

Werkstücke #9



Achievement Unlocked!

Rezeption, Interaktion und Produktion
in digitalen Spielkulturen

#9

W E R K S
T Ü C K E

POPULÄRE KULTUREN | INSTITUT FÜR SOZIALANTHROPOLOGIE
UND EMPIRISCHE KULTURWISSENSCHAFT | UNIVERSITÄT ZÜRICH

Werkstücke #9

Werkstücke #9

Tamara Werner und Benjamin Eugster (Hrsg.)

Contents

Vorwort	x
Index	xi
Einleitung: Welcome to the Ludic Century	xiii
1. Kapitel	25
Muriel Gubler	26
Yvonne Simmen	49
Maurizio Frei	61
Bettina Weber	80
Romeo Arquint	99
Basil Biedermann	116
Catrina Ursina Wörndle	133
Stephanie Affeltranger	150
Stephan Witzel	167
Manuel Kaufmann	181
Remo Cadalbert	195
Pauline Lüthi	216
Zoé Piguet	231
Anhang	250

Vorwort

Im vorliegenden Sammelband finden sich Artikel von Studierenden der Populären Kulturen des Instituts für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft (ISEK), die im Rahmen des Master-Aufbaumoduls Game Studies: Interaktion, Produktion und Rezeption in digitalen Unterhaltungskulturen im Herbstsemesters 2016 und Frühjahrssemesters 2017 entstanden sind. Es handelt sich um den neunten Band der vom ISEK – Populäre Kulturen publizierten Reihe «Werkstücke».

Herausgeber/in:

Tamara Werner, Benjamin Eugster

Lektorat: Remo Cadalbert & Larissa Haas

Layout und Satz: Catrina Ursina Wörndle

Layout und Satz E-Publikation (Link): Maurizio Frei

Umschlag : Benjamin Eugster & Tamara Werner

Umschlag-Fotografie: Aufnahme von Benjamin Eugster innerhalb der Lehrveranstaltung (Zürich 21.10.2016).

Druck und Bindung: Zumsteg Druck AG

Alle Rechte vorbehalten

Printed in Frick, Switzerland

ISSN 2235-1876

Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft – Populäre Kulturen der Universität Zürich

Index

Tamara Werner, Benjamin Eugster

[Einleitung: Welcome to the Ludic Century.](#)

Muriel Gubler

[Let's Play!](#)

Erste autoethnographische Spiel-Erkundungen am Beispiel Firewatch.

Yvonne Simmen

[Da läuft Musik?](#)

Zu Einsatz, Funktion und Wirkung der Videospiel-Musik in Firewatch.

Maurizio Frei

[«I Would Walk 500 Miles...»](#)

Eine vergleichende Exploration innerhalb des Subgenres der Walking Simulators.

Bettina Weber

[«Endure and Survive»](#)

Zur medialen Bedeutung des Raumes in The Road und The Last of Us.

Romeo Arquint

[Vom Sofa in den Sport-Olymp.](#)

Aspekte von Rollenspiel und Adventure in den Sport-Spielreihen NABA2K und Fifa.

Basil Biedermann

[Zwischen Sport und Spiel.](#)

Zur Verortung des kompetitiven Computerspielens.

Catrina Ursina Wörndle

[«So wie wir es spielen, ist es halt etwas ernster»](#)

Einblicke in den Alltag von Schweizer E-Sportlern.

Stephanie Affeltranger

[Das Krabby im Rhein.](#)

Wie sich Raumerfahrung durch Augmented Reality verändert.

Stephan Witzel

[Facing Virtual Reality.](#)

Als Stormtrooper zu Gast in einer virtuellen Welt.

Manuel Kaufmann

[It's Not a Bug, It's a Feature!](#)

Der Fehler als schöpferisches Prinzip.

Remo Cadalbert

[Game Over?](#)

Geburt, Tod und Renaissance von Arcade-Games.

Pauline Lüthi

[«Anita Sarkeesian? More Like Anita Suckeesian»](#)

Der Shitstorm-Sarkeesian als Beispiel für verletzendes Sprache im Internet.

Zoé Piguet

[«Wir wollen ja primär als Game Designer ausgebildet werden»](#)

When Game Design Meets Game Studies.

Einleitung: Welcome to the Ludic Century

«Like making music, telling stories, and creating images, playing games is part of what it means to be human. [...] Appreciating the aesthetics of games – how dynamic interactive systems create beauty and meaning – is one of the delightful and daunting challenges we face in this dawning Ludic Century.»^[1]

Videospiele sind längst keine obskuren Objekte mysteriöser Subkulturen mehr, sondern können, wie Benjamin Beil treffend festhält, «als fester Bestandteil der Pop(ulär)kultur gelten»^[2]. Das Phänomen «Videospiele spielen» ist facettenreich und durchdringt den technisierten Alltag: Am Morgen während der Zugfahrt auf dem Smartphone Candy Crush spielen, auf dem Fussweg zur Universität Pokémon einfangen, in der Mittagspause auf Youtube die neusten Videos von PewDiePie ansehen und am Abend mit Freunden – am Computer versteht sich – in Payday 2 eine Bank überfallen. In Form von Events und Grossanlässen greifen Videospiele gar nach dem lokalen Raum. So erhielt etwa 2016 die Game-Kultur durch kulturelle Grossanlässe wie das gameZfestival, das Vintage Computer Festival und die Ludicious eine öffentliche Plattform. Nicht zuletzt im kulturellen Gedächtnis haben Videospiele ihre Spuren hinterlassen, denn Figuren wie Pac-Man, Lara Croft oder Pilz-Freund Mario sind längst zu «Ludic Artifacts»^[3] mutiert und erfreuen sich über Mediengrenzen hinweg eines hohen Wiedererkennungswerts.

Gerade am Beispiel von Let's Play-Videos, in denen nicht mehr selbst gespielt wird, sondern anderen Spieler/innen zugeschaut wird, eröffnet sich eine Vielfalt an Phänomenen im Bereich digitaler Unterhaltungskulturen, die nur indirekt mit «Gamen», «Daddeln» oder «Zocken» zu tun haben. Der spielerische Charakter dieser Phänomene kommt in unterschiedlichen Formen zum Ausdruck: Wenn Freunde untereinander statt einer schriftlichen Antwort im Chat kurz ein «Meme»^[4] kreieren, um die emotionale Befindlichkeit zu transportieren oder Kund/innen beim zehnten Kauf im Online-Shop eine digitale Auszeichnung (einen «Badge») oder gar eine Sonderprämie erhalten, zeigen sich die spielerischen Aufladungen der technisierten Gegenwart bzw. die Spuren der die Motivation ankurbelnden Gamification.^[5] Daneben, so stellt Game-Designer und -Forscher Eric Zimmerman fest, nehmen auch Informationssysteme spielerische Züge an:

«In the last few decades, information has taken a playful turn. To take a prime example, Wikipedia is not about users accessing a storehouse of expert knowledge. It is a messy, chaotic community in which the users are also the experts, who together create the information while also evolving the system as a whole.»^[6]

Diese Systeme versteht Zimmerman denn nicht etwa als geordnet und statisch, sondern als chaotisch, dezentral, partizipativ, «flexible and organic»^[7]. Damit können Rezipient/innen in dynamischen, interaktiven Prozessen zu Produzent/innen werden und Deutungshoheiten ins Wanken bringen. Damit sind Spieler/innen nie «nur» als Rezipient/innen zu verstehen, denn «Games [...] require active participation»^[8].

Hier wie da zeigt sich, dass ‹Spiel› in digitalen Gefilden nicht auf Videospiele begrenzt ist – wir befinden uns, mit Zimmerman gesprochen, im ‹Ludic Century›.^[9] In diesem Zeitalter sind wir alle Computerspieler/innen, da Spiel, Partizipation und Adaption zu Kernkompetenzen im digitalen Raum werden.^[10] Mit Ian Bogost könnte argumentiert werden, dass sich ‹der/die Gamer/in› als kulturelle Figur auflöst, da das Spielen und die zugehörigen Kompetenzen keine Besonderheit mehr darstellen, sondern einen neuen gesellschaftlichen Standard determinieren und das ‹Gamen› damit zur grundlegenden Kulturtechnik wird.^[11] Hier wie da tritt der Homo ludens ins Licht der Scheinwerfer (zurück) – falls er dieses denn je verlassen hat. Denn die Präsenz von Spiel – auch in Form von Gamification – sowie die geforderten Kompetenzen verweisen letztlich auf den Menschen als kulturelles Wesen, das in der (oder durch die) spielerische(n) Betätigung(en) Kultur produziert.^[12]

In diesem Kontext ist der vorliegende Band zu verorten. Er markiert den neunten Band der Reihe Werkstücke, in der seit 2011 studentische Seminararbeiten, die im Studiengang Populäre Kulturen am Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft entstanden sind, zu Artikeln aufbereitet und publiziert werden. Dieser Band entstand im Rahmen des Master-Aufbaumoduls Game Studies: Interaktion, Produktion und Rezeption in digitalen Unterhaltungskulturen, das von September 2016 bis Mai 2017 an der Universität Zürich unter unserer Leitung durchgeführt wurde.

Spielfeld ‹Game Studies›

In der dem Band vorausgehenden Lehrveranstaltung galt es, sich aus kulturwissenschaftlicher Perspektive mit dem breiten Feld der Game Studies auseinanderzusetzen. Dabei stellte die vielfältige und heterogene Forschungslandschaft der Game Studies durchaus eine Herausforderung für die Absicht einer systematischen Lehrveranstaltung dar. Seit den 1980er Jahren sind wissenschaftliche Untersuchungen zu Computerspielen zu finden; seit Mitte der 2000er Jahre spriessen sie geradezu aus dem Boden. Wissenschaftliche Beiträge zu Videospielen kommen dabei aus unterschiedlichen Disziplinen, was sich in den verschiedenen Betrachtungsweisen auf die Untersuchungsgegenstände, aber auch den Fragen niederschlug, die an diese gestellt wurden. Zu dieser multidisziplinären, schwebenden Forschungsrichtung gehörten von Anfang an auch Studien zum Game Design.

In dieser (frühen wie teilweise auch aktuellen) Multidisziplinarität ist immer wieder ein Ringen abzulesen, wo genau die Game Studies zu verorten sind, wer die Deutungshoheit besitzt. In Verbindung damit ist der Gründungsmythos der Disziplin zu verorten, nämlich der Streit zwischen Ludologen und Narratologen.^[13] Beil schlägt daher vor, Computerspiele vor allem darüber zu definieren, was sie nicht sind. So hält er gleich zu Beginn seiner Einführung in die Game Studies fest, dass sie «erstens in der Regel keine reinen Spielkonstrukte und zweitens keine ‹echten› interaktiven Erzählungen»^[14] sind. Wie Beil treffend ausdrückt, sind Videospiele weder das eine noch das andere, sondern hybride, komplexe Medienprodukte. Diese Hybridität ist denn implizit ein Schutzschild gegen die Vereinnahmung durch singuläre Disziplinen.

Daneben soll auch klargestellt werden, wie unterschiedlich und facettenreich die Welt der digitalen Spiele ist. Die Medienwissenschaftler Britta Neitzel und Rolf F. Nohr halten daher treffend fest: «‹Das› Computerspiel gab es nie und wird es noch viel weniger zukünftig geben.»^[15] Gerade diese Hybridität und Mannigfaltigkeit der Videospiele begünstigt die Multi- und Interdisziplinarität der Game Studies. Aus verschiedenen Perspektiven und mit unterschiedlichem methodischem und theoretischem Rüstzeug wird eine bunte Palette an Forschungsinteressen und -fragen verfolgt.

«[N]eben – mittlerweile schon ‹klassischen› – Fragen nach der Ludizität und Narrativität geht es um die Medialität und Intermedialität, die Bildlichkeit und Auditivität, um Darstellungen der Geschichte

und des Designs des Computerspiels, um den Einfluss auf Identitäts- und Genderkonstruktionen und eine Diffusion in die Pop(ulär)kultur. Es gibt rezeptions- wie produktionsästhetische Annäherungsweisen genauso wie empirisch-sozialwissenschaftliche Ansätze. Computerspielforscher/-innen entstammen der Literatur-, Film- oder Medienwissenschaft, der Pädagogik, der Soziologie, der Kommunikationswissenschaft oder der Informatik, um hier nur einige Fachrichtungen zu nennen.»^[16]

Die Hybridität findet sich also nicht nur im Gegenstandsbereich selbst, sondern auch in den Forscher/innen, ihren Forschungsperspektiven und Herangehensweisen. Diese Polyphonie wird noch verstärkt durch die zu beobachtende – und einleitend aufgegriffene – Ausweitung des Forschungsfeldes. Nicht mehr <nur> Videospiele können in den Fokus von Game Studies-Forscher/innen geraten, sondern viele weitere Phänomene im Bereich digitaler Unterhaltungskulturen, die als Facetten des Ludic Century schimmern.^[17]

Dieses akademische Zusammenspiel kann einerseits als Chance aufgefasst werden, weist andererseits aber auch deutliche Risiken auf, die nicht kaschiert werden sollen. Findet eine transparente Verortung der eigenen Perspektive sowie des methodischen Vorgehens statt und kommt es zum Dialog der Annäherungsweisen, ist die Forschungsvielfalt klar als Quelle und Katalysator zu verstehen, die das Forschungsfeld mit Innovation und Kreativität zu befruchten vermögen.^[18] Die Risiken entfalten sich jedoch dann, wenn Forschende unsichtbare Scheuklappen tragen und bereits bestehende Erkenntnisse aus multidisziplinären Ansätzen ausblenden. Neitzel und Nohr stellen dazu fest, dass leider oftmals «noch aneinander vorbei geschrieben und das Rad zu oft neu erfunden»^[19] wird. Diese Ignoranz kann sich aber nicht nur mit Bezug zur Forschungslandschaft zeigen, sondern auch im Blick auf die Untersuchungsgegenstände. So werden die diskutierten und oft auch kritisierten Spiele nicht selten nur oberflächlich touchiert, kaum bis gar nicht gespielt, während dennoch ausführlich vor den Gefahren von Computerspielen gewarnt wird. Da die digitalen Unterhaltungskulturen stark von technischen Innovationen geprägt sind, äussert sich das Risiko unseriöser Forschung auch darin, dass in übersteigerter Erregung neue technische Zeitalter verkündet werden, ohne dass die Phänomene in ihren teilweise unmittelbaren kultur- und mediengeschichtlichen Kontext gestellt werden. So birgt also auch das unkritische und undurchsichtige Untersuchen von Spielen aus einer Liebhaber-Perspektive das Risiko, dass durch die fehlende wissenschaftliche Distanz die Errungenschaften und Vielschichtigkeiten der Game Studies nicht durch komplexe Analysen ergänzt, sondern zur Beliebigkeit ausgeweitet werden.

In diesem Sinne ist es angezeigt, eine Balance von Nähe und Distanz zum Untersuchungsgegenstand zu wahren, zu wissen, in welchem Forschungsfeld man sich bewegt, und v.a. das eigene Interesse und Vorgehen transparent und nachvollziehbar auszuflaggen. Daneben muss klargestellt werden, dass untersuchte Spiele gespielt werden müssen, in ihrer hybriden Gesamtheit zu betrachten sind und nicht etwa zu dekontextualisieren und auf einzelne Aspekte zu simplifizieren sind.

Eine Standardmethode <Game-Analyse> zur Untersuchung von Videospielen gibt es dazu nicht. Wie Mela Kocher feststellt, «steht die Computerspielanalyse wissenschaftlich noch auf etwas wackligen Beinen».^[20] Es existieren jedoch verschiedene Vorschläge, etwa Lars Konzacks aus dem Jahre 2002, der immer noch aktuell ist.^[21] Ähnlich ausgerichtet ist das <methodologische Toolkit>, das Mia Consalvo und Nathan Dutton 2006 vorgeschlagen haben.^[22] 2012 nimmt denn Consalvo eine <Bestandesaufnahme> vor, blickt genau auf bisherige Untersuchungen, verfolgt Forschungsfragen, angewandte Methoden, genutzte Theorien, zeigt Limitationen bisheriger Forschungen und Chancen für zukünftige Untersuchungen auf. Auf eine Standardisierung von Methoden zielt sie dabei nicht ab, sondern auf einen Qualitäts-Konsens, der nach Transparenz, scharfem Blick, Kontextualisierung und einem methodischen Feintuning je nach Gegenstand und Forschungsfrage verlangt.^[23] Daneben thematisiert Consalvo in ihrer Einstiegsfrage einen zentralen Aspekt, der oftmals übersehen wird:

«What does it mean to study a videogame, without asking players how or why they play? If we study videogames, is the meaning in the representations the game offers us, in its narrative or story, in the gameplay we enact, or in some combination of those? And if we can agree on where the <meaning> resides, how do we go about figuring out that meaning?»^[24]

Einerseits fällt wie schon im einleitenden Zitat der Hinweis auf <Meaning> auf, also das die Spiele umrankende Bedeutungsgewebe, das es zu erkunden gilt. Andererseits verweist Consalvo explizit auf die Spielenden und die Untersuchung ihrer Motivationen, Spielweisen und letztlich ihrer Relevanzsysteme. Nicht <nur> die Medienprodukte, sondern auch die Akteure sowie deren Praxen und Sinnkonstruktion sind von Interesse. Doch ein Spiel erhält erst in der Praxis, in der Handlung der spielenden Person Gestalt und Sinn.^[25] Bedeutung wird damit im Akt des Spielens – durchaus individuell – hervorgebracht. So gilt es nicht nur das Spiel zu untersuchen, sondern auch das Erleben der Spielenden einzubeziehen. Aus einer empirisch kulturwissenschaftlichen Perspektive auf populäre Kulturen leuchtet diese Herangehensweise sofort ein. Das Medienprodukt sowie die Akteur/innen tragen zur Symbiose <Spielerlebnis> bei und müssen damit im Fokus des Interesses stehen. Dies muss auch nicht immer mit Befragungen einhergehen, denn gerade aus der Kulturwissenschaft ist das Potenzial des Einbezugs des eigenen Erlebens wohlbekannt und muss sich nicht hinter dem Deckmantel der Objektivität verbergen, denn «[z]unächst beginnt und endet jede Forschung bei den Forschenden. Sie sind die Forschungsinstrumente, sie stellen Fragen, zeichnen Antworten auf, sie beobachten, interpretieren und schreiben»^[26].

Weiter verweist Consalvo auf eine dritte, wesentliche Komponente einer konstruktiven Game-Analyse. Sie stellt klar, dass der Einbezug von Theorie nötig ist, damit Untersuchungen nicht den Charakter von Beschreibungen oder Reviews annehmen.^[27] Solide Game-Analysen sollten in diesem Sinne aufzeigen, «how games connect with other forms of media, other aspects of culture, and how they are evolving our understandings of complicated concepts such as gender, identity, exploration, and failure, to name just a few»^[28]. Zusammengefasst gilt es also die verschiedenen Ebenen eines Spiels – Materialität, Regelhaftigkeit, Interaktionsmöglichkeiten, Darstellungsmodi, Narrativ und Bedeutungsrahmen – zu erfassen, zu deuten, und so die dem Medium inhärente Hybridität sowie Reichhaltigkeit nicht zu simplifizieren oder zu übersehen.

Auch Neitzel und Nohr plädieren mit Verweis auf Ansätze der Cultural Studies und Clifford Geertz für eine «notwendige Erweiterung der <Kontextanalysen>»^[29] und für eine «analytische Beschäftigung mit der <Handlungsform Game>»^[30]. Diesen methodischen Desideraten kann mit einer kulturiwssenschaftlichen Herangehensweise gut entsprochen werden, wie sie in den Beiträgen in diesem Band folgen. Der von Clifford Geertz vertretene Kulturbegriff ist auch für die Deutung von Videogames innerhalb einer digital vernetzten Populärkultur aktueller denn je. Geertz schreibt:

«Ich meine [...], dass der Mensch ein Wesen ist, das in selbstgesponnene Bedeutungsgewebe verstrickt ist, wobei ich Kultur als dieses Gewebe ansehe. Ihre Untersuchung ist daher keine experimentelle Wissenschaft, die nach Gesetzen sucht, sondern eine interpretierende, die nach Bedeutungen sucht. Mir geht es um Erläuterungen, um das Deuten gesellschaftlicher Ausdrucksformen, die zunächst rätselhaft scheinen.»^[31]

Wo etwas irritiert, unverständlich ist oder Fragen aufwirft, wird das kulturwissenschaftliche Interesse wach. Das Monokel wird zurechtgerückt, die auffälligen Phänomene beleuchtet, analysiert und Bedeutungsstrukturen herausgearbeitet.^[32] Angestrebt werden also weder quantitative

Messungen noch absolute Aussagen, sondern das qualitative Ergründen und Aufzeigen von heterogenen, uneindeutigen Bedeutungsgeweben, die das Verstehen kultureller Phänomene ermöglichen. Diese Herangehensweise liefert denn alles andere als simplifizierte Resultate, denn «[d]ie Untersuchung von Kultur ist ihrem Wesen nach unvollständig. Und mehr noch, je tiefer sie geht, desto unvollständiger wird sie».^[33] Wer es schafft, sich im Graben des Unwissens zu betätigen, wird erkennen, dass unter jeder ausgehobenen Gesteinsschicht eine weitere wartet, und noch eine, und noch eine... Gerade diese Absage an simple Antworten, das Erkennen der Komplexität im Kleinen und Unauffälligen, ist die Stärke der Kulturwissenschaft. Ins selbe Horn bläst auch Bogost, wenn er festhält:

«We need more media entomologists and media archeologists overturning rocks and logs to find and explain the tiny treasures that would otherwise go unseen. We need more media particle physicists and media nanotechnologists explaining the strange interactions of the tiniest examples of various media, videogames among them.»^[34]

Wie erkenntnisreich und spannend solche Untersuchungen sein können, belegte jüngst Christoph Bareither in seiner Publikation *Gewalt im Computerspiel*^[35]. Facettenreich zeigt er auf, welche Vielfalt und Komplexität sich hinter Medienprodukten, Akteur/innen, ihren Praxen und Relevanzsystemen verbergen. Selbstbewusst verweigert er es zum Ende der umfassenden Studie zu generalisieren und zu simplifizieren. Einfache Antworten erhalten damit zugunsten von umfassenden Einblicken in komplexe, organische Zusammenhänge eine Absage.^[36]

Diese Haltung vertreten auch wir und regen in diesem Sinne die Studierenden an, den kulturwissenschaftlichen Werkzeugkasten einzusetzen, der gefüllt ist mit Methoden und Theorien zur Untersuchung von Medienprodukten, Akteur/innen und Praxen. Die Digitalisierung des Alltags und die Gamifizierung der Gesellschaft im Ludic Century führten hier erst zu Unsicherheiten, wie bekannte qualitative Methoden auf die digitalen Kontexte übertragen werden sollten. Doch auch hier erwies sich das flexible kulturwissenschaftliche Denken als Kernkompetenz, um Methoden transparent auf individuelle Gegenstände und Fragestellungen anzupassen. Vermeintliche Hürden wurden gemeinsam aus dem Weg geräumt und so nebenbei das wissenschaftliche Selbstverständnis gestärkt.

Alpha - Beta - Launch

Es war eine Freude, die erste Lehrveranstaltung zu Computerspielen (und verwandten Phänomenen) im Studiengang Populäre Kulturen an der Universität Zürich durchführen zu können. Bewusst wurde die Lehrveranstaltung breit angelegt, um den Studierenden ein weites Spielfeld zu eröffnen, das zum «Austoben» einlud. Neben der thematischen Ausrichtung war es uns wichtig, den Modultyp «Master-Aufbaumodul» praxisorientiert auszulegen. Einerseits sollte ein inhaltlicher «Crash-Kurs» zu Game Studies durchgeführt werden und andererseits sollten die Studierenden ins wissenschaftliche Arbeiten jenseits von Leistungsnachweisen eingeführt werden. Sie sollten selbst ihre «Gaming Literacy» erweitern, das Spielfeld erkunden und die Resultate in ansprechender Form für eine breite Leserschaft ausformulieren.^[37] So stand von Anfang an das Ziel fest, keine Seminararbeiten zu verfassen, die in digitalen Archiven verstauben würden, sondern die Studierenden von der Forschungsfrage über das Abstract hin zum publizierten Artikel zu begleiten und ihnen so einen erweiterten Einblick ins wissenschaftliche Arbeiten zu ermöglichen. Die Studierenden sollten sich mit uns auf eine «wissenschaftliche Quest» begeben, deren Ziel diese Publikation darstellt.^[38]

Dreizehn Studierende nahmen an der Lehrveranstaltung teil und stolz dürfen wir darauf verweisen, dass alle Held/innen die Quest erfolgreich beendeten, was die dreizehn Beiträge in diesem Band belegen. Die Studierenden durchliefen mit uns die bekannten Etappen der Spielentwicklung: Die ‹Alpha› markiert die Phase, in der das Spiel auf die Beine gestellt wird, alle Teile zusammenfinden. In der ‹Beta› wird das Spiel für ausgewählte Spieler/innen geöffnet. Diese testen nun das ‹rohe› Spiel auf seine Spielbarkeit, weisen auf Fehler, Unstimmigkeiten und Verbesserungspotenzial hin. Nach einer Überarbeitungsphase ist das Spiel dann bereit für den ‹Launch› – die breite Öffentlichkeit darf sich in die Spielwelt begeben.

In diesem Sinne wurden die Studierenden in der Alpha mit dem breiten Gegenstandsbereich und den Grundlagen der Game Studies vertraut gemacht.^[39] Danach galt es, selbst zu spielen, zu brainstormen, zur Forschungsfrage zu gelangen, in die Forschung einzutauchen, ein Abstract zu erstellen und erste Forschungsergebnisse zu präsentieren. Ob ‹Hardcore-Gamer/in›, ‹Casual-Player/in› oder ‹Noob›^[40], alle setzten sich mit dem Gegenstandsbereich, theoretischen und methodischen Fragen auseinander, wagten sich in unbekannte Gefilde und standen sich gegenseitig mit Rat und Tat zur Seite. In der Beta-Phase wurde der Artikel geschrieben und zum ‹Werkstück› gefeilt. In Kleingruppen setzten sich die Studierenden intensiv mit eigenen und fremden Texten auseinander, übten sich in Feedback und Peer-Review, hobelten, feilten und polierten ihre Artikel. Der Lehr- und Lernraum wurde so selbst zum Spielfeld, auf dem sich unsere Player/innen im Rahmen ihrer Quest engagierte. Diese Werkstücke wurden dann von ausgewählten Studierenden lektoriert und für den Druck sowie die E-Publikation aufbereitet. Waren die letzten Punkte gesetzt, konnte es zum Launch – der Vernissage – gehen, auf die sogar mit einem Video-Teaser^[41] aufmerksam gemacht wurde. Der ‹Launch› des Buchs Ende Mai 2017 stellte den Abschluss dieser Quest dar, die im Gegensatz zu den bescheidenen studiumsrelevanten 6 ECTS mit reichlich Erfahrung (XP) und einem greifbaren Buch verbunden war. Dabei wurde ganz nebenbei das Achievement Autor/in unlocked!



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=4>

The Players

Die in der Quest erarbeiteten Beiträge spannen einen weiten Bogen auf und vermögen es, exemplarisch aufzuzeigen, welche Phänomene bei der Untersuchung digitaler Phänomene im Zusammenhang mit Spiel und Unterhaltung vor die forschende Linse geraten können. Consalvos Forderung nach «varied approaches in our challenge to understand videogames»^[42] sowie jene nach «studies of games that go beyond single titles, or broader content analyses that only look at snippets of games»^[43] werden in diesem Rahmen erfüllt.

Den Auftakt dieses Bandes macht der Beitrag von [Muriel Gubler](#). Ihre Unerfahrenheit in Sachen Computerspiel nahm sie zum Anlass, eine Autoethnografie ihrer ersten Computerspielerfahrung zu verfassen. Mutig wagte sie sich in neue Gewässer – Computerspiele und Autoethnografie. Dabei dokumentierte, reflektierte und verschriftlichte sie ihre Erfahrungen in Firewatch. Es resultierte ein Beitrag, der für Spieler/innen wie auch Computerspiel-Unerfahrene von Interesse ist. Auch [Yvonne Simmen](#) untersuchte das einsteigerfreundliche Firewatch, wobei ihr Fokus auf dem Einsatz von «Game Sound» – Musik und Geräuschkulisse in Videospielen – lag. Auch bei Simmen spielen autoethnografische Aspekte eine Rolle, wenn es ums Erleben und die «Wirkung» des Game Sound geht. Den dritten Auftritt hat Firewatch in der Untersuchung zu Walking Simulators von [Maurizio Frei](#). Neben Firewatch untersuchte Frei SOMA und Virginia, um den Facettenreichtum eines durch simplifizierte Spielmechanik formierten Genres zu beleuchten. Wie Gruber arbeitet Frei dabei mit verschiedenen Erzählmodi, um Leser/innen das Erleben in der Spielwelt näherzubringen. Im Verbund zeigen diese drei Beiträge drei verschiedene Perspektiven auf ein und dasselbe Spiel. Damit verlassen wir die atmosphärischen Wälder von Firewatch.

[Bettina Webers](#) Untersuchung konzentriert sich nicht «nur» auf den Bildschirm, sondern auch auf ein Buch. Weber vergleicht die Inszenierung, Funktionalisierung und Aufladung des Raumes in Buch und Videospiel. Als Untersuchungsmaterialien dienen ihr dabei das Konsolenspiel The Last of Us und der Roman The Road von Cormac McCarthy, an den das Spiel lose angelehnt ist. Weber kommt im Vergleich von literarischer und digitaler Rauminszenierung zu interessanten Erkenntnissen. Von Webers dystopischen Räumen geht es zu [Romeo Arquint](#) – aufs Sofa bzw. den davor befindlichen virtuellen Sportplatz. Arquint nimmt sich die Konsolenspiele der NBA 2K- und der Fifa-Reihe vor, in denen nicht schlicht das sportliche Ringen im Zentrum steht, sondern Sport- und Rollenspiel eine Symbiose eingehen. Die spielbaren Sportbiografien werden zu Abenteuern, was abermals Hybridität und Adaptionspotenzial des Mediums belegt. Sportlich geht es im Beitrag von [Basil Biedermann](#) weiter. Biedermann nimmt sich des Phänomens «E-Sports» an, wobei ihn im Besonderen interessiert, wo die Grenzen von Spiel und Sport verlaufen – und wer diese Grenzen mit welchen Motiven wo ziehen will. Um Antworten zu finden, setzte er sich mit Spiel-Theorie und der medialen Debatte um E-Sports auseinander. Diesen Zugang ergänzt [Catrina Ursina Wörndle](#) durch ihre Untersuchung innerhalb der Schweizer E-Sports-Organisation mYinsanity. Wörndle führte Interviews mit der Organisations-Leitung sowie drei E-Sportlern des League of Legends-Teams von mYinsanity, die einen spannenden Einblick in den Alltag und die Relevanzsysteme der professionellen Spieler ermöglichen.

Die sportlichen Einblicke sind damit abgeschlossen, doch Bewegung und Raum sind auch im Beitrag von [Stephanie Affeltranger](#) zentral, wobei es hier um die Jagd an der frischen Luft geht – die Jagd nach Pokémon! Sie beschäftigte sich mit Pokémon Go, was sie zu spannenden Fragen im Zusammenhang mit Smartphones, Räumen und Spiel führte. Während bei Affeltranger «Augmented Reality» diskutiert wird, steht [Stephan Witzels](#) Artikel gänzlich im Licht der «Virtual Reality». Mutig begab er sich unter vollem Körpereinsatz in die virtuelle Welt des Explorers. Dieses Erlebnis führte bei Witzel im Nachhinein zu einigen Irritationen und Fragen – sein Realitätsverständnis geriet ins

Wanken. Im Artikel lässt er die Leser/innen an diesem Erlebnis teilhaben und sucht nach Antworten. Irritationen spielen ebenfalls im Beitrag von [Manuel Kaufmann](#) eine Rolle, und zwar in Form von Bugs und Glitches. Diese liest er nicht als schändliche, das Spielerlebnis störende Fehler, sondern positiv als kreative, zufällige Schöpfungen, die Innovationspotenzial bergen. «Game Over?», fragt schliesslich [Remo Cadalbert](#) in seiner Untersuchung zu Arcade Games bzw. Spielautomaten. Blinkende Spielhallen waren einst Publikumsmagnete, verschwanden jedoch unauffällig aus dem Alltag. Cadalbert geht auf die Suche nach den verschollenen Automaten, zeichnet die Geschichte der Arcade Games nach und sucht im Interview mit einem Sammler und Restaurator von Spielautomaten nach Antworten für deren Verschwinden sowie die Faszination an diesen Artefakten.

Nostalgie – obschon eine weitaus weniger sympathische – spielt auch im Beitrag von [Pauline Lüthi](#) eine Rolle. Sie untersucht den «Shitstorm», der sich um Anita Sarkeesian's Video-Reihe Tropes vs. Women in Video Games entwickelte. Als Materie des Shitstorms entlarvt sie die verletzend Sprache, die auf dem Nährboden der Anonymität im Internet erwächst und genutzt wird, um weibliche Spielerinnen und Forscherinnen zu denunzieren und damit aus der männlichen Sphäre digitaler Spiele zu verdrängen. Lüthi zeigt in ihrem Beitrag aber auch, wie aus der Sichtbarwerdung dieser hervorkeimenden Misogynie – hoffentlich – positive, emanzipatorische Effekte entstehen können. Dieser Shitstorm spielt denn auch im letzten Beitrag dieses Bandes eine Rolle: [Zoé Piguet](#) überquerte mutig den gar nicht so tiefen Graben zwischen Universität und Fachhochschule, zwischen kulturwissenschaftlichen Game Studies und Game Design. Sie befragte eine Dozentin sowie drei Studierende des Studiengangs «Game Design» an der Zürcher Hochschule der Künste, die an der Lehrveranstaltung zu Sarkeesian's Videoreihe, die für Gender-Themen sensibilisieren sollte, teilgenommen hatten. Piguet ermöglicht Leser/innen damit einen Einblick in die «Köpfe» von Game-Designer/innen und wird zur Vermittlerin der Disziplinen. Damit spannt sich vom ersten bis zum letzten Beitrag ein Bogen, der es vermag, einen Einblick in die Vielfalt möglicher kulturwissenschaftlicher Fragestellungen im Bereich der Game Studies zu untersuchen, wobei aus gutem Grund mehr als einmal der Appell selbst zu spielen, laut wird. Denn neben dem weiten Deutungs- und Bedeutungsrahmen digitaler Videospielkulturen darf nicht vergessen werden, dass Spiele gespielt und wenn möglich genossen werden sollen: «Like other forms of cultural expression, games and play are important because they are beautiful.»^[44] Das Spiel «schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich [...]»^[45].

Achievement Unlocked!

Auch für uns Dozierende stellten die Lehrveranstaltung sowie die Ausarbeitung der hybriden Publikation eine Quest dar, die durchaus mit Herausforderungen verbunden war und Ausdauer verlangte. Belohnt wurden wir immer wieder durch das sichtbare Fortschreiten der Studierenden innerhalb ihrer Forschungsabenteuer, ihr Engagement und das sichtbare Wachstum. Mit unserer Quest hatten wir uns ein hohes Ziel gesteckt. Damit ist nicht nur diese Publikation gemeint, sondern auch der Wunsch, alle Studierenden zum Spielen zu bringen. Die Devise lautete stets: «Play it, understand it, show it.» Die Studierenden sollten selbst spielen, reflektierte Erkenntnisse von innen heraus generieren und diese einer breiten Leserschaft ansprechend vermitteln – dies gerne auch mittels kreativer Erzähl- und Darstellungsmodi. Immer wieder waren wir beeindruckt von Mut, Erfindungsreichtum und Ehrgeiz unserer Studierenden. An dieser Stelle möchten wir den Autor/innen und dem Redaktionsteam herzlich danken und zum freigeschalteten Achievement Autor/in gratulieren! Den Leser/innen – ob offline mit dem Band in Händen oder online^[46] mit der Möglichkeit, zusätzliche Inhalte zu nutzen – wünschen wir viel Vergnügen bei der Lektüre, die ohne Zweifel spannende Anregungen zum Weiterdenken, Weiterlesen und Weiterspielen bietet. Deshalb für einmal nicht «lets play!», sondern «lets read!».

Sekundärliteratur

- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens (Kultur und soziale Praxis). Bielefeld: Transcript, 2016.
- Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin: Lit, 2013.
- Beil, Benjamin, Freyermuth, Gundolf S. und Lia Gotto: Vorwort. In: Beil, Benjamin, Freyermuth, Gundolf S. und Lia Gotto (Hg.): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. Bielefeld: Transcript, 2015.
- Bogost, Ian: How to Do Things with Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- Consalvo, Mia: Videogame Content. Game, Text, or Something Else? In: The International Encyclopedia of Media Studies, 2012, S. 406–425
(<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781444361506.wbiems075/abstract>, abgerufen: 13.05.2017).
- Consalvo, Mia und Nathan Dutton: Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. In: Game Studies: The International Journal of Computer Game Research 6/1 (2006) (http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton, abgerufen: 13.05.2017).
- Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. 2. Auflage, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1991 (1987).
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt 1956 (1938).
- Kocher, Mela: Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele. Zürich: Chronos, 2007.
- Konzack, Lars: Computer Game Criticism. A Method for Computer Game Analysis. In: Mäyrä, Frans: Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press, 2002, S. 89–100.
- Matallaoui, Amir, Nicolai Hanner und Rüdiger Zarnekow: Introduction to Gamification: Foundation and Underlying Theories. In: Stefan Sieglitz, Christoph Lattemann und Susanne Robra-Bissantz et al. (Hg.): Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts. Cham: Springer, 2017, S. 3–18.
- Neitzel, Britta, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr: «See? I'm Real ...» Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von «Silent Hill» 3. Auflage. Berlin, Münster, Wien, Zürich, London: LIT Verlag, 2010.
- Neitzel, Britta und Rolf F. Nohr: Game Studies. In: MEDIENwissenschaft, Nr. 4, 2010, S. 416–435.
- Ploder, Andrea und Johanna Stadlbauer: Autoethnographie und Volkskunde? Zur Relevanz wissenschaftlicher Selbsterzählungen für die volkswundlich-kulturanthropologische Forschungspraxis. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 116 (2013), 373–404
(<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssao-398316>, abgerufen: 13.05.2017).
- Shifman, Limor: Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter. Berlin: Suhrkamp, 2014.
- Venus, Jochen: Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: GamesCoop. Theorien des Computerspiels zur Einführung (Vol. 391, Zur Einführung). Hamburg: Junius, 2012, S. 104–127.
- Zimmerman, Eric: «Manifesto for a Ludic Century». 2013
(http://ericzimmerman.com/files/texts/Manifesto_for_a_Ludic_Century.pdf, abgerufen: 13.05.2017).

[1] Zimmerman 2013.

[2] Beil 2013, 63.

[3] Beil 2013, 63.

[4] Limor Shifman bezeichnet das Internet-Meme als «(post-)moderne Folklore» (Shifman 2014, 21), die sich durch die Kommunikation über einen viral verbreiteten Kanon aus populärkulturellen Bildern (auch) in der Alltagskommunikation niederschlägt.

[5] Für einen Überblick zur Gamification siehe bspw. Matallaoui, Hanner und Zarnekow 2017.

[6] Zimmerman 2013.

[7] Zimmerman 2013.

[8] Ebd.

[9] Ebd.

[10] Ebd.

[11] Bogost 2011, 154.

[12] An dieser Stelle sei auf Johan Huizinga verwiesen, der zu Beginn von *Homo Ludens* erklärt: «Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Masse gefestigt, dass menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet.» (Huizinga 1956, 7)

[13] Vgl. Beil 2013, 26–32.

[14] Ebd., 28.

[15] Neitzel und Nohr 2010, 430.

[16] Vgl. Beil 2013, 21–22. Siehe auch Kocher 2007, 21ff. sowie Beil, Freyermuth und Gotto (2015). Empfohlen sei an dieser Stelle der Artikel zu Game Studies von Neitzel und Nohr (2010), in dem anhand von zentralen Begriffen ein Überblick über die Game Studies-Landschaft präsentiert wird.

[17] Siehe dazu auch Beil, Freyermuth und Gotto 2015, 7–9.

[18] Wie Multidisziplinarität kreativ genutzt werden kann, zeigt etwa der Sammelband von Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr. Bewusst werden hier verschiedene Forschungsperspektiven auf ein Spiel – *Silent Hill* – angewendet (vgl. Neitzel, Bopp und Nohr 2010).

[19] Neitzel und Nohr 2010, 416.

[20] Kocher 2007, 22.

[21] Vgl. Konzack nennt sieben «Layer» (Hardware, Programm-Code, Funktionalität, Gameplay, Meaning, Referentiality, Socio-Culture), die eine umfassende Computerspiel-Analyse einbeziehen muss (vgl. Konzack 2002).

[22] Dabei schlagen Consalvo und Dutton vier Analysekategorien vor: Object Inventory, Interface Study, Interaction Map und Gameplay Log (vgl. Consalvo und Dutton 2006).

[23] Vgl. Consalvo 2012.

[24] Consalvo 2012, 406.

[25] Das «erlebte Handeln» bespricht bspw. Jochen Venus (2012). Dabei sind auch Konzepte wie das «Doing Emotion» (Bareither 2016, 24–33) oder die «Embodiment Relations» (ebd., 109–115), wie sie von Bareither besprochen werden, von grossem Interesse.

[26] Ploder und Stadlbauer 2013, 382.

[27] Consalvo 2012, 416.

[28] Ebd., 416.

[29] Neitzel und Nohr 2010, 431.

[30] Ebd., 431.

[31] Geertz 1991, 9.

[32] Vgl. ebd., 15.

[33] Ebd., 41.

[34] Bogost 2011, 148.

[35] Bareither 2016.

[36] Bareither erklärt: «Die Vielfalt der Erfahrungsfacetten soll abschliessend nicht auf einen kleinsten gemeinsamen Nenner heruntergebrochen werden. In unterschiedlichen Spielprozessen und für unterschiedliche Akteure sind einzelne von ihnen unterschiedlich wichtig und präsent. Hervorzuheben bleibt allerdings, dass sie dabei nicht nur neben- oder nacheinander stehen, sondern sich permanent ineinander verschränken.» (Bareither 2016, 328)

[37] Bei dieser Game Literacy lehnen wir uns lose an Zimmerman an: «Systems, play, design: these are not just aspects of the Ludic Century, they are also elements of gaming literacy. Literacy is about creating and understanding meaning, which allows people to write (create) and read (understand).» (Zimmerman 2013)

[38] Es sei angemerkt, dass diese Publikation von Anfang an als hybride Publikation – in gedruckter Form und als E-Publikation konzipiert war, wobei letztere die Möglichkeiten der direkten Verlinkung auf Inhalte sowie das Einbinden von Audio- und Videomaterial bieten sollte. An dieser Stelle danken wir der Abteilung Digitale Lehre und Forschung der Universität Zürich für die grosszügige Unterstützung dieses innovativen Lehr- und Lernkonzepts.

[39] In dieser Phase fand auch eine gemeinsame Spielsession statt. Eine Aufnahme dieser Veranstaltung zielt das Cover dieses Bandes.

[40] «Noob» ist eine Bezeichnung für unerfahrene Spieler/innen.

[41] Der von Maurizio Frei erstellte Video-Teaser findet sich unter:
<https://www.youtube.com/watch?v=yBWIoOJlUA>.

[42] Consalvo 2012, 421.

[43] Ebd., 421.

[44] Zimmerman 2013.

[45] Huizinga 1956, 16.

[46] Die E-Publikation findet sich unter bit.ly/werkstuecke9.

1. Kapitel

Dies ist das 1. Kapitel des Text-Hauptteils. Sie können den Text ändern, das Kapitel umbenennen, neue Kapitel und neue Teile hinzufügen.

2

Muriel Gubler

Let's Play!

Erste autoethnografische Spiel-Erkundungen am Beispiel *Firewatch*

Digitale Spiele, ob online oder offline, allein oder in Gruppen, am Computer oder Smartphone, sind heute Teil der Alltagskultur. Ihre Begleiterscheinungen wie mediale Berichterstattung, Debatten über Werte, Risiken und Folgen von Spielen, Rezensionen, Verfilmungen usw. sind weit verbreitet und Teil des kulturellen Lebens, sodass selbst Nicht-Spieler/innen meist auf irgendeine Weise mit diesem Zweig der Unterhaltungsindustrie in Kontakt kommen.

In dieser medialen Präsenz werden aber gleichzeitig neue Probleme sichtbar. Trotz der scheinbar grossen Öffentlichkeit der Videospiele ist die Auseinandersetzung mit ihnen oft oberflächlich und von Unwissen geprägt. In den Schlagzeilen und Köpfen der Allgemeinheit dominieren häufig negative Aspekte von Videogames, während die positiven Seiten der Spiele sowie konkretes Wissen darüber weitgehend fehlen.^[1] Dieses Unwissen findet sich denn meist an und in Personen und Orten, wo Computerspielerfahrungen fehlen.

An dieser Stelle setzt der folgende Artikel an. Ich verfüge, aufgrund der oben genannten Umstände sowie einem generellen Interesse an populärkulturellen Thematiken, über ein gewisses, wenn auch wenig ausgeprägtes, Grundlagenwissen über Videogames, wobei es sich v.a. um vages Wissen aus zweiter Hand handelt. Ziel dieses Artikels soll darum ein Perspektivenwechsel sein. Nicht die Sichtweisen anderer stehen dabei im Zentrum des Interessens, sondern meine eigenen.

Dies ist in zweifacher Hinsicht eine neue Erfahrung für mich. Einerseits ist mir der Game-Bereich fremd. Die daraus entstehende Anfänger-Perspektive erlaubt aber spezifische Einblicke in die Welt der Computerspiele. Was für Spieler/innen selbstverständlich ist und vielleicht auch durch Automatismen zu blinden Flecken führt, wird für mich neu sein. Andererseits ist auch die gewählte Methode der Autoethnografie neu für mich.

Mit dem Ziel, anhand von eigenen Erfahrungen, Wissen und Verständnis herzustellen und so ein für mich neues Feld zu erschliessen, wurde das erste Spielen eines konkreten Games, in diesem Fall *Firewatch*, autoethnografisch untersucht. Die Wahl von Forschungsfokus und Methode erlaubt beiderseits die Möglichkeit, neue Erfahrungen ausserhalb meiner «Comfort Zone» zu sammeln, was spannende und ungewohnte Einblicke verspricht, gleichzeitig aber eine persönliche Herausforderung darstellt.

Die aus diesen Bedingungen entwickelte Fragestellung ist grundsätzlich eher breit angelegt, lässt sich durch die autoethnografische Arbeit jedoch gewinnbringend konkretisieren. Es soll darum gehen, die eigene, unmittelbare Erfahrung des ersten Spielens eines Videogames aus kulturwissenschaftlicher Perspektive zu untersuchen. Dabei liegt der Fokus auf der Selbstbeobachtung, denn meine Praxen, Emotionen und Erfahrungen vor, während und nach dem Spielen sollen erfasst und kontextualisiert werden.

Der Artikel wird sich der umrissenen Thematik nähern, indem zunächst die Methode der Autoethnografie kurz vorgestellt und auf die aufgeworfene Fragestellung bezogen wird. Danach werden die Vorbereitungen für das Spielen und die eigentliche Spielsituation aufgezeigt, analysiert

und kulturwissenschaftlich verortet. Abschliessend werden die wichtigsten Erkenntnisse der Arbeit im Fazit zusammengefasst.

Autoethnografie und Subjektivität

Die Autoethnografie ist eine Unterkategorie der klassischen Ethnografie, sie ist zugleich Methode und Produkt wissenschaftlicher Arbeit. Was wird aber unter Autoethnografie verstanden? Carolyn Ellis beschreibt Autoethnografie als «Forschungsansatz, der sich darum bemüht, persönliche Erfahrung (*auto*) zu beschreiben und systematisch zu analysieren (*grafie*) um kulturelle Erfahrung (*ethno*) zu beschreiben»^[2]. Mit dem Verweis auf die persönliche Erfahrung macht die Definition deutlich, dass die Methode zunächst auf spezifische und singuläre Wahrnehmung und Erfahrung setzt.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass das individuelle Erfahren ohne grösseren Kontext existiert. Mit dem Ziel kulturelle Erfahrung beschreiben zu wollen, wird impliziert, dass sich die einzelnen Erfahrungen auf Phänomene beziehen, welche in einer spezifischen Kultur anerkannt, wahrgenommen und beschrieben sind. Die Autoethnografie räumt also dem subjektiven Erfahren grossen Wert ein. Diese Subjektivität wird zugleich mit dem Verweis auf die systematische Analyse der Befunde relativiert, ist Objektivität doch das oberste Ziel. Damit wird deutlich, dass die Methode wissenschaftlichen Standards entspricht und somit gleichwertig zu klassischen Methodonline-reviews der Kulturwissenschaft gebraucht werden kann. Die Autoethnografie ermöglicht es aber, individuelle Stimmen, marginalisierte Perspektiven und bisher nicht repräsentierte Gruppen sichtbar zu machen, um so die wissenschaftlich beachtete Sphäre zu vergrössern und zu differenzieren.^[3]

Ein weiterer Bezugspunkt der Autoethnografie findet sich in der Autobiografie, die retrospektiv und selektiv über das Leben der Autorin oder des Autors schreibt. Dabei werden nicht alle Ereignisse und Erfahrungen gleichwertig beleuchtet, sondern auf spezifische und bedeutende Momente fokussiert, welche an ein aussenstehendes und nicht direkt involviertes Publikum vermittelt werden. Diese Arbeitsweisen finden sich ebenfalls in der Autoethnografie wieder.^[4]

Ziel der autoethnografischen Methode ist es nun, persönliche Erfahrung zu nutzen, um Facetten kultureller Erfahrung zu beschreiben. Dahinter steht die Idee, dass unser Handeln, Denken und Fühlen in der Gesellschaft, in der wir leben, verankert und begründet ist.^[5] Es muss also möglich sein, anhand von individuell gelebter Erfahrung, soziale, gesellschaftliche und kulturelle Phänomene zu untersuchen.

Autoethnografie als Methode zeichnet sich durch spezifische Aspekte bzw. Annahmen aus. Die Autoethnografie ist eine Form der Narration und damit grundsätzlich eine konstruierte, symbolisch aufgeladene Erzählung, welche selektiv und retrospektiv verfasst ist, um auf spezifische Momente und Motive hinzuweisen.^[6] Die autoethnografische Methode nutzt bewusst die persönliche Erfahrung der Forschenden, wobei mit dieser expliziten Subjektivität die wissenschaftlich geforderte Objektivität der Forschung in Frage gestellt wird. Kompensiert wird dies, indem die Objektivität zum Thema wird und die Reflexion über das eigene Handeln stark in den Forschungsprozess eingebunden wird.^[7] Diese Methode reiht sich zudem in einen grösseren Kontext ein, bei dem es darum geht, dass das eigene Selbst der Forschenden, vor allem in der Kulturwissenschaft, immer Teil des Arbeits- und Forschungsprozesses ist, auch wenn dies meist nicht explizit besprochen oder anerkannt wird.^[8]

Wie und warum soll die Methode der Autoethnografie nun aber in dieser Arbeit konkret genutzt

werden? Grundsätzliches Ziel ist es, persönliche Erfahrung zu nutzen und diese in einen größeren sozialen Kontext der Thematik einordnen zu können, wobei die persönlichen Erfahrungen als Forschungsdaten gebraucht werden.^[9] Dies erlaubt eine nuancierte Beschreibung des Erlebten, der aufgetretenen Emotionen sowie das Wahrnehmen impliziter Mechanismen, Normen und Regeln innerhalb der betrachteten kulturellen Praxis.^[10] Die Methode der Autoethnografie bietet sich gerade im Bezug auf die Datenerhebung insofern besonders gut an, als der Bereich Games/Gaming für mich als Forscherin noch Neuland ist, sodass die Autoethnografie in gewisser Weise als Interview-Alternative fungiert. Daraus ergibt sich die Möglichkeit und die Herausforderung, eigene Emotionen, Gedanken, Aktionen und Reaktionen mit Blick auf das Erkenntnisinteresse zu untersuchen.

Einordnung in die Game Studies

Am Anfang dieses Projekts stand zunächst die Einarbeitung in das breite Feld der Game Studies. Die Beschäftigung mit digitalen Spielen im akademischen Kontext ist eine neue Entwicklung, die ab den 90er-Jahren vermehrt zu beobachten ist. Das Feld ist also neu, was erklärt, dass es sich (je nach Autor/in) noch in der Konsolidierungsphase befindet^[11], oder sich zumindest erst kürzlich zu institutionalisieren begonnen hat.^[12] Dies bedeutet auch, dass die Disziplin einen eher breiten Interessenshorizont abdeckt und bezüglich Methoden, Zugängen und Theorien offen ist, also (noch) nicht auf einem starren Kanon fachspezifischer Theorien und Arbeitsweisen besteht.^[13]

Bedeutend für die Beschäftigung mit dem Thema Games ist die Anerkennung des Wandels innerhalb des Gegenstandsbereiches. Seit den ersten digitalen Spielen hat sich dies vor allem in der technischen Entwicklung sowie der Ausweitung des Publikums niedergeschlagen, was dazu geführt hat, dass das Image des Gamens im kulturellen Rahmen einen grundlegenden Wandel durchgemacht hat.^[14]

Eine weitere wichtige Grundlage bei der Beschäftigung mit dem Themenkomplex Game Studies ist die Einsicht, dass Games/Gaming Culture kulturelle Artefakte darstellen und mit spezifischen Praxen verbunden sind. Beide existieren nicht einfach für sich allein, sondern sind in einen spezifischen kulturellen und zeitlichen Kontext eingebunden. Dieser Kontext bietet dann wiederum Rahmenbedingungen, die beeinflussen, wie über die Thematik gedacht, gesprochen, geurteilt und mit ihr umgegangen wird.^[15] Wenn im Folgenden also über Games gesprochen wird, geschieht auch dies in einem spezifischen Kontext und ist somit gewissen Regeln und Denkrichtungen unterworfen.

Zum technischen und sozialen Zugang oder: Von Hürden und ihrer Überwindung

Im Folgenden schildere ich meinen Zugang zum Gegenstandsbereich. Ich fasse den Begriff ›Zugang‹ relativ weit und versuche darzulegen, wie und was dazu beitragen kann, dass spezifische kulturelle Praxen verfolgt werden oder dies unterlassen wird.

Meine persönliche Beschäftigung mit Games/Gaming fand im Rahmen eines Seminars des Studiengangs Populäre Kulturen ihren Anfang. Zum Semesterstart sollte als Einstieg in das Aufbaumodul *Game Studies* eine Playografie^[16], also eine individuelle Spielebiografie, verfasst werden. Darauf sollte vermerkt werden, welche Spiele zu welchem Zeitpunkt gespielt bzw. als besonders wichtig eingestuft wurden. Mein Blatt war schlussendlich – mit Ausnahme von Gesellschaftsspielen wie bspw. *UNO*, *Ligretto* und *Tutto* – ziemlich leer. Abgesehen von einigen

wenigen Gameboy-Spielen, einigen Handy-Quiz und den *Sims* als einzigem Computerspiel zeigte sich deutlich, dass meine Erfahrungen in diesem Bereich sehr gering waren.

Diese ‹Lücke› befütterte meine Unsicherheit. Wie sollte ich ein Seminar zu diesem Thema bestreiten, wenn ich praktisch keine Vorkenntnisse hatte? Die Bedenken minderten sich aber schnell, denn es wurde klar, dass bei anderen Teilnehmer/innen teilweise auch nicht mehr Erfahrungen vorhanden waren und das Seminar thematisch aufgrund der unterschiedlichen Wissensstände sowie der weiten Auffassung des Gegenstandsbereichs bewusst sehr breit angelegt war.

Es stellt sich nun aber doch die Frage, warum der Bereich Games für mich so fremd war. Eine mögliche Antwort liegt dabei im Geschlecht. Computerspiele befinden sich seit ihrer Entstehung in einem männlich dominierten Terrain. Der Frauenanteil hat zwar in letzter Zeit deutlich zugenommen, die männlichen Spieler bilden aber immer noch die Mehrheit.^[17] Wenn ich mir jedoch die Zusammensetzung im Seminar ansehe (7 Studentinnen, 6 Studenten sowie 1 Dozentin und 1 Dozent), wird deutlich, dass das Geschlecht kein sehr aussagekräftiger Faktor zu sein scheint, wenn es darum geht, ob jemand (digital) spielt oder nicht.

Fast wichtiger erscheint die Tatsache, dass nicht nur ich selbst, sondern auch mein unmittelbares Umfeld kein oder nur sehr wenig Interesse an der Thematik zeigen. So kommt das Thema nicht zur Sprache, es findet keine Diskussion und auch keine Einstiegsmöglichkeit statt. Meine ‹Wissenslücke› erstaunt mich selbst, da mein generelles Interesse an populärkulturellen Themen gross ist.

Hier spielt wohl auch der grössere gesellschaftliche, kulturelle und technische Kontext eine Rolle. Während Bücher, Filme, Serien und Musik ‹etablierter› Bestandteil der kulturellen Sphäre sind, ist dies bei Games (noch) nicht, zumindest nicht im gleichen Masse, der Fall. Dadurch sind die Einstiegshürden beim Spielen grösser als bei anderen Geräten/Konsolen. Weil ich weder im persönlichen Umfeld noch medial/kulturell vermittelt mit der Thematik in Kontakt komme, habe ich praktisch keinen Bezug zum Themenkomplex Games.

Ein weiterer Aspekt, den es unter dem Überbegriff ‹Zugang› zu beachten gibt, betrifft den Bereich der Technik. Wie bereits deutlich wurde, habe ich bis jetzt praktisch keine Erfahrungen mit digitalen Spielen gemacht. Dies hängt sicher auch damit zusammen, dass ich, bzw. meine Schwester, mit Ausnahme eines Gameboys keine Spielkonsolen besitzen und besessen haben. Spielen wäre also für mich sowieso nur auf dem Computer möglich gewesen. Dabei ist zu beachten, dass ich ein MacBook Air besitze, welches bezüglich seiner technischen Gegebenheiten nicht für das Spielen ausgerichtet ist, was beim Ausprobieren der Demoversionen verschiedener Spiele deutlich wurde.

Als bedeutenden Punkt in diesem Bereich des Zugangs würde ich auch das Unwissen bezüglich des konkreten Bezugs der Spiele bezeichnen. Abgesehen von der Möglichkeit, die Spiele im Laden oder online zu kaufen, wusste ich nicht, wo ich Spiele erwerben könnte. Erst im Verlauf des Seminars wurde ich mit *Steam*^[18] vertraut. Auch hier fällt auf, dass ein Ungleichgewicht der Bekanntheit in der grösseren Öffentlichkeit herrscht: Während ähnliche Dienste für andere Medienformate wie *iTunes* oder *Netflix* in den Medien präsent sind, ist dies für *Steam* sicher nicht im gleichen Masse der Fall.

Aufgrund dieser verschiedenen sozialen und technischen Hürden, bzw. Wissenslücken brauchte ich also zunächst einmal Hilfestellung von Aussen, um überhaupt diese mir unbekannte Welt betreten zu können. Indem mit dem Seminarbesuch diese Bedingungen geklärt waren, ergaben sich plötzlich ganz neue Möglichkeiten, wie die Thematik Games von mir bearbeitet werden könnte. Gerade weil mir Vorwissen fehlte, lag die Beschäftigung mit dem Material und die Thematisierung meines Unwissens selbst nahe. Ich hatte hier die Chance, Erfahrungen aus erster Hand zu machen und damit die spezifische Perspektive einer Anfängerin zum Ausgangspunkt meiner Forschung zu

machen. Damit war es möglich, sowohl andere und neue Aspekte des Themas in den Fokus zu nehmen, als auch meine eigene Neugier bezüglich einem mir bisher unbekannten Themenkomplex zu stillen.

Als Abschluss des Zugangs, und somit auch der Vorbereitung, soll die konkrete Auswahl des Spiels begründet werden. Nachdem ich mir zunächst verschiedene Möglichkeiten der Annäherung an das Thema über andere Medien^[19] überlegt hatte, beschloss ich, die Chance zu nutzen, direkt und aktiv an das Thema heranzugehen und einen doppelten Sprung in unbekannte Gewässer zu wagen: eine Autoethnografie der ‹ersten› Game-Erfahrung. Diese Entscheidung hing massgeblich damit zusammen, dass ich in dieser Situation die Möglichkeit hatte, Hilfestellungen von diversen Seiten in Anspruch zu nehmen, die ich sonst nicht gehabt hätte. Das Vorhandensein einer Community, die über nötiges Wissen, Erfahrung und Know-how verfügt, kann also als Bedingung oder zumindest als Erleichterung angesehen werden, wenn es darum geht, Eintritt in einen neuen thematischen Bereich zu finden. Diese Hilfestellung trug auch konkret zur Auswahl des Spiels bei. Ich wusste zwar einigermassen, was ich nicht spielen wollte (Waffen, Gewalt, Horror), doch mir fehlte das Wissen über das Angebot jenseits dieser Ideen. Wichtig war für mich zudem, dass das Spiel über einen relativ klaren Verlauf verfügt und meinen Fähigkeiten entgegenkommt. Aufgrund verschiedener Vorschläge entschloss ich mich für das Spiel *Firewatch*^[20], wobei hier angemerkt werden muss, dass ich mir zu diesem Zeitpunkt noch keine konkreten Gedanken zum Inhalt des Spiels gemacht hatte. Nachdem nun das Forschungsvorhaben formuliert wurde und Beistand zum Überwinden der Hürden vorhanden war, konnten ‹die Spiele beginnen›.

Press Play to Begin

Mit der eigentlichen Untersuchung wurden Daten in Form von Feldnotizen generiert, die während dem Spielen verfasst wurden. Die Spielumgebung ist in Abbildung 1 zu sehen; ich spielte allein am Schreibtisch in meinem Zimmer, der Platz war beschränkt, neben dem Laptop lag Schreibmaterial bereit. Die Notizen wurden zu Analysezwecken thematisch kodiert und geordnet, wobei die wichtigsten Bereiche in die Arbeit integriert wurden. Zu Beginn muss jedoch die Einschränkung gemacht werden, dass die nachfolgende Analyse nur eine Auswahl darstellt und keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.



Abb. 1: Spielsituation

Erste Schritte: Gameplay, Bedienung und ich

Zu Beginn soll die Story des Spiels behandelt werden. *Firewatch* erzählt die Geschichte des Protagonisten Henry, der einen neuen Job in der Firewatch eines Parks beginnt. Die Handlung orientiert sich anschliessend an den täglichen Aufgaben Henrys, welche ihm von Delilah erteilt werden. Die beiden interagieren praktisch konstant durch das ganze Spiel hindurch miteinander, wobei die Interaktion ausschliesslich durch ein Funkgerät geschieht. Der Spielverlauf hat grundsätzlich eine Auftrags- bzw. Missionsstruktur, das heisst, dass Henry jeweils eine konkrete Aufgabe erteilt bekommt, welche er dann ausführen muss. Das Spiel lässt sich dem Genre Abenteuer – genauer dem Subgenre der Walking Simulators^[21] – zuordnen.^[22] Genres sind, grob gesagt, Klassifizierungssysteme für Medienprodukte. Sie dienen dazu, gewisse Merkmale dieser Produkte zu

definieren und schaffen so Orientierungshilfe für Medienproduzenten und Konsumenten.^[23] Für mich als Computerspielfanerin ist diese Genreeinteilung zwar nicht wichtig, da ich nicht weiss, welche Aspekte damit verbunden sind. Für erfahrenere Spieler/innen wird damit aber eine gewisse Erwartungshaltung bezüglich der Spielmechanik, Story, Perspektive usw. erzeugt.

Auch im Bereich Gameplay ist es für mich bedeutend, den Aspekt der Technik bzw. Spielmechanik anzusprechen. Die Steuerung funktioniert grundsätzlich mit Tastatur und Maus bzw. Trackpad, wobei ich aus Gewohnheit Letzteres benutzte. Vor Spielbeginn sah ich mir im Spielmenü die Einstellungen an:

«Ich schaue mir die Steuerung an und mache mich mit den wichtigsten Tasten vertraut. Da eben keine grossen Vorkenntnisse bestehen, sind es zu viele, um sich alle zu merken, also beschränke ich mich auf das Wichtigste: laufen, springen. Ich stelle mich darauf ein, im Verlauf des Spiels darauf zurückzukommen, um einzelne Steuerungselemente nachzuschauen.»^[24]

Wie aus der Passage des Feldtagebuchs deutlich wird, war ich von den vielen verschiedenen Steuerungsoptionen zunächst etwas überfordert. Für erfahrende Spieler/innen wären die Tasten vermutlich bekannt gewesen, die Steuerung reine Routine. Schon hier wird deutlich, dass sich das Spielen mit oder ohne Erfahrung deutlich voneinander unterscheidet. Für Neulinge sind schon Basiseingabeoptionen neu, während sich erfahrene Spieler/innen wohl nicht einmal die Mühe machen, die Steuerung vor Spielbeginn zu studieren.

Mit dem eigentlichen Spielbeginn konnte ich aber feststellen, dass die Steuerung recht einfach funktionierte. Mit wenigen Tasten können die wichtigsten Funktionen betätigt werden und wenn neue Steuerungsmechanismen, wie bspw. die Benutzung des Funkgerätes zur Kommunikation mit Delilah, was in Abbildung 2 zu sehen ist, dazukommen, wird auf dem Bildschirm angezeigt, welche Tastenkombination dazu verwendet werden muss. Das Spiel kommt *«Frischlingen»* also tatsächlich entgegen.





Abb. 2: Bedienungshilfen

Während ich zu Beginn des Spiels häufig auf diese Hilfen angewiesen war und teilweise Mühe mit gewissen Kombinationen hatte, machte sich doch schnell ein gewisser Lernprozess bemerkbar. Die Steuerung wurde zunehmend intuitiver und zu einem gewissen Masse automatisiert.^[25]

Als weiteres technisches Element im Gameplay möchte ich noch ein paar Worte zum von mir benutzten Computer verlieren. Obwohl mir versichert wurde, dass das ausgewählte Spiel mit dem Laptop gut spielbar sei, ergaben sich einige Probleme. Ich habe zunächst auf Anraten einer Kommilitonin die Auflösung des Spiels vor Spielbeginn heruntergesetzt, um so weniger 'Leistung' zu brauchen. Trotz dieser Vorkehrungen begann mein Laptop zu überhitzen, was sich in einer konstant lauten Spielsituation bemerkbar machte. Aus diesem Grund habe ich die ganze Zeit mit Kopfhörern gespielt und hatte manchmal trotzdem noch Probleme, den Gesprächen zu folgen. Dies hat zwar das Spielen nicht einschneidend gestört, doch es hat zu einer nicht ganz so entspannten und konstant lauten Spielsituation geführt. Nebenbei habe ich durch diese Technikhürde jedoch erste Grundlagen bezüglich des Zusammenspiels der Elemente Grafik, Leistung und Lüftung erkannt und so einen weiteren Lernprozess durchgemacht.

Ein letzter Punkt zum Gameplay beschäftigt sich mit der Thematik der Einflussnahme bzw. den Optionen im Spielverlauf selbst. Wie schon angesprochen, ist der Auftragscharakter ein Kennzeichen des Spiels. Die Aufträge werden vorgegeben und nach erfolgreichem Abschluss folgt der nächste – hier scheinen die eigenen Handlungsoptionen also sehr begrenzt zu sein. Dem Gegenüber stellen die Gesprächssituationen mit Delilah eine Ausnahme dar. Die Kommunikation mit Delilah findet meist in Form eines Gespräches statt. Im Verlauf dieser Gespräche habe ich (als Spielfigur) mehrere vorgegebene Antwortmöglichkeiten, aus denen ich meine Reaktion auf Gesagtes auswählen kann. Doch gerade diese Auswahl an Antwortmöglichkeiten habe ich seit Spielbeginn hinterfragt:

«[...] hier stellt sich die Frage, ob alle Möglichkeiten schlussendlich ans gleiche Ziel führen, oder inwiefern die eigene Auswahl die Narrationsgrundlage verändert. Denke eher, dass keine grossen Veränderungen bewirkt werden können.»

Es wird deutlich, dass die Frage nach der eignen Einflussnahme in das Spielgeschehen und damit in den gesamten Spielverlauf eine bedeutende Position einnimmt. Zudem wird klar, dass ich persönlich nicht an eine bedeutende Einflussmöglichkeit glaube, denn dies würde der sonst so strikt vorgegebenen Story des Spiels zuwiderlaufen. Die Narration dieses Spiels gibt also die Perspektive, die Sequenz sowie die Inklusion/Exklusion bestimmter Ereignisse vor, sodass Spielende selbst nur sehr beschränkte Einflussmöglichkeiten in den Spielverlauf haben.^[26]

Sinne: Optik, Akustik und Atmosphäre

Neben der grundlegenden Funktionsweise des Spielens hat mich zu Beginn des Spiels vor allem dessen künstlerische Gestaltung in den Bann gezogen. Aus diesem Grund möchte ich nun jene gestalterischen Elemente besprechen, welche mir aussergewöhnlich stark aufgefallen sind. Einerseits betrifft dies die Geräuschkulisse, welche durch den Einsatz von Geräuschen und Musik geschaffen wird. Die Geräusche sind allgegenwärtig und schaffen/verstärken so die Illusion einer realen Situation. Wenn ich durch ein Gebüsch marschiere, rascheln Blätter; beim Klettern gibt Henry Geräusche der Anstrengung von sich. Solche und ähnliche Merkmale und Aspekte des Spielens fördern die Immersion oder auch das Präsenzerleben und erlauben ein erleichtertes und vollständigeres Eintauchen in die digitale Spielwelt.^[27]

Im Gegensatz zu den Geräuschen habe ich mit dem Einsatz von Musik im Spiel etwas gehadert. Musik untermalt das Spielgeschehen immer wieder. Wann und warum diese einsetzt oder was genau damit erzielt werden sollte, ist mir auch nach mehrmaligem Spielen nicht gänzlich klargeworden. Die Musik setzt meist relativ plötzlich und unvorhergesehen ein und blendet in gleicher Weise wieder aus – somit war für mein persönliches Eintauchen die Musik, entgegen der oben gemachten Überlegungen zu Geräuschen, eher hinderlich.^[28]

Als weiteres Element soll auf die Raumgestaltung eingegangen werden. Wichtigstes Mittel zur Orientierung im Raum bietet die Karte des Parks, auf der Wege zwischen den verschiedenen Orten eingezeichnet sind (zur genaueren Funktionsweise der Karte: siehe Kapitel Erfahrungen). Die verschiedenen Orte der interaktiven Welt unterscheiden sich in ihrer Gestaltung teilweise massiv voneinander, sodass die Illusion einer beträchtlichen Grösse des Raumes vermittelt wird. Die Farben orientieren sich an den jeweiligen natürlichen Gegebenheiten (Wald, Wasser, Felsen) und sind in ihrer Basis realistisch gehalten. Abbildung 3 zeigt beispielhaft einen Ausschnitt der Vielfalt und Gestaltungsformen der vorkommenden Landschaften, welche die Spielorte deutlich als Wald, Höhle und Canyon erkennbar machen. Obwohl die erkundbare Welt relativ gross ist, bin ich im Spiel an die Grenzen des spielbaren Raumes gestossen.



Abb. 3: Beispiele für Landschaften

Als Abschluss dieses Kapitels soll nun noch auf die Atmosphäre(n) im Spiel eingegangen werden. Innerhalb des Spielverlaufs verändert sich die generelle Stimmung oder Atmosphäre beträchtlich. Diese Veränderung wird mit verschiedenen Mitteln erreicht: Der Einsatz von Licht erzeugt unterschiedliche Stufen von Helligkeit und Dunkelheit. Die Farben generieren Wärme, Kälte, Anspannung und Entspannung. Der Musikeinsatz sorgt für Stimmungen oder verstärken diese. Der Einsatz von Gewittern befördert Gefühle von Bedrohlichkeit. Rauch in der Luft, Gespräche und damit verbundene Theorien signalisieren Gefahr. Abbildung 4 zeigt eine Auswahl verschiedener Atmosphären, die durch Farben, Landschaften, Witterung und Lichteinsatz geschaffen werden, wobei besonders die Unterschiede zwischen den verschiedenen Kompositionen und die damit

verbundenen differenzierten Assoziationen wie Gefahr, Entspannung oder Hitze auffällig sind.



Abb. 4: Beispiele für Stimmungen

Zum Bereich der Atmosphäre ist es wichtig zu sagen, dass die Empfindungen, die durch das Spiel vermittelt wurden, teilweise bis in die Wirklichkeit transportiert wurden und verschiedene Sinne angesprochen bzw. involviert wurden. Gefühle der Bedrohlichkeit, Hitze-Zustände oder schlechte Luft, welche durch den Rauch simuliert wurde, wurden für mich in mehreren Situationen in der Realität erlebbar:

«Die Atmosphäre wird angespannt und auch etwas unheimlich, zudem wird es dunkel, was zum allgemeinen Unbehagen beiträgt. Die ganze Situation wirkt etwas bedrohlich und auch mir selbst wird, entgegen aller Logik, etwas unbehaglich zumute.»

Diese Erfahrungen decken sich mit dem Konzept des Embodiment, welches sich mit den Wechselwirkungen zwischen den Geschehnissen und Prozessen beim Spielen und den physischen Reaktionen der Spielenden beschäftigt.^[29] Bareither bezeichnet solche Erfahrungen als Affizierung und versteht darunter jene Effekte, bei denen emotionale Erfahrungen Auslöser für körperliche Reaktionen bei den Spielenden sind.^[30]

Identifikation: Spieler/in und Spielfigur

Identifikation mit Medienfiguren ist ein Konzept, dass grundsätzlich in der Betrachtung aller Medienformate auftaucht. Bei neueren Medien und insbesondere beim Computerspiel wird diese Identifikation entscheidend verändert und verstärkt. Grundlage dafür bietet die Tatsache, dass Medienfiguren von den Spieler/innen gewissermaßen als Verlängerungen des eigenen Selbst wahrgenommen werden und dass das eigene Handeln in der interaktiven Spielwelt konkret erlebt werden kann. Dies führt dazu, dass eine echte Identifikation im Sinne einer Verschmelzung mit der Spielfigur stattfinden kann.^[31] Diese Avatare, so Bareither, setzen den menschlichen Körper in einen Wahrnehmungs- und Tätigkeitszusammenhang zu einer virtuellen Umwelt.^[32] Grundsätzlich trifft dies für meine Erfahrung beim Spielen insofern zu, als *Firewatch* aus der Perspektive Henrys gespielt wird und Spieler/innen die Geschehnisse aus direkter Perspektive der Spielfigur erleben. Dies wird deutlich, indem man die Spielfigur eigentlich mit Ausnahme von Armen/Händen (selten Beine) niemals sieht. Ich erlebe die Handlung also aus einer ›First-Person Perspektive‹, indem ich laufe, klettere und mich aus der Perspektive der Spielfigur selbst orientiere, wie dies in Abbildung 5 zu sehen ist.



Abb. 5: Perspektive

Gleichzeitig hat für mich eine vollständige und andauernde Identifikation mit der Spielfigur Henry nur bedingt stattgefunden. Einerseits ist die Figur nicht individuell anpassbar: Henry ist ein Mann, was durch die Stimme, die durch das ganze Spiel hindurchführt, deutlich wird. Andererseits war vielleicht auch die Sprache ein Hindernis für mich. Das Spiel kommuniziert (zumindest in den Dialogen) in Englisch, was eine weitere Hürde für meine Identifikation mit den Protagonisten schuf. Weiter stelle ich fest, dass auch der Zeitpunkt im Narrativ eine Rolle spielt, wie stark ich mich mit der Hauptfigur identifizierte:

«Die Auswahl der Antworten/Möglichkeiten erfolgte an diesem Punkt aufgrund eigener und persönlicher Logik à habe mich hier nicht als gegebene Spielfigur gefühlt und gehandelt, sondern auf persönlicher Grundlage.»

Das Zitat stammt aus den Feldnotizen ganz zu Beginn des Spielens. Ich habe die Figur erst gerade kennengelernt und noch keine <Beziehung> zu ihr aufgebaut, sodass Entscheidungen an diesem Punkt des Spielverlaufs nicht aus der Logik des Spielcharakters, sondern hauptsächlich aufgrund persönlicher Empfindungen und Erfahrungen gemacht wurden.

Doch was bedeutet <Identifikation und Verschmelzung mit der Spielfigur> überhaupt? Geht es darum, die eigenen Empfindungen auf die Spielfigur zu übertragen oder aus der Logik der Spielfigur heraus zu handeln? Ist eine bewusste Trennung dieser Empfindungen überhaupt möglich und ist sie Zeichen für oder gegen eine Identifikation mit der Spielfigur? Obwohl Identifikation meint, dass meine Entscheidungen und Erfahrungen zu jener der Spielfigur werden, bleibt für mich eine Trennung – oder zumindest ein Bewusstsein – vorhanden, welche zwischen spielinterner Handlungslogik (aus Henrys Vorgeschichte gegeben) und persönlicher Logik, die auf meiner realen Situation besteht, unterscheidet. Ich bin zwar in das Spiel involviert, das Bewusstsein des Vorhandenseins eines Avatars tritt aber im Spielverlauf immer wieder und in unterschiedlicher Intensität auf.

Ein weiterer Aspekt betrifft die Beeinflussbarkeit. Wie schon erwähnt, sind die Möglichkeiten der Einflussnahme in den Spielverlauf eher beschränkt, was wiederum das Identifikationspotenzial mit den gemachten Handlungen verringert. Doch auch hier hält meine Erfahrung Gegenbeispiele bereit:

«Beim Herausgehen will ich instinktiv den Rucksack, der neben der Tür auf dem Tisch liegt, mitnehmen. Dies scheint jedoch zunächst nicht zu funktionieren. Es stellt sich heraus, dass der Rucksack beim Herausgehen vom System selbst automatisch angezogen und somit mitgenommen wird. Ich wollte also aufgrund realer Logik und anhand eigener Erfahrung in der Wirklichkeit handeln, obwohl dies gar nicht vorgesehen war.»

Das Beispiel beschreibt eine Situation im Spiel, in der ich aufgrund von Erfahrungen in der realen Welt auf eine bestimmte Art und Weise handeln wollte, obwohl dies vom Spiel so nicht vorgesehen war. Solche Situationen sind im Spiel mehrmals aufgetreten und machen deutlich, dass doch eine Art von Verschmelzung des eigenen Selbst mit dem Spielprotagonisten und dessen spielinterner Logik stattgefunden hat.^[33]

Emotionen: Irritation, Erfolg und Unbehagen

Grundsätzlich kann ich festhalten, dass ich in einem grossen Masse emotional ins Spiel involviert war, was schon in der zuvor besprochenen Identifikation zur Sprache kam. Die erlebten Emotionen deckten zudem ein sehr breites Spektrum ab, zwischen äusserst positiven und negativen Emotionen wurden beträchtliche Nuancen durchlebt.

Damit überhaupt eine emotionale Reaktion auf die Geschehnisse im Spiel stattfinden kann, bedarf es einer gewissen Involvierung seitens der Spielenden. Diese Prozesse werden mit den Begriffen Präsenzerleben, Immersion und Involvement beschrieben. Obwohl die Konzepte nicht genau dasselbe meinen, basieren sie auf der Annahme, dass die Spielenden in die Spielwelt eintauchen und mit ihr verschmelzen, wobei die digitale Welt in ihrer Gesamtheit als relevantes Referenzsystem für die Spielenden angesehen wird. Dabei steht vor allem die intensive Auseinandersetzung mit der digitalen Welt im Zentrum. Diese Welt wird nicht als medial vermittelt betrachtet, sondern es besteht die Illusion, dass eine direkte Interaktion/Kommunikation in und mit ihr möglich ist.^[34]

Im Anschluss möchte ich nun einige emotionale Reaktionen, welche im Spielverlauf aufgetreten sind, genauer betrachten. Positive Emotionen wurden eigentlich immer im Zusammenhang mit Erfolgserlebnissen empfunden. Diese Erfolgserlebnisse standen sehr stark mit Lernerfolgen in Beziehung. Beispiele dafür sind die problemlose Nutzung der Steuerung im Spiel, das Finden von Orten in der Spielwelt, das Erledigen der Aufträge, das Abschliessen eines Tages (Level) usw. Neben diesen Erfolgserlebnissen, ist auch die Neugierde in diese Kategorie einzuordnen. Sie treibt mich an, weiter spielen zu wollen, neue Erfahrungen zu machen und zu sehen, was den Reiz des Spielens eines Computerspiels ausmacht.^[35]

Wie zu erahnen ist, waren nicht alle meine Emotionen beim Spielen positiver Natur, weshalb es im Folgenden um die negativen Empfindungen gehen soll. Zunächst sind hier Frustration und Irritation zu erwähnen:

*«Auch die Suche nach einem alternativen Weg bringt zunächst nichts. → Ich habe hier sicher 30 min. Zeit gebraucht und bin zu nichts gekommen
→ ziemlich genervt und unsicher.»*

Der Auszug verweist auf die noch zu besprechenden Leerläufe im Spielverlauf. Die negativen Emotionen basieren hier auf dem Gefühl, Zeit und Energie <für Nichts> verschwendet zu haben sowie auf dem Eindruck des Versagens, den Anforderungen des Spiels nicht gewachsen zu sein.

Irritation kann aber auch durch andere Ursachen ausgelöst werden. Beim Spielen ergab sich mehrmals eine technische Störung, welche den Spielverlauf behinderte. Inmitten des Spiels gab es plötzlich Probleme mit der Steuerung bzw. deren Reaktion, sodass die Spielfigur sich unabhängig von meinem Eingreifen bewegte und ich darüber keine Kontrolle mehr hatte.^[36] Hier ist die Irritation nicht durch das eigene Handeln oder die eigenen Fähigkeiten bedingt, sondern basiert auf dem Medium Computer bzw. dem Computerspiel. Es ist also entscheidend, dass die Immersion gestört und unterbrochen wird. Ich habe keine Kontrolle mehr, über das, was geschieht und es wird deutlich, dass zwischen mir und dem Spiel eine Zwischenebene besteht, welche entscheidenden Einfluss in das Spielgeschehen nehmen kann – mein Eintauchen in die Spielwelt wird also auf deutliche Weise gestört.

Mit Huizinga könnte die beschriebene Erfahrung als Regelbruch bzw. Spielzusammenbruch gedeutet werden. Jedes Spiel basiert auf eigenen und spezifischen Regelungen. Wird die so geschaffene Ordnung verletzt oder gestört, stürzt die Spielwelt zusammen und das Spiel endet.^[37] Indem die Steuerung nicht mehr nach den vorgegebenen Regeln funktioniert, wird die geltende Ordnung unterlaufen und ich werde aus dem Spielfluss herausgerissen, was Irritation, Frustration und Wut auslösen kann.

Weiter bilden die Gefühle von Bedrohung, Anspannung, Schrecken, sowie des Unheimlichen ein weiteres Teilspektrum der erlebten Emotionen. Hierzu ein Auszug aus meinen Feldnotizen:

«Ich mache mich auf den Weg, irgendwo auf dem Weg werde ich attackiert. Der Angreifer schlägt mich nieder und es wird schwarz → ich selbst bin beim Angriff erschrocken und zusammengezuckt (physische Reaktion in der realen Welt), Angriff kam sehr überraschend, Interaktion im Spiel ist sowieso (mit Ausnahme von Delilah) eher selten.»

Wie deutlich wird, zeichnen sich diese Emotionen dadurch aus, dass sie physische Reaktionen in der realen Welt nach sich ziehen. Sei es ein Zusammenzucken, eine Anspannung im Körper oder ganz einfach ein Gefühl der Bedrohung – die Emotionen hinterlassen Spuren in Körper und Kopf der Spielenden. Die Gefühle können dabei entweder von konkreten Ereignissen oder aber allein durch die Atmosphäre im Spiel ausgelöst werden. Hier kann wiederum auf Bareither und sein Konzept der Affizierung verwiesen werden. Dabei wird von einer unbewussten Kommunikation zwischen Dingen und Körpern ausgegangen, deren Grundlage eine Embodiment Relation zwischen Avatar und Spieler/in bildet.^[38] Emotionale Erfahrungen (wie bspw. Erschrecken) sind dabei Auslöser für körperliche Reaktionen bei den Spielenden.^[39]

Zum Abschluss sollen noch einige Beispiele angesprochen werden, welche sich nicht so deutlich den positiven oder negativen Emotionen zuordnen lassen. Dabei geht es zunächst um ein Gefühl der Vorahnung:

«Ich komme zur Höhle und schliesse das Tor auf. Nachdem ich eingetreten bin, schaue ich mich zuerst nach allen Seiten um. Als ich nichts sehe, gehe ich weiter. Kaum bin ich um die nächste Biegung, fällt das Tor ins Schloss und ich bin eingeschlossen.»

→ *Dieser Verlauf war irgendwie klar und ich habe es auch (zumindest unterbewusst) erwartet.»*

Das Beispiel macht deutlich, dass Emotionen in Form einer Vorahnung bezüglich des kommenden Geschehens auftreten können. Hier ist zu beachten, dass einerseits die Stimmung in der Situation zur Vorahnung geführt hat. Andererseits, und wahrscheinlich fast wichtiger, spielt hier eine gewisse ›Schablonenhaftigkeit‹ eine Rolle. Damit meine ich, dass die Ausgangslage eine Art Muster darstellt, das sich in anderen Medienformaten wiederfindet und deshalb hier nicht zu Überraschungen führt. Bezüge zu anderen Situationen, eigenen Erfahrungen oder typischer Ereignissen bestimmter Genres/Erzählungen können also dazu führen, emotionale Reaktionen auszulösen.

Abschliessend soll noch auf eine Art Abwehr-Reaktion eingegangen werden:

«*Es ist ein Fremder im Turm und ich soll zurück um nachzusehen, wer das ist*
→ *Persönlich: Wieso sollte man das tun? Das scheint mir ziemlich idiotisch und viel zu gefährlich.»*

Im Auszug wird deutlich, dass meine persönliche Reaktion dem im Spiel formulierten Auftrag gänzlich entgegenläuft. Die Emotion basiert darauf, was ich persönlich in der gleichen Situation in der realen Welt fühlen und denken würde. Der Spielverlauf und meine individuelle Handlungslogik widersprechen sich also. Spannend ist hier, dass ich die Emotion zwar wahrnehme und äussere, sie aber letztendlich ignoriere. Es findet also gewissermassen ein Immersionsbruch statt – gleichzeitig kann ein solcher Bruch aber nur stattfinden, *weil* ich involviert bin. Ich folge der intendierten Spielhandlung, einerseits weil ich weiterkommen will und dazu den Aufträgen folgen muss, andererseits steht dahinter das Bewusstsein, dass es einen Unterschied zwischen Spielwelt und realer Welt gibt. Was sonst als gefährlich angesehen und deshalb nicht getan wird, verliert in der Spielwelt an Bedeutung und wird trotzdem gemacht. Hier spielen jedoch sicher die bisher gemachten Erfahrungen eine Rolle, denn im Spiel gab es keine Situationen, die Henry gefährlich worden wären oder geschadet hätten, weshalb auch hier nicht von einer vorgegebenen Handlungsweise abgesehen wird. In diesem Beispiel wird also eine klare Unterscheidung zwischen Real- und Spielwelt deutlich.

Erfahrungen: Unsicherheit vs. Lernen

Zum Abschluss meiner Beschäftigung mit verschiedenen Aspekten des Spielens möchte ich mich in diesem Kapitel mit den Lernprozessen beim Spielen beschäftigen. An erster Stelle steht die Unsicherheit, bezüglich dessen, was zu tun ist, wie etwas zu erreichen ist oder ob es einfachere oder schnellere Alternativen für mein Handeln gäbe. Diese Unsicherheit hat sicher viel mit meiner generell fehlenden Erfahrung im Bereich Computerspielen zu tun, denn wenn einem die Spielgenres mit ihren Logiken und Mechanismen schon bekannt sind, dürfte sich dieser Punkt von alleine klären.

Eine entscheidende Voraussetzung, damit es überhaupt zu Unsicherheit kommen kann, scheint mir die aktive Partizipation mit dem/am Medium zu sein. Das Spiel zwingt mich, aktiv etwas zu tun und das Medienprodukt nicht einfach nur zu konsumieren, wie es bei Filmen, Serien oder Büchern der Fall ist. Durch dieses aktive Handeln aber ist es erst möglich, etwas ›richtig‹ oder ›falsch‹ zu machen. Es ist also nicht unbedingt nur meiner Unerfahrenheit, sondern auch dem Medienformat geschuldet, dass Unsicherheit bei dieser Erfahrung eine so bedeutende Rolle spielt. Das Gefühl der Unsicherheit ist aber nicht über das gesamte Spielen konstant geblieben. Selbst als Einsteiger/in

sammelt man schnell Erfahrungen, sodass die Unsicherheit mit voranschreitendem Spielverlauf in der Regel abnimmt. Dies lässt sich mit Verweis auf Huizinga erklären, wonach ein Spiel auf spezifischen, festgelegten Regeln basiert.^[40] Am Anfang meines Spielerlebnisses sind mir diese Regeln noch nicht bekannt, was Unsicherheit schafft. Im Verlauf des Spiels lerne ich die Spielregeln kennen und werde so sicherer. Negativ gedeutet kann hier aber auf die unklare Grenzziehung zwischen Unsicherheit und Spannung hingewiesen werden. Wenn Unsicherheit im Sinne eines spannungserzeugenden Elementes gelesen wird, geht mit zunehmendem Wegfallen der Unsicherheit auch Spannung verloren und das Spiel büsst an Reiz ein.

Eine weitere Erfahrung, welche ich im Verlauf des Spiels wiederholt erlebte, sind Leerläufe, die bereits als Auslöser für Frustration erwähnt wurden, nun aber aus einer anderen Perspektive beleuchtet werden:

«[...] Das Lager ist jedoch verlassen. Ich laufe herum und warte darauf, etwas zu finden. Nachdem ich sicher an die 5 Minuten planlos herumgelaufen bin, finde ich beim Lager eine Nachricht der Teenager. → für folgende Aufträge: Besser zuerst alles genau anschauen, bevor man sinnlos in der Gegend herumrennt.»

Aus dem Ausschnitt wird klar, was ich mit dem Begriff meine: Es sind die unnötig lange Wege oder das Suchen von Hinweisen; ganz allgemein ein verzögerter Spielfluss. Diese Leerläufe zeichnen sich dadurch aus, dass, obwohl die Aufgaben eigentlich klar gegeben waren und keine speziellen Hindernisse überwunden werden mussten, beträchtliche Zeit gebraucht wurde, um Aufgaben zu erledigen. Eben aufgrund dieser Ausgangslage wurden die Leerläufe zur Quelle von Irritation und Frustration. Auch die Erfahrung der Leerläufe war im Spielverlauf nicht gleichmässig verteilt. Obwohl ein gewisser Lernprozess stattfand und zu Beginn des Spiels wesentlich mehr solcher Verzögerungen geschahen, sind sie auch am Schluss nicht völlig verschwunden. Hier scheint aber nicht nur die fehlende Erfahrung, sondern auch ein Nachlassen der Konzentration ein Grund für das Entstehen der Leerläufe gewesen zu sein. Das gleiche Phänomen kann also an unterschiedlichen Stationen im Spiel aufgrund verschiedener Umstände auftreten.

Eng in Verbindung mit den beiden oben besprochenen Erfahrungen steht der Aspekt des Lernens. Lernprozesse und das Entdecken neuer/anderer Möglichkeiten sind grundlegende Aspekte des (Computer-)Spielens.^[41] Ich habe beim Spielen viele solche Lernprozesse durchgemacht und möchte dies zunächst anhand zweier Beispiele illustrieren:

«Beim Klettern (aufwärts) ist es entscheidend, exakt am richtigen Ort zu stehen (Position, Entfernung), da klettern sonst nicht möglich ist.»

Hier wird deutlich, dass selbst einfache und grundlegende Aktionen bezüglich der Steuerungsmöglichkeiten im Spiel zunächst nicht selbstverständlich waren. Was im Verlauf des Spiels zu einem Routineakt wird, muss am Anfang zuerst ausprobiert, durchschaut und schliesslich erlernt werden:

«[...] In diesem Zusammenhang wird mir auch klar, welche wichtige Funktion die Versorgungskisten haben. In jeder Kiste gibt es eine Karte, anhand derer man die eigene Karte <aktualisieren> kann. Die eigene Karte wird dadurch

immer genauer und vollständiger.»

Im zweiten Beispiel wird deutlich, dass diese Lernprozesse von grösserer Bedeutung für den restlichen Spielverlauf sein können. Die Orientierung im Spiel verläuft grösstenteils über eine Karte, welche Orte und Wege der Spielwelt enthält. Die Karte ist zu Beginn noch nicht sehr detailliert, die Spielenden können sie aber während dem Spiel verfeinern, indem sie an vorgegeben Orten genauere Informationen in die eigene Karte übertragen. So schafft man sich selbst neue Wege und Möglichkeiten um im Spiel voranzukommen. Abbildung 6 zeigt verschiedene Stationen der Kartenfunktion: einerseits die Versorgungskiste als Ort, an dem eine Vervollständigung der eigenen Karte möglich ist, daneben die Karte im leeren Anfangszustand und schliesslich die schon etwas detailliertere Karte, wie sie im Spielverlauf zustande kommt.





Abb. 6: Versorgungskiste, Karte und Aktualisierung

An dieser Stelle muss aber darauf hingewiesen werden, dass das Verfassen der Feldnotizen wahrscheinlich einen Einfluss auf die Effizienz des Lernprozesses hatte. Gerade durch die Notizen bin ich mir in erhöhtem Masse bewusst, was ich tue und damit bewirke, sodass ich grössere und schnellere Fortschritte erziele. Gleichzeitig wird mit dem Verfeinern der Karte ganz explizit ein Erfolg, im Sinne eines <Vorankommens> sichtbar, der wiederum Motivation für weiterführende Lernprozesse darstellt. Allgemein scheinen die Konzepte Wiederholung und Routine wichtige Bestandteile der Erfahrungen im/um das Computerspiel zu sein.

Abschliessend möchte ich noch auf eine Erfahrung eingehen, die ich unter das Stichwort <Cheats> ^[42] stelle. Die beiden Aspekte, um die es im Folgenden gehen soll, sind Techniken, die in den Spielverlauf eingreifen, um einfacher oder schneller ans gewünschte Ziel zu kommen. Die erste Technik basiert auf spielinternen Mechaniken. Im Verlauf des Spiels ist es vorgekommen, dass ich an einer bestimmten Stelle in einer Höhle zu weit gelaufen bin und nicht mehr wenden konnte. Um wieder an den richtigen Ort zu gelangen, hätte ich erneut einen langen Weg zurücklegen müssen. Weil ich aber sowieso schon zum zweiten Mal an dieser Stelle am Spiel stecken blieb, fiel der Entschluss, das Spiel ohne zu speichern zu beenden, um so am letzten gespeicherten Zwischenstand (kurz vor der gewünschten Spielstelle) wieder einsetzen zu können. So konnte ich also einen auf der Spielmechanik basierenden Trick benutzen, um meine Fehler im Spiel zu korrigieren. Auch diese Erfahrung hat wiederum einen Bezug zu den schon angesprochenen Lernprozessen. Man muss zunächst lernen und verstehen, wie die Möglichkeit des Speicherns/Nicht-Speicherns für die eigenen Zwecke genutzt werden kann.

Zudem habe ich erst im Spielverlauf begonnen, mich von den vorgegebenen Handlungsanweisungen zu lösen und nicht intendierte Möglichkeiten des Spiels zu nutzen. Eine zweite Variante in diesem Bereich betrifft das in Anspruch nehmen von <Hilfe von Aussen>. Relativ spät im Spiel ist man durch eine Höhle an einen neuen Ort vorgestossen. Diesen Ort musste man dann wieder verlassen, der Weg durch die Höhle war jedoch von dieser Seite versperrt und die Karte hatte keine Alternativen verzeichnet. Nachdem ich dann sicherlich zwanzig Minuten nach einem Ausweg gesucht und nichts gefunden hatte, entschloss ich mich, im Internet Hilfe zu hohlen. Via *Google* bin ich schnell auf

Walkthrough-Videos^[43] zu *Firewatch* gestossen.^[44] Innerhalb weniger Minuten habe ich die Lösung zu meinem Problem gefunden und konnte weiterspielen. Die Erfahrung, an einem Hindernis nicht mehr weiterzukommen, hat nicht nur dazu geführt, andere Möglichkeiten des <Tricksens> zu entdecken, sondern auch, dass Computerspiele in einen umfassenden medialen Kontext eingebunden sind und Erfahrungen nicht nur im Spiel, sondern auch in dessen grösserem Existenzkontext geschehen können.

Verschriftlichung: Spielend und spielerisch Forschen

Zum Abschluss dieses Beitrags möchte ich auf einige Besonderheiten und Schwierigkeiten eingehen, die sich während des Forschungsprozesses ergeben haben. Die bedeutendste Schwierigkeit ergab sich in der Frage, wie die Feldnotizen während des Spielens am besten verfasst werden konnten und sollten. Nebst den schriftlichen Notizen bestand auch die Möglichkeit der Audio- oder Videoaufnahme, wobei ich diese beiden Möglichkeiten dann aber wieder verworfen habe. Der Hauptgrund lag darin, dass ich mich beim Kommentieren meiner Handlungen, wie es für eine Audioaufnahme nötig gewesen wäre, nicht wohl fühlte. Zudem habe ich bereits darauf hingewiesen, dass mein Laptop während dem Spielen konstant sehr laut war, was beide Formen der Aufnahme beträchtlich gestört hätte.

Ich blieb also dabei, nach dem Spielen zunächst handschriftliche Notizen zu verfassen, die dann später auf dem Computer etwas ausformuliert wurden. Diese Vorgehensweise wird in Abbildung 7 mit dem Nebeneinander von Laptop und Notizheft sichtbar. Dabei war vor allem entscheidend, die Zeitspanne zwischen Spielen und Notieren sowie zwischen handschriftlichen Notizen und der Weiterverarbeitung auf dem Computer so kurz wie möglich zu halten. Wenn zu viel Zeit verstrich, wurden die Erinnerungen verschwommen und weniger detailliert. Grundsätzlich habe ich mich bemüht, möglichst viele Facetten der Spielerfahrung (Inhalt, Emotionen, Technische Aspekte usw.) festzuhalten, auch wenn eine allumfassende Wiedergabe der gemachten Erfahrung natürlich nicht möglich war.

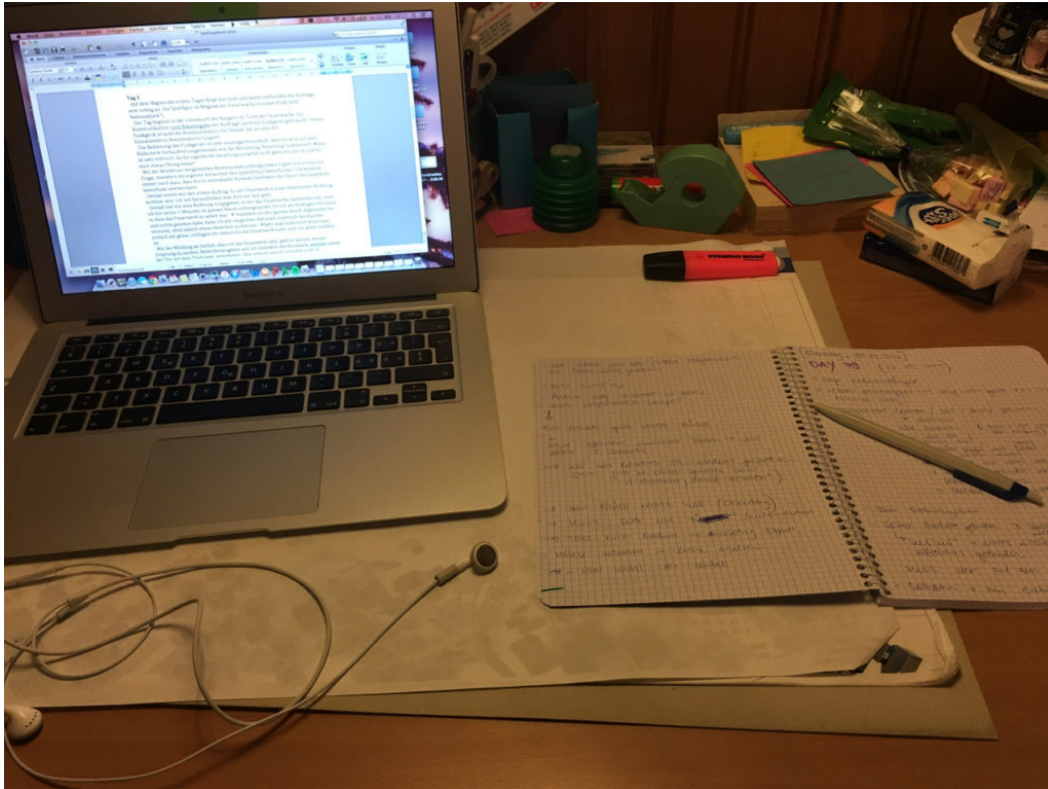


Abb. 7: Notizen

Nebst der Frage, welche die Form der Verschriftlichung betrifft, ergab sich in der Menge des Datenmaterials eine gewisse Problematik. Weil ich die gemachten Erfahrungen ausführlich besprechen und die Spielerfahrung umfassend beschreiben wollte, entstand eine sehr grosse Datenmenge. Darum habe ich beschlossen, mich mehrheitlich auf die Erfahrungen eines einmaligen Durchspielens zu beschränken und nur selten auf Unterschiede des ersten und mehrmaligen Spielens einzugehen. Mir ist bewusst, dass dies sicherlich einige spannende Erkenntnisse hervorgebracht hätte, doch aufgrund des beschränkten Rahmens des Beitrags und der grundsätzlich angestrebten Perspektive eines Computerspiel-Neulings wurden solche weiterführenden Aspekte des Spielens hier ausgespart.

Fazit: Perspektivenwechsel

Dieser Beitrag hat sich aus kulturwissenschaftlicher Perspektive mit dem Medium Computerspiel beschäftigt, wobei ich mithilfe der autoethnografischen Methode meine ersten Game-Erfahrungen am Beispiel des Games *Firewatch* untersucht habe. Ich bin dabei der Frage nachgegangen, welche Erfahrungen, (Spiel-)Prozesse und Emotionen beim erstmaligen Spielen eines Computerspiels beobachtet werden können.

Bereits die Methodenwahl (Autoethnografie) führte mich ins Neuland. Die Vorgehensweise war eine ungewohnte Art des Forschens, welche die Praxis stärker in den Vordergrund stellte, als ich mir bis anhin gewohnt war. Die eigentliche Arbeit hat Spass gemacht, doch war ich gleichzeitig auch in ungewohntem Masse von Unsicherheiten bzgl. meines Vorgehens geprägt. Der Rückgriff auf schon gemachte Erfahrungen und Routinen war nur begrenzt möglich, was teilweise zu Verunsicherung geführt hat. Daneben hat die Autoethnografie aber viel Positives ermöglicht: Ich habe mich intensiv und bewusst mit meinem Denken, Handeln, Fühlen und Wissen auseinandergesetzt, was neue Perspektiven auf kulturwissenschaftliche Fragestellungen ermöglicht hat. Obwohl ich die

Autoethnografie im Rahmen meiner Untersuchung für eine bereichernde und hilfreiche Methode halte, bin ich mir nicht sicher, ob ich sie für andere Themen in gleichem Masse verfolgen würde. Es fehlt hier die gewohnte Distanz zwischen Forschenden und Untersuchungsobjekt, was mir persönlich bei gewissen Thematiken wahrscheinlich nicht angenehm wäre. Für den Bereich Gamen war dies aber kein Problem und hat mir damit ermöglicht, eine bestehende Wissens- und Erfahrungslücke erstmals zu erkunden.

Die eigentliche Analyse des Datenmaterials hat unterschiedliche Schwerpunkte des Spielerlebnisses hervorgebracht. Unsicherheit bildet das dominierende Gefühl, das sich über den gesamten Erlebnisprozess hindurch gezogen hat. Das Spiel als Medium hat sich mit seinen Spezifika in grossem Masse von sonstigen populärkulturellen Medien abgehoben, sodass nur bedingt auf bestehende Kenntnisse/Erfahrungen zurückgegriffen werden konnte. Als Gegensatz dazu war Neugier aber ein bedeutender Antrieb. Trotz fehlenden Kenntnissen und Erfahrungen wollte ich weiterspielen, um so die Logiken, Funktionsweisen und Reize des Spielens zu verstehen. Die Erfahrung hat gezeigt, wie wichtig Lernprozesse, Wiederholung und Routine für das Spielen sind. Während zu Beginn vieles unklar und schwierig zu bewältigen war, werden durch Wiederholung schnell Lerneffekte vollzogen und das eigentliche Spielen verläuft einfacher und entspannter. Emotionale Reaktionen haben während dem Spielen eine (für mich) erstaunlich grosse Rolle eingenommen. Ich war ins Geschehen involviert und habe inner- und ausserhalb der digitalen Spielwelt auf Ereignisse, Stimmungen und Inhalte reagiert.

Abschliessend und als möglicher Ausblick stellt sich mir die Frage, welche Rolle dem Reiz des Neuen bei meiner Erfahrung zukam. Waren Emotionen und Erfahrungen anderer oder intensiverer Art, wenn keine Vorkenntnisse vorhanden waren und wie sieht die Situation aus, wenn diese Vorbedingungen nicht gegeben sind? Diese Fragen sind hier nicht zu beantworten, würden jedoch sicherlich eine spannende Ausgangslage für weiterführende Beschäftigungen mit dem Thema Computerspiele bieten.

Wie meine persönliche <Spielerinnenkarriere> weitergehen wird, kann ich zu diesem Zeitpunkt nicht abschliessend beantworten. Einerseits glaube ich, dass meine Motivation zum Weiterspielen ohne interessiertes, unterstützendes und anspornendes Umfeld eher gering sein wird. Andererseits haben mich diverse Aspekte (Ästhetik, Inhalt, Emotionen) des Spielens überrascht und angesprochen, weshalb ich neugierig bin, ob dies auch bei anderen Games so wäre. Da ich nun die Einstiegshürden des digitalen Spielens bereits einmal überwunden habe, wären zumindest die Bedingungen gegeben, um in der Zukunft einen weiteren Spielversuch zu wagen.

Quellenangaben

Gamographie

- *Firewatch*. Campo Santo (Mac OS 2016).

Audiovisuelle Quellen

- ODiN OnLiNe Lp: «Firewatch #9 BRIAN GOODWIN « pc let's play gameplay walkthrough». 11.02.2016 (<https://www.youtube.com/watch?v=K1Qe9ascCVA>, abgerufen: 22.12.2016).

Sekundärliteratur

- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: transcript, 2016.
- Beil, Benjamin: Game Studies – eine Einführung. Berlin: Lit, 2013.
- Beil, Benjamin: Game Studies und Genretheorie. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Nöel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem, 2015, 29–69.
- Bönisch-Brednich, Brigitte: Autoethnografie. Neue Ansätze zur Subjektivität in kulturalanthropologischer Forschung. In: Zeitschrift für Volkskunde 108/1 (2012), 47–63.
- Brown, Ashley: Awkward. The Importance of Reflexivity in Using Ethnographic Methods. In: Petri Lankoski und Staffan Björk (Hg.): Game Research Methods. Pittsburgh: ETC Press, 2015, 77–92.
- Butler, Mark: Would You Like to Play a Game? Die Kultur des Computerspiels. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2007a.
- Butler, Mark: Zu Performativität des Computerspiels. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Claus Pias und Christian Holtdorf (Hg.): Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. (Schriften des deutschen Hygiene-Museums 6), Köln: Böhlau, 2007b, 65–84.
- Carr, Diane: Games and Narrative. In: Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn u.a.: Computer Games. Text, Narrative and Play. Cambridge: Polity Press, 2006, 30–44.
- Ehn, Billy: Doing-It-Yourself. Autoethnography of Manual Work. In: Ethnologia Europea 41/4 (2011), 53–63.
- Ellis, Carolyn, Tony E. Adams und Arthur P. Bochner: Autoethnografie. In: Günter Mey und Katja Mruck (Hg.): Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010, 345–357.
- Fahlenbrach, Kathrin und Felix Schröter: Game Studies und Rezeptionsästhetik. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Nöel Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem, 2015, 165–209.
- Hefner, Dorothee und Christoph Klimmt: Identifikation mit Computerspiel-Charakteren: Wesen und Funktion. In: Leonard Reinecke und Sabine Trepte (Hg.): Unterhaltung in neuen Medien. Perspektiven zur Rezeption und Wirkung von Online-Medien und interaktiven Unterhaltungsformaten. Köln: von Halem, 2012, 48–64.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rohwolt, 1958 (1938).
- Mäyrä, Frans: An Introduction to Game Studies. Games in Culture. London: SAGE, 2008.
- Neitzel, Britta und Rolf F. Nohr: Game Studies. In: MEDIENwissenschaft 4 (2010), 416–435.
- Ploder, Andrea und Johanna Stadlbauer: Autoethnographie und Volkskunde? Zur Relevanz wissenschaftlicher Selbsterzählungen für die volkscundlich-kulturalanthropologische Forschungspraxis. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 116 (2013), 373–404 (<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssao-398316>, abgerufen: 29.11.2016).
- Wirth, Werner: Präsenzerleben und Involvement in neuen Medien. In: Leonard Reinecke und Sabine Trepte (Hg.): Unterhaltung in neuen Medien. Perspektiven zur Rezeption und Wirkung von Online-Medien und interaktiven Unterhaltungsformaten. Köln: von Halem, 2012, 100–121.

Internetquellen

- Steam: «Welcome to Steam» (<http://store.steampowered.com/about>, abgerufen: 6.1.2017).
- Mitgusch, Konstantin: «Playographies». Prezi, 11.6.2012 (<https://prezi.com/tpem8wzkl16/playographies>, abgerufen: 2.2.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Spielsituation. Aufnahme von Muriel Gubler, Müllheim, 10.3.2017.
- Abb. 2: Bedienungshilfen (*Firewatch* 2016). Screenshot von Muriel Gubler, 2017.
- Abb. 3: Beispiele für Landschaften (*Firewatch* 2016). Screenshot von Muriel Gubler, 2017.
- Abb. 4: Beispiele für Stimmungen (*Firewatch* 2016). Screenshot von Muriel Gubler, 2017.
- Abb. 5: Perspektive (*Firewatch* 2016). Screenshot von Muriel Gubler, 2017.
- Abb. 6: Versorgungskiste, Karte und Aktualisierung (*Firewatch* 2016). Screenshots von Muriel Gubler, 2017.
- Abb. 7: Notizen. Aufnahme von Muriel Gubler, Müllheim, 10.3.2017.

[1] Dies wird bspw. in der Debatte um Gewalt in Computerspielen deutlich (vgl. Bareither 2016, 9).

[2] Carolyn Ellis 2004, zitiert nach Ellis, Adams und Bochner 2010, 345 (Hervorhebungen im Original).

[3] Vgl. Ellis, Adams und Bochner 2010, 346-347.

[4] Vgl. Ploder und Stadelbauer 2013, 379.

[5] Vgl. Brown 2015, 88-89.

[6] Vgl. Bönisch-Brednich 2012, 51.

[7] Vgl. Brown 2015, 79-81.

[8] Vgl. Ehn 2011, 54.

[9] Vgl. ebd., 62.

[10] Vgl. Brown 2015, 77-78.

[11] Vgl. Beil 2013, 2.

[12] Vgl. Neitzel und Nohr 2010, 430.

[13] Vgl. Beil 2013, 21-22.

[14] Vgl. ebd., 8-10.

[15] Vgl. Mäyrä 2008, 27-28.

[16] Für eine Übersicht siehe bspw. Mitgusch 2012.

[17] Vgl. Butler 2007a, 22.

[18] *Steam* ist eine Plattform, die einerseits Spiele anbietet, daneben aber auch als soziales Netzwerk fungiert, das diverse Interaktionen zwischen Nutzer/innen ermöglicht (siehe Steam 2017).

[19] Erste Ideen beinhalteten unter anderem die TV-Serie *Black Mirror*, den Film *Scott Pilgrim vs. The World* oder den Roman *Erebos* von Ursula Poznanski zu analysieren.

[20] Hauptgründe für die Entscheidung waren der leichte Zugang (Kosten und Verfügbarkeit auf *Steam*), die ansprechende Ästhetik, Empfehlungen im Seminar und die gute Bewertung durch andere Spielende in Online-Reviews.

[21] An dieser Stelle sei auf [den Artikel](#) von Maurizio Frei in diesem Band verwiesen, der sich mit dem Subgenre der Walking Simulators beschäftigt und in diesem Rahmen auch *Firewatch* unter die Lupe nimmt.

[22] Kategorisierung für das Spiel auf *Steam*: Abenteuer, Indie.

[23] Vgl. Beil 2015, 29.

[24] Die nachfolgenden Zitate sind (sofern nicht anders gekennzeichnet) autoethnografische Erlebnisberichte, welche aus meinen persönlichen Forschungsnotizen stammen, die während dem Spielen entstanden sind.

[25] Vgl. Butler 2007a, 117-118.

[26] Vgl. Carr 2006, 36-37.

[27] Vgl. Fahlenbrach und Schröter 2015, 168-169.

[28] Zum Einsatz von Geräuschen und Musik in *Firewatch* sei auf [den Beitrag](#) von Yvonne Simmen in diesem Band verwiesen.

[29] Vgl. Fahlenbrach und Schröter 2015, 170.

[30] Vgl. Bareither 2016, 158.

[31] Vgl. Hefner und Klimmt, 2012 50, 54.

[32] Bareither 2016, 115.

[33] Vgl. Butler 2007a, 102-103.

[34] Vgl. Wirth 2012, 100-101.

[35] Vgl. Butler 2007b, 72.

[36] Zu den positiven Seiten von Störungen und Fehlern sei auf [den Beitrag](#) von Manuel Kaufmann in diesem Band verwiesen.

[37] Huizinga 1958, 18.

[38] Vgl. Bareither 2016, 27-28 sowie 163.

[39] Vgl. Bareither 2016, 158.

[40] Vgl. Huizinga 1958, 17.

[41] Vgl. Butler 2007b, 67.

[42] Von engl. to cheat (betrügen, mogeln, schummeln) sind damit Abkürzungen bzw. Handlungsweisen gemeint, die nicht spielintendiert sind.

[43] Videos, in denen sich Spieler/innen beim Durchspielen und kommentieren ganzer Spiele filmen.

[44] ODiN OnLiNe Lp 2016.

3

Yvonne Simmen

Da läuft Musik?

Zu Einsatz, Funktion und Wirkung der Videospiel-Musik in *Firewatch*

Bücher lesen, Musik hören, Filme schauen oder Videogames spielen – der Konsum populärer Medienprodukte gehört zu unserem Alltag. In diesem Beitrag möchte ich den Blick auf den Bereich der Videospiele richten. Beim Gamen handelt es sich um eine leidenschaftliche Aktivität, die es vermag, emotionale Erfahrungen hervorzurufen und die spielende Person in andere Welten zu versetzen.^[1] Nicht zu unterschätzen ist dabei die starke Wirkung der Spielmusik auf das Spielerlebnis.

Denkt man an E. T. A. Hoffmans berühmtes Bonmot «Wo die Sprache aufhört, fängt die Musik an»^[2] und beachtet, dass Videospiele (so)oft auch eine wichtige narrative Komponente aufweisen, erscheint es einsichtig, den Blick auch auf die Musik in Videospielen zu richten. Erstaunlich ist jedoch, dass die Forschung zu Videospielen erst in der zweiten Hälfte der 2000er-Jahre begann, der Akustik im Spielprozess mehr Aufmerksamkeit zu schenken. So zeigen psychophysiologische Untersuchungen bspw., dass bestimmte Klangerzeugnisse – z.B. das Dröhnen eines Bombeneinschlags – eine höhere Reaktionsgeschwindigkeit und Erregung bei einem Menschen verursachen können.^[3] Diese zunächst banal erscheinende Erkenntnis ist sodann der Grund für den Einsatz verschiedener Klangfarben – Kombinationen von Harmonie bzw. Dissonanz, Dynamik oder Instrumentation – in Spielen, da dadurch die Spielhandlung eines/r Spieler/in und die daraus folgenden Stimmungen beeinflusst werden können. Weiter sind Geräusche und Musik allgemein dafür bekannt, das Eintauchen in eine Spielsituation zu fördern.^[4]

Der Videospielmusik begegnet man auch ausserhalb der Spielsphäre. Längst hat die Videospielmusik Eingang in andere Medien gefunden. Dabei lassen sich verschiedenste Ausprägungen und Umwandlungen beobachten: Die für ältere Videospiele charakteristische 8-Bit-Musik taucht in der Werbung auf,^[5] symphonische Videospielmusik findet den Weg ins Konzerthaus, ins Stadion und in den Szeneclub^[6] oder erscheint in Form von Filmadaptionen.^[7] Nichtsdestotrotz lassen sich gewisse Vorurteile gegenüber der kompositorischen Qualität der Videospielmusik ausmachen, was laut Peter Moormann kurios sei, wenn man bedenke, dass die Videospiel-Musik hochkomplex sei. So müsse sie flexibel und adaptiv gestaltet werden, um Spielentscheidungen, -handlungen und -erlebnisse unterstreichen zu können. Daneben schliesse Musik auch die gesamte Geräuschkulisse mit ein.^[8] Trotzdem bestehen Vorbehalte gegenüber der Spielmusik, was miterklären kann, dass Untersuchungen bezüglich des Einflusses von Musik inklusive akustischer Effekte auf Spieler/innen und damit auf den Spielverlauf dünn gesät sind.^[9]

An dieser Stelle setzt der vorliegende Artikel ein, indem er einen Beitrag zur Erschliessung des Bedeutungsspektrums der Videospielmusik liefern soll. Zunächst wird das Themenfeld der Videospielmusik auf theoretischer Ebene angegangen. Dafür wird die Verschiedenartigkeit der Videospielmusik thematisiert, worauf eine Einführung in die analytischen Begriffe folgt. Das daraus gewonnene Vokabular bietet die Grundlage für die weitere Diskussion. Im Anschluss soll auf die «Absicht» des Videospielmusikeinsatzes eingegangen werden. Dafür werden die unterschiedlichen Funktionen, die Musik (medienübergreifend) einnehmen kann, präsentiert.

Aufbauend auf dieser theoretischen Grundlage wird anschliessend der Bedeutung von

Videospielmusik bei der videoludischen Spielerfahrung nachgegangen. Dabei werden die theoretisch gewonnenen Erkenntnisse an einer Praxiserfahrung gemessen. Dazu habe ich das anfangersfreundliche Abenteuergame *Firewatch*^[10] gespielt und in einer autoethnographischen Untersuchung die Wirkung von Musik und Geräuschkulisse selbst erlebt. Die zugespitzte Forschungsfrage lautet: Welche Bedeutung hat die Videospielmusik in *Firewatch*? Für die Beantwortung dieser Frage wurden meine eigenen autoethnographischen Wahrnehmungen, welche während dem Spielen anhand eines Forschungstagebuchs festgehalten wurden, durch die in einem Interview erfassten Eindrücke eines geübten Gamers ergänzt.

Bevor die theoretischen Ausführungen angegangen werden, muss der Begriff der Videospielmusik dringlich eingegrenzt werden. Für die Zwecke dieses Artikels werden darunter sämtliche während dem Videospiel hörbare Klangerzeugnisse verstanden. Dazu gehören nicht nur eigens für ein Spiel komponierte Werke oder entlehnte Lieder, sondern auch die gesamte Geräuschkulisse, zu welcher bspw. Soundeffekte wie Schrittgeräusche, Vogelgezwitscher oder Pistolenschüsse gehören. Dabei beziehe ich meine Ausführungen auf Spiele, bei denen die Videospielmusik unabdingbarer Bestandteil des Spiels ist, also fürs Gelingen des Spiels zentrale Informationen transportiert.

Formen der Videospielmusik

Der Begriff «Diegese» bietet einen Ansatzpunkt, mit dem unterschiedliche Interaktionsgrade zwischen Spieler/in und Bildschirminhalt diskutiert werden können. Der Literaturwissenschaftler Gérard Genette, der bedeutende Beiträge zur Erzähltheorie verfasste, versteht unter dem Begriff nicht nur «eine Verknüpfung von Handlungen (Geschichte)»^[11], sondern vielmehr das «Universum, indem sie [die Geschichte] spielt.»^[12] Dementsprechend kann die Videospielmusik Teil der Diegese sein, muss aber nicht. Folgendes imaginiertes Beispiel soll diesen Sachverhalt erläutern: Hört man in einer romantischen Nachtszene an einem See sanfte Klaviermusik, handelt es sich um nicht-diegetische Musik, da diese nicht in einem direkten Konnex zum Universum der Geschichte steht. Handelt es sich jedoch um eine Szene in einer Hotellounge, wo ein Pianist am Flügel musiziert, gehört die gespielte Musik zur Welt der Geschichte, also handelt es sich um diegetische Musik.

Bei der Betrachtung von Videospielmusik stösst man mit dieser vereinfachten Kategorisierung rasch an Grenzen, da die spielende Person einen direkten Einfluss auf den Spielverlauf, und damit auf sämtliche Klangerzeugnisse, hat. Folglich scheint eine feinere Kategorisierung unabdingbar, eine Kategorisierung, die sich dem dynamischen, nicht zwingend linearen, Wesen eines Videospiels anpasst. Karen Collins, die intensive Forschungen zu akustischen Ereignissen in Videospielen gemacht hat, schlägt in ihrem 2008 publiziertem Buch *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* eine hilfreiche Unterteilung vor, die nachfolgend dargelegt werden soll.

Collins verwendet den englischen Begriff «Game Sound»^[13], womit sie sämtliche Klangelemente eines Videospiels fasst. Game Sound bzw. Videospielmusik kategorisiert sie grundsätzlich als diegetisch oder nicht-diegetisch. Des Weiteren trennt sie dynamische von adynamischen Klängen, die sie mit dem Kriterium der dynamischen Aktivität nochmals sowohl im Bezug zur Diegese als auch in Bezug zur spielenden Person unterscheidet. Doch kann dieselbe Videospielmusik an der einen Stelle im Spiel durchaus der einen Kategorie, an einer anderen Stelle einer anderen zugeteilt werden.^[14]

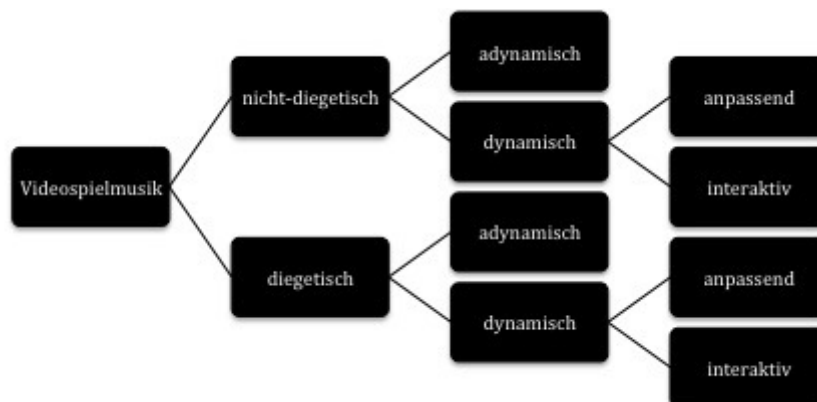


Abb. 1: Schema der Videospielmusikkategorien in Anlehnung an Collins 2008

Die Videospielmusik einleitender Filmsequenzen gehört zur grundlegendsten Kategorie und hat keinen direkten Bezug zur Diegese. Das heisst, die spielende Person hat weder die Möglichkeit in den Spielverlauf, noch in die Akustik des Spiels einzugreifen. Solche nicht-diegetische, adynamische Musik kommt bspw. bei sog. <Cut Scenes> zum Einsatz, die als Einleitungen, Übergänge oder kurze Filmsequenzen zwischen dem restlichen Spielverlauf geschaltet werden.^[15]

Nicht-diegetische Videospielmusik kann auch durch die spielende Person beeinflusst werden, also dynamisch anpassend reagieren. Solche Klänge ereignen sich als Reaktion zum Spielverlauf, sind aber nicht auf direkte Bewegungen oder Aktionen der spielenden Person zurückzuführen, befinden sich deshalb ausserhalb der Diegese.^[16] So zieht der Übergang von Tag zu Nacht bspw. eine Änderung der Musik nach sich. Solche Übergänge sind im Spiel oft vorprogrammiert und sind damit nicht vorhersehbar.^[17]

Anders verhält es sich bei interaktiver Videospielmusik, die nicht Teil der Diegese ist. Die spielende Person kann dabei durch ihre Aktivität im Spielverlauf die Videospielmusik beeinflussen. Nähert sich die Spielfigur räumlich bspw. einem Bösewicht, erklingt angsteinflössende Musik; entfernt sie sich wieder, verstummt diese Musik. Befindet sich der/die Spieler/in exakt auf dieser räumlichen und somit musikalischen Grenze, ist es möglich, dass zwei unterschiedliche Videospielmusiken zu hören sind.^[18] So kann mit Blick auf nicht-diegetischen Game Sound festgehalten werden, dass dieser adynamisch oder dynamisch sein kann, wobei sich Letzterer noch nach den Kriterien anpassend oder interaktiv unterscheiden lässt.

Daneben stellt sich die Kategorie der diegetischen Videospielmusik, in der Collins zwischen adynamischer und dynamischer Videospielmusik unterscheidet. Erklingt ein Geräusch bzw. Musik unabhängig von der Spielhandlung in unmittelbarer Nähe der Spielfigur, so handelt es sich zwar um diegetische, aber adynamische Musik. Solche Videospielmusik wird zuweilen in kurzen Filmsequenzen eingesetzt, kann aber auch im Spielverlauf selbst zum Einsatz kommen, bspw. wenn ein anderer als der eigene Avatar ein akustisches Ereignis auslöst, indem dieser einen bestimmten Radiosender sucht oder andere ähnliche Tätigkeiten ausübt.^[19]

Videospielmusik, die zur Diegese beiträgt, ist des Öfteren auch adaptiv. Diese adaptiven Klänge sind so konzipiert, dass sie sich der Umgebung, der Tageszeit oder anderen Parametern der Diegese anpassen. Als Beispiel kann wieder auf den Wechsel von Tag und Nacht verwiesen werden. In der frühen Morgenröte kann ein Hahnenschrei das adaptive nicht-diegetische musikalische Thema ergänzen, am Tag ist es ein fröhliches Vogelgezwitscher und in der Nacht Wolfsgeheul. Auch wenn sich das musikalische Tag- und Nacht-Thema unterscheidet, handelt es sich bei diesen zusätzlichen

Hörerlebnissen um sich anpassende Videospielmusik, die zur Diegese gehört.

Schliesslich sind die interaktiven Klänge, die ebenfalls Teil der Diegese sind, zu nennen. In diese Kategorie fallen sämtliche akustische Ereignisse, die durch den Avatar selbst ausgeführt werden. Darunter fallen Geräusche, wie das Schwingen eines Schwerts, das Knallen eines Pistolenschusses oder der dumpfe Klang der eigenen Schritte. Daneben sei auf eine noch direktere interaktive Videospielmusik hingewiesen, bei welcher der/die Spieler/in durch seine/ihre eigenen Körperbewegungen die Videospielmusik beeinflussen kann. Diese Kategorie nimmt insbesondere in Musizierspielen eine wichtige Rolle ein.^[20] Nun stellt sich die Frage, wann die jeweiligen Kategorien eingesetzt werden sollen. Deswegen wird im Folgenden auf unterschiedliche Szenarien des Videospielmusikeinsatzes eingegangen, um daran die Funktionen der Videospielmusik für den Spielverlauf zu diskutieren.

Funktionen der Videospielmusik

Für die Videospielmusik ist der Aspekt der Interaktivität zwischen Spieler/in und dem eigenen Avatar besonders charakteristisch. Anders als im Film kann im Videospiel aktiv ins Geschehen eingegriffen werden, was wiederum Einfluss auf die Videospielmusik hat. Trotz diesem Unterschied kann bezüglich der Funktion, also der Frage, warum welche Musik an bestimmten Stellen zum Einsatz kommt bzw. was sie auslösen soll, auf Forschungsliteratur zurückgegriffen werden, die medienübergreifend gilt. Im Artikel *The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach* erläutert Annabel Cohen die Funktionen der Musik sowohl im Film, Fernsehen und Werbung als auch in Videospielen. Die folgenden Ausführungen zur Funktion der Videospielmusik basieren auf Cohens Erkenntnissen, wobei jede Funktion mit den bereits erarbeiteten Kategorien in Verbindung gesetzt wird.

Zunächst erklärt Cohen, dass Musik zum Übertönen anderer Geräusche dient (‹Masking›).^[21] Dabei verweist sie auf Stummfilme Ende des 19. Jahrhunderts, bei denen der Lärm des Projektors übertönt werden musste. In ähnlicher Weise kann man sich den Musikeinsatz in Arcade-Spielhallen erklären, da in diesen öffentlichen Räumen die Musik der Spielkonsolen nebenan bzw. der Lärm anderer Spieler/innen übertönt werden musste.^[22] Diese Funktion kann für die zeitgenössischen Videospiele – auch dank guter Kopfhörer – eher vernachlässigt werden.

Weiter kann durch Musik eine Kontinuität hergestellt werden (‹Provision of Continuity›).^[23] Collins weist dabei auf die strukturelle Funktion der Musik hin.^[24] So kennzeichnet eine bestimmte Musik den Beginn oder das Ende eines Spiels; oder ein Satzsatz kann die spielende Person darauf hinweisen, dass plötzlich eine neue Aufgabe ansteht oder ein Level abgeschlossen wurde. An diesen Stellen wird eher nicht-diegetische und adynamische Musik eingesetzt, wobei dynamische Musik nicht ausgeschlossen ist, es sich in diesem Fall aber eher um sich anpassende als um interaktive Videospielmusik handelt.

Schliesslich vermag die Musik die Aufmerksamkeit der vor dem Computer sitzenden Person zu beeinflussen (‹Direction of Attention›).^[25] Demnach lenkt die Videospielmusik die Wahrnehmung der spielenden Person eher zu einem Objekt oder Ort, wenn diese zu den in der Musik empfundenen Assoziationen passen.^[26] Diese Funktion kann sowohl der diegetischen als auch der nicht-diegetischen Videospielmusikkategorie zugeordnet werden. Im Fall von diegetischer Videospielmusik kann das Objekt selbst ein Geräusch auslösen, wie bspw. ein Radio oder eine tickende Uhr. Auch nicht-diegetische Videospielmusik kann die Aufmerksamkeit der spielenden Person auf sich lenken, bspw. durch einen abrupten Musikwechsel oder durch das Auftreten eines bestimmten musikalischen Motivs.

Schliesslich vermag Musik das emotionale Empfinden eines/r Spieler/in zu beeinflussen (‹Mood Induction›).^[27] Nicht-diegetische Musik, insbesondere eigens für das Videospiel komponierte Musik, kann Einfluss auf die Gemütslage des/r Spieler/in nehmen, jedoch ist an dieser Stelle die kategoriale Zuordnung nicht immer eindeutig.

Auch die Vermittlung von Information ist eine weitere Funktion der Videospielmusik (‹Communication of Meaning›).^[28] Der Bildschirm wird in der Forschungsliteratur zumeist als zweidimensional betrachtet, die Musik repräsentiert dann die dritte Dimension, welche die visuellen Informationen akustisch ergänzt. Diese Funktion ist der zuvor genannten ähnlich, unterscheidet sich jedoch insofern, als die Musik lediglich eine im Spiel vorkommende Emotion vermittelt, aber keinen unmittelbaren Einfluss auf die Gemütslage der spielenden Person hat.^[29] Wie zuvor wird auch bei dieser Funktion der Einsatz von nicht-diegetischer Musik bevorzugt, wobei auch diegetische Videospielmusik solche Informationen vermitteln kann.

Die Musik kann auch als Erinnerungssignal fungieren (‹Music as a Cue for Memory›).^[30] Diese Technik stammt aus der Oper, wo sie als Leitmotivik bekannt ist. So wird angenommen, dass ein musikalisches Motiv einer Figur oder einem Thema zugeordnet werden kann, sodass sowohl Figur wie auch Thema, trotz einer diegetischen Abwesenheit, in Erinnerung gerufen werden – einzig durch den Einsatz des zugehörigen Motivs.^[31] Allerdings scheint es insofern unwahrscheinlich, dass diegetische Videospielmusik diese Funktion annehmen kann, als gerade die Absenz in der Diegese als Voraussetzung der Funktion zu verstehen ist. Weiter gewinnt die Videospielmusik die volle Aufmerksamkeit der spielenden Person (‹Arousal and Focal Attention›)^[32], wodurch der Kontakt mit der Realität ausserhalb des Spielgeschehens vorübergehend aufgehoben wird. Zum Schluss weist Cohen auf die ästhetische Funktion der Musik hin (‹Musical Aesthetics›).^[33]

Die Videospielmusik ist also Teil des Gesamtkonzepts jedes Videospiels und kann – bei Nichtgefallen – sicherlich auch als störend empfunden werden. Cohens Ausführungen müssen durch eine weitere, für das Überleben des Avatars im Videospiel manchmal fundamentale, Funktion ergänzt werden. Videospielmusik kann die spielende Person auf ein bevorstehendes Ereignis vorbereiten. Ein akustisches Ereignis ohne eindeutige visuelle Quelle kann vor dem nahenden Feind warnen oder Spielende abschrecken bzw. motivieren, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen.^[34]

Diese theoretische Annäherung zeigt, dass der Einsatz von Videospielmusik komplex ist und sich selbstverständlich von Spiel zu Spiel unterscheiden kann. Jedoch kann die Videospielmusik mehrere Funktionen gleichzeitig erfüllen, da sich verschiedene akustische Ereignisse, die wiederum verschiedenen Kategorien zuzuordnen sind, überlagern. Demnach wäre eine rein abstrakte Analyse, die das Gehörte lediglich einer Funktion und einer Kategorie zuordnen würde, nicht gewinnbringend. Denn das Zusammenspiel sämtlicher akustischer Ereignisse macht die Wirkung der Videospielmusik erst aus. Diese Ausführungen sollen im Folgenden mit musikalischen Eindrücken und Erlebnissen der individuellen videoludischen Spielerfahrung verbunden werden.

Mein Erleben des Game Sound in *Firewatch*

Um die Bedeutung von Musik in Videospielen nicht nur aus einer theoretischen Distanz zu ergründen, sondern zu erfahren und wahrlich zu verstehen, scheint es unabdingbar, selbst als Spielerin tätig zu werden.^[35] Da ich absolut game-unerfahren war, habe ich passionierte Gamer/innen um Rat gefragt. Während eines Brainstormings kam vermehrt die Frage auf, ob in den empfohlenen Spielen überhaupt Musik vorhanden sei. Diese Ahnungslosigkeit war ein erstes Indiz für die unbewusste Wahrnehmung von Musik in Videospielen und hat diesem Artikel auch seinen Titel gegeben: «Da läuft Musik?» Nach einigen Überlegungen entschied ich mich, die Bedeutung der

Videospielmusik von *Firewatch* empirisch zu untersuchen.

Zunächst habe ich *Steam*^[36], eine Internet-Vertriebsplattform für Videospiele, auf meinem Computer installiert, das gleiche machte ich mit dem Videospiel *Firewatch* und dem dazugehörigen Soundtrack. Dabei ergaben sich bereits erste Schwierigkeiten, da mein Computer die von den Herstellern des Videospiels empfohlenen technischen Anforderungen nicht ganz erfüllte.^[37] Mit niedrigeren Grafikeinstellungen war das Spielen glücklicherweise dennoch möglich.

Bevor ich das Spiel startete, hatte ich die Tastaturbelegung zur Steuerung meines Avatars im Forschungstagebuch notiert. Mit diesen hilfreichen Notizen begann ich das Spiel, achtete insbesondere auf sämtliche Klangereignisse und hielt im Forschungstagebuch charakteristische Züge und Auffälligkeiten der Videospielmusik fest. Ausserdem fand auch die Frage, was die Musik in *mir* auslösen kann, in den Notizen Platz. Auf diese Weise habe ich das Spiel bis zum Ende durchgespielt, wobei an zwei Stellen eine Komplettlösung und ein Walkthrough zur Hilfe gezogen wurden, da der weitere Spielverlauf unklar war.^[38] In einem zweiten Spieldurchgang habe ich mich stärker auf den Soundtrack konzentriert und die gehörte Musik mit Songs aus dem Soundtrack identifiziert. Danach wurden einzelne Spielabschnitte ein weiteres Mal gespielt, wodurch eine gesamte Spieldauer von achtzehn Stunden erreicht wurde.

Meine persönlichen Wahrnehmungen der Videospielmusik, die ich während dem Spielen erfahren habe, wurden von Eindrücken einer überaus musikkaffinen Person ergänzt. Anton Caviezel, Dirigent einer Brass-Band und selbst passionierter Gamer, wurde beim Spielen von *Firewatch* beobachtet und aufgefordert, die Videospielmusik im Allgemeinen sowie ihre Verwendung zu beschreiben. Diese Erkenntnisse wurden mit seiner persönlichen Wahrnehmung ergänzt.^[39] Im Anschluss wurde ein qualitatives Interview geführt.^[40] Nach kurzen Informationen zum Spiel *Firewatch* werden im Folgenden die Erkenntnisse präsentiert, die aus autoethnographischen Erfahrungen, Beobachtungen sowie Interviewsequenzen gewonnen wurden.

Die Videospielmusik in *Firewatch*

Im Jahr 2016 wurde das Videospiel *Firewatch* von den Produzenten von Campo Santo und Panic herausgegeben. Das Spiel ist sehr stark auf das Erzählen einer Geschichte ausgerichtet. Das Narrativ folgt dem Protagonisten Henry, dessen Ehe aufgrund der Alzheimererkrankung seiner Frau auseinanderbricht. Er nimmt daraufhin einen temporären Job als Feuerwächter im National Shoshone Forest im US-Staat Wyoming an, wobei seine Aufgabe darin besteht, vom Turm aus Wache zu halten. Doch nach einiger Zeit vermehren sich kuriose Ereignisse, die sowohl ihn als auch seine Chefin Delilah, mit der er stets über ein Funkgerät in Kontakt treten kann, betreffen. Während Henry diesen Ereignissen auf den Grund geht, entwickelt sich eine Liebesbeziehung zwischen ihm und Delilah.

Die Videospielmusik wurde vom Komponisten Chris Remo entwickelt, der auch an entscheidenden Spielentwicklungsfragen und am Skript beteiligt war.^[41] Die grosse Einbindung des Komponisten in die verschiedenen Produktionsschritte verspricht verheissungsvolle Ergebnisse bei der Untersuchung der Bedeutung der Videospielmusik. Eine transparente Mischung aus E- und Akustikgitarren, Bass sowie Samples eines Fender Rhodes – einem elektronischen Tasteninstrument – charakterisiert den aus insgesamt neunzehn Songs bestehenden Soundtrack.

Die Erkenntnisse aus der empirischen Analyse des Spiels und dem Interview können nun mit der Theorie in Verbindung gebracht werden. Ich versuche, der Videospielmusik in *Firewatch* die erarbeiteten Funktionen und Kategorien zuzuordnen. Der Fokus liegt dabei auf

Videospielmusikpassagen, die vom Interviewpartner angesprochen wurden oder von mir persönlich für die Spielerfahrung als bedeutsam erachtet wurden.

Diegetische Geräusche kommen während dem gesamten Spielverlauf vor. So passen sich die Schritte des Avatars stets dem Untergrund an. Läuft dieser durch Büsche, ist ein anderes Geräusch hörbar, als wenn er einen Felsen herunterklettert oder sich einem plätschernden Bach nähert. Ohne detaillierter auf derartige diegetische Geräusche einzugehen, soll der Fokus auf deren Wahrnehmung gelegt werden.^[42] Denn im Verlauf des Spiels bemerkte ich, dass diese Geräusche meiner Immersion zuträglich waren, ich also tiefer in das Videospiel eintauchen konnte. Wie Grimshaw weiter ausführt, wird diese Immersion jedoch nicht durch die Videospielmusik allein erreicht.^[43] Die diegetischen Klangereignisse geben der spielenden Person den Eindruck, im Universum des Protagonisten versetzt worden zu sein, also als Henry durch die Natur zu wandern. Mein Interviewpartner hat zudem auf die Unerlässlichkeit dieser Geräusche hingewiesen, die es erst ermöglichen, die Illusion einer echten Welt herzustellen. Jedoch habe es ihn irritiert, als er Wasservögel quaken hörte, diese jedoch nicht sehen konnte.^[44]

Firewatch beginnt mit einem Prolog, in dem man als Spieler/in in die Geschichte eingeführt wird. Der Bildschirm ist dunkel, ich sehe lediglich die Textzeile «Du siehst Julia»^[45], höre Geräusche einer Bar. Diese Geräusche vermitteln mir, dass ich mich in einer Bar befinden muss, was die nachfolgenden Textzeilen bestätigen. Demnach übernimmt die Videospielmusik bereits an dieser Stelle die Funktion, der spielenden Person Informationen zu vermitteln.^[46]

Die ruhige, insbesondere vom Klavier geprägte Musik, setzt just mit dem ersten Klick auf die genannte Textzeile ein, gleichzeitig flachen die Bargeräusche ab. Ich lese wie ich mich in Julia verliebe und kann den genauen Verlauf unserer Beziehung durch die Auswahl von einzelnen Textzeilen mitentscheiden. Im Verlauf dieses Prologs ändert sich die Musik gerade an jenen Stellen, an denen ein inhaltlicher Wendepunkt vorliegt. So bspw. als von einem missglückten Überfall auf Henry und dessen Frau Julia oder von deren plötzlichen Demenz-Erkrankung die Rede ist. Bei der Videospielmusik, die sich der Geschichte anpasst, handelt es sich folglich um dynamisch anpassende Musik, welche die Geschichte unterstützt.

Der schnellere Rhythmus und die neu einsetzenden Klänge einer E-Gitarre sind beängstigend und ich frage mich, welche schrecklichen Dinge Henry bzw. mir noch widerfahren werden. Caviezel hingegen nimmt diesen Wechsel nicht so bewusst wahr, bestätigt jedoch das enge Zusammenspiel von Musik und Narrativ: «Die schöne Musik passt einfach! Es passt zu dieser <Die Welt ist Ordnung>-Stimmung. Und die Gitarre macht es schon unsicherer.»^[47] Diese nicht-diegetische, sich dynamisch anpassende Videospielmusik, wird mit adynamischen, zur Diegese gehörenden akustischen Ereignissen überlagert. Dazu zählen bspw. die Bargeräusche während des Text-Prologs, die in den ersten Walderkundungssequenzen von Windrauschen und Vogelgezwitscher abgelöst werden.

Die gesamte Videospielmusik im Prolog unterstützt die Herstellung einer ruhigen, gemütlichen Atmosphäre. Die nervöseren, rhythmisch rascheren Passagen unterstützen das Narrativ und übertragen Henrys Emotionen. Die melancholisch angehauchte Musik lässt mich wissen, wie sich Henry fühlt, hat gleichzeitig aber auch Einfluss auf meine Gemütslage. An dieser Stelle setzt die Videospielmusik ein, um das emotionale Empfinden der spielenden Person anzusprechen.^[48]

Dabei bemerke ich, wie ich mich selbst als Henry bezeichne und stelle fest, dass ich vollends ins Spiel eingetaucht bin. Auch Caviezel verweist auf diese komplexe Verbindung von Musik, Narrativ und Erleben während des Spiels, wenn er sagt: «Also richtig beim Turm angekommen, bin ich erst nach dem Fade-Out.»^[49] Bezüglich der dynamischen Adaptivität der Prolog-Musik bemerkt er: «Ich glaube nicht, dass sich diese Musik hier wirklich dem Text anpasst und denke, sie ist eher linear komponiert.»^[50] Diese Vermutung stellt sich bei der genauen Untersuchung jedoch als falsch heraus,

was ein grosses Lob an die Musikdesigner bedeutet: Die dynamische Adaptivität der Prolog-Musik ist demnach so unauffällig gestaltet, dass sie dem/r Spieler/in (beim ersten Hinhören) nicht auffällt. Dies stimmt mit Grimshaws Überlegungen zur ästhetischen Gestaltung von Videospielmusik überein, wenn er konstatiert, dass adaptive Übergänge möglichst geschmeidig sein sollten, um die Spielführung der spielenden Person nicht zu stören.^[51]

Im Verlauf des eigentlichen Spiels wird die Musik des Soundtracks nur spärlich, wohl aber sehr bewusst, eingesetzt. Passagen, in denen man sich in die Ruhe der Wildnis einleben kann, sind weitaus häufiger als die mit Musik unterlegten. Die Ruhe, wie ich sie in einem verlassenem Nationalpark erwarten würde, wird durch etliche diegetische Klangeffekte, die sich jeweils der Umgebung anpassen, erzeugt. An exponierten Orten, wie auf dem Wachturm, höre ich intensives Windrauschen, am Seeufer das Pfeifen der Wasservögel, in Flussnähe das Wassergeplätscher. Es werden also Naturgeräusche nachgeahmt, um die Ruhe und Regsamkeit der Natur wiederzugeben.

Der Einsatz der Videospielmusik solcher Passagen könnte durchaus dazu gebraucht werden, um den Lärm ausserhalb der Spielwelt zu übertönen.^[52] Auch ich bemerkte, dass ich während diesen ruhigen Abschnitten völlig konzentriert und ins Spiel eingetaucht war. In ähnlicher Weise hat auch Caviezel diese Videospielmusik wahrgenommen, jedoch spricht er zusätzlich den Aspekt der Immersion^[53] an: «Diese Soundeffekte braucht es einfach. Sie geben mir die Illusion, dass ich mich im Spiel befinde, dass ich mich ins Spiel hineinversetzen kann.»^[54]

Weiter sind diese Passagen ohne Musik gemäss Caviezel von essentieller Bedeutung. Die Musik werde in diesem Spiel nicht etwa zum «Entertainment», sondern vielmehr zur Herstellung einer Atmosphäre eingesetzt: «Dieser Ambient-Sound ist typisch für solche Games. Es gibt nur wenig Musik, wenn es aber Musik hat, dann ist der Einsatz sehr bewusst. Ohne die langen Passagen ohne Musik, in denen ich einfach durch die Wildnis wandere, würde das nicht funktionieren.»^[55]

Die Videospielmusik in *Firewatch* nimmt neben einer ästhetischen Aufwertung des Spiels auch eine strukturelle Funktion ein.^[56] So erklingt oft ein Song des Soundtracks sobald die spielende Person kurz davor ist, eine Aufgabe zu beenden. Einerseits unterstützt die Videospielmusik an solchen Stellen das Narrativ, andererseits wird durch den plötzlichen Einsatz von komponierter Musik die Aufmerksamkeit der spielenden Person gewonnen.^[57] Darüber hinaus gibt die Videospielmusik in dieser Weise der spielenden Person zugleich den Hinweis, dass diese kurz vor der Lösung einer Aufgabe steht. Als konkretes Beispiel könnte dazu der Song *Something is Wrong* genannt werden, der erklingt, sobald Henry nach einem langen Rückweg endlich beim Wachturm ankommt. Diese plötzlich, mit dumpfem, tiefem Klopfen einsetzende Musik, hat auf die spielende Person eine warnende Wirkung. Caviezel weist darauf hin, dass er den akustischen Reiz vor dem visuellen wahrnahm: «Die Musik liess mich merken, dass etwas nicht in Ordnung ist. Erst nach dem Musikeinsatz habe ich die hinuntergefallene Schreibmaschine entdeckt.»^[58] Das nervöse Klopfen und die angsteinflössenden und provozierenden synthetischen Klänge erhöhen die Konzentration der spielenden Person und warnen diese vor den bevorstehenden Ereignissen.

Meiner Meinung nach widerspiegelt der Musikeinsatz an dieser Stelle auch Henrys Gefühlslage. So kann das dumpfe Klopfen als sein Herzrasen interpretiert werden. Zudem hat die Musik hier sicherlich auch einen Einfluss auf das Befinden des/r Gamer/in, je nachdem wie stark sich diese/r bereits mit dem Protagonisten identifiziert hat. Dieser Musikeinsatz nimmt demnach etliche Funktionen gleichzeitig an: Zunächst wird die Aufmerksamkeit des/der Spielers/in gewonnen, sodann hat die Musik eine warnende Wirkung, weiter beeinflusst sie die Gemütslage der spielenden Person, indem sie bspw. Angstgefühle verursacht und schliesslich vermittelt die Musik Informationen, indem sie die Gemütslage des Avatars transportiert.

Daneben nimmt die Videospielmusik in *Firewatch* eine zum Beenden des Spiels unerlässliche

Funktion ein. Im Verlauf des Spiels findet der Protagonist Henry einen Wellenempfänger. Dabei handelt es sich um ein technisches Hilfsmittel, das andere elektronische Wellen-Geräte orten soll. Ein Lichtersystem zeigt die Richtung, und Piep-Töne die Nähe, zum zweiten Wellen-Gerät an. Die Häufigkeit des Tons, dessen Lautstärke und Höhe geben dabei die Entfernung detailliert an. Je häufiger, lauter und höher der Piep-Ton erklingt, desto näher ist das Ziel. An dieser Stelle wird ein Teil der Videospielmusik zu einem Element der Spielmechanik und vermittelt dem/r Spieler/in genaue Informationen, die zur Lösung einer Aufgabe notwendig sind und ohne die das Bewältigen des Spiels nicht möglich wäre.

Konklusion

Aufbauend auf der theoretischen Auseinandersetzung mit Videospielmusik konnte *Firewatch* als konkretes Beispiel analysiert und die Komplexität von Videospielmusik aufgezeigt werden. Die Videospielmusik in *Firewatch* konnte zwar nicht in all ihrer Totalität und Komplexität besprochen werden, dennoch können auf dieser Grundlage abschliessende und weiterführende Gedanken zur Bedeutung des Game Sounds gemacht werden.

Die Videospielmusik von *Firewatch* ist durch sich abwechselnde Passagen geprägt. Es konterkarieren Abschnitte, in denen lediglich Naturgeräusche nachgeahmt werden mit Passagen, in denen zusätzlich eigens für das Spiel komponierte Musik hörbar ist. Die Erkenntnis des Interviewpartners über den bewussten Einsatz der Musik kann ich durch meine eigene Spielerfahrung nur unterstreichen kann: *Firewatch* ist ein Adventure Game, ein Walking Simulator, bei dem das Erzählen einer Geschichte im Zentrum steht. Die Videospielmusik wird dabei eingesetzt, um dies zu unterstützen und die teils introspektive Melancholie des Protagonisten abzubilden. Dadurch wird eine dem Inhalt entsprechende akustische Atmosphäre aufgebaut.

Der Kommentar meines Interviewpartners bringt die Bedeutung der Musik auf den Punkt: «Beim *Firewatch*-Soundtrack handelt es sich um Ambient-Sound ohne viele musikalische Höhepunkte.»^[59] Darüber hinaus weist er darauf hin, dass er die Videospielmusik bei einem Spiel wie *Firewatch* nie ausschalten würde, da «die Musik einen festen Bestandteil des Spiels»^[60] darstelle. Diesbezüglich soll auf eine empirische Untersuchung von Kristine Jørgensen hingewiesen werden, in der aufgezeigt wurde, dass Musik einen indirekten Einfluss auf den Spielverlauf hat, da dieser bei einem stumm gespielten Spiel in negativer Weise beeinflusst wird.^[61]

Weiter ist gemäss meiner Erfahrung insbesondere nicht-diegetische Videospielmusik für die Bildung der Atmosphäre bedeutsam. Die Forschung kann dies jedoch noch nicht bestätigen, da derartige Untersuchungen meines Wissens bisher fehlen.^[62] Andererseits haben sämtliche diegetische Klänge einen Einfluss auf die Spielerfahrung. Zunächst fördern sie das Eintauchen in die digitale Welt, sie beeinflussen aber auch die Spielführung, indem sie der spielenden Person Informationen mitteilen oder die Aufmerksamkeit auf sie lenken.

Die Untersuchung des Einflusses von klanglichen Effekten auf die Spielerfahrung stellt einen wichtigen Ausgangspunkt dar, reicht jedoch nicht aus, um die Beziehung zwischen Musik und Bild und zwischen Musik und Spielerfahrung zu erfassen. Um differenziertere Ergebnisse zur Bedeutung von Musik in Videospielen zu bekommen, wäre es nicht nur wichtig, Spiele unterschiedlicher Genres zu untersuchen, sondern insbesondere die Analyse auf eine audiovisuelle Ebene auszuweiten. Daneben wäre es sicherlich bereichernd, Komponist/innen von Game Sound selbst zu Wort kommen zu lassen, womit die Rezeptionsebene von einer Produktionsebene ergänzt wäre. Resümierend kann festgehalten werden, dass da «tatsächlich Musik läuft», diese durch ihre Bandbreite jedoch oft mit der Handlung verschmilzt und darum kaum wahrgenommen wird.

Quellenangaben

Interview

- Anton Caviezel, Interview vom 24.11.2016 in Zürich.

Gamographie

- *Firewatch*. Campo Santo, Panic (2016).

Audiovisuelle Quellen

- *Firewatch Original Soundtrack*. Campo Santo, Panic (Mac 2016).
- RabidRetrospectGames: «Firewatch Full Game Walkthrough No Commentary». 10.2.2016 (http://www.youtube.com/watch?v=O_r6t6_bN3c, abgerufen: 03.01.2017).
- Treepwood: «Honda Commercial». 01.09.2006 (<http://www.youtube.com/watch?v=CbIUy-Qfm1E>, abgerufen: 03.01.2017).

Sekundärliteratur

- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: transcript, 2016.
- Cheng, William: Sound Play: Video Games and the Musical Imagination. New York: Oxford University Press, 2014.
- Cohen, Annabel J.: The Functions of Music in Multimedia. A Cognitive Approach. In: Music Perception and Cognition, Seoul: Western Music Research Institute, Seoul National University, 1998, 13-20.
- Collins, Karen: Game sound - An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge: MIT Press, 2008.
- Genette, Gérard: Die Erzählung. Übersetzt von Andreas Knop. 3., durchgesehene und korrigierte Aufl., Paderborn: Fink, 2010 (1998).
- Grimshaw, Mark: Sound and Player Immersion in Digital Games. In: Trevor Pinch und Karin Bijsterveld (Hg.): The Oxford Handbook of Sound Studies New York: Oxford University Press, 2012, 347-366.
- Herzfeld, Gregor: Atmospheres at Play. Aesthetical Considerations of Game Music. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance. Wiesbaden: Springer, 2013, 147-157.
- Jørgensen, Kristine: Left in the Dark. Playing Computer Games with the Sound Turned off. In: Karen Collins (Hg.): From Pac-Man to Pop Music. Interactive Audio in Games and New Media. Farnham, Surrey, England, Burlington, USA: Ashgate, 2008, 163-176.
- Moormann, Peter: Spiel mit Musik - Entwicklungen und Potenziale der Komposition für Games. In: Andreas Rauscher und Eva Lenhardt (Hg.): Film und Games: ein Wechselspiel. Berlin: Bertz + Fischer, 2015, 132-139.
- Nacke, Lennart E. und Mark Grimshaw: Player-Game Interaction Through Affective Sound. In: Mark Grimshaw (Hg.): Game Sound Technology and Player interaction. Concepts and Development. Hershey: Information Science Reference, 2011, 264-285.
- Pasdzierny, Matthias: Geeks on Stage? Investigations in the World of (Live) Chipmusic. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance. Wiesbaden: Springer, 2013, 171-190.

- Stingel-Voigt, Yvonne: Soundtracks virtueller Welten. Musik in Videospielen. Diss. Berlin/Glückstadt: Werner Hülsbusch, 2014.

Internetquellen

- Campo Santo: «Firewatch. Technische Anforderungen Mac». *Campo Santo* (<https://camposanto.zendesk.com/hc/en-us/sections/201786703-Mac-Support>, abgerufen: 02.01.2017).
- Steighner, Mark: «Checking the Score: Chris Remo on Firewatch». *HardcoreGamer*, 16.02.2016 (<http://www.hardcoregamer.com/2016/02/16/checking-the-score-chris-remo-on-firewatch/193192/>, abgerufen: 26.11.16).
- The Legend of Zelda: «Symphony of the Goddesses». *The Legend of Zelda* (<http://www.zelda-symphony.com>, abgerufen: 3.1.2017).
- Valve Corporation: «Steam». *Valve Corporation* (<http://store.steampowered.com>, abgerufen: 3.1.2017).
- Wagener, Sven: «Komplettlösung. Firewatch. Die Lösung zum Indie-Geheimtipp». *Gameswelt*, 25.2.2016 (<http://www.gameswelt.ch/firewatch/komplettlösung/die-loesung-zum-indie-geheimtipp.253629>, abgerufen: 24.11.2016).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Schema Videospielmusikkategorien in Anlehnung an Collins 2008.

[1] Vgl. Bareither 2016 und Grimshaw 2012.

[2] Zit. nach Stingel-Voigt 2014, 179.

[3] Vgl. Nacke und Grimshaw 2011, 265.

[4] Vgl. Grimshaw 2012, 356–359.

[5] Als Beispiel sei auf den Werbeclip eines japanischen Kleinwagens hingewiesen, in dem der geräumige Kofferraum zur Musik von *Tetris* (Alexei Paschitnoy 1984) beladen wird (Treepwood 2006).

[6] Als Beispiel sei auf die Konzertreihe *The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses*, die mit einem 90-köpfigem Orchester und Chor sowie einer Grossleinwand das Publikum begeistern, verwiesen (vgl. *The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses*).

[7] Vgl. Pasdzierny 2013.

[8] Moormann 2015, 134.

[9] Vgl. Jørgensen 2008 und Cheng 2014.

[10] *Firewatch* 2016.

[11] Genette 2010, 183.

[12] Ebd., 183.

[13] Vgl. Collins 2008, 125.

[14] Vgl. Collins 2008, 125.

[15] Ebd., 125–126.

[16] Ebd., 125.

[17] Collins führt als Beispiel die Änderungen der Musik in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* auf (Vgl. Collins 2008, 124).

[18] Collins verweist auf das Videospiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (vgl. ebd., 125).

[19] Collins verweist dabei auf das Videospiel *Grim Fandango*.

[20] Da dort das Musizieren und damit gerade der Einfluss der Person am elektronischen Gerät auf

die Videospielmusik gleichzeitig auch das Ziel des Videospiels ist, müsste für die Betrachtung von Muszierspielen ein differenzierteres Kategoriensystem ausgearbeitet werden.

[21] Vgl. Cohen 1998, 13.

[22] Für einen Einblick in die Welt der Arcade-Spielhallen sei auf [den Beitrag](#) von Remo Cadalbert in diesem Band verwiesen.

[23] Vgl. Cohen 1998, 14.

[24] Vgl. Collins 2008, 131.

[25] Vgl. Cohen 1998, 14.

[26] Cohen, zit. nach Collins 2008, 130.

[27] Vgl. Cohen 1998, 15.

[28] Vgl. ebd., 15.

[29] Ebd., 15–16.

[30] Ebd., 16.

[31] Ebd., 16.

[32] Cohen 1998, 16.

[33] Vgl. Cohen 1998, 17 und Herzfeld 2013.

[34] Collins 2008, 129–130.

[35] An dieser Stelle sei auf [den Beitrag](#) von Muriel Gubler in diesem Band verwiesen. Auch sie war Game-unerfahren und nutzte diesen Umstand indem sie ihn zum Thema ihres Artikels machte.

[36] Valve Corporation 2017.

[37] Campo Santo 2017.

[38] Für die Lösung der Aufgaben an Tag 3 und Tag 76 musste Hilfe hinzugezogen werden: Vgl. RabidRetrospectGames 2017 und Wagener 2016.

[39] Der Name des Interviewpartners wurde anonymisiert. Leider konnte nicht das ganze Spiel gespielt werden, da dieses den zeitlichen Umfang des Interviews gesprengt hätte.

[40] Caviezel 2016.

[41] Vgl. Steighner 2016.

[42] Vgl. Grimshaw 2012, insb. 352–362.

[43] Ebd., 359.

[44] Caviezel 2016.

[45] Firewatch 2016.

[46] Vgl. Cohen 1998, 15.

[47] Caviezel 2016.

[48] Vgl. Cohen 1998, 15.

[49] Caviezel 2016.

[50] Ebd.

[51] Vgl. Grimshaw 2012, 151.

[52] Cohen nennt die Funktion des Übertönens «masking» (Cohen 1998, 13).

[53] Vgl. Grimshaw 2012, 362–363.

[54] Caviezel 2016.

[55] Ebd.

[56] Vgl. Cohen 1998, 14.

[57] Vgl. ebd., 14.

[58] Caviezel 2016.

[59] Caviezel 2016.

[60] Ebd.

[61] Vgl. Jørgensen 2008, 176.

[62] Siehe dazu Nacke und Grimshaw 2011, 276.

Maurizio Frei

«I would walk 500 miles...»

Eine vergleichende Exploration innerhalb des Subgenres der Walking Simulators



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

Langsam laufe ich durch ein verlassenes Gästehaus irgendwo in der Wildnis der USA. Gerade erst habe ich als Ethan meine seit drei Jahren verschwundene Freundin Mia im vermoderten Keller des Anwesens gefunden, als sie plötzlich erneut verschwindet. Ausser dem Zugang in das Badezimmer, das sich als Sackgasse herausstellt, lässt sich keine Tür öffnen. Auf einmal höre ich ein nicht endendes wollendes Klopfen aus dem Keller, in den ich Ethan zögerlich wieder zurückbewege. Es kommt, wie es kommen muss und ich begegne Mia, die langsam die Treppe hinaufkriecht und mich via wortwörtlichem Jumpscare zu Boden reisst.

Diese Erfahrung machen Spielende in der ersten halben Stunde von *Resident Evil VII: Biohazard*^[1], dem neusten Ableger der etablierten Horror-Spiel-Serie. Während die letzten Teile der Hauptreihe eher in Richtung Action ausgelegt waren, lässt sich im 7. Teil eine Rückbesinnung auf die Herkunft im Survival-Horror^[2] ausmachen. Erst kurz nach der oben beschriebenen Sequenz findet man eine erste Waffe, mit der sich Ethan gegen Mia verteidigen kann, doch auch diese Hilfe gegen das Schrecken in *RE7* ist einem nur für kurze Zeit vergönnt. Sobald man Mia besiegt hat, wird man vom

Familienvater Jack überwältigt und das eigentliche Spiel beginnt erneut – unbewaffnet und schutzlos im Hauptgebäude der Baker Familie.

Diese Knappheit von Mitteln zur Gegenwehr ist nicht neu für die Reihe, die komplette Abwesenheit hingegen schon. Für gut eine Stunde sind die spielerischen Möglichkeiten reduziert. Man schleicht langsam durch das Anwesen und versucht den monströsen Familienmitgliedern auszuweichen und Objekte einzusammeln, die einem entweder helfen, im Spiel Fortschritte zu machen oder Hintergrundinformationen über die Bakers zu erhalten. Kombiniert mit der Tatsache, dass *RE7* das erste Spiel der Reihe ist, welches komplett aus der Ego-Perspektive gespielt wird, erinnert das Erlebnis stark an eine Entwicklung der aktuellen Indie-Videospielbranche: Walking Simulators.

Walking Simulators bezeichnen eine Unterkategorie der Adventure-Spiele. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass die Spielenden meist in Ego-Perspektive durch eine verlassene Landschaft gehen, diese langsam erforschen und dabei mittels vorhandenen Text- oder Sprachnachrichten eine Handlung zusammenpuzzeln können. Dieses relativ lose Spielgerüst erlaubt den Entwickler/innen viel Freiraum in der Gestaltung der Geschichte. So kann das Subgenre der Walking Simulators viele verschiedene erzählerische Richtungen abdecken, womit wir beim Forschungsinteresse dieses Beitrags angekommen sind: In diesem Text werde ich die Frage beantworten, wie durch die individuelle Gestaltung einzelner Spiele des Subgenres Walking Simulator verschiedene Atmosphären und thematische Genres gestreift werden können. Leitende Fragen sind dabei: Wie wird die Spielmechanik an durch Genres definierte Erzählgerüste angepasst? Was verändert sich dadurch an der Spielerfahrung und welchen Einfluss haben die Spielenden auf die Erzählung? Mit welchen Mitteln wird das Narrativ transportiert? Welche Varianzen lassen sich innerhalb des Genres ausmachen?

Zur Beantwortung dieser Fragen werde ich in einem ersten Schritt auf den vagen Begriff des Genres im Videospiel eingehen und zusätzlich einen genaueren Blick auf das Adventure als ‹Spielmechanik-Genre› werfen. Darauf aufbauend widme ich mich drei Beispielen von Walking Simulators, die allesamt verschiedene thematische Genres abdecken; *SOMA* als Horror-Spiel, *Firewatch*^[3] als Drama und *Virginia* als Polizei-Thriller. Zur Analyse dieser drei Titel werde ich dabei hauptsächlich auf eine Methode von Mia Consalvo und Nathan Dutton zurückgreifen, die ich laufend genauer erläutern werde. Schlussendlich fasse ich meine Erkenntnisse zusammen, schlage einen Bogen zurück zu *RE7* und wage einen Ausblick.^[4]



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

«BOULDER, COLORADO

1975

You see Julia.»

Mittels Texteinblendungen vor verschieden gefärbten Hintergründen erlebe ich die Vorgeschichte von Henry im Schnelldurchlauf. Ich verliebe mich in Julia und ziehe mit ihr zusammen. Ich suche die Rasse und den Namen des gemeinsamen Hundes aus. Immer wieder wechselt das Geschehen zu einer Ich-Perspektive im Wald, wo die spätere Handlung von Firewatch spielt. Zuerst wird aber die Vorgeschichte von Henry zu ihrem bitteren Ende fertig erzählt. Julia leidet an Demenz und muss professionell betreut werden, mein eingeschobener Ausflug in den Wald stellt sich als Realitätsflucht heraus.

Bevor *Firewatch* wirklich beginnt, wird in einem Prolog der Grundpfeiler für die Handlung gelegt. Analog dazu kann ich mich nicht direkt der Analyse der Spiele widmen, bevor ich nicht zuerst den Begriff des Genres in Videospielen definiert habe. Genres sind ein wichtiges Konstrukt zur Kategorisierung jeglicher Medienprodukte. So helfen sie sowohl den Konsumierenden bei der Erfassung ihrer eigenen Vorlieben, aber auch für vergleichende Analysen und historische Betrachtungen in der Forschung. Diese Kategorisierung geschieht dabei in verschiedene «Gruppen

von Artefakten mit relativ ähnlichen Merkmalen, die im kulturellen Bewusstsein wie eine Familie als von gleicher Art, Gattung oder Abstammung betrachtet werden.»^[5] Die Frage nach den Genres ist bei Videospielen eine knifflige, da neben der zeitlichen Wandelbarkeit von Genre-Begriffen^[6] auch noch Videospiel-spezifische Schwierigkeiten bei der Einteilung in Genres auftauchen.

Die Hauptproblematik bei Videospielen entspringt der Tatsache, dass diese nicht rein auf ihre narrative Komponente heruntergebrochen und darauf basierend kategorisiert werden können. Videospiele setzten sich von anderen Medien durch ihren interaktiven Prozess ab.^[7] Mark J. P. Wolf versuchte in einem der ersten wissenschaftlichen Texte über diese Thematik eine mögliche Kategorisierung vorzunehmen. Als Startpunkt ging er vom Ziel des Spiels aus: «The game's objective is a motivational force for the player, and this, combined with the various forms of interactivity present in the game, are useful places to start in building a set of video game genres.»^[8] Die Unterteilung in thematische Genres schliesst er dabei allerdings nicht vollkommen aus, sondern bemerkt, dass gerade durch die Entwicklung von komplexeren Spielen auch eine andere Kategorisierung von Spielen möglich sein würde.^[9] Trotzdem bemerkt Andreas Rauscher, dass in dieser frühen Betrachtung «ästhetische Merkmale [...] weitgehend unbeachtet oder [...] vorschnell unter den Verdacht der Narrativisierung gestellt»^[10] wurden.

Deshalb schlage ich eine Kombination in Spielmechanik- und thematische Genres vor. Das Spielmechanik-Genre ist dabei ein Indikator, wie mit dem Spiel interagiert werden kann. So bezeichnet ein First-Person-Shooter alle Spiele, in denen man sich in der Egoperspektive durch die Gegend schiesst, während in Sport-Spielen ein oder mehrere Sportarten simuliert werden. Das thematische Genre hingegen bezieht sich auf die Atmosphäre, die erzeugt wird und basiert auf klassischeren, narrativen Genrebezeichnungen aus anderen Medien. So sind *Doom 3* und *Doom* beide First-Person-Shooters, Ersteres legt allerdings einen weitaus grösseren Fokus auf Horror, während das Reboot auf reine Action setzt.

Walking Simulators sind eng verwandt mit Adventure-Games. Diese erfasst Wolf folgendermassen:

«Games which are set in a <world> usually made up of multiple, connected rooms or screens, involving an objective which is more complex than simply catching, shooting, capturing, or escaping, although completion of the objective may involve several or all of these.»^[11]

Er definiert das Genre zwar noch weiter, indem er bemerkt, dass die Spielfigur meist Objekte einsammeln müsse und dass die Spielwelt von den Spielenden frei erkundbar sein solle,^[12] trotzdem bleibt die Definition relativ vage. Diese Vagheit wird zumindest teilweise durch die Ausdifferenzierung in Subgenres aufgefangen, wenn auch nicht komplett aufgelöst. Doch dies sei auch nicht das Ziel einer Genreanalyse.^[13]

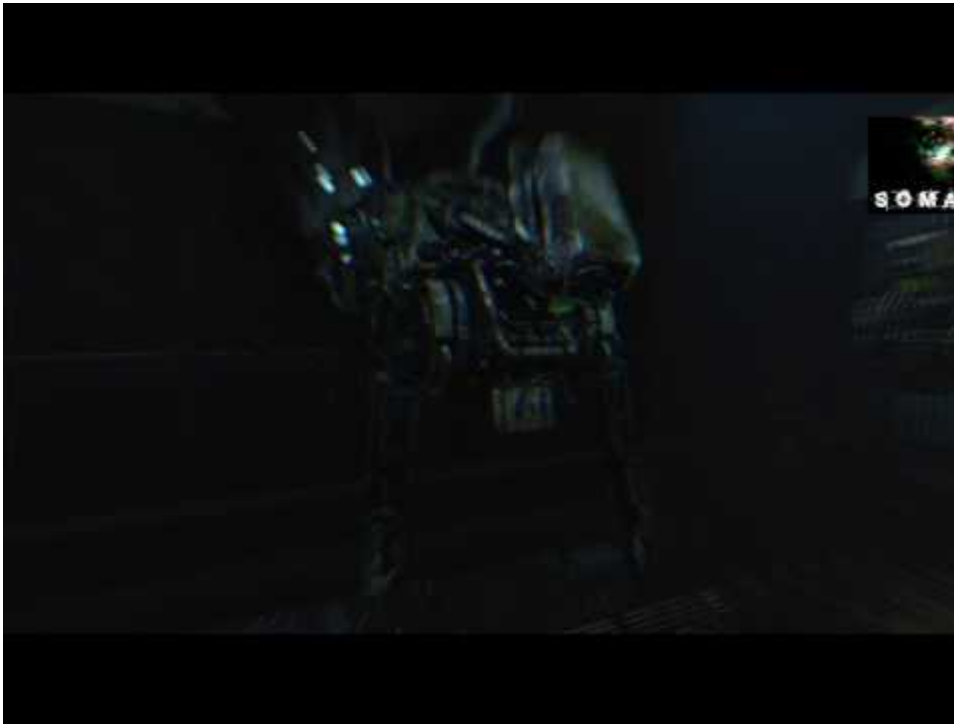
Eines dieser Subgenres der Adventure Spiele sind Walking Simulators; ursprünglich ein negativ konnotierter Begriff, der mit dem Erscheinen von *Dear Esther* im Jahr 2012 aufkam. In diesem Spiel des Entwicklers *The Chinese Room* geht man über eine verlassene Insel und findet Briefe, die ein undefinierter Erzähler an seine Frau Esther geschrieben hat. *Dear Esther* verzichtet auf viele klassische Elemente eines Adventures und anderer Videospiele. Man löst keine Rätsel und es existiert kein Fail State, es gibt also kein Game Over, da man die Spielmechanik nicht falsch ausführen kann. Dieser Verzicht auf klassische Strukturen wirkt zuerst verwirrend, entwickelt aber schlussendlich eine eigene Faszination. Das Besiegen des Spiels steht nicht mehr im Vordergrund, sondern das Entdecken der Welt.

Dementsprechend steht das Aufkommen des Begriffs Walking Simulators unter dem polemischen Stern, den damit bezeichneten Produkten die Zugehörigkeit zu Videospielen zu verweigern. Sie werden als reine interaktive Filme bezeichnet und damit implizit abgewertet. Daraus folgte eine langwierige Diskussion in der Gaming-Szene.^[14] Walking Simulators sind jedoch durch die Agency^[15] der Spielenden und der Tatsache, dass Filme prinzipiell nicht interaktiv sind, unbestreitbar Videospiele, was mittlerweile gemeinhin anerkannt wird. So liefert eine Suche nach Walking Simulators auf *Steam* – denen im Übrigen ein eigener Tag zur Kategorisierung zugeordnet ist – über 160 Titel.^[16]

Nimmt man die einzelnen Titel unter die Lupe, findet man rasch einige Kriterien, welche für das Subgenre typisch sind, wobei nicht jedes Kriterium bei jedem Titel zu finden ist: Man bewegt sich alleine in Ego-Perspektive durch eine verlassene Landschaft. Die Story wird durch Text oder Audiodaten erzählt, die man in der Umgebung findet und die meist auch die einzigen Objekte sind, mit denen man agieren kann. Die Spiele haben einen klaren Endpunkt, an dem die Geschichte zu Ende erzählt ist und auf dem Weg gibt es keine Möglichkeit, das Spiel «zu verlieren», wobei man natürlich durchaus in Sackgassen enden kann. Gespeichert wird das Spiel automatisch, in der Regel an Punkten, an denen man die Handlung vorangetrieben hat. Die Spiele sind zusätzlich reine Singleplayer-Erfahrungen ohne Online-Komponente. Ausnahmen bestätigen die Regeln, so spielt man bspw. *Oxenfree* aus einer Seitenperspektive und unterhält sich mit NPCs, während *The Catacombs of Solaris* weder definiertes Ziel noch Handlung aufweist.

Da das zugrundeliegende Spielprinzip relativ offen ist, haben Walking Simulators viel Potenzial für die Abdeckung von verschiedenen thematischen Genres. Im Vergleich dazu sind Ego-Shooter fast immer Action-Spiele, mit seltenen Abstechern in angrenzende Genres wie Horror. Nun stellt sich aber die Frage, wie in verschiedenen Walking Simulators unterschiedliche thematische Genres evoziert werden. Neben der leichten Anpassung des Spielmechanik-Grundgerüsts spielt die Frage nach der Atmosphäre eine wichtige Rolle.

Die Filmwissenschaftlerin Margrit Tröhler umreisst den Begriff der Atmosphäre grob als das, «was ein Bühnenbild ausmacht, das Genre des Kriminalromans charakterisiert oder uns in einem Film von den ersten Bildern an unweigerlich in eine besondere Stimmung versetzt»^[17]. Wichtig sind dabei die enge Verbundenheit zum Begriff des Genres und der Schlüsselbegriff der Stimmung. Dieser Begriff ist es auch, der den Fokus in der Beziehung sieht, welche «die Atmosphäre zwischen Subjekt und Objekt [aufspannt]»^[18]. Die Atmosphäre ist somit ein Wirkungsfaktor, der subjektiv von dem/der Rezipient/in aufgenommen wird. Ähnlich wie im Film manifestiert sich die Atmosphäre in Videospielen durch die Gesamtkombination aller gestalterischen Wirkungsmitteln wie der Soundgestaltung, der Grafik und auch der Spielmechanik. Ausserdem basieren diese thematischen Genres häufig auf bereits im Genrekino vorhandener Ikonographie und narrativen Schemata.^[19] Damit ist die Atmosphäre gesamtwerkumfassend, ergibt sich aus verschiedenen zusammenwirkenden Mechanismen, weshalb ich mich ihr erst zum Ende der Analyse widmen werden. Nachfolgenden werden die drei gewählten Titel in ihrem Kontext situiert, die jeweilige Spielmechanik untersucht und die Werke zueinander in Beziehung gesetzt.



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

Langsam gehe ich durch verlassene, nasse Korridore. Das einzige Geräusch, das ich höre, sind die metallenen Fusstritte von Simon, der alleine in einem verschlossenen Raum aufgewacht ist und nun nach Hilfe sucht. Plötzlich höre ich ein wiederholtes und lautes Klopfen an einer Tür vor mir. Ich drehe verängstigt zögernd am Verschluss, der Bildschirm fängt bedrohlich an zu verschwimmen und verzerrende Soundeffekte setzen ein. Die Tür öffnet sich und ein Roboter springt mich an. Es wird dunkel.

Bei der Auswahl meiner zu analysierenden Spiele habe ich mich darauf konzentriert, einen möglichst breiten, thematischen Rahmen abzudecken. Ausserdem war mir wichtig, dass alle Titel auf der Playstation 4 spielbar sind und so direkt bezüglich ihrer Spielmechanik miteinander verglichen werden können. Folgend werde ich genauer auf diese drei Titel eingehen, basierend auf der Methode von Consalvo und Dutton. Zuerst stelle ich aber kurz die einzelnen Spiele vor.

Das erste Spiel, mit dem ich mich befasse, ist *Firewatch* von *Campo Santo*, einem kleinen, amerikanischen Studio. Das vierköpfige Team besteht unter anderem aus Sean Vanaman und Jake Rodkin, die vorher bei *Telltale Games*^[20] unter anderem für die erste Staffel von *The Walking Dead* zuständig waren. In *Firewatch* schlüpft man in die Rolle von Henry, der den Job des titelgebenden Feuerwächters des Shoshone National Forest übernimmt, um seine eigene Vergangenheit zu verdrängen. Diese Vorgeschichte, die sich hauptsächlich um die Beziehung zu seiner Frau dreht, wird in reiner Textform vor der eigentlichen Handlung erläutert. Im Spiel selbst bewegt man sich als Henry in Ego-Perspektive durch den Nationalpark und ist im ständigem Austausch mit seiner Vorgesetzten Delilah, die Henry ständig neue Aufgaben gibt und so durch das Spiel führt. Als Aufhänger der Geschichte fungieren mysteriöse Vorkommnisse im Nationalpark, die unter anderem zwei Teenager-Mädchen sowie Ned, ein weiterer Feuerwächter und dessen Sohn Brian, beinhalten.

Diese Geschehnisse verlaufen im Lauf der Spielzeit ins Nichts und schlussendlich kristallisiert sich die sich ständig entwickelnde Beziehung zwischen Henry und Delilah als Mittelpunkt des Narrativs heraus. Somit mag *Firewatch* auf den ersten Blick als Mystery-Spiel erscheinen, bei genauerer Betrachtung merkt man allerdings, dass es sich um ein zwischenmenschliches Charakter-Drama handelt.

Das zweite analysierte Werk ist das Horror-Spiel *SOMA* von *Frictional Games*, die bereits mit *Amnesia: The Dark Descent* im Jahr 2010 ein Horror-Spiel veröffentlichten und damit einen wichtigen Grundstein für Walking Simulators setzten. Das Studio ist in Schweden ansässig und besteht ebenfalls nur aus wenigen Mitarbeitern. *SOMA* befasst sich mit der Geschichte von Simon Jarrett, der nach einem Autounfall einen schweren Gehirnschaden davonträgt. Im spielbaren Prolog unterzieht er sich experimenteller Gehirnchirurgie, die scheinbar schief läuft, da er plötzlich in einer Unterwasserstation voller bössartiger Roboter auftaucht. Beim Versuch der Station zu entkommen, nimmt er Kontakt mit Catherine auf, die sich im Lauf der Handlung als digitale Kopie einer menschlichen Persönlichkeit herausstellt. Mit Entsetzten stellt Simon fest, dass auch er nur noch eine Kopie des ursprünglichen Simons, einprogrammiert in einem Roboter, ist, denn die menschliche Version von Simon ist schon kurz nach der Operation verstorben. Ausserdem spielt die Geschichte zu einem Zeitpunkt, an dem die Menschheit schon gar nicht mehr existiert. Stattdessen sollten Kopien einzelner Personen in digitaler Form gespeichert auf einer Arche in den Weltraum geschickt werden, was allerdings nicht funktioniert hat. Catherine leitet Simon zur Arche, auf die er seine Persönlichkeit kopiert und anschliessend ins All schiesst. Simon, und somit auch die Spielenden, bleiben allerdings alleine zurück auf der Station.

Das letzte Spiel der Analyse ist *Virginia* von *Variable State*, produziert von einem britischen, ebenfalls sehr kleinen Entwicklerstudio. Die zwei Gründer waren zuvor bei *Electronic Arts* respektive *Rockstar Games* tätig und *Virginia* ist ihr erstes Spiel in Eigenproduktion. Im Zentrum der Geschichte steht Anne Tarver, die gerade erst zur FBI-Agentin ausgebildet wurde. In ihrem ersten Auftrag soll sie sich mit Spezialagentin Maria Halperin um das rätselhafte Verschwinden eines Kindes kümmern. Zusätzlich ist sie aber auch intern beauftragt, die Arbeitsweise von Maria zu untersuchen, was schlussendlich zu Spannungen zwischen den beiden führt. Was in der Handlung allerdings genau passiert, wird bewusst sehr offen gelassen, indem mit Symbolen und Ellipsen^[21] in der Erzählung gearbeitet wird. Gerade in der letzten halben Spielstunde überschlagen sich die Geschehnisse und verlangen von den Spielenden einiges an eigener Interpretationsarbeit, um den komplexen Knoten zu entwirren.

Es wird deutlich, dass die drei Spiele auf einer vergleichbaren Spielmechanik basieren, aber mit dem Setting in stark unterschiedliche, thematische Genres eintauchen. *Firewatch* befasst sich als Drama mit zwischenmenschlichen Beziehungen, *SOMA* als Horror mit Monstern und der eigenen Identität und *Virginia* als Thriller mit einem klassischen Polizei-Plot. Interessant ist aber, dass allen ein gewisser Hauch von Mystery anhaftet, bei *Firewatch* und *Virginia* eher in der Untersuchung von äusseren Geschehnissen, bei *SOMA* zusätzlich in der Frage nach der eigenen Identität.



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

Ich betrachte mich im Spiegel. Rechts vom Spülbecken liegt Annes Clutch, in der sich ihr Lippenstift befindet. Ich wähle ihn aus und Anne trägt ihn automatisch auf. Nachdem ich das Badezimmer verlassen habe und einen langen Gang entlanggelaufen bin, reihe ich mich mit meinen Kollegen ein und warte ungeduldig auf meinen Moment: Endlich darf ich die Bühne betreten und erhalte meinen FBI-Ausweis unter tosendem Applaus.

Objekte sind in Videospielen äusserst wichtig, da die Spielenden in der Handlung sonst meist nicht vorwärtsschreiten können. Zur Untersuchung der Objekte schlugen Consalvo und Dutton via einem «Object Inventory» vor, in einem Spiel Informationen über die darin vorkommenden Objekte zu sammeln. Wie kann man die Objekte einsammeln? Wie benutzt man sie und wie oft? Kosten sie etwas? Wo findet man sie?^[22] Dadurch ergeben sich reichlich Kontextinformationen, die der Erfassung und Deutung der Spiele zuträglich sind.

Eines der wichtigsten Objekte in *Firewatch* ist die Karte, die man von Beginn an zur Verfügung hat. Auf ihr ist die ganze Umgebung des Spiels eingetragen, zusätzlich wird die aktuelle Position von Henry markiert.^[23] Angezeigt auf dieser Karte sind auch Material-Boxen, die in der Gegend verteilt sind. An diesen lässt sich zum einen die Karte mit neuen Wegen aktualisieren, zum anderen findet man Objekte, wie eine Taschenlampe, die man ab diesem Zeitpunkt jederzeit einsetzen kann.

Das wichtigste Objekt im ganzen Spiel ist aber das Funkgerät, mit dem man mit Delilah in Kontakt treten kann. Meldet sie sich bei Henry oder findet man etwas Erwähnenswertes in der Gegend, kann man durch Halten der L2-Taste ein kleines Auswahlmenü mit Dialogoptionen öffnen und sich mit Delilah austauschen. Hält man sonst die L2-Taste, hebt Henry zwar das Funkgerät hoch, man bekommt aber keine Option, mit Delilah zu sprechen.

Auch die meisten anderen Objekte lassen sich nur dann einsetzen, wenn es für die Geschichte förderlich ist, also, wenn es das Spiel erlaubt. Ein Seil ist nur dann von Nutzen, wenn es einen Ort gibt, an dem man sich abseilen kann. Konfisziert man zu Beginn eine Flasche Whiskey von Jugendlichen, beginnt der zweite Tag der Geschichte damit, dass Henry einen Schluck davon trinkt. Der Entscheidungsraum ist binär begrenzt: entweder man hat die Flasche eingesammelt oder nicht.

Eine der wenigen Ausnahmen – nebst der bereits erwähnten Karte und der Taschenlampe – ist eine Boombox, mit der Jugendliche am See Musik hören. Sammelt man sie ein, kann man sie den ganzen Weg bis zum Aussichtsturm zurücktragen und hört ständig den gleichen Song in Endlosschleufe. Sowohl Henry als auch Delilah sind hörbar genervt von der Musik. Den Spielenden bleibt aber die Agency, die Musik bis ans Ende des ersten Tages zu behalten. Ebenfalls interessant ist eine Kamera, die man relativ früh findet. Mit ihr lassen sich nach Lust und Laune Fotos schießen, die man während des Abspanns nochmals zu sehen bekommt.

Die Gegenstände in *Firewatch* sind somit fast ausschliesslich auf ihren Nutzen reduziert. Man kann nicht mit ihnen experimentieren und meinst sind sie nur einsetzbar, wenn sie eine direkte Anwendung haben.

Etwas anders sieht es bei *SOMA* aus. Direkt im Prolog in Simons Wohnung in Toronto kann man mit einigen Objekten interagieren. Schubladen lassen sich öffnen, man kann Bücher von allen Seiten betrachten und den Klappentext lesen, andere Objekte kann man frei in der Gegend herumbewegen und sogar werfen. Erkundung ist somit möglich, ein fürs Spiel relevanter Nutzen bleibt im Prolog verwehrt, was sich jedoch in der Folge ändert, denn der erkundende und spielerische Umgang mit Objekten wird schon bald wichtiger Teil der Spielmechanik.

Sobald man nach dem Vorspann als (Roboter-)Simon in der Unterwasserstation aufwacht, befindet man sich eingesperrt in einem Raum. Da die Tür sich nur von aussen öffnen lässt, muss man kreativ werden und einen beliebigen Gegenstand durch das Fenster werfen. Dadurch wird ein Weg nach draussen frei.

Das Werfen von Objekten ist auch bei der Interaktion mit den surrealen, roboterhaften Monstern wichtig, welche die Station unsicher machen. Man kann die Monster im Spiel nicht besiegen, allerdings lassen sie sich durch geschickt geworfene Objekte von Simon weglenken. Dies ist insofern besonders wichtig, als die Monster aktiv Schaden an Simon verursachen können, was wiederum zu einem Game Over führen kann. *SOMA* ist somit das einzige der drei Spiele, das einen Fail State hat. Konsequenterweise gibt es gelegentlich auch Kraken-ähnliche Roboter-Überbleibsel, in die Simon seinen Arm stecken kann, um wieder an Lebensenergie zu gewinnen. *SOMA* kommt also nicht ganz ohne Konfrontationen aus, bleibt der pazifistischen Einstellung der *Walking Simulators* aber treu, indem Feinde nicht verletzt werden können.

Neben den bereits erwähnten physischen Textdokumenten gibt es auch Computer, auf die man zugreifen kann. Diese liefern ebenfalls Hintergründe zur Geschichte, werden aber auch bei Puzzles eingesetzt, indem durch mit ihnen neue Zugänge geschaffen werden können. Weiter gibt es noch verlassene Roboter und Data Buffers, die bei Berührung optionale Audiodaten abspielen und Hintergründe zur Station erläutern.

Letztlich sei noch das <Omnitool> zu erwähnen, das man nach rund zwanzig Minuten Spielzeit erhält. Dieses funktioniert ähnlich wie ein Schlüssel und ermöglicht das Öffnen von verschlossenen Türen. Gleichzeitig lässt es sich auch an speziellen Dockingstationen mit Chips um Zugangsberechtigungen erweitern.

In *SOMA* hat man bedeutend mehr Freiheiten in der Benutzung von Objekten. Neben Objekten, die

direkt die Story vorantreiben, gibt es auch allerhand Interaktionsmöglichkeiten, die den Forscherdrang der Spielenden wecken. Schränke lassen sich öffnen, Gegenstände von allen Seiten betrachten und dank der Physik-Engine realistisch durch die Gegend werfen. Das Erkunden der Umwelt spielt somit eine weitaus grössere Rolle als in *Firewatch*.

Im starken Gegensatz dazu steht der Umgang mit Objekten in *Virginia*. Hier kann man in der Regel nur Sachen einsammeln, die direkt für das Vorantreiben der Szene gebraucht werden. Man findet keine Textdokumente, welche die Geschichte erläutern. Allerdings kann man in der Umgebung Federn und Blumen finden, die Erfolge freischalten, aber für die Story nicht von Belang sind. Um gewisse Collectibles zu finden, muss man im Lauf der Handlung bestimmte Objekte einsammeln, deren Funktion erst erschlossen werden muss. Die meisten dieser Objekte sind allerdings ziemlich gut versteckt und dürften von Spielenden, die sich auf die Geschichte konzentrieren, leicht übersehen werden. Objekte, die für etwaige spätere Rätsel dienen, gibt es allerdings keine. *Virginia* ist somit rein auf das Erleben der Geschichte ausgelegt. Das Erkunden der Gegend bleibt meist ergebnislos und wird nicht spielintern belohnt.

Alle drei Spiele weisen Objekte auf, mit denen interagiert werden kann, allerdings ist die Anzahl von Objekten im Vergleich zu anderen Spielen anderer Genres und insbesondere zu anderen Adventures minimal. Man ist weder ständig auf der Suche nach Munition oder Waffen, noch können Objekte die Fähigkeiten der Figur im Lauf des Spiels verbessern. Diese bewusste Reduzierung von Objekten verstärkt den Fokus auf das Erleben der Geschichte und die Exploration der Umgebung. Die Objekte in *Firewatch* dienen fast nur dem Vorantreiben der Story, was gut zur thematischen Einbindung in ein Drama passt, das sich ebenfalls auf die Entwicklung der Geschichte und der Charaktere konzentriert. Die Objekte in *SOMA* und *Virginia* dienen teilweise ebenfalls der Entwicklung der Geschichte, haben aber noch zusätzliche Funktionen. In *SOMA* dienen diese dem Kampf ums Überleben und sind somit direkt Teil der Horror-typischen Panik, die bei den Spielenden erzeugt wird. Die Objekte in *Virginia* hingegen können zusätzlich zum Erlangen von Erfolgen ausserhalb des eigentlichen Textes führen, sind für das Spiel selbst aber irrelevant.



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

Ich erreiche meinen Wachturm und schalte den Strom an. Eine weibliche Stimme meldet sich über ein Funkgerät, das ich einsammle und bediene, um ihr zu antworten. Kurze Zeit später und um einen ersten Auftrag reicher, begeben wir uns wieder in die Wildnis, die ich nun frei erkunden kann. Mit Hilfe meiner Karte und dem Austausch mit Delilah finde ich eine erste Box, die sich nach dem Eingeben der <kreativen> Zahlenkombination 1 2 3 4 öffnet. Voller Freude finde ich mehr Infos für meine Karte und einen Müsliriegel.

Jegliche Informationen, die den Spielenden ausserhalb der Spielwelt angezeigt werden, sind Teil des Interface, das bei der <Interface Study> betrachtet wird. Traditionell sind das bspw. eine Lebensanzeige oder eine eingeblendete Karte der Umgebung. Wichtig bei der Analyse dieser Informationen ist die Frage nach den Wissensbeständen, die den Spielenden angezeigt oder vorenthalten werden: «[It] also helps determine what the game developers have deemed essential (as well as non-essential) aspects of gameplay.»^[24] Hier zeigt sich wiederum eine markante Charakteristik der Walking Simulators, verzichten doch die drei Spiele grösstenteils auf ein Interface. *Firewatch* blendet ein kleines Funkgerät-Icon am Rand des Bildschirms ein, wenn Henry mit Delilah Kontakt aufnehmen kann. Ausserdem werden Objekte, mit denen man interagieren kann durch eine Texteinblendung beschriftet. Nutzt man sie, wird man zusätzlich darüber informiert, welche Tasten zu betätigen seien, um die Objekte bspw. einzusammeln oder wieder wegzuworfen.

SOMA bietet noch weniger Information im Interface. Via Tastendruck lassen sich kleine Piktogramme des gesamten Inventars von Simon anzeigen. Am wenigsten Interface bietet *Virginia* – nämlich gar keines. Eine Ausnahme bildet eine kleine Markierung in der Mitte des Bildschirms, die sich in ein Quadrat verwandelt, sobald Spieler/innen neue Handlungsmöglichkeiten offenstehen. Diese Markierungsform findet sich auch in den beiden anderen Spielen wieder, wobei sie zusätzlich der Vermeidung der Motion-Sickness^[25] dient.

Diese auffällige Reduktion des Interface ist nicht zufällig, sondern unterstützt die cineastische Wirkung, indem möglichst wenig extradiegetische Informationen den Bildschirm fluten. Auffällig ist dabei vor allem die nicht vorhandene Lebensanzeige. In *Firewatch* und *Virginia* fällt dies nicht auf, da man keine Lebensenergie verlieren kann. In *SOMA* erhöht dieses Zurückhalten von Informationen aber den Terror, den die Spielenden erleben, ungemein. Wie fit Simon noch ist, kann man nur durch seine Bewegungen ungefähr abschätzen. Läuft er normal, geht es ihm gut. Humpelt er, sollte man schleunigst eine Heilstation finden.

Diese Absenz von extradiegetischen Informationen erhöht die Immersion in das Spiel erheblich. Durch das Fehlen von Anzeigen wie einer Karte, der aktuellen Ausrüstung oder dem nächsten Wegpunkt, wird einem nicht konstant bewusst, dass man sich in einem Spiel befindet, wodurch man wahrlich im Narrativ versinken kann.



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

Nachdem ich gut eine halbe Stunde durch eine wissenschaftliche Forschungsstation geirrt bin, die sich mittlerweile auch noch als unter Wasser befindlich herausgestellt hat, finde ich endlich eine mir freundlich gesinnte Person. Wobei Person etwas weit gefasst ist. Catherine meldet sich via Lautsprecher und beginnt ein Gespräch mit Simon. Wie sich noch herausstellen wird, ist sie eine künstliche Intelligenz, die von nun an regelmässig in Kontakt mit mir ist und versucht, mir einen Ausweg zu ermöglichen.

Objekte und Interface werden spärlich eingesetzt, was der Fokussierung auf das Narrativ und als Verstärkung der Immersion dient. Damit soll nachfolgend in die Analysekategorie der personenbezogenen Interaktionsmöglichkeiten eingeführt werden: «This micro-method involves examining the choices that the player is offered in regard to interaction – not with objects, but with other player characters, and/or with Non-Player Characters.»^[26] Bei der «Interaction Map» liegt der Fokus folglich auf dem zwischenmenschlichen Austausch, der hauptsächlich durch Dialoge erfolgt. Zentral geht es dabei darum, welche Interaktionen möglich oder nicht möglich sind und inwiefern die Spielenden einen Einfluss auf den Verlauf der Interaktionen haben.^[27]

In *Firewatch* beschränken sich die Interaktionen fast ausschliesslich auf die Dialoge, die man mit Delilah führt. Fast zu Beginn des Spiels kann man zwar mit Teenagern in Kontakt treten, diese Interaktion hat aber keine weitere Auswirkung und funktioniert nach dem gleichen Schema wie die Dialoge zwischen Delilah und Henry, weshalb ich mich nur auf diese konzentriere.

Entscheiden sich die Spielenden mit Delilah zu interagieren, stehen meist drei verschiedene Dialogoptionen zur Auswahl. Diese haben direkten Einfluss auf den Verlauf des Gesprächs, allerdings

sind sie für den schlussendlichen Verlauf der Handlung bedeutungslos. So erhält man eventuell andere Hintergrundinformationen über Henrys und Delilahs Leben oder lässt die beiden Small-Talk über unterschiedliche Themen führen. Einerseits treten so die Figuren innerhalb des Narrativs <miteinander in Kontakt>, andererseits lernen die Spielenden auf diese Weise die Figuren kennen. Dies führt zu mehr Identifikation und die Spielenden bekommen so das Gefühl, die Beziehung der beiden aktiv mitzugestalten, obwohl man auf die Handlung objektiv gesehen keinen Einfluss hat.

In *SOMA* führt Simon mit Catherine eine ähnliche, rein kommunikative Beziehung. Allerdings kann er, nachdem er Catherine auf sein Omnitool geladen hat, nur dann mit ihr interagieren, wenn er sein Omnitool in eine Docking-Station stellt. Die Option von Dialogen ist somit sehr stark eingegrenzt. Ausserdem haben die Spielenden keinen direkten Einfluss auf den Dialog, da die Unterhaltung zwischen Simon und Catherine nicht beeinflusst werden kann.

Noch eingeschränkt sind die Interaktionsmöglichkeiten in *Virginia*. Die Figuren interagieren zwar miteinander und tauschen nebst Objekten auch Blicke und Gesten aus, gesprochen wird im ganzen Spiel aber kein einziges Wort. Somit bieten sich logischerweise auch keine unterschiedlichen Dialogoptionen. Nur die nonverbale Kommunikation kann teilweise beeinflusst werden, indem mit Objekten interagiert wird, die sich im Raum befinden: So verlässt bspw. Maria erst dann ein Diner, wenn man die Rechnung aufhebt.

Auffällig ist damit der Fokus auf Dialoge bei *Firewatch*. Wie für ein Drama typisch, läuft die Entwicklung der Charaktere und der Handlung rein über das Zusammenspiel der Figuren und nicht über ihre Aktionen. Die Dialoge in *SOMA* spielen zwar gerade für die existenzialistischen Aspekte der Geschichte eine wichtige Rolle, befinden sich aber Punkto Gewichtung auf einer Ebene mit der Interaktion mit Objekten. Dies ist insofern passend, als sowohl Simon als auch Catherine nur noch digitale Kopien ihrer selbst sind. Diese philosophischen Aspekte sind für den existentiellen Horror wichtig, indem immer wieder die Frage nach der Echtheit der persönlichen Identität aufgegriffen wird.

Der Verzicht auf Dialoge in *Virginia* wirkt schlussendlich auf den ersten Blick wie ein Experiment: Lässt sich eine Geschichte auch ohne Text erzählen? Dadurch wird der Fokus umso mehr auf die Aktionen der Figuren und die Symbolik des Gezeigten gelenkt. Dies führt zu einer bedeutend kryptischeren Erzählform, die fast schon an die Werke von David Lynch^[28] erinnert, was die Wirkung eines Mystery-Thrillers weiter verstärkt. Ebenfalls wichtig ist die Tatsache, dass dieser Bruch mit Konventionen nicht nur auf der Ebene der Erzählform geschieht, sondern auch im Inhalt. Die beiden Hauptfiguren sind weiblich und dunkelhäutig, ganz im Gegensatz zu Henry und Simon, die dem klassischen Videospiel-Stereotyp entsprechen. Ausserdem wird zwischen den beiden eine romantische Beziehung angedeutet, die sich ebenfalls stark von heteronormativen Mann/Frau Beziehungen wie bei Henry/Delilah und Simon/Catherine absetzt. Hier komplementieren sich Inhalt und Form von *Virginia*, brechen doch Erzählweise und Narration mit Konventionen, wenn das vermeintliche Tabu der homosexuellen Liebe <nur> nonverbal kommuniziert wird.

Firewatch und *SOMA* verwenden Interaktionen mit anderen Figuren auf klassische Art und Weise um die Geschichte voran zu treiben. In *Firewatch* geschieht dies interaktiv und erinnert somit an Rollenspiele oder die Dialogentscheidungen in *Telltale*-Spielen: Man nimmt aktiv am Dialog teil und gestaltet damit seine eigene Geschichte. In *SOMA* ist man nur passiv an den Dialogen beteiligt. Sie treiben die fest definierte Geschichte voran und die Spielenden haben keinen Einfluss auf das dramatische Ende der Geschichte, was Simons fehlende Einflussmöglichkeiten auf sein Leben widerspiegelt. *Virginia* hingegen bricht alle Konventionen von Kommunikation in Spielen, indem die reine Möglichkeit davon entfernt wird. Stattdessen wechselt der Fokus auf das Erkennen von Gestik und Mimik, also auf die nonverbale Kommunikation, die Story wird nur angedeutet und deren imaginäre Ausgestaltung den Spielenden überlassen.



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

Ich habe meinen ersten Auftrag vom FBI bekommen. Anne soll sich mit einer Mitarbeiterin befassen. Langsam bewege ich mich durch die Hallen des FBIs, während immer mal wieder ein Beat einsetzt und Streicher vor sich hin spielen. Schnitt. Zuerst weiss ich kurz nicht, wo ich bin, dann erkenne ich ein Treppenhaus. Ich gehe eine mehrstöckige Treppe runter. Schnitt. Wieder Verwirrung. Ich laufe durch den dunklen Keller. Die Lichter flackern. Endlich treffe ich Maria in ihrem Büro.

Der letzte Zugang – der ‹Gameplay Log› – befasst sich mit dem Rest der Spielwelt. Wie ist sie gestaltet und wie fühlt sie sich an?^[29] Neben der Frage nach dem Genre des Spiels wird hier auch die bereits erwähnte Atmosphäre wichtig. Ausserdem ist auch die Betrachtung von textexternen Aspekten zentral: Wie wird das Spiel gespeichert und gibt es allenfalls Bugs^[30], mit denen das Spiel gebrochen werden kann?^[31]

Die Welt von *Firewatch* ist in sehr hellen und harmonischen Pastelltönen gehalten. Die offene Spielwelt ist streng genommen die dritte Hauptfigur der Geschichte, die durch die bereits erwähnte Kamera in Szene gesetzt werden kann. Treibt man nicht gerade durch Dialoge die Handlung voran, ist das Erkunden der Landschaft die hauptsächliche Tätigkeit. Hier drängen Aspekte des Adventure wieder hervor, was darauf hindeutet, dass *Firewatch* nicht ein reines Drama ist, sondern vielmehr ein Hybrid aus verschiedenen Genres.

Typischer ist allerdings der Einsatz der Musik. So werden die Spielenden häufig komplett in Stille gelassen und hören nur Gezwitscher von Vögeln, was eine starke Immersion erzeugt. In den mysteriösen Sequenzen setzt allerdings dramatische Musik ein, die Spannung erzeugt und die inneren Gefühle von Henry spürbar macht. Die Spielwelt ist zwar sehr offen, aber konkret auf einen

Bereich begrenzt. Ausserdem öffnet man gewisse Wege erst im Lauf der Zeit, indem man Seile an Hängen befestigt oder Bäume fällt, die als Brücken dienen. Je länger man das Spiel erlebt, desto vertrauter wird man mit der Umgebung, gleichzeitig wachsen die Figuren als Kernstück der Geschichte ans Herz.

Die Spielwelt von *SOMA* ist deutlich eingeschränkter, obschon sie mit Blick auf die Spielfläche bedeutend umfangreicher ist. Anstelle eines harmonischen Parks bewegt man sich durch enge Korridore einer verlassenen Station. Einzig die Sequenzen ausserhalb der Station auf dem Grund des Meeres sind offener, allerdings nicht weniger furchteinflössend. Insbesondere eine Höhle voller Spinnen gegen Ende des Spiels weckt durch die Enge, Dunkelheit und der Anwesenheit der Acht-Beiner mögliche Ängste.

Auch die visuelle Ausgestaltung unterscheidet sich stark von jener in *Firewatch*. Die Farbpalette ist realistischer und um einiges düsterer. Die Umgebung ist voller metallischer Elemente und wird mit Öl- und Blutresten akzentuiert. Befindet man sich der Nähe eines Monsters, produziert der Bildschirm Illusionen von grafischen Fehlern: Das Bild wird ruckartig verzerrt und überträgt den Terror, den Simon fühlt, auf die Spielenden. Unterstützt wird die Atmosphäre durch die Soundgestaltung. In ruhigen Momenten hört man, bis auf gefährliches Klopfen von möglichen Monstern, fast nichts. In spannenden Sequenzen nimmt aber die Musik um einiges an Fahrt auf. Ausserdem hört man häufig die nervösen Geräusche von Simon, wie etwa schweres Atmen, wenn er sich im Wasser befindet oder sich nach einer Konfrontation hinkend fortbewegt.

Diese Faktoren sind typisch für das Horror-Genre. Abweichungen lassen sich allerdings im Speichersystem erkennen: Wie bei den anderen beiden Titeln speichert das Spiel an wichtigen Punkten automatisch. Zusätzlich kann man *SOMA* jederzeit speichern und beenden. Typischer für Horror-Spiele wäre allerdings, dass die Speicherfunktion, genau wie etwaige Waffen, nur eine begrenzte Ressource darstellt, die auch nur an bestimmten, isolierten Punkten genutzt werden kann, was die Anspannung steigert.

Virginia hingegen erinnert visuell, wie *Firewatch*, mehr an einen Comic. Die Welt ist bunter und in klare Farbflächen unterteilt. Gerade für die Verwendung gewisser Symboliken ist die bewusste Farbgestaltung wichtig. So taucht im Lauf der Handlung immer wieder ein roter Umschlag und eine rote Türe auf, die eine immer wieder vorkommende Thematik der Liebe verdeutlichen.

Mit dieser sehr symbolhaften Darstellung der Welt erinnert das Spiel, wie bereits erwähnt, an die kryptischen Werke von Lynch. Was allerdings besonders interessant scheint, ist der Einsatz von Techniken aus der filmischen Erzählung. Am auffälligsten ist der Einsatz von schwarzen Balken am oberen und unteren Rand des Bildschirms, wodurch das Bildformat jenem eines Films und nicht eines klassischen Videospieles entspricht. Des Weiteren ist die Welt keine zusammenhängend erkundbare Gegend, sondern eingeteilt in einzelne, kurze Abschnitte, die durch harte Schnitte ausgewechselt werden, eine Technik, die sonst in Videospielen selten verwendet wird.

Auch die Musik mit den wabernden Synthesizern erinnert an Mystery-Filmen aus den 1980ern und 1990ern. Die letzte offensichtliche Übernahme von filmischen Mitteln ist die spezielle Unterteilung des Spiels in Szenen. Das Spiel lässt sich wie gewohnt regulär durchspielen, allerdings kann man auch aus einem, an ein DVD-Menü erinnernden, Start-Bildschirm die Geschichte zu Beginn einer beliebigen Sequenz starten.

Wie sich anhand dieser Analyse des Gameplay Logs gezeigt hat, wird durch die akustische und visuelle Gestaltung der Spielwelt jeweils eine sehr spezifische Atmosphäre in den drei Titeln erzeugt. *Firewatch* fühlt erinnert an einen gemütlichen Spaziergang im Wald. Die Umgebung ist hell und die Atmosphäre ist gerade durch die Gespräche mit Delilah sehr humorvoll und unterhaltsam.

Somit bietet das Spiel einen gewissen Eskapismus in eine fremde, friedliche Welt, sowohl für die Spielenden als auch für die Figur von Henry. *SOMA* hingegen konfrontiert die Spielenden mit ihren eigenen existenziellen Ängsten. Die Welt ist verlassen und kalt, die einzigen Figuren, die man antrifft, sind einem böse gesinnt. Ausserdem befasst sich das Spiel mit dem Ende der Menschheit und der Frage nach dem Tod und dem Leben danach. Dieser konstante, erlebte Terror führt dazu, dass man *SOMA* eher nicht am Stück durchspielt, sondern regelmässig pausiert. *Virginia* allerdings ist sehr stark darauf ausgelegt, am Stück, gar mehrmals erlebt zu werden. Die stark neon-lastige Farbpalette und der von Synthesizern geprägte Soundtrack erinnern an die 1980er. Gleichzeitig ist die starke Stilisierung der Welt aber auch wichtig für den Symbolismus, welcher für die Analyse der Geschichte wichtig ist. Diese Erkenntnisse leiten zu einem abschliessenden Fazit, bei dem ich mit einem Bogen zurück zu *RE7* auch einen Blick auf die mögliche Zukunft der Walking Simulators werfe.



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=51>

Nachdem ich mich durch das Hauptgebäude und zwei weitere Nebengebäude des Baker Anwesens geschlichen und gekämpft habe, treffe ich endlich wieder auf Mia. Mittlerweile auch in Besitz eines Mittels gegen den Virus, der Mia zu Beginn von RE7 zu einer übermenschlichen Gegnerin gemacht hat, ist das Happy End in greifbarer Nähe. Plötzlich ein Knall. Und Jack bricht durch eine Wand in den Raum. Das Familienoberhaupt habe ich zu diesem Zeitpunkt schon mindestens dreimal getötet, nun ist er zurück: als riesiges Monster mit leuchtenden Schwachpunkten. Die Flucht ist nun keine Option mehr und auch gar nicht nötig. Mein Waffenarsenal ist mittlerweile um eine Pistole, eine Schrotflinte, einen Flammen- und einen Granatenwerfer angewachsen, mit denen ich Jack endgültig besiegen und mich so als Actionheld fühlen werde.

Walking Simulators sind momentan noch eher Nischenprodukte, wobei sich die Nischenposition in der Tatsache spiegelt, dass alle bisherigen Vertreter von kleinen Indie-Studios entwickelt wurden. Aber gerade der Anfang von *RE7* zeigt, dass diese Spielmechanik auch in grossen Produktionen Platz haben kann. Zwar wird das Spiel gegen Ende wieder einiges action-lastiger, und wartet in diesem Sinne mit effektvollen Explosionen auf, aber zu Beginn werden die Spielenden sich selbst überlassen, wandern und suchen. Die Story setzt sich aus gefundenen Bruchstücken zusammen und Feinde werden als echte Bedrohung inszeniert. Dadurch wird die Bindung zwischen Ethan und den Spielenden gestärkt; Ethan ist kein grosser Held, sondern kämpft ums nackte Überleben.

Es wurde gezeigt, dass den analysierten Titeln die gleiche Spielmechanik eines Walking Simulators zugrunde liegt. Man bewegt sich durch die Gegend und interagiert mit Objekten, um die Geschichte voranzutreiben. Um dabei unterschiedliche, thematische Genres abzudecken, modifizieren die Entwicklerstudios die Spielmechanik leicht. Als zwischenmenschliches Drama legt *Firewatch* grossen Wert auf die Dialoge zwischen den beiden Hauptfiguren Henry und Delilah, von denen die Spielenden aktiv gelenkt werden können. Der Umgang mit Objekten wird zur Nebensache, wobei diese die Dialoge fördern und so zur Entwicklung der Story beitragen können. *SOMA* hingegen lenkt den Fokus als Horror-Spiel auf den Kampf um das blanke Überleben. Nur durch das geschickte Manipulieren von Gegenständen und Schleich-Einlagen um die Monster, können die Spielenden das Ende der Geschichte erreichen. Ein grosser Teil des existenziellen Horrors wird allerdings ebenfalls durch Dialoge vermittelt und geschieht in den Köpfen der Spielenden. *Virginia* hingegen reduziert sowohl die Spielmechanik als auch das Verbale auf das Nötigste und lenkt den Fokus damit rein auf das mentale Zusammenpuzzeln der mysteriösen Elemente des Thrillers.

Schlussendlich ist es aber nicht nur die Spielmechanik, welche die thematischen Genres erzeugt, sondern vor allem die Inszenierung und die damit verbundene Atmosphäre der Welt. *Virginia* weckt enorme Bezüge zu stilisierten Thrillern der 1980er Jahre wie bspw. *Thief* von Michael Mann (1981), *SOMA* ist voller enger und beängstigender Gänge und *Firewatch* lässt die Beziehung seiner zwei Hauptfiguren vor einer idyllischen Landschaft ausspielen.

Reine Walking Simulators werden bisher eher von kleinen Studios produziert und sind vorerst tendenziell Nischenprodukte. Abgesehen von *RE7* hat in letzter Zeit kein grosser Titel so offensichtlich Ideen von Walking Simulators übernommen. Allerdings wurde das Spiel stark gelobt, insbesondere für die sehr reduzierte erste Stunde des Geschehens. Deshalb wäre es spannend, in einigen Jahren abermals einen Blick ins Subgenre der Walking Simulators bzw. auf damit verbundene spielmechanische Aspekte zu werfen und sich die Frage zu stellen, ob das Subgenre weitere Einflüsse auf das Erleben von Videospielen hatte, oder ob die Welt irgendwann – anders als *The Proclaimers* – genug hatte vom Gehen und singt: «I would walk 500 miles, but I wouldn't walk 500 more.»

Quellenangaben

Gamographie

- *Amnesia: The Dark Descent*. Frictional Games (PC 2010).
- *The Catacombs of Solaris*. Ian MacLarty (Mac 2017).
- *Dear Esther*. Thechineseroom (PC 2012).
- *Doom*. id Software (Playstation 4 2016).
- *Doom 3*. id Software (PC 2004).

- *Firewatch*. Campo Santo (Playstation 4 2016).
- *Oxenfree*. Night School Studio (Playstation 4 2016).
- *Resident Evil VII: Biohazard*. Capcom (Playstation 4 2017).
- *SOMA*. Frictional Games (Playstation 4 2015).
- *The Walking Dead*. Telltale Games (Playstation 4 2012).
- *Virginia*. Variable State (Playstation 4 2016).

Audiovisuelle Quellen

- *Lost Highway*. Frankreich/USA 1997, David Lynch.
- *Thief*. USA 1981, Michael Mann.

Sekundärliteratur

- Beil, Benjamin: Game Studies und Genretheorie. In: Sachs-Hombach, Klaus und Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem, 2015, 29-69.
- Carr, Diane: Play Dead: Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment. In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 3/1 (2003) (<http://www.gamestudies.org/0301/carr/>, abgerufen: 15.01.2017)
- Clark, Rachel Ivy, Jin Ha Lee und Neils Clark: Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis (<http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412015591900>, abgerufen: 15.01.2017).
- Consalvo, Mia und Nathan Dutton: Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. In: *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research* 6/1 (2006) (http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton, abgerufen: 12.11.2015).
- Eichner, Susanne: *Agency and Media Reception: Experiencing Video Games, Film, and Television*. Wiesbaden: Springer VS, 2014.
- Kain, Erik: On Walking Simulators, Game Journalism and the Culture Wars (<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/10/05/on-walking-simulators-game-journalism-and-the-culture-wars/#6bca67a92376>, abgerufen: 10.04.2017).
- Müller, Eggo: Genre. In: Hügel, Hans-Otto (Hg.): *Handbuch Populäre Kultur: Begriffe, Theorien und Diskussionen*. Stuttgart: Metzler, 2003, 212-215.
- Nacke, Lennart E. und Mark Grimshaw: Player-Game Interaction through Affective Sound. In: Mark Grimshaw (Hg.): *Game Sound Technology and Player Interaction. Concepts and Development*. Hershey: Information Science Reference, 2011, 264-285.
- Pasdzierny, Matthias: Geeks on Stage? Investigations in the World of (Live) Chipmusic. In: Peter Moormann (Hg.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Wiesbaden: Springer, 2013, 171-190.
- Rauscher, Andreas: *Filmische Spielräume: Genre Settings in Videospielen* (https://www.academia.edu/5411118/Filmische_Spielräume_-_Genre_Settings_in_Videospielen_2012, abgerufen: 19.03.2017).
- Seda, Roman: *Interactive Storytelling im Computerspiel: Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*. Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2008.
- Stingel-Voigt, Yvonne: *Soundtracks virtueller Welten. Musik in Videospielen*. Diss. Berlin/Glückstadt: Werner Hülsbusch, 2014.
- Tröhler, Margrit: Einleitung: Filmische Atmosphären – eine Annäherung. In: Philipp Brunner (Hg.): *Filmische Atmosphären*. Marburg: Schüren, 2012, 11-24.
- Wolf, Mark J. P.: Genre and the Video Game. In: *The Medium of the Video Game* (2001) (<http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml>, abgerufen: 15.01.2017).

- [1] Im Folgenden *RE7* genannt.
- [2] Für weitere Informationen zu diesem Genre siehe Carr 2003.
- [3] Zu weiteren Betrachtungen von *Firewatch* siehe die Beiträge von [Muriel Gubler](#) und [Yvonne Simmen](#) in diesem Band.
- [4] Anstelle von Zwischentiteln fungieren dabei Videoclips in Verbindung mit Erlebnisberichten aus den Spielen als Brücke zwischen den einzelnen Abschnitten.
- [5] Müller 2003, 212.
- [6] Vgl. ebd. 2003, 214.
- [7] Vgl. Clarke, Lee und Clark 2015.
- [8] Wolf 2000.
- [9] Vgl. ebd.
- [10] Rauscher 2012, 2.
- [11] Wolf 2000.
- [12] Vgl. ebd.
- [13] Vgl. Beil 2015, 30.
- [14] Vgl. Kain 2016.
- [15] <Agency> bezeichnet die Möglichkeit, selbständige Entscheidungen zu treffen.
- [16] Stand 16.02.2017.
- [17] Tröhler 2012, 11.
- [18] Ebd., 14.
- [19] Vgl. Rauscher 2012, 10.
- [20] Bei *Telltale Games* handelt es sich um ein bekanntes Entwicklerstudios, das gerade im Bereich des seriellen Erzählens in Videospielen (vornehmlich Adventures) brilliert und dessen Spiele mit einigen renommierten Auszeichnungen prämiert wurden.
- [21] Ellipsen sind bewusste Auslassungen in der Erzählung, welche die Rezipient/innen selbst auffüllen müssen.
- [22] Vgl. Consalvo und Dutton 2006.
- [23] Dabei handelt es sich um eine Hilfestellung, die auch deaktiviert werden kann.
- [24] Consalvo und Dutton 2006.
- [25] Motion-Sickness bezeichnet Phänomene aufkommender Übelkeit während dem Spiel, die durch die Dissonanz zwischen Bewegung im Spiel und der ruhenden Haltung der Spielenden selbst entsteht.
- [26] Consalvo und Dutton 2006.
- [27] Vgl. ebd.
- [28] So sind auch die Werke von Lynch bewusst sehr rätselhaft und ergeben oft erst nach mehrmaligen Visionierungen Sinn. Bspw. gibt es in *Lost Highway* (1997) eine Figur, die explizit <Mystery Man> heisst.
- [29] Vgl. Consalvo und Dutton 2006.
- [30] Zu Fehlern und Brüchen im Spielen und ihrem Weiterleben im Internet siehe [den Beitrag](#) von Manuel Kaufmann in diesem Band.
- [31] Vgl. Consalvo und Dutton 2006.

Bettina Weber

«Endure and Survive»

Zur medialen Bedeutung des Raumes in *The Road* und *The Last of Us*

«Borrowed time and borrowed world and borrowed eyes with witch to sorrow it.»^[1]

«Ellie: This place is very quaint.

Joel: Quaint?

Ellie: Well, I don't know... I mean, how would you describe it?

Joel: Empty.

Ellie: Yeah. That would be another way.»^[2]

Wie in den vorausgehenden Zitaten aus dem Roman *The Road* sowie dem Videospiel *The Last of Us* deutlich wird, ist die Wahrnehmung der Welt und die des Raumes eine Frage der Perspektive. Dem Raum kommt eine zentrale Rolle bei der Herstellung und Entstehung von fiktiven Welten zu. Er umgibt eine Geschichte und ist niemals zufällig gewählt. Unter dem Begriff des Raumes verstehe ich nicht nur eine visuelle Gestaltung, sondern auch die Gestaltung der (kulturellen oder politischen) Strukturen. Ich werde also ähnlich wie Korbel davon ausgehen, dass Raum «von konkreten Räumen, wie bspw. Landschaften und Städten, bis hin zu abstrakten Räumen reichen kann, wie zum Beispiel eine leere Fläche, vor der sich ein Objekt befindet»^[3].

In folgendem Beitrag soll es um die Bedeutung des Raumes in zwei konkreten Beispielen gehen: einerseits dem im Jahre 2006 erschienenen Roman *The Road* des amerikanischen Schriftstellers Cormac McCarthy, andererseits in dem Videospiel *The Last of Us* von Naughty Dog aus dem Jahre 2013. Diese Werke wurden nicht zufällig ausgewählt, denn die Entwickler/innen des Videospiels nennen unter anderem den Roman McCarthys als eine wichtige Inspiration.^[4] An dieser Stelle sei auf die 2009 erschienene Filmadaption des Romans *The Road* von Hillcoat verwiesen, die jedoch in dieser Betrachtung bewusst ausgeklammert wird. Anhand der Gegenüberstellung beider Werke soll aufgezeigt werden, wie Raum in unterschiedlichen Medien dargestellt wird und welche Funktionen und Bedeutungen dem Raum zukommen. Dabei soll vor allem auf die Medialität geachtet werden,

wobei geklärt werden soll, welche Eigenschaften ein Medium ausmachen und welche Möglichkeiten sich daraus ergeben, den Raum zu gestalten und einzusetzen. Die konkrete Forschungsfrage lautet dementsprechend: Wie wird in Cormac McCarthys Roman *The Road* und in (dem lose darauf basierenden) Videospiel *The Last of Us* der Raum dargestellt und eingesetzt? Welche Funktionen übernimmt er und inwiefern ist die Darstellungsweise und die Funktionalität medial bedingt?

Um diese Fragen zu beantworten, soll zunächst auf unterschiedliche Möglichkeiten des Buches und des Computerspiels eingegangen werden, einen Raum zu gestalten, wobei diese Ergebnisse anschliessend auf die konkrete Raumgestaltung beider ausgewählter Beispiele angewendet werden. In einem letzten Schritt wird an beiden Beispielen die Funktionalität des Raumes untersucht und verglichen.

Der Text-Raum in *The Road*

Im Gegensatz zum Computerspiel kommt dem Raum und seiner Bedeutung in der Literatur laut Korbel vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit zu.^[5] Innerhalb der Literatur- und Kulturwissenschaft hat der Raum zwar im Lauf der Zeit an Anerkennung dazugewonnen (Stichwort spatial turn), erhält aber im Vergleich zu anderen Aspekten wie der Zeit oder Erzählperspektive immer noch weniger Aufmerksamkeit.^[6]

Über die Beziehung von Räumlichkeit und Zeitlichkeit verschiedener Kunstformen schrieb schon Lessing in *Lakoon oder Über die Grenzen der Malerey und Poesie* 1766. Dabei geht es um die Abgrenzung der Poetik zu den anderen schönen Künsten – die Malerei kann dabei nach Lessing als Begriff für die bildendenden Künste verstanden werden.^[7] Er beschreibt die bildende Kunst als eine räumliche, die nur einen bestimmten Zeitpunkt abbildet, die Poesie (also die Literatur) hingegen sei zeitlich orientiert und fordere ein «Nebeneinander von Handlungen»^[8]. Dies bedeutet, dass in der Literatur keine Räumlichkeit beschrieben werden kann ohne auf die Zeit einzugehen.^[9] Man könnte sagen: Wenn man ein Gemälde, ein Bild oder einen Bildschirm betrachtet, ist der Raum in seiner Vollständigkeit auf einen Blick sichtbar. Will man einen Raum in der Literatur mit der gleichen Detailliertheit darstellen, muss der/die Leser/in dementsprechend mehr Zeit aufwenden, wobei ein Effekt der zeitlichen Verlangsamung bzw. des Stillstandes entsteht. Eine räumliche Darstellung in der Literatur ist folglich nicht unmöglich, beachtet werden muss aber, dass ein erhöhtes Gefühl der Räumlichkeit gleichzeitig das Gefühl der Zeitlichkeit beeinflusst.^[10]

Um ein literarisches Raumbild zu erzeugen, bedarf es neben dem Text immer der Interaktion des/der Leser/in, welche/r die verschiedenen Wahrnehmungen oder Momentaufnahmen zusammenfügt.^[11] Iser beschreibt diesen Vorgang mit dem Konzept des/der implizierten Leser/in. In seinem Werk *Der Akt des Lesens* schreibt er über Leerstellen im Text^[12], was meint, dass nicht alles im Text beschrieben werden muss und der/die Lesende diese Lücken durch die eigene Vorstellungskraft schliessen kann. Bezogen auf den Raum heisst das: Ein Raum wird von Lesenden anhand der gegebenen Informationen individuell gestaltet.

Eine weitere, wichtige Herangehensweise an den literarischen Raum bietet die Perspektive der erzählenden Person, nach Genette auch Fokalisierung genannt.^[13] So wie für alle Lesenden ein Raum in der Vorstellung von dem Raum eines anderen abweicht, beschreiben verschiedene Menschen auch den gleichen Raum in unterschiedlichen Weisen bzw. nehmen diesen anders wahr. Nicht zuletzt wird also durch den/die Erzähler/in, die Perspektive auf eine Geschichte, deren Figuren, Handlungen und Räume bestimmt.

Der im Jahr 2006 erschienene Roman *The Road* von Cormac McCarthy handelt von einem Vater und

seinem Sohn, die, nach dem Suizid der Mutter, in einer zerstörten Welt um das Überleben kämpfen, indem sie auf der Suche nach Hoffnung auf ein besseres Leben einer Strasse nach Süden folgen. Sowohl der Name des Vaters als auch der des Jungen werden im Roman nie erwähnt. Nur eine einzige Person stellt sich im Laufe der Geschichte mit ihrem Namen vor – wobei sich auch hier später herausstellt, dass dieser erfunden war.

Eine nicht genau definierte Katastrophe setzte die Welt in Flammen und liess den Menschen fast nichts von dem übrig, was sie zum Überleben benötigen. Dabei handelt es sich nicht nur um alltägliche Dinge, die abhandengekommen sind, sondern auch um die Menschlichkeit selbst, welche nahezu verschwunden scheint. Der Vater kannte die Welt bereits vor der Apokalypse, für den Sohn ist die zerstörte Welt hingegen die einzige Welt, die er kennt. Daraus ergibt sich auch eine andere Sicht auf die Welt, eine andere Auffassung von Normalität. Für den Jungen stellt bspw. ein Telefon «ein Ding» aus einer fremden, unvorstellbaren Welt dar, wobei es den Vater an frühere Zeiten erinnert. Am Ende stirbt der Vater, der Junge wird von einer anderen Familie aufgenommen.

In *The Road* findet man eine semiotische, also auf Zeichen basierende, Raumdarstellung. Wichtig für diese ist auch der/die Erzähler/in bzw. die Erzählperspektive. Die in dem Roman gewählte Fokalisierung entspricht der internen Fokalisierung. Das heisst, die Geschichte wird von einer Person vermittelt, die selbst nicht Teil der Geschichte ist (heterodiegetische/r Erzähler/in), der/die aber die Sicht einer bestimmten Person widerspiegelt.

In McCarthys Roman wird die Geschichte aus zwei Perspektiven erzählt: aus der Perspektive des Vaters sowie aus jener seines Sohnes. In bestimmten Situationen ist klar, aus welcher Sicht etwas erzählt wird, bspw., wenn der Vater dem Jungen zu zeigen versucht, welche Geräusche ein Zug macht – Geräusche also, die dem Sohn unbekannt sind: «He made train noises and diesel horn noises but he wasnt sure what these might mean to the boy»^[14]. Nach dem Tod des Vaters wird die Geschichte aus der Perspektive des Jungen weitererzählt: «He sat there a long time weeping and then he got up and walked out through the woods to the road.»^[15] Zum Teil ist es aber nicht klar ersichtlich, ob aus der Sicht des Vaters oder des Jungen erzählt wird: «They sat that evening by the fire and the boy drank hot soup and the man [...] sat watching him until the boy became embarrassed.»^[16] Wie in den Zitaten gezeigt wird, sieht man im Roman nicht nur mit einer Person mit, sondern nimmt auch deren Gefühle, vor allem Ängste und Hoffnungen, wahr.^[17] Es findet sich auch eine kurze Passage, in welcher die Erzählperspektive die personale Form verlässt und zu einer auktorialen wird und von dem Erreichen der Küste berichtet, von dem die Figuren selbst noch gar nichts wissen können.^[18] Dadurch weiss der/die Leser/in schon im Voraus, dass der Vater und sein Sohn ankommen werden und in der Imagination des/der Lesers/Leserin entsteht eine vage Verbindung von ihrem jetzigen Standort zum Ziel.

Die Beschreibung des Raumes vermittelt das Gefühl einer leblosen Welt. Dies zeigt sich durch die fehlende Natur und Menschlichkeit. Das Gefühl wird auch durch den Schreibstil hervorgerufen. Die Sprache und Schreibweise ist sehr minimalistisch gehalten – es finden sich vornehmlich einfach gebaute Sätze, ein nur minimaler Gebrauch von Satzzeichen und es werden keine Namen genannt, weder von Personen noch von Orten.^[19] Genau beschriebene Szenen wie die folgende Beschreibung einer Küche und des Wohnzimmers vermitteln zwar ein räumliches Bild, gleichzeitig scheint die Zeit jedoch nur langsam zu vergehen:

«He let himself in through the kitchen. Trash in the floor, old newsprint. China in a breakfront, cups hanging from their hooks. He went down to the parlor. There was an antique pumporgan in the corner. A television set. Cheap stuffed furniture together with an old handmade cherrywood chifforobe.»^[20]

An dieser Stelle soll betont werden, dass die Vorstellung des Raumes für jeden/jede Leser/in anders ist, da die Leerstellen unterschiedlich gefüllt werden. Die Küche sowie das Wohnzimmer sieht also für jede/n Leser/in anders aus. Ein Raumbild wird nach Gaile nicht nur dadurch geschaffen, was beschrieben wird, sondern auch, wie dies sprachlich umgesetzt wird. Dabei nennt Gaile den Verzicht von Verben durch die Verwendung von Partizipien als ein Stilmittel, welches den Raum als nicht lebendig und die Figuren als nicht mehr zu aktivem Handeln befähigt darstellt.^[21] Beschreibungen wie «The mummied dead everywhere. The flesh cloven along the bones, the ligaments dried to tug and taut as wires»^[22] stellen nicht das prozesshafte Tun in den Vordergrund, sondern der Fokus liegt auf der Beschreibung des Zustandes. Ähnlich wie auch beim vorherigen Zitat werden auch hier primär Objekte beschrieben, nicht der Lichteinfall, die Geräusche oder die Gerüche.

Ein bestimmtes Bild wird aber auch durch immer wiederkehrende Schlüsselbegriffe vermittelt. Als Beispiele nennt Gaile die Begriffe «ash», «soot», «dark», «grey».^[23] Das einzige, was in dieser Geschichte noch für Hoffnung und Menschlichkeit steht, ist der Überlebenswille der Protagonisten sowie die Liebe, die in der Beziehung zwischen Vater und Sohn und ihrem menschlichen Verhalten dargestellt wird. Wenn der Vater zu seinem Sohn sagt «Because we're carrying the fire»^[24], stehen die Protagonisten durch das Tragen des Feuers symbolisch für die Hoffnung, Zivilisation und Menschlichkeit.

Der Simulations-Raum in *The Last of Us*

Ein Gründungsmythos der Game Studies zeigt sich in dem häufig angesprochenen Streit zwischen den Ludologen und Narratologen, in dem es darum geht, ob ein Computerspiel nun ein Spiel oder eine Erzählung darstelle, was sich wiederum auf die Analyse und die institutionelle Verortung auswirkt. Es kann jedoch daran gezweifelt werden, inwiefern wirklich von einem Streit die Rede sein kann bzw. konnte.^[25] Durch die Definition des Videospiels als Spiel und Narration, zeigen sich wichtige Funktionen des Raumes. Einerseits ist dieser ein Hilfsmittel, um eine Geschichte zu erzählen, andererseits stellt er aber auch das Spielfeld dar, auf welchem sich Spieler/innen bewegen.

Vor allem in Texten deutscher Autoren wird das Videospiel als ein Bildmedium bezeichnet.^[26] Korbelt schreibt, dass das Computerspiel bildlich, also durch ikonische Zeichen, präsentiert wird, aber hinter diesem eigentlich ein arbiträrer Text (der Programmcode) stehe.^[27] Dem stimme ich zu, verwende aber bewusst den Begriff der Simulation statt des Textes, wenn von Computerspielen gesprochen wird. Dabei möchte ich mich nicht gegen den Begriff des Textes für das Computerspiel entscheiden, doch der Begriff der Simulation erfasst meiner Meinung nach besser, worauf ein Computerspiel basiert – nämlich auf einem System aus Regeln, welche durch den Programmcode festgelegt wurden. Da Videospiele visuell als ikonische Zeichen wahrgenommen werden, ergibt sich die Möglichkeit, diese, wie die Malerei, als räumliches Medium zu bezeichnen. Im Gegensatz zur Malerei ist das Computerspiel jedoch kein rein visuelles Medium, sondern bietet auch die Möglichkeit, Inhalt durch Schrift oder einer auditiven Wiedergabe zu vermitteln.

In Videospielen spielt die grafische und detailreiche Gestaltung eines Spiels eine grosse Rolle. Sie wird häufig für Werbezwecke verwendet und stellt ein Bewertungskriterium für Spiele dar.^[28] Hierbei geht es auch darum, die Möglichkeiten des technischen Mediums Computerspiel deutlich zu machen. Nebst der visuellen Darstellung steht dem Videospiel im Vergleich zum Buch zusätzlich noch die auditive Raumdarstellung zur Verfügung, was eine weitere Ausgestaltungsmöglichkeit des Raumes ermöglicht. Geräusche können dem/der Spieler/in ein realistischeres Raumerlebnis zulassen, wenn die Geräusche von ausserhalb des gezeigten Raumes kommen, bspw. aus einem geschlossenen Raum, was auch zur Imagination eines Raumes führen kann. Hört man als Spieler/in

die Schüsse, welche die Waffe abfeuert, dient dies als Feedback für den/die Spieler/in.

In Videospielen zeigen sich verschiedene visuelle Arten der Raumdarstellung, wobei unter zwei- oder dreidimensionaler Darstellung unterschieden wird. Im Folgenden sollen kurz unterschiedliche Arten der dreidimensionalen Darstellung präsentiert werden, da in dem untersuchten Spiel eine solche Verwendung findet. Korbel unterscheidet in der dreidimensionalen Ansicht die Zentralperspektive und die objektive Perspektive.^[29] Die objektive Perspektive beschreibt eine technische, beziehungsweise geometrische Darstellung, die sich unter anderem dadurch auszeichnet, dass kein Fluchtpunkt vorhanden ist und die Grössenverhältnisse beibehalten werden.^[30] Dem entgegen steht die zentralperspektivische Darstellung, die im Gegensatz zur objektiven Perspektive einen Fluchtpunkt aufweist und eine subjektive Sicht darstellt, die der Raumwahrnehmung des Menschen entspricht.^[31] Eine Zentralperspektive schafft ein Gefühl von Subjektivität und Glaubwürdigkeit für den/die Spieler/in.^[32] Unterschieden wird auch oft die First Person- und Third Person-Perspektive. Bei ersterer sieht man als Spieler/in durch die Augen des Avatars, in der zweiten Darstellungsart befindet sich die Kamera ausserhalb des Körpers des Avatars.^[33]

In *The Last of Us* wird die Geschichte des Protagonisten Joel erzählt. Dieser verliert bei dem Ausbruch einer Epidemie seine Tochter Sarah. Die Welt nach der Apokalypse funktioniert nach einer anderen Ordnung als das frühere Leben. Ein Teil der Überlebenden lebt in militärisch kontrollierten Quarantänезonen, ausserhalb dieser Städte finden sich die Infizierten, aber auch andere Gruppen, welche versuchen, dem Einfluss des Militärs zu entgehen. Dem Militär entgegengesetzt ist eine Guerillagruppe, die sich selbst die <Fireflies> nennt – die einzige Gruppe, welche auch noch zwanzig Jahre nach dem Ausbruch der Krankheit an der Hoffnung festhält, ein Heilmittel zu finden.

Joel lebt zunächst in einer Quarantänезone, versucht durch seine Tätigkeiten als Schmuggler und Schwarzmarkthändler, sich der Kontrolle des Militärs zu entziehen. Sein Leben nimmt eine entscheidende Wendung, als er den Auftrag bekommt, Ellie, eine Teenagerin, die immun gegen die ausgebrochene Pilzinfektion ist, aus der Stadt zu dem Labor der Fireflies zu schmuggeln, damit diese einen Impfstoff herstellen können.

Der in *The Last of Us* simulierte Raum entspricht einem dreidimensionalen und zentralperspektivischen. Wie bereits erwähnt, imitiert diese Darstellung die menschliche Wahrnehmung und schafft folglich ein Gefühl von Subjektivität und Glaubwürdigkeit. Der zu spielende Avatar wird jeweils in einer Third Person-Perspektive gezeigt. In gewisser Weise kann man diese Perspektive auch mit jener Erzählweise in *The Road* vergleichen, da dort durch den ersten Erzähler auch eine Aussenperspektive gegeben ist. Im Vergleich zum Roman erhält man jedoch kein Einblick in die Gedanken der Personen, denn diese werden nur dann offenbart, wenn diese ausgesprochen werden.

Das Spiel arbeitet mit verschiedenen Perspektivenwechseln. Es finden sich Szenen, in denen keine klassische Third Person-Perspektive verwendet wird (siehe Abbildung 1).



Abb. 1: Beispiele für verschiedene Perspektiven in *The Last of Us*.

Im Laufe des Spiels schlüpft man in die Rolle verschiedener Figuren – so spielt man zu Beginn Joels Tochter Sarah, während der Reise mit Ellie nimmt der/die Spieler/in auch zweimal Ellies Rolle ein. Sowohl in *The Road* als auch in *The Last of Us* werden unterschiedliche Perspektiven in Form von verschiedenen Personen verwendet, um eine andere Sichtweise auf das Geschehen und die Welt zu vermitteln.

Die ästhetische Gestaltung des Raumes zeigt, wie die vom Menschen geschaffene Welt von der Natur zurückerobert wurde. Dabei sind nicht nur Städte und Dörfer gemeint, sondern auch die Menschheit selbst, welche von einem Pilz befallen wurde. Im Gegensatz zu der toten Natur in *The Road* wird der Raum als etwas lebendiges, geradezu Hoffnungsvolles, präsentiert. Wird im Roman der Raum vor allem durch die Beschreibung von Objekten dargestellt und bleiben viele Leerstellen für den/die Leser/in bestehen, werden im Game, bedingt durch audiovisuelle Darstellung, ebendiese gefüllt und dadurch eine Atmosphäre geschaffen. Diese entsteht in der Verwendung der lebendigen Farben und des warmen Lichts. Eine Funktion des Raumes in *The Last of Us* ist also, dass dieser als Symbol für die Lebendigkeit und Hoffnung interpretiert werden kann. Auf (diese und) weitere Funktionen soll es nun im nächsten Kapitel gehen.



Abb. 2: Nicht nur die grüne Farbe und das warme Licht vermitteln in *The Last of Us* das Gefühl von Hoffnung und Leben, sondern auch der Einsatz von Tieren selbst.

Der postapokalyptische Zustand in *The Road*

Der Raum nimmt viele Funktionen in einem Roman ein, wobei der Ausgestaltung einer erzählten Welt wohl die grösste Relevanz zukommt. Schon Barthes schrieb in seinem Essay über den Wirklichkeitseffekt, dass ab dem Zeitalter der Romantik bzw. des Realismus immer mehr Elemente in eine Geschichte miteingebunden waren, welche für die Erzählung keinen eigentlichen Nutzen bieten.^[34] Solche Elemente finden sich auch in *The Road*, bspw. in der bereits zitierten Szene, in welcher eine Küche beschrieben wurde. Die beschriebenen Dinge sind bestimmte Anhaltspunkte in der räumlichen Darstellung und helfen dem/die Leser/in, eine (individuelle) Vorstellung der im Text beschriebenen fiktionalen Welt zu entwickeln. In McCarthys minimalistischen Schreibstil zeigen die beschriebenen Dinge auch einen weiteren Effekt: die Erzeugung einer sachlichen und objektiven Perspektive.

Auch die enge Beziehung zwischen Vater und Sohn im Roman wird unter anderem durch den Raum, respektive die Objekte, dargestellt. Dies zeigt sich bspw. in der Szene, als der Vater eine Cola-Dose aus einem Getränkeautomaten zieht:

«What is it, Papa?

It's a treat. For you.

[...]

It's really good, he said.

Yes. It is.

You have some, Papa.

I want you to drink it.

You have some.»^[35]

Da der Junge während der Zeit der Apokalypse geboren wurde, kennt er viele Dinge aus der früheren Welt nicht. Sein Vater versteht, dass die alte Welt und auch er selbst für den Jungen fremd scheinen: «Maybe he understood for the first time that to the boy he was himself an alien.»^[36] Das Zitat zeigt die enge Beziehung dadurch, dass der Vater seinem Sohn ein besonderes Erlebnis bieten möchte. Der Junge möchte dieses mit seinem Vater teilen, obwohl – oder genau weil – er es selbst sichtlich genießt: «It's really good, he said.»^[37] Dinge und der Umgang mit ihnen zeigen im Roman aber nicht nur die Beziehung zwischen Vater und Sohn auf, sondern können implizieren auch eine Gruppenzugehörigkeit. Im Roman tragen bspw. alle Mitglieder einer Gruppe einen roten Schal: «Dressed in clothing of every description, all wearing red scarves at their necks.»^[38] Im Umgang mit Dingen werden auch Personen und deren verschiedene Ansichten deutlich. Wenn ein Mann den Einkaufswagen des Vaters und Sohnes kauft, bedeutet dies, dass dieser sein Leben über das der Anderen stellt.^[39]

Das Beispiel der Cola-Dose zeigt aber nicht nur die Funktion des Raumes für die Wahrnehmung der Beziehung zwischen Figuren auf. Im Raum in *The Road* lässt sich zudem eine Beziehung der Gegenwart und Vergangenheit erkennen. Die Objekte von früher haben in der neuen Welt oftmals keinen Nutzen mehr oder einen ganz anderen. Weiss der Vater noch von früher, welcher Sinn einem bestimmten Ding zukommt, sind die Objekte für den Sohn «sinnlos». Ähnlich wie die Objekte haben auch die Namen ihren Nutzen verloren und weisen somit auf eine veränderte Welt hin. Objekte stellen nicht nur eine Beziehung zur Vergangenheit her, welche vor der Apokalypse liegt. So wird im Roman eine Wand aus Menschenköpfen wie folgt beschrieben: «The wall beyond held a frieze of human heads, all faced alike, dried and caved with their taut grins and shrunken eyes»^[40], «He'd come to see a message in each such late history, a message and a warning, and so this tableau of the slain and devoured did prove to be»^[41]. Die Beschreibung dieser Wand kann ein Hinweis darauf sein, dass es in dieser Welt Menschen gibt, welche auch vor dem Töten anderer nicht zurückschrecken, um zu überleben. Sie kann auch als eine Warnung für die Protagonisten angesehen, und von Lesern/Leserinnen als Vorausdeutung interpretiert werden.

Im Roman muss eine Erinnerung oder ein Gedanke prinzipiell nicht zwingend an einen Raum gebunden sein. Zudem können die Gedanken eines Protagonisten auch plötzlich – als innerer

Monolog – auftauchen, ohne dass diese in irgendeiner Weise an den Raum gebunden sind. Dies gilt auch für die Beschreibung einer Traumszene, welche in den Text eingeschoben wird, ohne dass auf den Raum angespielt wird:

«A river far below. How far had they come?

In his dream she was sick and he cared for her. The dream bore the look of sacrifice but he thought differently. He did not take care of her and she died alone somewhere in the dark and there is no other dream nor other waking world and there is no other tale to tell.

On this road there are no godspoke men.»^[42]

Der Raum schafft in *The Road* eine Atmosphäre der Unsicherheit. Erklärt werden kann dies durch die Bedürfnispyramide nach Maslow, welche eine Hierarchie der Bedürfnisse erklären soll, wie Menschen ihre Motivation nach Prioritäten ordnen.^[43]

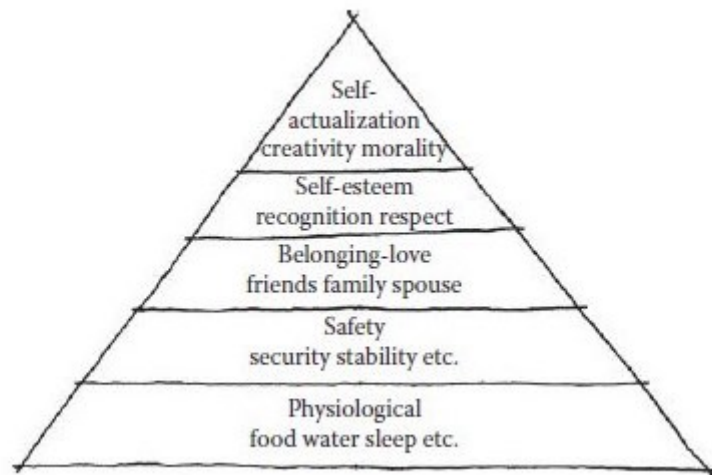


Abb. 3: Die Bedürfnispyramide nach Maslow.

Als die wichtigsten Bedürfnisse werden hierbei die physiologischen genannt, das sind bspw. Essen, Wasser und Schlaf.^[44] Mit diesen Bedürfnissen sind Vater und Sohn hauptsächlich konfrontiert. Auf der nächsten Ebene steht die Sicherheit.^[45] Doch schon hier zeigt sich ein grundlegendes Bedürfnis, welches den Figuren in *The Road* nicht gewährt wird. Statt Sicherheit findet sich in deren postapokalyptischen Leben vor allem Angst:

«If you're on the lookout all the time does that mean that you're scared all the time?

Well. I suppose you have to be scared enough to be on the lookout in the first place. To be cautious. Watchful.

But the rest of the time you're not scared?

The rest of the time.

[...]

Do you always expect it? Papa?

I do.»^[46]

Die Gegner des Vaters und des Sohnes sind einerseits die Menschen der postapokalyptischen Welt selbst, andererseits stellen auch die Natur und der Raum eine Bedrohung dar. Die Bedrohung durch die Natur wird bspw. durch ein Erdbeben dargestellt, dem sie schutzlos ausgeliefert sind: «The ground was trembling. It was coming towards them.»^[47] Weiterhin werden auch oft die lebenswidrigen Bedingungen betont, vor allem die Kälte^[48], Passagen wie «Mostly he worried about their shoes. That and food. Always food»^[49] spielen hingegen auf die Nahrungs- bzw. Ressourcenknappheit an. Auch die Schädigung der Lunge des Vaters, die vermutlich durch den Feinstaub entstanden ist^[50], kann als eine Bedrohung seitens der Natur betrachtet werden. Unter anderem ist auch die Kälte und der Winter ein Grund, weshalb Vater und Sohn die Reise überhaupt antreten, denn wie erklärt wird: «They were moving south. There'd be no surviving another winter here.»^[51]

Ein Symbol für eine Welt ohne Sicherheit ist der Revolver mit den zwei enthaltenen Kugeln, den die beiden auf ihrer Reise mit sich tragen. Er kann den Protagonisten entweder dazu dienen, sich aus einer ausweglosen Situation durch Suizid zu befreien, oder dazu genutzt werden, um sich zu verteidigen.^[52] Er ist ein Objekt, welches dem Vater und dem Sohn ein Gefühl gibt, der Welt nicht vollkommen schutzlos ausgeliefert zu sein. Kommt man nun nochmals auf die vorher eingeführte Bedürfnispyramide zurück, wird deutlich, dass das Leben in der postapokalyptischen Welt einen ständigen Kampf mit dem essentiellen physiologischen Bedürfnis sowie dem Bedürfnis nach Sicherheit darstellt.

Die Angst vor den anderen Menschen und eine Welt ohne einen schützenden Raum wird im Laufe der Geschichte immer wieder thematisiert, wie etwa in folgender Passage: «He watched the boy and he looked out through the trees towards the road. This was not a safe place.»^[53] «No place to make a fire that would not be seen»^[54]. Totten beschreibt in seinem Buch über Level Design in Games grosse, weite Räume als solche, die ein Gefühl der Angst hervorrufen. Diese sogenannten prospect spaces beschreibt er wie folgt: «[P]rospects create a sense of *agoraphobia*, an anxiety disorder that includes a fear of wide-open spaces.»^[55] Eine solche Verwendung des Raumes in *The Road* wird deutlich, wenn man sich der Funktion des Rückspiegels, der vom Vater an dem Einkaufswagen befestigt wurde^[56] bewusst wird: Der Rückspiegel nimmt die Funktion der Überwachung des unsicheren Raumes ein.

Es sind jedoch nicht nur die weiten, offenen Räume, welche den Vater und dessen Sohn in Angst versetzten. Sogar ein Bunker, welcher ihnen scheinbar sichere vier Wände («The bunker was walled with concrete block»^[57]) sowie genug Nahrung bietet^[58], ist kein sicherer Ort:

«How long can we stay here Papa?

Not long.

[...]

Because it's dangerous?

Yes.»^[59]

Im Roman sind Einflüsse verschiedener Genres erkennbar. Eine Verbindung zur Parabel zeigt sich darin, dass Moral und Ethik ein zentraler Bestandteil sind. Ein Genre, welches mehr mit der Thematik der Räumlichkeit verknüpft werden kann, ist das Abenteuergenre. Gaile vergleicht den Überlebenskampf von Vater und Sohn mit jenem in *Robinson Crusoe*.^[60] Der Wille zum Überleben treibt die Protagonisten an, den umgebenden Raum zu entdecken. Ähnlich wie in anderen Werken der Abenteuerliteratur bedeutet ein Fortschreiten im Raum auch ein Fortschreiten der Handlung. Ein weiteres Merkmal, das *The Road* mit einem Abenteuerroman gemeinsam hat, findet sich im Umstand, dass die Reise nicht von den Protagonisten selbst gewählt wurde, sondern eher als eine Reaktion auf das Schicksal angesehen werden kann. Daneben fällt die (scheinbare) Dichotomie von Gut und Böse auf.^[61] Diese ist im Roman zwar angedeutet, wird aber auch angezweifelt. Darin zeigt sich der Einfluss der Parabel. Das Entsprechen der äusseren Reise als eine innere Reise kann ebenfalls als ein Zug des Abenteuergenres angesehen werden. Der/Die Abenteurer/in ist nicht nur ein Mensch, der eine besondere Begabung hat (im Falle von *The Road* liegt diese in der Moralvorstellung von Vater und Sohn), sondern auch jemand, der auf seiner Reise als ein Lernender dargestellt wird.^[62] Der Sohn verändert sich im Laufe der Geschichte, was sich bspw. daran zeigt, dass er den Anblick von Leichen zu ertragen lernt und sich nicht mehr davon beunruhigen lässt:

«I dont want you to look.

They'll still be there.

[...]

He looked down the road and he looked at the boy. So strangely untroubled.»^[63]

Doch nicht nur der Junge verändert sich, sondern auch der Vater. Als ihr Einkaufswagen geklaut wird und die beiden den Dieb finden, zwingt der Vater diesen, nicht nur ihre Sachen zurückzugeben, sondern nimmt ihm auch sämtliche seiner eigenen Sachen ab und lässt ihn nackt auf der Strasse zurück.^[64] Nach einem Gespräch mit dem Sohn entscheidet sich der Vater, zurückzugehen und den Mann zu suchen.^[65] In gewisser Weise sind die beiden Protagonisten also auch jeweils als Mentor des anderen zu sehen.

In *The Road* zeigt sich die Funktionalität des Raumes nicht nur durch die verwendeten Strukturen des Abenteuerromans. Nicht zuletzt stellt *The Road* auch eine Dystopie dar, bei der die Raumgestaltung eine essentielle Bedeutung einnimmt. Diese literarische Gattung zielt auf eine Gesellschaftskritik ab und versucht, durch die Darstellung einer hoffnungslosen Zukunft die Folgen von bestimmten gegenwärtigen Entwicklungen darzustellen.^[66] In *The Road* wird die hoffnungslose Zukunft vor allem durch die dargestellte Umwelt präsent. Es gibt keine Natur mehr, kein Leben, auch keine Unschuld, sondern nur noch Asche und Zwielicht. Zwar nennt der Roman keine eindeutige Ursache für die Apokalypse, Gaile sieht die zerstörte Natur aber als mögliche Folge eines nuklearen Winters.^[67] Auch darin zeigt sich eine gesellschaftskritische Haltung, welche vor den Folgen atomarer Kriege warnt. Die fiktive Welt funktioniert als (gesellschaftskritischer) Verweis auf die nicht-fiktive, reale Welt.

Im Gegensatz dazu steht die Beziehung der beiden Protagonisten, die als einzige Hoffnung gilt. Auch das Ende kann als hoffnungsvoll gedeutet werden, da der Junge von einer anderen Familie

aufgenommen wird. Dies deutet auf die Hoffnung hin, dass noch immer ein Rest von Menschlichkeit existiert. Betrachtet man den Roman als Dystopie, zeigt sich also eine weitere Funktion. Viele der in *The Road* betrachteten (narrativen) Funktionen des Raumes finden auch im Computerspiel Verwendung. Neben erzählerischen, also narrativen, Funktionen kommen dort dem Raum zusätzlich auch ludische Funktionen zu.

Spiel-, Simulations- und Narrations-Raum in *The Last of Us*

Wie bereits erwähnt, kann ein imposanter Raum im Videospiel als Werbemittel eingesetzt werden, er bietet aber auch Vorteile für das Gameplay und schafft eine glaubwürdige Welt.^[68]

Das Spiel mit der Perspektive hat also sowohl narrative als auch ludische Funktionen. Die bereits genannten Beispiele des Spiels mit der Perspektive (siehe Abbildung 1) gestalten das Gameplay abwechslungsreich. Das Spielen von anderen Personen – Sarah und Ellie – hat aber nicht nur eine Funktion bezüglich des Gameplays, sondern auch für die Narration. Spielen wir anfangs Joels Tochter Sarah, hat dies einerseits den Sinn, dass der/die Spieler/in erst einmal lernt, wie die Steuerung des Spiels funktioniert, ohne dass er gleich die Gegner selbst eliminieren muss. Andererseits wird Joel auch als liebenswerter Vater und Beschützer inszeniert, indem er sich vor seine Tochter stellt.^[69]

Ähnlich wie in *The Road*, und auch im postapokalyptischen Setting allgemein, herrscht in *The Last of Us* eine unsichere Atmosphäre. Wird diese im Roman aber vor allem durch offene, weite Räume dargestellt, sind es im Videospiel vermehrt kleine und geschlossene Räume. Figuren können dabei nach Totten auch als alternative Architektur angesehen werden und durch Gegner kann sich die gefühlte Grösse eines Raumes noch einmal zusätzlich verkleinern.^[70] Gibt es im Roman Momente, in denen ein gewisses Gefühl von Sicherheit herrscht, so sind solche auch im Spiel zu finden. In denen weiss bzw. lernt der Spieler, dass er nicht angegriffen werden kann, was ihm ein Gefühl von Sicherheit vermittelt. Hat man einen Kampf erfolgreich beendet und alle Gegner besiegt, kann dies bspw. durch die beiden Protagonisten kommentiert werden. Joel neigt dabei eher zu Sätzen wie «That was too damn close»^[71], während Ellie gerne den Spruch «endure and survive»^[72] ihres Lieblingscomics *Savage Starlight* zitiert. Es gibt jedoch auch noch weitere Anzeichen dafür, dass eine gefährliche Situation vorbei ist. So wird im Kampf oft auch durch die eingesetzte Musik eine bedrohliche Atmosphäre geschaffen – diese verstummt, sobald die Gefahr verschwunden ist. Folglich wird der Raum durch Sprache, Musik und Geräusche symbolisch aufgeladen.

The Last of Us wird von verschiedenen Quellen unterschiedlichen Genres zugeordnet und wird bspw. als Action oder Action-Adventure beschrieben.^[73] Eine Nähe zum Abenteuergenre findet sich in *The Last of Us* ebenso wie in *The Road*, wenn nicht sogar noch in einer deutlicheren Form. Darauf soll hier aber nur kurz eingegangen werden, da der Raum eine ähnliche Funktion wie in der Literatur einnimmt. Denn auch hier wird das Fortschreiten einer Handlung durch das Fortschreiten im Raum repräsentiert, ebenso kann die äusserliche Reise als eine innerliche, psychische Reise verstanden werden. Der Unterschied liegt darin, dass die Bewegung im Raum durch die haptische Interaktion mit dem System entsteht.

Ebenso wie *The Road* ist auch *The Last of Us* eine Dystopie. Im Gegensatz zu der Ausgangslage in *The Road* zeigt sich im Computerspiel ein lebensfreundlicherer Raum. Die Schönheit in *The Last of Us* liegt aber nicht in dem Raum, den die Menschen geschaffen haben, sondern in der Natur, welche sich ihren Lebensraum in der postapokalyptischen Zeit wieder zurückerobert hat. Ursache der

Apokalypse ist eine Pilzinfektion – auch diese kann als eine Einverleibung der Menschheit durch die Natur gesehen werden. Die an dem Pilz erkrankten Infizierten stellen eine Bedrohung für die Menschheit dar. Ein solches Szenario wirft mehrere gesellschaftskritische Fragen auf, die sich vor allem auf das Verhältnis zwischen Mensch und Natur beziehen. Lässt sich in *The Road* das postapokalyptische Szenario am ehesten dadurch erklären, dass der Mensch für die Zerstörung der Natur verantwortlich ist, so ist es in *The Last of Us* die Natur, welche Rache an der Menschheit übt. Doch auch hier kann der Mensch als eine Bedrohung für sich selbst gesehen werden. Am Ende hat der Protagonist Joel die Möglichkeit, die Epidemie zu beenden, indem er den Tod von Ellie in Kauf nimmt und dadurch ein Heilmittel ermöglicht. Seine Entscheidung gegen die Menschheit und für Ellies Leben kann als eine moralisch verwerfliche betrachtet werden, in welcher es hauptsächlich darum geht, dass Joel einen weiteren Verlust einer geliebten Person nicht mehr verkraften könnte und somit aus egoistischen Motiven gehandelt hat. Andererseits entscheidet er sich aber auch für eine geliebte Person und gegen einen gesellschaftlichen Opportunismus.

Schlussendlich lassen sich anhand von *The Last of Us* mehrere gesellschaftskritische Fragen aufwerfen: Wie geht der Mensch mit der Natur um? Ist eine Gesellschaft, in der jede/r zunächst auf sich selbst achtet, es nicht mehr wert, gerettet zu werden? Liegt es in der Natur der Menschheit, sich selbst zu zerstören? In diesen aufkeimenden Fragen zeigt sich, wie beim dystopischen Roman *The Road*, die Funktionalisierung des Raumes zur Thematisierung von Gesellschaftskritik. Die fiktive Welt – oder im Sinne des Computerspiels vielleicht besser fiktionale Spielwelt – fungiert auch hier als (gesellschaftskritischer) Verweis auf den realen Kontext. Eine weitere Funktion, die der Raum in *The Last of Us* mit dem Raum in *The Road* teilt, ist die Anspielung auf die Vergangenheit bzw. die Zeit an sich. Objekte wie die alte Cola-Dose in *The Road* oder die Filmplakate in *The Last of Us* werden so zu traurigen Zeitzeugen.

Raum und Zeit

Zuvor wurde besprochen, dass es mehrere Wege gibt, ein Ereignis in der Literatur darzustellen. Zum einen kann von Ereignissen in chronologischer Reihenfolge berichtet werden. In Computerspielen ist oftmals eine solche chronologische Darstellung anzutreffen, wobei Vorausdeutungen oder Rückblenden nicht unmöglich, sondern einfach mit einer anderen Problematik behaftet sind als in der Literatur. Spielt man in einem Videospiel plötzlich eine Szene der Vergangenheit des Protagonisten nach, ergibt sich folgendes Problem: Da das Videospiel eine Simulation darstellt, in welchem auch die Handlung des Spiels (nach festgelegten Regeln) beeinflusst werden kann, muss sichergestellt werden, dass eine (vorher gespielte) Szene, welche in der Vergangenheit spielt, so ausgeht, dass die Handlung der Gegenwart daran anknüpfen kann. In *The Last of Us* wird dieses Problem mit einer linearen Erzählstruktur und durch den Einsatz von Cutscenes, in denen der/die Spieler/in die Handlung nicht beeinflussen kann, umgangen. Das bedeutet, dass es eigentlich nur eine Geschichte gibt, welche erzählt werden will. Räumlich zeigt sich dies durch die labyrinthische Level-Struktur, das heisst dadurch, dass es nur einen Weg gibt, dem der/die Spieler/in folgen kann.^[74] Eine solche Struktur macht es möglich, narrative Elemente (bspw. Cutscenes oder Dialoge) durch das Betreten eines bestimmten Punktes im Raum zu triggern, also auszulösen.

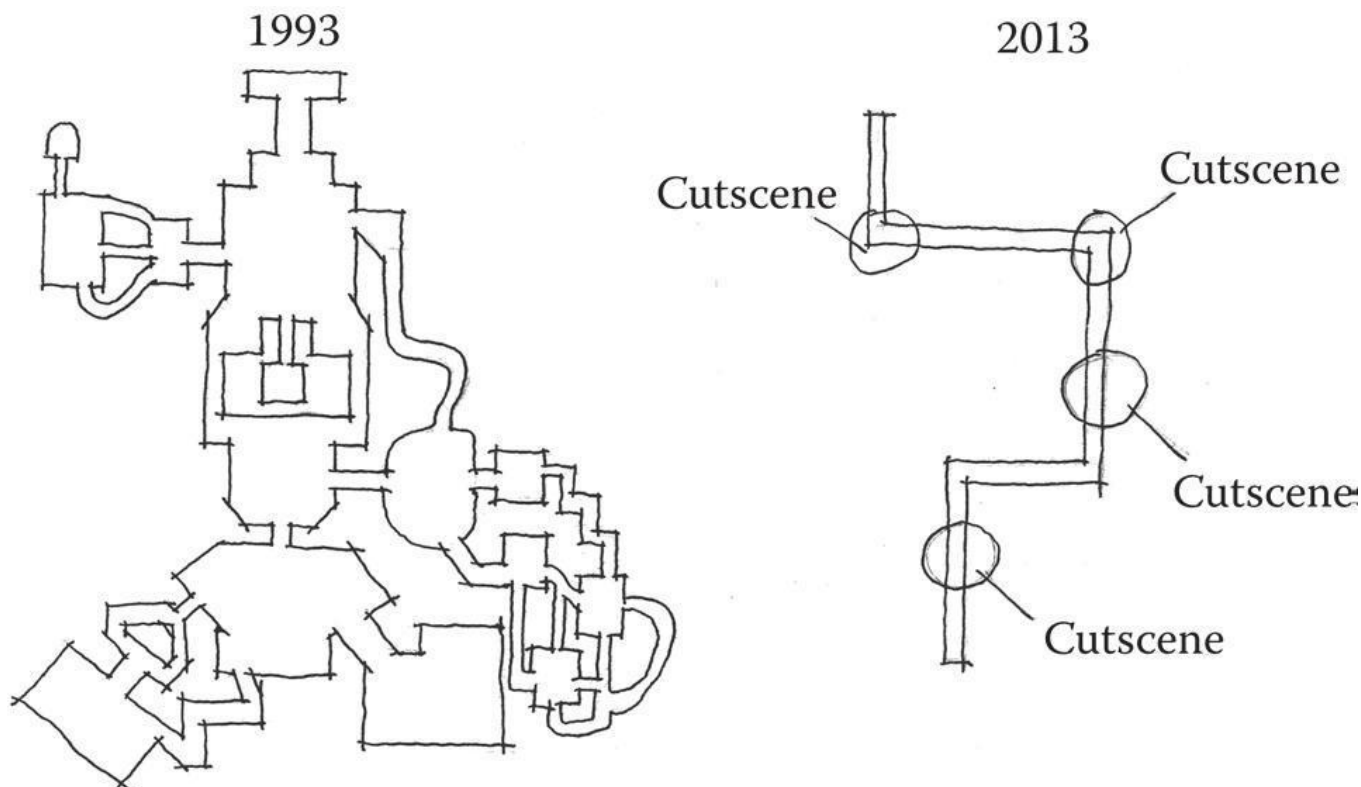


Abb. 4: Darstellung eines modernen First-Person Shooter Levels. Das in *The Last of Us* eingesetzte Prinzip funktioniert ebenso.

Dadurch, dass genau bestimmt werden kann, wann der/die Spieler/in was erlebt hat, ist also nicht nur eine chronologische Erzählweise möglich, sondern auch die Darstellung von bereits vergangenen Ereignissen oder von Vorausdeutungen. In *The Last of Us* wird vor allem durch (räumlich) getriggerte Dialoge auf die Vergangenheit und Zukunft angespielt. Da schon in *The Road* mit Beispielen von Träumen gezeigt wurde, welche narrativen Strategien es gibt, Vergangenes zu thematisieren, soll nun auch bei *The Last of Us* anhand der Erzählung eines Traumes darauf eingegangen werden.

Als Joel und Ellie zu Beginn des Abenteuers in einem kleinen Raum warten, bis sie ihr Abenteuer fortsetzen können, hat Joel einen Albtraum. Dies wird von Ellie durch «I hate nightmares»^[75] kommentiert und wird quasi gegenwärtig erzählt. Als Joel und Ellie in Salt Lake City ankommen, spricht Ellie von einem Albtraum, welchen sie aber schon früher hatte. Läuft man als Joel zu Ellie, die vor dem Werbeplakat einer Airline steht, wird zunächst der Satz «I dreamt about flying the other night»^[76] ausgelöst. Danach hat der/die Spieler/in über das Drücken einer angezeigten Taste die Möglichkeit, noch mehr über Ellies Traum zu erfahren.

Schlussendlich kann man also sagen, dass in *The Last of Us* durch Raum auf die Zeit angespielt wird. Das audiovisuelle Medium Videospiel zeichnet sich durch eine detaillierte Schilderung von Räumlichkeit aus und nutzt diese, um eine Zeitlichkeit darzustellen. So können die Dialoge im Spiel nicht durch Zeit getriggert werden, da es jeder spielenden Person freisteht, ein Spiel in seiner eigenen Geschwindigkeit zu erleben. Durch die labyrinthische Struktur jedoch sind Räume gegeben, die jede/r Spieler/in (zu welchem Zeitpunkt auch immer) betreten muss, um die Handlung voranzutreiben.

Die Funktionen des Raumes für das Gameplay führen dazu, dass der Raum als Spielfeld fungieren muss. Dies bedeutet, dass verschiedene Spielstile angewendet werden können, um eine Situation zu überwinden und man sich frei bewegen kann. So hat man in *The Last of Us* als Spieler/in oftmals die

Möglichkeit, eine Situation durch einen offenen Kampf oder durch das Schleichen zu überwinden. Um so eine Situation überhaupt erst entstehen zu lassen, braucht es Gegner/innen. Die Natur kann auch im Spiel als Gegner/in interpretiert werden (man kann ertrinken), im Fokus stehen jedoch personifizierte Gegner/innen. Im Spiel stellen sowohl das Militär, die Mitglieder der Fireflies, als auch die infizierten Menschen Gegner/innen dar. Da die Infizierten in *The Last of Us* von einem Pilz befallen wurden, könnte man sagen, sie seien die Natur als Gegner/in in personifizierter Form. Im Vergleich zum Roman gibt es im Spiel nicht nur deutlich mehr Gegner/innen, der Raum zeigt sich auch strukturierter.

Der Raum in Computerspielen sollte so aufgebaut sein, dass die Spieler/innen sich darin orientieren können. Eine Möglichkeit, um die Orientierung zu verbessern, ist das Einsetzen sogenannter Landmarks.^[77] Bei diesen handelt es sich um besonders auffällige räumliche Gestaltungen, wie zum Beispiel besondere Gebäude oder Plätze, aber auch natürliche Gegebenheiten, die Spieler/innen die Orientierung erleichtern. In *The Last of Us* sind dies bspw. die gelbe Brücke in Pittsburgh, der Funkturm, aber auch der Fluss in Jackson County. Das Einsetzen solcher Landmarks zur Orientierung ist aber in linearen Spielen tendenziell nicht so wichtig, wie etwa in Open World-Spielen, da sich die Spieler/innen in diesen freier bewegen können. Die Landmarks sind aber nicht nur wichtig für die Orientierung der Spieler/innen, sondern weisen durch ihren zerstörten Zustand auf den Verfall und die Vergänglichkeit der alten Welt sowie auf die Verbindung von Fiktion und Realität hin.

Die Raumgestaltung hat auch die Funktion, den/die Spieler/in zu motivieren. Nach Totten können Belohnungen in Form von Ressourcen, einer narrativen Cutscene oder einer besonders schönen Aussicht, welche solche Landmarks mit einschließt, gefunden werden. Dadurch kommt den Landmarks eine zentrale Rolle im Spielvergnügen zu. Wenn auf einen Kampf eine Szene mit besonders schöner Aussicht folgt, stellt diese die Belohnung für die bewältigte Aufgabe dar. Ein ähnliches Vorgehen ist auch im Roman *The Road* zu beobachten. So folgt auf ein besonders schreckliches Erlebnis ein gutes, was auch als eine Strategie zur Lesermotivation betrachtet werden kann.

Reisen zwischen Text und Simulation

Die unterschiedlichen Medialitäten des Raumes in *The Road* und *The Last of Us* konnten einander gewinnbringend gegenübergestellt werden. Vergleichbare Funktionen finden sich zum Beispiel in der Schaffung einer Atmosphäre, in dem Aufbau einer (realistischen) erzählten Welt, der Charakterisierung von Figuren und deren Beziehungen untereinander sowie auch die Anspielung auf die frühere, auch vor-apokalyptische, Zeit. Zudem verwenden beide Werke den Raum auch im Sinne der Abenteuerliteratur als treibende Kraft der Erzählung und als Metapher.

Unterschiede bezüglich des Raumes finden sich in seiner unterschiedlichen Darstellung (imaginiertes Raum und visueller Raum), aber auch in dessen Funktionen.

Im Videospiel ist der Raum nicht nur Grundlage einer Erzählung, sondern zugleich auch ein Spielfeld. Als dieses hat er die Aufgabe, den Spielern eine Orientierung zu ermöglichen und diese zu motivieren. Ein weiterer Unterschied zwischen *The Road* und *The Last of Us* zeigt sich in dem Verhältnis von Zeit und Raum. Im Roman kann durch das Spielen mit der Zeitlichkeit ein Raumgefühl aufkommen. Im Computerspiel hingegen, welches eher als räumliches Medium verstanden werden kann, wird durch den Raum auf Vergangenes und Zukünftiges eingegangen, womit eine Zeitlichkeit hervorgerufen wird.

Nicht zuletzt fungiert der Raum in beiden dystopischen Werken als Kommentar zur nicht-

fiktionalen, realen Welt. Dadurch werden die Lesenden bzw. die Spielenden dazu aufgefordert, die zeitgenössische Gesellschaft sowie das eigene Handeln zu hinterfragen und somit aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

Quellenverzeichnis

Gamographie

- *The Last of Us*. Naughty Dog (PS4 2013).

Primärliteratur

- McCarthy, Cormac: *The Road*. New York: Vintage House, 2006.

Audiovisuelle Quellen

- Games as Literature: «Games as Lit. 101 – Literary Analysis: The Last of Us». 19.10.2015 (<https://www.youtube.com/watch?v=NDEQzOpRCa8&t=3083s>, abgerufen: 17.02.2017).
- Günzel, Stephan: «CML – 24 – Stephan Günzel: Sehenhandeln – Bewegung im Computerspielbild». 01.07.2014 (<https://www.youtube.com/watch?v=2s047Qgvt90>, abgerufen: 17.02.2017).

Sekundärliteratur

- Barthes, Roland: *Das Rauschen der Sprache: (kritische Essays IV)*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2005.
- Frasca, Gonzalo: «Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place». *ludology.org*, 2003 (http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf, abgerufen: 17.02.2017).
- Gaile, Andreas: Nachwort zu McCarthy, Cormac: *The Road*. Stuttgart: Reclam, 2009, 283–295.
- Günzel, Stefan: *The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games*. In: Günzel Stefan, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam: University Press, 2008, 170–187.
- Iser, Wolfgang: *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. 4. Aufl. München: Wilhelm Fink Verlag, 1994 (1976).
- Kalbermatten, Manuela: «Von nun an werden wir mitspielen». *Abenteurerinnen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Zürich: Chronos Verlag, 2011.
- Korbel, Leonhard: *Zeit und Raum im Computerspiel. Ein narratologischer Ansatz*. München: Martin Meidenbacher Verlagsbuchhandlung, 2009.
- Lautenbach, Ernst: *Lexikon Lessing Zitate. Auslese für das 21. Jahrhundert. Aus dem Wek und Leben*. München: IUDICIUM, 2015.
- Martínez, Matías und Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. 9. Aufl. München: Verlag C.H.Beck, 2012 (1999).
- Neitzel, Britta: «Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen». *Repositorium Medienkulturforschung* 4, 2013 (<http://repositorium.medienkulturforschung.de/?p=360>, abgerufen: 17.02.2017).
- Totten, Christopher W.: *An Architectural Approach to Level Design*. Boca Raton: CRC Press, 2014.
- Zeissner, Elena: *Dunkle Welten. Die Dystopie auf dem Weg ins 21. Jahrhundert*. Marburg:

Tectum, 2008.

Internetquellen

- GameStar: «Das neue Wertungssystem – So werten GameStar und GamePro». *GameStar*, 2015 (http://www.gamestar.de/specials/reports/3084841/das_neue_wertungssystem.html#top, abgerufen: 17.02.2017).
- Peschke, André: «The Last of Us im Test – Berührend und brutal». *GamePro*, 2013 (<http://www.gamepro.de/artikel/the-last-of-us-beruehrend-und-brutal,3012880.html>, abgerufen: 17.02.2017).
- Philipp, Andreas: «The Last of Us Remastered.» *Gameswelt*, 2014 (<http://www.gameswelt.ch/the-last-of-us/test/schoenheitsoperation,226169>, abgerufen: 17.02.2017).
- Turi, Tim: «The Last of Us. Strife Breeds Strife: Inspiration For The Last of Us». *gameinformer*, 2012 (http://www.gameinformer.com/games/the_last_of_us/b/ps3/archive/2012/02/10/strife-breeds-strife-inspiration-for-the-last-of-us.aspx, abgerufen: 17.02.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Beispiele für verschiedene Perspektiven in *The Last of Us*. Screenshots von Bettina Weber, 2017.
- Abb. 2: Nicht nur die grüne Farbe und das warme Licht vermitteln in *The Last of Us* das Gefühl von Hoffnung und Leben, sondern auch der Einsatz von Tieren selbst (*The Last of Us* 2013). In: Richardson, Mike (Hg.): *The Art of The Last of Us*. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013.
- Abb. 3: Die Bedürfnispyramide nach Maslow. In: Totten, Christopher W.: *An Architectural Approach to Level Design*. Boca Raton: CRC Press, 2014, 206.
- Abb. 4: Darstellung eines modernen First-Person Shooter Levels. Das in *The Last of Us* eingesetzte Prinzip funktioniert ebenso. In: Totten, Christopher W.: *An Architectural Approach to Level Design*. Boca Raton: CRC Press, 2014, 307.

[1] McCarthy 2006, 130.

[2] *The Last of Us* 2013.

[3] Korbel 2009, 60.

[4] Turi 2012.

[5] Korbel 2009, 60.

[6] Ebd., 60

[7] Lautenbach 2015, 57.

[8] Ebd., 57.

[9] Korbel 2009, 72.

[10] Ebd., 74.

[11] Korbel 2009, 73.

[12] Iser 1994, 301-315.

[13] Martínez und Scheffel 2012, 67.

[14] McCarthy 2006, 180.

[15] Ebd., 281.

[16] Ebd., 252.

[17] Gaile 2009, 291.

[18] McCarthy 2006, 181.

-
- [19] Gaile 2009, 290f.
[20] McCarthy 2006, 21f.
[21] Gaile 2009, 291.
[22] Ebd., 21.
[23] Gaile 2009, 285.
[24] McCarthy 2006, 83.
[25] Vgl. Frasca 2003.
[26] Vgl. Günzel 2008, 170. Neitzel 2013, 2.
[27] Korbel 2009, 71.
[28] Vgl. GameStar 2015. Unter der Kategorie Präsentation sind sowohl Grafik, Musik als auch Sound inbegriffen.
[29] Korbel 2009, 98.
[30] Ebd.
[31] Korbel 2009, 98.
[32] Ebd., 99.
[33] Totten 2014, 146f.
[34] Barthes 2005, 164.
[35] McCarthy 2006, 23.
[36] Ebd., 153.
[37] Ebd., 23.
[38] Ebd., 91.
[39] Ebd., 255.
[40] McCarthy 2006, 90.
[41] Ebd. 2006, 91.
[42] Ebd., 32.
[43] Totten 2014, 205.
[44] Ebd., 206.
[45] Totten 2014, 206.
[46] McCarthy 2006, 151.
[47] McCarthy 2006, 27.
[48] Ebd., 9.
[49] Ebd., 17.
[50] Gaile 2009, 285.
[51] McCarthy 2006, 4.
[52] Ebd., 66.
[53] McCarthy 2006, 5.
[54] Ebd., 29.
[55] Totten 2014, 124 (Hervorhebung im Original).
[56] McCarthy 2006, 24.
[57] Ebd., 138.
[58] Ebd., 138.
[59] Ebd., 148.
[60] Gaile 2009, 288.
[61] Kalbermatten 2011, 14 und 32.
[62] Ebd., 31.
[63] McCarthy 2006, 191.
[64] Ebd., 256.
[65] Ebd., 259f.
[66] Zeissner 2008, 31.
-

- [67] Gaile 2009, 285.
- [68] Korbel 2009, 99.
- [69] *Games As Literature* 2015, 00:11:49-00:12:12.
- [70] Totten 2014, 155.
- [71] *The Last of Us* 2013.
- [72] Ebd.
- [73] Vgl. Peschke 2013, Philipp 2014.
- [74] Totten 2014, 113.
- [75] *The Last of Us* 2013.
- [76] *The Last of Us* 2013.
- [77] Totten 2014, 136.

Romeo Arquint

Vom Sofa in den Sport-Olymp

Aspekte von Rollenspiel und Adventure in den Sport-Spielreihen *NBA2K* und *Fifa*

«You see, *The Journey* isn't really a sports career mode at all. It's a wolf (RPG) in sheep's (sports game's) clothing, and that's why it's the first career mode I've ever considered playing more than once.

«But, Andy...», I hear you ask. «RPG? Are you mad?». The answer, of course is «yes, clearly», but bear with me and you might just see a method to my madness.»^[1]

Was Andy Manson von *PCGamesN* in seinem Artikel über den My Player/Career-Modus von *FIFA 17: The Journey* durchaus provokativ formulierte, verlangt nach einer genaueren Betrachtung. Machen Aspekte von Role-Playing Games (RPGs) in Sportspielen diese wirklich zu Wölfen im Schafspelz? Wird Sportspieler/innen hier tatsächlich ein Rollenspiel untergejubelt? Die Meinungen über die Existenz eines sogenannten «Sport-RPG»-Genres sind unterschiedlich, diffus und stark durch Eigenschaften des dargestellten Sports geprägt. Weil es keine klaren Definitionen von «Sport-RPGs» gibt^[2], werden in der Diskussion oft auch Wrestling-, Boxing- und Racing-Spiele erwähnt, die sich im Gegensatz zu Mannschaftsportarten wie Fussball hauptsächlich durch die Tätigkeit eines einzelnen Avatars auszeichnen.

Dass nicht ein einzelner vorgegebener Avatar mitten auf dem Spielfeld die einzige Bezugsperson für die Spieler/innen ist, sondern dass dieser gestaltbar ist und mit Bedeutung aufgeladen wird, indem er ein Gesicht, einen Lebensweg, einen Handlungsspielraum sowie Emotionen erhält, ist neu für Sportspiele. Gerade solche Genrekombinationen oder Hybridisierungen, wie sie Benjamin Beil nennt, machen einen besonderen Reiz aus.^[3]

Durch die Vielseitigkeit der verschiedenen Spielmodi benötigen die obengenannten Spiele ein Aushängeschild, einen Aufhänger, durch den sie sich mit einer klaren Botschaft vermarkten lassen. Diese RPG-Elemente werden bei den Sportspielen wie *NBA2k17* oder *Fifa 12* ausschliesslich bei den jeweiligen My Player/Career-Modi sichtbar. Im My Player/Career Modus sollen sich die Spieler/innen mithilfe der Gestaltung und Auswahl ihrer Avatare intensiv mit dem Inhalt und der Thematik des Spiels auseinandersetzen und dabei ihre Motivation zum Spielen hochhalten.^[4] Äusserungen wie die Luke Georges von *hardoregamer.com* fassen die vorhandene Erwartungshaltung der Spielenden zusammen, wenn er als Fazit über das Erscheinungsbild von *NBA2K13* festhält: «Demonstrating that opens the door for RPGs to more commonly move outside the realm of fantastical combat and into different settings.»^[5]

Um der Verbindung der vorzustellenden Sportspiele und Rollenspielelemente auf die Spur zu kommen, wird erst eine theoretische Basis erarbeitet. Im Folgenden soll eine Definition des Genrebegriffs erarbeitet werden. Danach folgt die Erfassung der beiden für diese Arbeit als zentral

erachteten Genres Role-Playing und Adventure. Hernach folgen Untersuchungskategorien und die eigentliche Analyse ausgewählter Sportspiele.

Der Genrebegriff bei Computerspielen

Wenn von Genres die Rede ist, so gilt es festzuhalten, was darunter verstanden wird. Eine grundsätzliche Definition populärkultureller Genres (frz. für Gattung oder Art) findet sich bei Eggo Müller:

«Genre [...] bezeichnet [...] Gruppen von Artefakten mit relativ ähnlichen Merkmalen, die im kulturellen Bewusstsein wie eine Familie als von gleicher Art, Gattung oder Abstammung betrachtet werden. Genres dienen in der kulturellen Welt als Orientierungspunkte für Produktions-, Distributions- und Rezeptionsprozessen.»^[6]

Genres sollen also v. a. der Orientierung dienen. Dies ist bei Computerspielen eminent wichtig, bei denen häufig – wie beim Film – eher stereotype Auswahlkriterien wie Action, Abenteuer oder Romantik für die Systematisierung verwendet werden.^[7] Beil sieht in seiner Einführung zur Thematik des Genrebegriffs in Computerspielen die Notwendigkeit einer Relativierung:

«So kann (oder vielmehr sollte) das eigentliche Ziel einer Genreanalyse gerade nicht eine eindeutige Kategorisierung eines Spiels sein – denn das würde voraussetzen, dass Genres systematisch eindeutig bestimmbare und zudem historische feststehenden Konzepte wären.»^[8]

Damit erteilt Beil der genretechnischen Eindeutigkeit eine Absage und betont gleichzeitig die Wandelbarkeit von Genres. Markant ist dabei die Genrehybridisierung, die sich bei etablierten Hauptgenres beobachten lässt und damit eine eindeutige Zuweisung, bspw. eines bestimmten Spiels in eine Kategorie, verunmöglicht.^[9] In diesem Zusammenhang gilt es, die qualitativen Charakteristika dieser Erscheinungsformen zu erfassen und festzuhalten. Da aber eine Diskussion der vorliegenden Spiele nicht losgelöst von bereits historisch verorteten Genres auskommen kann, soll im Folgenden auf Role-Playing und Adventure eingegangen werden, was auch dem Verständnis der Problematik des Genre-Begriffs im Videospiel zuträglich sein wird.

Adventures - Digitale Heldenreisen

Die traditionellen Anfänge der Adventure Games gehen weit in das 19. Jahrhundert zurück und haben ihre Ursprünge in der Kartografie. Auf Basis dieser Vorgänger entwickelten sich in den 1970er Jahren, nachdem die ersten programmierfähigen Computer als Massenprodukt auf den Markt gekommen waren, erste Spiele, die sich durch Merkmale wie labyrinthartige Gänge und zu lösende Rätsel auszeichneten.^[10] Als berühmtestes Beispiel sei auf das im Jahr 1975 von William Crowther programmierte *Colossal Cave Adventure* verwiesen.^[11] In Kombination mit literarischen Textsorten wie dem Märchen oder dem Heldenepos entstanden in den Folgejahren die grafischen Adventures. Diese konnten sich aber erst mit der technischen Weiterentwicklung auf der visuellen Ebene in ein eigenes Gamegenre weiterentwickeln und erlebten ihre Blütezeit in den 1990er

Jahren.^[12]

So stellt der Versuch einer Definition des Adventure Games eine Herausforderung dar, was auch Clara Fernández-Vara zu Beginn ihres Artikels über die *History of the Adventure Game Interface* festhält: «The task of defining adventure games is a slippery one. Traditionally adventure games are associated with stories, since it allows players to progress through a narrative event structure.»^[13] Zentral sind folglich die Narrative und das Fortschreiten in eben diesen. Zum Unterschied zwischen dem Computerspiel-Genre und dem literarischen Genre lässt sich Folgendes festhalten: «The video game genre is therefore defined by its gameplay, unlike the literary genre, which is defined by the subject it addresses, the activity of adventure.»^[14] Anders als in Literatur und Film kommt also das Gameplay beim Adventure Game hinzu.^[15] Diese oft als «statisch» bezeichnete Interaktivität – das heisst die Bewegungs- und Aktionsfreiheiten der Spieler/innen – ist begrenzt. Diesen Umstand gründet auf der Tatsache, dass ihr Ursprung in der Programmierung liegt, in deren Praxis möglichst einfache Übertragungswege für die Datenübermittlung gewählt wurden.^[16] Dies liegt auch an der gewählten Overhead oder Third-Person Perspektive, die als wichtiges Element für die emotionale Involvierung mit einem Avatar fungiert.^[17]

Die starke Narrativität der Adventure Games zeigt sich auch in den oft eingesetzten Cutscenes, die zwischen den spielbaren Abschnitten einsetzen sowie in der Interaktion des Avatars im Spiel mit anderen Figuren. Die Kommunikation verläuft oft über textbasierte Erzählformen wie Tagebücher, Comics und Schrifttafeln, wobei Interaktionsmöglichkeiten meist durch vorgegebene Tastenkombinationen ausgelöst werden können.

Ebenso ist die Ausdifferenzierung der Avatare im reinen Adventure Game im Gegensatz zu den Rollenspielen, wo die Entwicklung des Charakters im Zentrum steht, sehr gering. Sie müssen nicht speziell ausgestaltet werden, weil sich die Charaktere nach der strikten Handlung richten und als «Flat-Characters» oder «Puppets» inszeniert werden.^[18] «Reine» Adventures sind jedoch selten, denn oft werden sie mit Elementen des Role-Playing verbunden.

Role-Playing - Interaktivität und Bindung

Das Rollenspiel ist mit einer grossen Bandbreite von Begriffen verbunden. Einerseits wird der Begriff «Rollenspiel» verwendet, um die Nachahmung der gesellschaftlichen Rollen in der Entwicklung von Kindern zu umschreiben. Daneben findet er sich in unterhaltenden Formaten, wie dem Theater, der Oper, der Maskerade oder dem Karneval.^[19] David Nikolas Schmidt beschreibt in seiner Untersuchung zu Pen-&-Papers-Rollenspielen den Begriff als «[...] eine Spielform, bei der von Teilnehmern Rollen mit spezifischen Eigenschaften übernommen werden»^[20]. Dabei unterscheidet er zwischen freien und zweckgebundenen Rollenspielen. Innerhalb der freien Rollenspiele unterscheidet er wiederum zwischen spontanen und reglementierten Rollenspielen, zu denen er unter der Kategorie «Fantasy-Rollenspiele» auch Computerspiele aufführt. Doch übernimmt dort der Computer die Funktion des/der Spielleiters/in.^[21] Auch Andrew Burn erkennt die Prävalenz von digitalen Rollenspielen zu Fantasy und Science Fiction, relativiert diese Beziehung aber:

«The idea of role-playing in digital games is inextricably linked to the genre of the role-playing game (RPG); though forms of dramatic action we could legitimately call role-play can be found in other genres of game and in virtual worlds.»^[22]

Damit betont er, dass RPG nicht auf fantastische Welten beschränkt sein müssen. So zeichnen sich diese durch die für den Verlauf des Spiels wichtige Charakterentwicklung aus. Entstanden aus den Dungeon&Dragons-Spielen, womit wieder auf die Verbindung zu Pen-&Paper verwiesen sei, und hauptsächlich im Genre des Wargame verhaftet, bezeichnet es eine Gesellschaftsspielform des frühen 20. Jahrhunderts, deren hauptsächlichlicher Inhalt sich um die Strategie der Kriegsführung drehte. Die Wurzeln reichen aber bis zu den ersten Kriegsspielen mit hölzernen Figuren im frühen 19. Jahrhundert zurück, mit denen Schlachten simuliert wurden und in erster Linie dem Adel zum Vergnügen dienten. Seit den 1970er Jahren finden sich immer mehr Rollenspiele in verschiedenen Medien, beeinflusst von den Fantasiewelten Tolkiens und den daraus entstandenen Weiterschreibungen in Literatur und Film, die sich auch gewaltlosen Spielwelten zuwenden.^[23] Die Übertragung der nicht-digitalen Spiele (wie Pen-&Paper oder Table-Top) in die digitale Welt fand nahezu nahtlos statt. Der Computer ersetzte dabei die realen Spielleiter/innen, freundliche und feindliche Figuren wurden durch Non-Player Characters (NPCs) ersetzt und Mitspieler/innen konnten nun auf der ganzen Welt gefunden werden. Der Weg war geebnet für Phänomene, wie den gigantischen Erfolg des Online Rollenspiels *World of Warcraft* (2004).^[24]

Ein Rollenspiel benötigt also ein Narrativ, damit sich die Spieler/innen anhand eines roten Fadens zurechtfinden. Andererseits benötigt es «spielerische Aspekte», um sich von den reinen narrativen Medien abzugrenzen. In digitaler Form verschmelzen nicht nur Erzählung und Simulation, es eröffnen sich auch neue Plattformen, die diese Verschmelzung permanent weiterentwickeln. Nebst der erwähnten Individualisierung können vordergründig der Einblick in die innere Welt des Avatars, der Erfahrungsgewinn sowie das Erreichen höherer Levels eine Verbindung zum Avatar formieren und den/die Spieler/in emotional in das Game involvieren. Dabei spielen für die Ausprägung der formierten Verbindung nebst den visuellen Effekten auch akustische und sensorische Variablen eine Rolle.^[25] Den Sog von Interaktivität, Spiel und Narrativ fasst Marie-Laure Rayn in ihrem Buch *Beyond Myth and Metaphor* wie folgt:

«In this type of system interactivity must be intense, since we live our lives by constantly engaging with the world that surrounds us. The interaction between the user and the fictional world produces a new life, and consequently a new life-story, with every run of the system.»^[26]

Rollenspiel bedeutet damit auch Bindung. Interaktivität und Bindung zeigen sich wiederum in der Gestaltung der Kommunikation mit NPCs oder echten Spielenden in Online-Spielen, die nicht mehr nur textbasiert, sondern direkt durch Sprache in Dialogform erfolgt. Die meist offen gestalteten Spielwelten, in denen Kampfszenen oder zufällig auftauchende Elemente gemäss Mela Kocher stochastischer seien als in Adventure Games – die bei mehrmaligen Durchspielen immer dieselben Resultate liefern, wenn dieselben Knopfkombinationen ausgelöst wurden –, runden die Merkmale eines Role-Playing Games ab.^[27] Adventure und Role-Playing fügen sich also ungemein gut zusammen, was sich nicht zuletzt in der Faszination des gestaltbaren, wachsenden Avatars gründet.

Agent vs. Avatar

Was verstehen wir unter dem Begriff Avatar? Für Kocher ist es die Fokussierung auf den Avatar und dessen Entwicklung während des Spiels, die die Rollenspiele von den Adventure Games unterscheidet.^[28] Rein etymologisch beschreibt der Avatar eine Veränderung der Gestalt eines Körpers in einen anderen, den man benötigt, um in eine andere Welt einzutreten.^[29] Zach Waggoner hält es für eine genauere Definition notwendig, eine klare Unterscheidung zwischen Avataren und

Agenten zu machen. Dazu führt er ein Zitat von Laetitia Wilson an:

«[An avatar is] a virtual, surrogate self that acts as a stand in for our real-space selves. That represents the user. The cyberspace avatar functions as a locus that is multifarious and polymorphous displaced from the facticity of our real-space selves.... Avatar spaces indisputably involve choice in the creation of one's avatar; there is substantial scope in which to exercise choice and create meaning [within the video game].»^[30]

Nach Wilson ist der entscheidende Unterschied derjenige, dass Avatare gestaltet und verändert werden können, Agenten jedoch schon vorprogrammierte unveränderliche und nur steuerbare Softwareprodukte seien.^[31] So trifft man in Adventures also auf Agenten – oder wie bereits thematisiert: Flat-Characters oder Puppets –, kommt in Role-Playing Adventures aber in den Genuss von Avataren.

Auch der Journalist Klaus-Dieter Felsman vollzieht in *Mein Avatar und ich* diese Unterscheidung.^[32] Bei Christoph Bareithers Dissertation über Gewalt in Computerspielen wird der interessante Aspekt der «Embodiment Relation» beschrieben.^[33] Dabei verspüren die Spieler/innen während des Spielens physischen und psychischen Stress, der durch die eintretenden Aktionen ihres Avatars ausgelöst wird. Avatar und Spieler/in gehen also eine spürbare Bindung ein. Wichtig dabei ist einerseits die Gleichzeitigkeit der Erfahrungen, die sich in positiver Spannung oder positivem Stress äussern kann, die manchmal durch Schreckensmomente unterbrochen werden. Andererseits ist für die vorliegende Untersuchung die Verwendung von sammelbaren und aufrüstbaren Gegenständen von grosser Relevanz.^[34] Damit ist das theoretische Fundament vollständig gelegt und wir begeben uns in die Welt des digitalen Sports.

My Player/Career Modus - Die Untersuchungskategorien

Im Folgenden wird anhand von selbstdefinierten Kategorien die Erstellung eines Avatars in den ausgewählten Basketball- und Fussballspielen erläutert. Wie in der Einleitung bereits erwähnt, liegt der Fokus auf dem My Player/Career Modus, weil sich dort eine intensive Auseinandersetzung der Spieler/innen mit ihrem Avatar ergibt. Das Hauptkriterium für die Auswahl der Sport-Spiele war die Voraussetzung, dass mit einem selbstgestalteten Avatar in einem vorhandenen MyPlayer/Career-Modus gespielt werden kann, der aber nicht bei allen Spielen so genannt wird (bspw. etwa «Street-Challenge» in *NBA Street V3*). Das zweite Kriterium war die Verfügbarkeit der Spiele als physisches Produkt, das heisst, als Spielhülle mit enthaltender Disk. Ein letztes Kriterium war die Spielplattform, die nach Consalvo wesentlich zum Verlauf sowie zur Mechanik des Spiels beitragen kann:

«Another challenge for analyzing videogame content is the constantly changing nature of the technologies and platforms available for games, which can profoundly shape the scope of the visuals, the audio, potential interactions with non-playable characters, as well as gameplay mechanics themselves. Thus, studying the first Final Fantasy game on the NES system is quite different from examining Final Fantasy XIII on Sony's PlayStation 3.»^[35]

Um die Vergleichbarkeit zu gewährleisten, wurden nur Spiele berücksichtigt, die für PlayStation 4, PlayStation 3 und Nintendo Gamecube verfügbar waren. Zur Untersuchung der ausgewählten Spiele mit Fokus auf den genannten Modus, wandte ich die Methode der Game Analyse nach Aarseth an.^[36] Aus der Analyse der spielerischen Möglichkeiten und der Spielerfahrung selbst, kristallisierten sich folgende sieben Kategorien heraus:

1. Attribuierung
2. Interaktivität (bestehend aus Frequenz, Range und Signifikanz)
3. Perspektive (Point of View)
4. ludische Aspekte
5. narrative Aspekte
6. die Verhaltensregulierung

Zuerst werden die einzelnen Kategorien erläutert, um diese anschliessend auf *NBA2k17*, *NBA2K12*, *NBA Street V3*, *Fifa12* und *Fifa06* anzuwenden. Die erste Kategorie bezeichnet die Attribuierung oder die Auswahl der grundsätzlichen Fähigkeiten und Eigenschaften des Avatars. Die Möglichkeiten der Attribuierung in Spielen mit gestaltbaren und veränderbaren Avataren sind entscheidende Faktoren für die Identifikation von Spieler/innen und der virtuellen Projektion.^[37] Die Erscheinung des Avatars kann von den Spieler/innen durch die Eingabe individueller Kombinationen auf Punkteskalen oder in Abstufungen von Parametern gestaltet werden.

Die zweite Kategorie bezieht sich auf die Interaktivität der Avatare innerhalb des jeweiligen Spiels. Diese kann mit den von Brenda Laurel eingeführten Unterkategorien Frequenz, Range und Signifikanz beschrieben werden.^[38] Die Frequenz beschreibt, wie oft und wann im Spielverlauf eine Befehlsmeldung via Steuerung eingegeben werden muss. Die Range verweist auf die Anzahl der Befehlsmöglichkeiten und ist in Role-Playing Games tendenziell höher als in Adventure Games. Die Signifikanz ist ein Mass für den Einfluss der eingegebenen Befehle auf den Spielverlauf. Diese drei Aspekte zusammen ergeben das Gesamtbild der Interaktivität eines Avatars und bilden damit ein weiteres Angebot für die Identifikation der Spieler/innen.^[39]

Eine nächste Kategorie umfasst die Perspektive. Sie bringt das grösste Diskussionspotenzial für die Einschätzung der Höhe des Identifikationsangebotes eines virtuellen Avatars mit sich. Unter den Forscher/innen wurde besonders die First-Person oder Ego-Shooter-Perspektive mit der Third-Person oder Overhead-Perspektive verglichen. James Paul Gee fasst in seinem Aufsatz *What Video Games have to teach us about Learning and Literacy* zusammen:

«First-person mode feels closer to the character and allows you to identify tightly with [the avatar`s] situatedness in the world. Third-person mode allows you to see [the avatar`s] body, actions and reactions and identify with him from a thematic point of view, since you now have images to help with the identity play you are engaged in being [the avatar].»^[40]

Nach Gee tragen beide Perspektiven zur Konstruktion einer emotionalen Involvierung bei. Nichtsdestotrotz muss dieser so genannte «Point of View» bei jedem Beispiel separat betrachtet werden, da Funktionalitäten nicht zuletzt in Genres und mit Blick auf den technischen Wandel variieren. Dies zeigt sich bspw. in Virtual Reality Games, die nur schwierig zu verorten sind.^[41]

Die vierte Kategorie befasst sich mit den ludischen und die fünfte Kategorie mit den narrativen Aspekten. Der Gegensatz von Ludizität und Narrativität von Spielen ist in den Game Studies zur Genüge diskutiert worden.^[42] Es sei deshalb nur festgehalten, dass sich Videospiele nicht einfach in

eine der beiden Richtungen drängen lassen, sondern dass es darin zu Unmengen von Mischformen kommt. Die Dualität von Spielen betont auch Kocher, die sich bemüht, Adventure Games und Rollenspiele innerhalb dieser beiden Pole zu verorten.^[43] Dementsprechend werden die hier vorgestellten Beispiele als ludische Regelwerke und Narrative betrachtet.

Die letzte Kategorie versucht <das Verhalten>, also Interaktionsmöglichkeiten des Avatars innerhalb der vorgegebenen Spielwelt, einzustufen. Dieses Modell der <Verhaltensregulierung> benutzt auch Jochen Venus in seinem Aufsatz über das <erlebte Handeln>.^[44] Dabei unterteilt er diese in vier Untertypen: 1. Die Initiation, in der ein Avatar selbst einen Entschluss fasst und eine Handlung in Angriff nimmt; 2. die Konduktion, in der ein selbsttätiger Avatar nur abgelenkt, beziehungsweise gelenkt werden kann; 3. die Interruption, in der Zeitsprünge innerhalb der Spielwelt ein entscheidendes Merkmal sind; und 4. schlussendlich die Finilisation, was die Wiederherstellung der vom Spiel vorgesehenen Ordnung zum Ziel hat.^[45] Diesen Kategorien werde ich im Folgenden anhand von Spielbezügen Leben einhauchen.

Let's Play some Basketball!

In *NBA2k17* (PlayStation 4, 2016) und *NBA2k12* (PlayStation 3, 2012) beginnen die Spieler/innen mit der Charaktererstellung durch die Auswahl ihrer Rolle. Die Auswahl ist beschränkt auf männliche Charaktere. Dafür stehen fünf <Positionen> vom Point Guard bis zum Center zur Verfügung. Diese Wahl der sogenannten <Archetypen>, das heisst, der festgelegten und ursprünglichen Charakterausrichtung des Avatars, prägt den gesamten Spielverlauf. So wird man mit dem Archetyp <Center> grundsätzlich nicht in der Lage sein, der/die beste Spielmacher/in bzw. Dribbler/in zu werden. Eine erste Besonderheit von *NBA2k17* ist es, dass im Gegensatz zu *NBA2k12* die weitere Attribuierung dieser Grundeinstellungen für Werfen, Passen oder Blocken nicht möglich ist. Diese Werte können im Spielverlauf nur durch Trainings, durch das Kaufen von <Boosts> (Verbesserungen) mit verdienster Spielwährung oder durch das Erhalten von Plaketten innerhalb von Matches verbessert werden. Wenn bspw. die Spieler/innen in 20 Spielen jedes Mal fünf Würfe des Gegners blocken, verdienen sie eine Plakette, die ihren Blockwert verbessert.



Abb.1: Die gesammelten Plaketten (unten rechts) erhöhen in *NBA2k17*, die hier in Gelb angezeigten Statuswerte. Oben die archetypische Bezeichnung <Spielmacher>

Beide Spiele fokussieren zu Beginn stark auf die äusserliche Charaktererstellung. Mit genauesten Feineinstellungen lassen sich Ohren, Nasen und sogar Hautirritationen bestimmen. Somit verfügt der Modus über eine riesige Palette an Befehlen, die bspw. bei *NBA2k17* durch die Verbindung zu einem Server ständig erweitert und angepasst werden.



Abb. 2 und 3: Die Ausrüstungsmenus für die Spielausrüstung in *NBA2k17* (oben) und *NBA2k12* (unten)

Daneben ist es bei der *NBA2K*-Spielreihe erstmals möglich, das eigene Gesicht per Mobiltelefon-App zu scannen und diesen <Selbst-Scan> in das Spiel zu transferieren. Weiter können noch Details wie

Haare, Kleidung, Tattoos oder die Bewegungsabläufe auf dem Feld ausgewählt werden. Der Avatar kann also ganz nach individuellen Vorlieben gestaltet werden, was der Identifikation zuträglich ist.

Die Interaktionsmöglichkeiten sind in *NBA2k17* sehr vielseitig. Statt mit einem einfachen Auswahlmenu – wie im fünf Jahre älteren *NBA2k12* – beginnen die Spieler/innen bei jedem Spielstart im virtuellen Zuhause des Avatars, in dem man sich frei bewegen kann und auch Interaktionsmöglichkeiten mit Objekten bietet. Der Avatar dient nicht nur dem Sportspiel, sondern wird auch als Privatperson inszeniert.



Abb. 4: Das virtuelle Zuhause des Avatars in *NBA2k17*: eine grosse Garage mit Basketballplatz

Die Frequenz ist im Spiel innerhalb der Matches sehr hoch, da der Avatar in jeder Spielsituation eine Aktion vollziehen kann, wie bspw. einen Spielzug anzusagen oder in der Verteidigung seinen Gegnern den Weg zu versperren. Auch die Range ist innerhalb der Matches extrem hoch, da es unzählige Kombinationsmöglichkeiten gibt, einen Korb zu erzielen. Zudem werden die Möglichkeiten durch das Sammeln von Plaketten oder dem Kaufen von Boosts zahlreicher und einfacher, was wiederum die Range erweitert.

Die Signifikanz, also die Grössenangabe für die Stärke der Einflussnahme der Spieler/innen auf den Spielverlauf durch ihre Aktivitäten, zeigt sich am stärksten in den integrierten Online-Modi innerhalb des My Player/Career-Modus. Dort kann der Avatar gegen andere Spieler antreten. Da in diesen Spielen nur reale Spieler/innen und keine NPCs vertreten sind, ist die Einflussnahme auf das Spielgeschehen grösser als in den Matches im Offline My Player/Career-Modus. Somit entwickeln sich andere Geschichten oder Abläufe, während die Spiele im Karrieremodus stärker einem vordefinierten Plot folgen. Der/die Spieler/in ist aber nur «so gut», wie er/sie auch im My Player/Career-Modus spielt, was bedeutet, dass die Anstrengungen sich zu verbessern auch ihren Einfluss auf die anderen Modi haben. Bei *NBA2k12* existiert kein solcher Online-Modus.

Die Ansicht beschränkt sich in beiden Spielen durchgehend auf eine Third-Person Perspektive. Obwohl innerhalb der Matches Kameraeinstellungen möglich sind, die eine First-Person Perspektive simulieren sollen, wirken sie sich nicht stark auf die wahrnehmbare Immersion aus. Eine wirkliche First-Person Perspektive existiert in beiden Spielen nicht. Für die emotionale Involvierung spielen aber die bei spektakulären Spielzügen oder Auszeiten eingesetzten Cutszenes eine wichtige Rolle. Rasante Kamerafahrten und Wiederholungen in Zeitlupe verdichten dieses Momentum, lenken die

Aufmerksamkeit der Spieler/innen und verleihen dem Basketball-Alltag damit eine cineastische Opulenz.



Abb. 5 und 6: Zwei Beispiele der Third-Person Perspektive in einem NBA-Match im My Player/Career Modus von NBA2k17 und NBA2k12

Die ludischen Aspekte sind in beiden Spielen einem klaren narrativen Muster unterworfen. Dieses narrative Muster beginnt in *NBA2k17* bereits im College und begleitet den Avatar auf seiner Reise durch die NBA-Karriere mit dem folgenden Draft^[46], einer Veranstaltung, in der die Mannschaften der Profiliga die besten Nachwuchstalente auswählen, über die Vorsaison und die Saison bis in die entscheidenden Playoffs und das Playoff-Finale. In *NBA2k12* startet die Karriere erst nach dem Draft. Die grundsätzliche Geschichte in den Spielen der 2K-Reihe dreht sich immer um ein

aufstrebendes Basketballtalent, das neben dem sportlichen Alltag der Liga ebenfalls mit den Schattenseiten eines Sportlerlebens konfrontiert wird. Das Narrativ ist also mehr als nur eine Ausschmückung, sondern bildet den Rahmen für die ludischen Möglichkeiten der Spieler/innen. So liegt bspw. die Wahl, ob die Trainings zwischen den Matches absolviert werden, bei den Spieler/innen, ein Ausfall des Trainings steht dem Spielverlauf nicht entgegen. Diese Muster erinnern stark an die Heldenreise klassischer Abenteuergeschichten. Es finden sich der Held (der selbsterstellte Avatar), der Begleiter (der befreundete Spieler, der mit einem zum selben Team <gedrahtet> wurde), der Mentor (der Assistenzcoach) und die Gegenspieler (als eine Art von <Bösewichten>). Zudem symbolisieren das voranschreiten der Karriere sowie das Erreichen und Sammeln von Titeln und Auszeichnungen die Suche nach den ursprünglich mystischen Artefakten.^[47]

Vom Wunderkind zum XXL-Basketballer

Das dritte hier betrachtete Basketballspiel ist *NBA Street V3* (Nintendo Gamecube, 2005) und hat einen anderen Spielaufbau als die der 2K-Spielereihe. Es besitzt ebenfalls einen RP-lastigen Modus, der zwar nicht explizit My Player/Career genannt wird, aber dieselben Spielelemente beinhaltet und ebenfalls mit einer Ausgestaltung der Avatare beginnt. Die Besonderheit besteht in der relativ grossen Entscheidungsfreiheit seitens Spieler/innen. So kann nicht nur das Geschlecht gewählt werden, sondern steht es den Spieler/innen offen, entweder als Erwachsener oder als Kind zu spielen. Die sechs auswählbaren Archetypen geben – wie bei den 2K-Spielen – gewisse Tendenzen für den Spielverlauf vor. Die Palette der Befehle ist eingeschränkter, aber dem Basketballumfeld <angepasst>. So umfassen sie Tattoos, Schmuck, Accessoires für die körperliche Gestaltung des Avatars sowie die Justierung der Statuswerte durch das Einsetzen der verdienten Spielwährung.



Abb. 7: Die Auswahl der männlichen Archetypen in *NBA Street V3*. Man beachte die Auswahlmöglichkeit Wunderkind

Die Interaktivität des Spiels stützt sich neben dem My Player/Career-Modus vor allem auf den Modus <Dunk-Contest> und der möglichen Gestaltung eines eigenen Spielfelds. Die Range innerhalb der Matches ist ähnlich wie bei den 2K-Spielen, da es sich um dasselbe Prinzip handelt. Jedoch ist sie durch das sogenannte Trickbuch, in dem alle möglichen Dribbel-, Wurf- und Passkombinationen vorgeschrieben sind, wesentlich eingeschränkter.



Abb. 8: Das Trickbuch in *NBA Street V3*, wo Spielzüge unterschiedlichster Art freigeschaltet werden können

Die Reihenfolge, in der die Spieler/innen diese Kombinationen eingeben, ist individuell. Doch was damit erreicht werden kann, ist vom Spiel vorprogrammiert, was die Range kleiner macht. Die Frequenz ist analog zu den 2K-Spielen in den Matches sehr hoch, da die Spieler/innen permanent zur Eingabe von Befehlen ermuntert werden, um Körbe zu erzielen. Die Signifikanz ist bei *NBA Street V3* insofern geringer, als es wie *NBA2K12* keinen Online-Modus im Karrieremodus besitzt und daher keine Matches gegen reale Gegner/innen übers Internet gespielt werden können.

Der hauptsächliche Einfluss auf den Spielverlauf bleibt auf die Matches innerhalb des My Player/Career-Modus und auf die Herausforderungs-Modi – wie der erwähnte Dunk-Contest – beschränkt. Die Perspektive ist in *NBA Street V3* statischer als bei *NBA2k17* und *NBA2K12*. Die

Kameraeinstellungen zeigen das Geschehen in verschiedenen Third-Person Perspektiven, jedoch fahren sie nicht so nah heran, dass ein Vergleich mit der First-Person Perspektive fällig werden würde. Der spärliche Einsatz von Cutscenes, die sich nur auf kurze Einspielungen von spektakulären Szenen beschränken, ist der emotionalen Involvierung nicht überaus zuträglich.

Die Mischung der ludischen und narrativen Aspekte zeigt sich bei *NBA Street V3* in direkt umgekehrter Hierarchie wie bspw. bei *NBA2K17* und *NBA2K12*, denn die Geschichte entwickelt sich nach der Abfolge und Art der Matches, die absolviert werden. Werden lieber Turniere oder normale Matches gespielt, entwickelt sich der Avatar langsamer weiter, als wenn sich die Spieler/innen für ausgefallene Trickpunkte-Challenges oder Rivalen-Duelle entscheiden. So lässt sich eine eigene Hintergrundgeschichte schreiben, die sich, je nach gewählter Spielform, am Ende anders präsentiert.

Das Handeln des Avatars in *NBA Street V3* ist in den Matches stark im Bereich der Konduktion angesiedelt, da auch hier der Spielfluss unabhängig vom gesteuerten Avatar abläuft und dieser grösstenteils in den Bahnen des Spielfeldes gelenkt werden kann. Ausserhalb der Matches ist es den Spieler/innen nur per Auswahlmenü mit Textfeldern möglich, die Befehle einzugeben. Eine Handlung nach dem Schema der Initiation ist beim Avatar nicht ersichtlich oder lässt sich grob gesagt nur auf die Spieler/innen übertragen, die für den Avatar die Handlung des Auswählens übernehmen. Mit diesen Analysen verlassen wir das Basketballfeld und betreten die Fussballarena.

Karriere zwischen Teppichetage und Trainerliebling

Fifa12 (PlayStation 3, 2012) und *Fifa06* (Nintendo Gamecube, 2006), sind neben der 2K-Spielreihe, die sich thematisch vor allem auf die nordamerikanischen Basketball-Profiligen konzentriert, die zweite grosse Sport-Spiel-Franchise. Durch stets aktuelle Kader der Clubmannschaften aller Fussball-Ligen der Welt können eingefleischte Fans ihr virtuelles Team zur Meisterschaft führen.^[48]

Wie bei den Basketballspielen liegt der Fokus der Betrachtung auch in diesem Abschnitt auf dem My Player/Career-Modus. Die Charaktererstellung in *Fifa12* startet mit der Auswahl von Archetypen. Die Spieler/innen können zwischen drei Möglichkeiten wählen: den Managern, den Spielertrainern oder den Spielern auf dem Feld. Nur bei der dritten Auswahlmöglichkeit können die Spieler/innen einen Avatar mit körperlichen und äusserlichen Attributen individualisieren. Die Entscheidungsmöglichkeiten bezüglich Kader, Aufstellung und allgemeiner Ausrichtung des Vereins sind nicht mehr freigeschaltet, stattdessen sind sämtliche Funktionen auf die Entwicklung des Spielers fokussiert. Vorher muss der Avatar aber einem Team hinzugefügt worden sein. Die Palette der Aktionen der Charaktererstellung ist bei beiden *Fifa*-Spielen gross und reicht bei *Fifa06* vom Aussehen, über Spielstile sowie primäre und sekundäre Attribute und bei *Fifa12* bis zu Accessoires und einzeln einstellbaren Attributkategorien wie Defensive, Offensive oder Mentalität.



Abb. 9: Die Wahl der Archetypen in Fifa12



Abb. 10: Die Charaktererstellung in Fifa06



Abb. 11: Charaktererstellung in Fifa12

Die Interaktivität, die sich mit den drei Unterkategorien Frequenz, Range und Signifikanz beschreiben lässt, stimmt mit den Basketballspielen der *NBA2K*-Reihe überein. So ist die Frequenz in den einzelnen Matches sehr hoch, da die Spieler/innen permanent dazu aufgefordert werden, den Ball zu passen, was eine hohe Zahl an Betätigung des entsprechenden Knopfes erfordert. Die Frequenz ist deutlich geringer, da die Mitspielenden aus NPCs bestehen. Dieser Beobachtung schliesst sich auch die Ausrichtung der Range an: Je mehr Avatare gesteuert werden können, desto mehr Befehlsmöglichkeiten existieren für die Spieler/innen. Die Signifikanz ist bei beiden ausgewählten Beispielen – genauso wie bei *NBA2K12* und *NBA Street V3* – geringer, da kein Online-Modus innerhalb des Karrieremodus existiert. Dies bezieht sich in erster Linie auf die freie Mitbestimmung der Spieler/innen bezüglich der Gestaltung des Spielverlaufs. Dieser wird daher über die Leistung innerhalb der Matches gestaltet.^[49] Die Perspektive der Spiele ist in der Third-Person gehalten. Ähnlich wie bei den Basketballspielen lassen sich unterschiedliche Kamera-Perspektiven auswählen, die je nach Fokussierung die emotionale Involvierung der Spieler/innen beeinflussen können. Der Einsatz von Cutscenes bei Regelverstößen, Auswechslungen oder erfolgreichen Torschüssen verstärkt diesen Eindruck noch zusätzlich.

Die ludischen Aspekte – nebst dem Spielen von Matches – variieren bei *Fifa12* stark durch die Auswahl der ersten Archetypen, den Managern, den Spielertrainern oder den Spielern. Haben die Spieler/innen als reine Akteure auf dem Feld nur die Möglichkeit, Matches zu spielen, um sich damit bei den Attributen zu verbessern, so können sie als Spielertrainer oder Manager das Kader verwalten, Transfers tätigen, die Finanzen verwalten und Jugendspieler auf der ganzen Welt scouten und weiterentwickeln. In *Fifa06*, in dem die Spieler/innen nur als Manager im Karrieremodus agieren, sind nebst diesen Möglichkeiten noch die Gestaltung des Stadions und die Aufwertung des internen Personals wie Stadionmanager, Angriffstrainer oder Talentsucher möglich. Somit können die ludischen Aspekte beim My Player/Career-Modus in *Fifa12* stärker auf die Involvierung der Spieler/innen einwirken.



Abb. 12: Das Auswahlmenu für die Verbesserung des Team-Personals in *Fifa06*

Die narrativen Aspekte unterscheiden sich hingegen weniger stark in Abhängigkeit der Archetypen. In jeder Beziehung haben die Spieler/innen eine vorgesetzte Instanz, sei es als Spieler, der dem Trainer unterstellt ist oder als Manager, der den Geschäftsvorstand über sich hat. Darum ist das Ziel des Spiels, ein möglichst gutes Verhältnis gegenüber diesen Instanzen aufzubauen und dabei der Beste innerhalb der ausgewählten Liga zu sein. Dieser Grad wird bspw. in *Fifa12* im Karrieremodus durch eine Skala von eins bis zehn angegeben. Die jeweilige «Note» nach einem Match macht den Avatar wertvoller und ermöglicht eine bessere Attribuierung. Als Manager sollten die Spieler/innen die vorgegebenen Aufgaben des Vorstandes einhalten, also bspw. Saisonziele wie Meistertitel oder Cupsiege erzielen und das vorgegebene Transferbudget nicht überschreiten. Ein Nicht-Einhalten dieser Punkte kann zur Entlassung führen.

Blicken wir zum Schluss – wie bei den Basketballspielen – auf die Art des Handelns der Avatare in den beiden *Fifa*-Spielen. Da auch hier, wie bei *NBA Street V3*, die «Basis» des Avatars nur ein Auswahlmenü, mit der Möglichkeit einzelne Tage anzuwählen und die Spieler/innen ihren Avatar nur in den Matches steuern können (Manager oder Spielertrainer steuern alle elf Spieler), ist eine Handlung im Bereich der Initiation nicht ersichtlich. Diese wird von den Spieler/innen wieder im Hintergrund durchgeführt. Bei den Matches befinden sich die Fussballspiele klar im Bereich der Konduktion, da der Spielfluss sich unabhängig der Tätigkeiten des Avatars weiterentwickelt. Lenkungen sind nur durch Timeouts, Regelverstöße und Auswechslungen möglich. Der Spielverlauf tritt als verkürzte fiktionale Zeit auf und gestaltet die Handlungen des Avatars dadurch mit. Je mehr

vorgespielt wird, desto weniger Interaktionen sind für die Spieler/innen möglich. In diesen Beobachtungen lassen sich klare Verbindungslinien aber auch Unterschiede der untersuchten Sport-Spielreihen erkennen, die abschliessend zusammengefasst und weitergedacht werden sollen.

Vom Sofa in den Sport-Olymp

Gibt es in den Sportspielen zu Beginn viel Neues zu entdecken, nistet sich meist nach einer gespielten Saison die Routine ein und der spielerische Aspekt wiederholt sich auf dieselbe Weise immer und immer wieder. Bestes Beispiel dafür sind die Trainingssequenzen, in *NBA2k17* und *NBA2K12* sowie *Fifa 12* und *Fifa06*, die nach dem gleichen Muster (drei vorgegebene Trainingseinheiten, danach eine beschränkte Wahl einzelner Unterkategorien wie Wurf- oder Krafttraining) absolviert werden müssen. Die betrachteten Spiele zeigen aber Wege auf, wie durch Genre-Hybridisierung der potenziellen Langeweile in der Routine entgegengewirkt werden kann.

Im vorliegenden Artikel konnten die vorhandenen, aber teilweise nur schwer sichtbaren, Role-Playing- und Adventure-Elemente, insbesondere des My Player/Career-Modus, der hier behandelten Sportspiele aufgezeigt werden. Gerade die gestaltbaren Avatare und die angebotenen Narrative sind eindeutige Indikatoren. Die emotionale Involvierung der Spieler/innen spiegelt sich in den beschriebenen Spielen in der detaillierten Ausgestaltung des eigenen Avatars wieder. Was durch den starren narrativen Rahmen an Spielvariation eingebüsst wird, wird durch die immense Anzahl an feinen Einstellungen an Körper, Kleidung und Bewegungsmustern des Avatars ausgeglichen. Je nach Wahl des Archetyps, der Wahl der Position, etwa als Sportler/in auf dem Feld oder als Spielertrainer/Manager an der Seitenlinie, können die Spieler/innen im My Player/Career-Modus ihre ganz persönliche Karriere ausgestalten. Die Gestaltung und Verbesserungsmöglichkeiten des Avatars (durch Erfahrungspunkte sowie dem Kaufen von Ausrüstungsgegenständen), die Third-Person Perspektive mit ihren Cutscenes und hohem Tempo und das Messen mit Gegnern durch als Matches geführte Kämpfe sind RPG-Elemente par excellence.

Ausser bei *NBA Street V3*, sind die ludischen Aspekte in sämtlichen der untersuchten Spielen in einen narrativen Rahmen eingebettet. Dabei wird die reale Sportwelt zum fiktionalen Narrativ umgedeutet, das zugleich in die Sportspiele hineinfliesst. Die Sportler-Karriere wird zum Adventure. Die Genre-Hybridisierung in Richtung Adventure zeigt sich im My Player/Career-Modus deutlich anhand der Bandbreite der Hintergrundgeschichten, wie etwa vom Wunderkind zum Superstar. Diese Narrative verlaufen nicht mehr nur im Bereich des sportlichen Alltags, sondern leuchten zunehmend die «privaten» Seiten der Avatare aus. Bildgewaltige Dramatik und konzentrierte Spannung können die emotionale Involvierung der Spieler/innen stark fördern. Diese Ausführungen belegen die spannende Genre-Hybridisierung im Bereich der untersuchten Sport-Spiele. Diese Hybridisierung ist durchaus subversiv und somit kann Mason zugestimmt werden, wenn er sagt: «It's a wolf (RPG) in sheep's (sports game's) clothing.»^[50] Dies bedeutet jedoch nicht, dass jedes Sportspiel Elemente von Rollenspiel oder Adventure aufweist. Doch in den vorgestellten Spielen wird es Spieler/innen vom Sofa aus ermöglicht, mit ihrem Avatar den Sport-Olymp zu erklimmen.

Quellenverzeichnis

Gamographie

- *Fifa 06*. Electronic Arts (Nintendo Gamecube 2005).
- *Fifa 12*. EA Sports (PlayStation 3 2011).
- *NBA2k12*. Take-Two Interactive Software, Inc. (PlayStation 3 2011).

- *NBA2k17*. Take-Two Interactive Software, Inc. (PlayStation 4 2016).
- *NBA Street V3*. EA Sports BIG (Nintendo Gamecube 2005).

Sekundärliteratur

- Burn, Andrew: Role-playing. In: Wolf, Mark J.P. und Bernard, Perron (Hg.): *The Routledge companion to Video Game Studies*. New York, NY: Routledge, 2014, 241-250.
- Bareither, Christoph: *Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens*. Bielefeld: transcript, 2016.
- Beil, Benjamin: *Game Studies - eine Einführung*. Münster: LIT-Verlag, 2013.
- Beil, Benjamin: *Game Studies und Genretheorie*. In: Sachs-Hombach, Klaus und Thon, Jan-Noël: *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Salem, 2015, 29-69.
- Consalvo, Mia: *Videogame Content. Game, Text, or Something Else?* In: *The International Encyclopedia of Media Studies*, 2012, S. 406-425
(<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781444361506.wbiems075/abstract>, abgerufen: 13.05.2017).
- Felsmann, Klaus-Dieter: *Mein Avatar und ich: Die Interaktion von Realität und Virtualität in der Mediengesellschaft*. München: Kopaed, 2011.
- Fernández-Vara, Clara: *Shaping Player Experience in Adventure Games: History of the Adventure Game Interface*. In: *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Edited by Olli Leino, Hanna Wirman, Amyris Fernandez. Rovaniemi: Lapland University Press, 2008, 210-227.
- Kocher, Mela: *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Zürich: Chronos, 2007.
- Müller, Eggo: *Genre*. In: Hügel, Hans-Otto (Hg.): *Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien, Diskussionen*. Stuttgart-Weimar: J.B Metzler, 2003, 212-215.
- Rollings, Andrew und Adams, Ernest: *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders, 2003.
- Schmidt, David Nikolas: *Zwischen Simulation und Narration: Theorie des Fantasy-Rollenspiels; mit einer Analyse der Spielsysteme Das Schwarze Auge, Shadowrun und H. P. Lovecraft's Cthulhu*. Frankfurt, M.: Peter Lang, 2012.
- Waggoner, Zach: *My Avatar, my Self: Identity in Video Role-Playing Games*. Jefferson, N.C.: McFarland, 2009.
- Weiss, Bastian: *Let`s (not) Play. Wie Games noch als Video faszinieren*. Hamburg: Bachelor & Master Publishing, 2014.

Internetquellen

- George, Luke: «Story Mode in Sports Games is a Thing Now and that's Awesome». *The Hardcoregamer*, 08.07.2016
(<http://www.hardcoregamer.com/2016/07/08/story-mode-in-sports-games-is-a-thing-now-and-its-awesome/215757/>, abgerufen: 10.03.2017).
- Kaiser, Rowan: «When sports and role-playing games collide». *Engadget*, 01.02.2013
(<https://www.engadget.com/2013/02/01/when-sports-and-role-playing-games-collide/>, abgerufen 17.3.2017).
- Lischka, Konrad: «Junge Technik mit alter Tradition, Betrachtungen zur Kultur-geschichte des Computerspiels». *bpb: Bundeszentrale für politische Bildung*, 06.12.2005
(<http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/Computerspiele/63650/geschichte?p=0>, abgerufen: 16.03.17).
- Manson, Andy: «Grass Effect: How FIFA 17's The Journey mode sneaks an RPG into sports game clothing». *PCGamesN*, 05.10.2016

(<http://www.pcgamesn.com/fifa-17/fifa-17-pc-the-journey-rpg>, abgerufen: 11.02.2017).

- Thomas, Carsten: «Uncharted: Drakes Schicksal -Heldenreise ... und so weiter». *gamesnarrative- story makes game*, 28.01.2016
(<https://gamesnarrative.wordpress.com/2016/01/28/uncharted-drakes-schicksal-5-heldenreise-s-o-weiter-gamesnarrative/>, abgerufen: 08.04.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Die gesammelten Plaketten (unten rechts) erhöhen in *NBA2k17*, die hier in Gelb angezeigten Statuswerte (*NBA2k17* 2016). Screenshot von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 2 und 3: Die Ausrüstungsmenus für die Spielausrüstung in NBA-Matches in *NBA2k17* (links) und *NBA2k12* (rechts, *NBA2k17* 2016 und *NBA2k12* 2011). Aufnahme/Screenshot von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 4: Das virtuelle Zuhause des Avatars in *NBA2k17* eine zu grosse Garage mit Basketballplatz (*NBA2k17* 2016). Screenshot von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 5+6: Zwei Beispiele der Third-Person Perspektive in einem NBA-Match im My Player/ Career-Modus von *NBA2k17* und *NBA2k12* (*NBA2k17* 2016 und *NBA2k12* 2011). Screenshot von Romeo Arquint, 2016.
- Abb. 7: Die Auswahl der männlichen Archetypen in *NBA Street V3*. Man beachte die Auswahlmöglichkeit Wunderkind (*NBA Street V3* 2005). Aufnahme von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 8: Das Trickbuch in *NBA Street V3*, wo Spielzüge unterschiedlichster Art freigeschaltet werden können (*NBA Street V3* 2005). Aufnahme von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 9: Die Wahl der Archetypen in *Fifa12* (*Fifa12* 2011). Aufnahme von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 10: Die Charaktererstellung in *Fifa06* (*Fifa06* 2005). Aufnahme von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 11: Die Charaktererstellung in *Fifa12* (*Fifa12* 2011). Aufnahme von Romeo Arquint, 2017.
- Abb. 12: Das Auswahlmenu für die Verbesserung des Team-Personals in *Fifa06* (*Fifa06* 2005). Aufnahme von Romeo Arquint, 2017.

[1] Manson 2016.

[2] Der Genrebegriff ist gerade bei Games vorsichtig zu verwenden (siehe dazu Beil 2015).

[3] Vgl. Beil 2015, 46–47.

[4] George 2016.

[5] Kaiser 2013, 4.

[6] Müller 2003, 212.

[7] Ebd., 214.

[8] Beil 2015, 30.

[9] Beil 2015, 46–47.

[10] Kocher 2007, 86–87.

[11] Fernández-Vara 2014.

[12] Vgl. Lischka 2005.

[13] Vgl. Fernández-Vara 2014.

[14] Vgl. Rollings und Adams 2003.

[15] An dieser Stelle sei auf [den Beitrag](#) von Maurizio Frei in diesem Band verweisen, der sich in seiner Betrachtung von Walking Simulators dieser Komplexität von Computerspielgenres zwischen Spielmechanik und thematischer bzw. atmosphärischer Verortung annähert.

[16] Kocher 2007, 100–101.

[17] Ebd., 92.

[18] Ebd., 92. Siehe auch Fernández-Vara 2014.

[19] Burn 2014, 242.

[20] Schmidt 2012, 29.

- [21] Ebd., 31–33.
- [22] Burn 2014, 244.
- [23] Kocher 2007, 203.
- [24] Vgl. Burn 2014, 245 und Kocher 2007, 207.
- [25] Vgl. Neitzel 2012, zit. nach Weiss 2014, 14 sowie Bareither 2016.
- [26] Ryan 2001, zit. nach Kocher 2007, 213.
- [27] Kocher 2007, 218.
- [28] Ebd., 208.
- [29] Waggoner 2009, 8.
- [30] Wilson 2003, zit. nach Waggoner 2009, 9.
- [31] Waggoner 2009, 9.
- [32] Felsmann 2011, 14–15.
- [33] Bareither 2016.
- [34] Ebd., 323–24.
- [35] Consalvo 2012, 411.
- [36] Ebd., 407–410.
- [37] Kocher 2007, 208.
- [38] Ebd., 101.
- [39] Ebd., 213–14.
- [40] Gee 2004, zit. nach Waggoner 2009, 42.
- [41] Vgl. Kocher 2007, 188.
- [42] Vgl. Beil 2013.
- [43] Kocher 2007, 22.
- [44] Vgl. Venus 2012.
- [45] Ebd., 123–124.
- [46] Der Draft (korrekterweise Entry Draft) bezeichnet in den amerikanischen Profisportligen die Auswahlrunde vor jeder neuen Saison, in der die besten Nachwuchstalente von den Mannschaften in einer festgelegten Reihenfolge ausgewählt werden.
- [47] Vgl. Thomas 2016.
- [48] Bei den ausgewählten Beispielen gab es zu diesem Zeitpunkt noch keine weiblichen Fussball-Teams, also auch keine weiblichen Avatare.
- [49] Vgl. Kocher 2007, 216.
- [50] Manson 2016.

Basil Biedermann

Zwischen Sport und Spiel

Zur Verortung des kompetitiven Computerspiels

Schaut man sich die Kommentarspalten verschiedener News-Portale an, scheinen viele Menschen mit Computer- und Videospielen noch immer primär kürzere Mobile-Games für zwischendurch auf dem Handy oder ‹Ballerspiele›, die von pummeligen, pubertierenden Jungs nach der Schule gespielt werden, zu verbinden. Ein Bild, das besonders von Fernsehserien und Filmen immer wieder aufgegriffen und reproduziert wird.

Doch diese Darstellung spiegelt nicht die Diversität von Menschen, die sich heute als ‹Gamer/innen› bezeichnen. In den letzten Jahren hat sich eine stark wachsende Szene von Computerspiel-Interessierten gebildet, die ihr Hobby zum Beruf gemacht haben und heute kompetitiv spielen.^[1] Zusammengesetzt aus den Begriffen ‹elektronisch› und ‹Sport› umfasst der als ‹E-Sports› bezeichnete Begriff das wettkampforientierte Spielen auf einer elektronischen Plattform im Einzel- oder Mehrspielermodus.

Das Bild der Gamer/innen kommt also dann ins Wanken, wenn nicht – wie das klischeehafte Bild präsupponiert – im Keller gespielt wird, sondern vollzieht sich das Spiel in vollen Hallen unter grellen Lichtern, während das digitale Geschehen auf Grossleinwänden übertragen wird – zur Unterhaltung des tobenden Publikums. Solche Veranstaltungen und Turniere werden inzwischen nicht nur vor Ort, sondern auch via Livestream über das Internet mitverfolgt.

Dieses starke Publikumsinteresse blieb auch ‹herkömmlichen Medien› nicht verborgen, was sich in einer zunehmenden Zahl von Beiträgen und Artikeln zu diesem Thema widerspiegelt. Zahlreiche davon greifen die Frage auf, ob es sich bei E-Sports tatsächlich uneingeschränkt um Sport handelt. In den dazugehörigen Kommentarspalten und Forenbeiträgen sind immer wieder hitzige und emotionale Diskussionen darüber zu lesen. Doch für wen und weshalb ist diese Akzeptanz überhaupt relevant? Aus welchen Gründen gibt es teils derart heftigen Widerstand und so laute Gegenstimmen, wenn es darum geht, E-Sport als Sport zu kategorisieren?

In einer theoretischen Annäherung wird im Folgenden versucht, E-Sports genauer zu situieren und eine Antwort auf diese zuvor gestellten Fragen zu finden. Nach einer kurzen Erläuterung und Definition von E-Sports, sollen die Begrifflichkeiten ‹Sport› und ‹Spiel› untersucht und ihre spezifischen Eigenschaften definiert werden. Dies ist die Voraussetzung, damit die Begriffe voneinander abgegrenzt und anschliessend die zentralen Merkmale von E-Sports in diesem Definitionsgebilde verortet werden können, um diese schlussendlich mit der gesellschaftlichen Wahrnehmung und der alltäglichen Realität abzugleichen. Dabei soll einerseits Fachliteratur, andererseits auch im Besonderen Medienberichterstattungen und die dazugehörigen Kommentarspalten untersucht werden.

Die Suche nach Definitionen

Was ist unter E-Sports zu verstehen?

Zum besseren Verständnis des zentralen Inhaltes dieses Beitrags soll ein erster kurzer Überblick zum Begriff elektronischer Sport oder kurz «E-Sports» verschafft werden. Das Ziel ist es nicht, eine «objektive» Definition und Abgrenzung herauszuarbeiten, stattdessen sollen verschiedenste Definitionsansätze die Tatsache ersichtlich machen, dass die im Untertitel gestellte Frage auf divergenten Ebenen mit gänzlich verschiedenen Absichten beantwortet werden kann.

Über die Jahre haben Computerspiele den Massenmarkt und die Populärkultur erobert.^[2] Ihre Umsätze können inzwischen problemlos mit jenen grosser Kinofilme mithalten.^[3] Dies auch aufgrund der Tatsache, dass es sich beim Zielpublikum nicht mehr primär um Kinder und Jugendliche handelt, sondern ebenfalls zu einem grossen Teil Erwachsene vor den Bildschirmen sitzen, um zu spielen.^[4] Dazu beigetragen haben unter anderem Mobile Games für Smartphones, Tablets und Handhelds sowie die Social Games auf Online-Portalen wie *Facebook*, die sich allesamt durch eine meist simple Spielmechanik auszeichnen.^[5] Diese Casual Games nehmen oft nicht weniger Zeit in Anspruch als Hardcore Gamer/innen in ihre Spiele investieren, der Unterschied besteht in bestimmten Design-Features oder den Szenarien. So sind erstere für kurze Spielabschnitte mit häufigen Pausierungs- und Speichermöglichkeiten konzipiert, letztere durch die ausgeprägtere Handlung und das ernsthaftere Setting für eine höhere Verweildauer.^[6]

Egal ob Casual oder Hardcore Games; gespielt wird vorwiegend zum Vergnügen und als Freizeitbeschäftigung. Doch hier gab es in den letzten 20 Jahren Veränderungen, wie Beil folgendermassen konstatiert: «Das Computerspiel [diffundiert] auch zunehmend in Bereiche, die seinem rein unterhaltenden – im Sinne einer engeren Definition des Spielbegriffs «zweckfreien» – «Wesen» im Grunde entgegenstehen. Es geht um Phänomene wie E-Sport.»^[7]

Bei E-Sports-Wettkämpfen treten Einzelspieler/innen oder Teams in bestimmten, besonders für Wettkämpfe geeigneten Computerspielen, online oder an einem Veranstaltungsort vor Publikum gegeneinander an. Dies kann in Turnierform oder Liga-Spielen geschehen und die Gewinner werden mit Punkten und Rangaufstiegen oder Preisgeldern belohnt. Die Bezeichnung «E-Sports» bezieht sich also nicht primär auf die Spiele, die nur in seltenen Fällen reale Sportarten, wie etwa Fussball, imitieren, sondern es geht um die Art, wie gespielt wird.

Die elektronischen Wurzeln des wettkampforientierten Videospielens finden sich in den 1980er-Jahren, als erstmals Computer Einzug ins Eigenheim hielten, Heimspielkonsolen auf den Markt kamen und erste Turniere in Arcades^[8] veranstaltet wurden.^[9] Mit den E-Sports-Events von heute hatte dies freilich nur wenig gemeinsam. Es fand über die Jahre in jeglichen Bereichen eine zunehmende Professionalisierung statt, was zu einer Eingrenzung der Spieletitel führte; nicht jedes Computergame und nicht jedes Genre ist gleich gut geeignet, um wettkampforientiert gespielt zu werden. Eine ausbalancierte Spielmechanik sowie eine hohe Zuschauerattraktivität sind dabei besonders wichtig. Anders als bei herkömmlichen Sportarten sind die Halbwertszeiten bei solchen Spielen in vielen Fällen enger gesteckt und das Interesse erlischt oft mit dem Erscheinen eines Nachfolgeteils.^[10]

Darüber, ob E-Sports, wie wir es heute kennen, in Südkorea oder in Nordamerika entstanden ist, lässt sich streiten. Fakt ist: *StarCraft: Brood War* stand am Anfang dieser Bewegung und hat insbesondere in Südkorea noch immer einen hohen Stellenwert. Dort werden die Spiele bereits seit 1999 im Fernsehen übertragen und der Ligabetrieb mit Teams, gesponsert von Grossunternehmen

und entsprechender Trainings- und Infrastruktur, ist ebenso in Südkorea entstanden. Damit hat eine Professionalisierung der Spieler/innen stattgefunden, was mit einer ausgeprägten Fankultur miteinherging.^[11]

Heute ist das kompetitive Computerspielen längst nicht mehr auf die koreanische Halbinsel beschränkt; Schätzungen gehen von 1,7 Milliarden E-Gamerinnen aus^[12], die zumindest ab und zu kompetitiv spielen. Dabei stellt sich jedoch die Frage, ob die Bezeichnung <spielen> angebracht ist, oder eventuell zu kurz greift. Im Folgenden soll erkundet werden, was Spiel und Sport auszeichnet, um dadurch E-Sports theoretisch genauer zu situieren.

Vom Spiel...

Spiel ist ein sehr alltäglicher Begriff mit äusserst vielen Facetten, was es ungemein erschwert, ihn fassbar zu machen. So ergeben sich bei dem Versuch, eine Definition zu stellen, viele Unklarheiten und Fragen. Dennoch gibt es essenzielle Eigenschaften, die <das Spiel> auszeichnen und die hier zusammengetragen werden sollen.

Das wohl zentralste Merkmal des Spiels ist die mit ihm verbundene Freiheit. Das Spiel ist <überflüssig> in dem Sinne, als es nicht der unmittelbaren Befriedigung einer Lebensnotwendigkeit oder dem Nachkommen einer Pflicht dient, sondern solche Prozesse eher unterbricht. Es gilt als Intermezzo des alltäglichen Lebens und dient der Erholung, wie auch Johan Huizinga formuliert: «Das Spiel ist seinem Wesen nach zwecklos. Es verfolgt keine unmittelbaren Zwecke ausser denen, die in ihm selbst liegen; es ist Tun um seiner selbst willen, ist aus und in sich selbst begründet und sinnvoll.»^[13]

Trotz Zweckfreiheit ist es pragmatisch gesehen ohne Sinn, denn dieser liegt im Spass, in der Freude und der Bereicherung, der <Verlebendigung> und der Vitalisierung, die vermittelt werden.^[14] Ausserdem sind Spannung, in der die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt werden, und das Streben nach Entspannung wichtiger Teil des Spiels.^[15]

Durch seine zeitliche und räumliche Abgeschlossenheit und Begrenztheit sondert es sich vom alltäglichen Leben ab.^[16] Zudem unterliegt es – sofern es kein freies Spiel ist – gewissen Regeln, die einzuhalten sind und die es erlauben, Sieger/innen zu erküren.^[17] Damit wird Ordnung geschaffen und das Spiel selbst wird wiederholbar.^[18] Huizinga fasst die Eigenschaften des Spiels folgendermassen zusammen:

«Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als <nicht so gemeint> und ausserhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäss verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit seinem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.»^[19]

Doch das Spiel ist auch eine ungewisse Betätigung, da zu Beginn weder der Ablauf noch das Ergebnis feststehen und es kann, sofern es keinen Regeln unterliegt, fiktiv sein.^[20] Generell gehört das Spielen zum Menschen und kann als <existentiell> bezeichnet werden, ist es doch

«die unaustauschbare und nicht ersetzbare Erfahrung besonderen Seins, autonomer Tätigkeit und des Selbst-Ursache-seins [...]; der Mensch ist in diesem Sinne nicht nur homo faber, sondern auch homo ludens; Spielen gehört zu seinem Wesen, ist eine Form menschlicher Selbstverwirklichung und Daseinsauslegung.»^[21]

Daher sieht Huizinga das Spiel – im Besonderen das agonale, auf das im nächsten Unterkapitel genauer eingegangen werden soll – als eine zentrale Quelle menschlicher Selbsterfahrung, womit das Spielen als Ursprung eines wesentlichen Bestandteils der menschlichen Kultur erscheint.^[22]

Die verschiedenen Ansätze, die in diesem Unterkapitel zusammengetragen wurden, um den Begriff «Spiel» genauer festzulegen, sind Grundlage einer sehr breiten Definition, die wichtige Hinweise enthält und es den beiden nachfolgenden Kapiteln erlaubt, darauf aufzubauen und sich dadurch stärker einzugrenzen.

...über den Wettkampf...

Als Agon ist das im antiken Griechenland verbreitete, spielerische und öffentlich inszenierte Austragen von Wettkämpfen zu verstehen, was allerdings nicht nur Aktivitäten miteinschliesst, die wir gegenwärtig als Sportarten betrachten, wie Ring- und Faustkämpfe oder Leichtathletik, sondern auch Dicht- und Philosophiewettbewerbe oder Wettkämpfe im Rätsellösen.^[23] Wie damals finden sich auch heute noch in anderen, von Wettkampf geprägten Bereichen, agonale Züge. Wie Huizinga beschäftigte sich Roger Caillois mit dem agonalen Spiel und hebt folgende Eigenschaften besonders hervor:

«Eine ganze Gruppe von Spielen erscheint als Wettkampf, das heisst als ein Kampf, bei dem eine künstliche Gleichheit der Chancen geschaffen wird, damit sich die Wettkämpfer unter idealen Bedingungen miteinander messen können, unter Bedingungen, die es ermöglichen, dem Triumph des Siegers einen ganz präzisen und unbestreitbaren Wert zu verleihen. Es handelt sich also stets um eine Rivalität.»^[24]

Es ist durch diese Merkmale klar von den anderen drei Kategorien des Spiels – Zufall (Alea), Maskierung (Mimicry) und Rausch (Ilinx) – zu unterscheiden.^[25] Das agonale Spiel ist regelbasiert und ermöglicht den Wettstreit zwischen zwei Einzelkämpfern oder Mannschaften oder aber einer nicht festgelegten Anzahl an Konkurrenten. Dabei nimmt die Chancengleichheit zu Beginn jedes Spiels einen bedeutenden Stellenwert ein.^[26] Zudem spielen Geduld, Geschicklichkeit, ausdauernde Anstrengung und Regelmässigkeit ist Kern des agonalen Spiels und ist auch Voraussetzung dafür, dass das Spiel trainiert werden kann. Von zentraler Bedeutung bei diesen wettkampfmässigen Spielen sind Eigenschaften wie fachliches Können, gespannte Aufmerksamkeit und Wille zum Sieg.^[27]

In diesen Erläuterungen wird die Verbindung von Spiel, Wettkampf und Sport deutlich. Das geregelte Spiel mit einem möglichen Sieger ist Kampf und wird mit Ernsthaftigkeit verrichtet, wie es auch im Sport der Fall ist.^[28] Dabei schliesst der Ernst, mit dem ein Wettkampf betrieben wird, keineswegs den Spielcharakter aus, da er dennoch alle formalen wie auch fast alle funktionellen Kennzeichen eines Spiels aufweist.^[29] Der Wettkampf läuft, analog zum Spiel, in sich selbst ab und

sein Ausgang ist nur für diejenigen nicht unwesentlich, die als Mitspieler/innen oder Interessierte am Geschehen teilhaben.^[30]

Egal in welcher Form ein geregeltes Spiel stattfindet, eines steht fest: «In erster und letzter Instanz ist es der Sieg selbst, um den man kämpft und spielt.»^[31] Dies bringt uns zum Sport, denn auch hier geht es in vielen Fällen um Leistungsvergleiche, das Übertrumpfen anderer und den Sieg.

...zum Sport...

Wie schon beim Spiel ist der Begriff Sport nicht abschliessend zu definieren. Denn auch das Verhältnis zwischen Spiel und Sport ist nicht einstimmig auszumachen: So sehen Huizinga und Hetzel einerseits die Ähnlichkeiten zwischen Sport und Agon, da der Sport ebenfalls ein spielerisches Moment kenne und sich an ein Publikum adressiere.^[32] Andererseits seien aber etwa die grossen Ballspiele geprägt durch das geübte Zusammenspiel einer dauernd gleichbleibenden Mannschaft, was zu einer Systematisierung und Disziplinierung des Spiels führe und dem reinen Spielgehalt abträglich sei. Jedoch scheint dies, wie im vorhergehenden Kapitel beschrieben, für Caillois kein Ausschlusskriterium zu sein: Für ihn bedeutet Agon Spiel und dazu zählen ebenfalls sportliche Spiele wie Boxen oder Fussball.^[33] Der Duden zieht diese explizite Grenze ebenfalls nicht und definiert Sport wie folgt: «[N]ach bestimmten Regeln [im Wettkampf] aus Freude an Bewegung und Spiel, zur körperlichen Ertüchtigung ausgeübte körperliche Betätigung.»^[34]

Das Spiel steht in dieser Definition folglich in enger Beziehung zum Sport. Dennoch wird auch die Bedeutung von Bewegung und Körperlichkeit als essenzielle Eigenschaft herausgestrichen. Ähnlich sieht dies der deutsche Sportwissenschaftler Ommo Grupe und zieht eine deutliche Verbindungslinie zwischen Spiel und Sport. So stünden am Anfang vieler Sportarten Spielkonzepte, ausserdem sei das zweckfreie Tun und das Fehlen materieller Interessen Teil der sportlichen Betätigung, was den Schluss nahelegt, dass Sport zum Lebensbereich des Spiels gehöre.^[35] Diese Verbindung zeigt sich deutlich in sprachlichen Bezeichnungen wie etwa «Fussball spielen».

Doch nicht alle scheinen der Beziehung zwischen Sport und Spiel einen so hohen Stellenwert beizumessen. Andere Definitionen, etwa die von den beiden Sportverbänden *Swiss Olympic* oder dem *Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB)*, lassen den Aspekt des Spiels gänzlich ausser Acht und fokussieren sich auf andere Merkmale, die das körperliche und athletische stärker in den Vordergrund stellen.^[36] *Swiss Olympic* nennt fünf Kategorien, in die eine Tätigkeit primär einzuteilen sei, um als Sport angesehen zu werden: Körperlich, geistig, motorisiert, koordinierend/leitend oder durch Tiere unterstützt.^[37] Des Weiteren sollten, berufend auf *SportAccord*, alle neuen Mitgliedschaftsanträge von Sportarten ein wettkampfmässiges Element beinhalten, nicht von Glücksfaktoren abhängig sein, kein übermässiges Risiko für die Gesundheit und Sicherheit der Athlet/innen oder Teilnehmer/innen darstellen, in keiner Weise schädlich für lebende Geschöpfe sein und nicht auf Material eines einzelnen Ausrüsters angewiesen sein.^[38] Besonders sorgfältig geprüft werden überdies Anträge von Denksportarten und Sportarten mit beschränkter körperlicher und athletischer Betätigung.^[39]

Strenger ist hier der *DOSB*, der sämtliche nicht-eigenmotische Aktivitäten ausschliesst und daher geistige Sportarten als «Denkspiele» bezeichnet. Jedoch wird nicht genauer definiert, wie ausgeprägt die eigenmotorischen Aktivitäten sein müssen, was einen grösseren Interpretationsspielraum lässt und Fragen etwa betreffend Motor- oder Reitsport aufwirft. Weiter muss die Aktivität für den *DOSB* Selbstzweck der Betätigung sein und ethische Werte einhalten, wie etwa die Unverletzlichkeit der Personen.^[40] Das Verhältnis vom *DOSB* und von *Swiss Olympic* zu Sportarten wie Boxen bleibt dabei allerdings offen.

Der Sportwissenschaftler Claus Tiedemann lässt ebenfalls das Spiel aussen vor, berücksichtigt dafür aber kulturelle und gesellschaftliche Aspekte:

««Sport» ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewussten Absicht, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Gebiet der Bewegungskunst zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen auf Grundlage der gesellschaftlich akzeptierten ethischen Werte nach selbstgesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen.»^[41]

Tiedemanns Definition greift mit Merkmalen wie «Regeln» und «Vergleich» essenzielle Aspekte des agonalen Spiels auf, allerdings ergänzt mit dem Fokus auf Bewegungskunst und ethische Werte. Die Faktoren Körperlichkeit, Bewegung und Leistung sowie besondere Fertigkeiten und das Vergleichen dieser sind in vielen der eben genannten Definitionen zentral, vor allem die Sportverbände und Sportwissenschaftler/innen legen auf diese Bereiche starken Wert. Die Ethik wird ebenfalls vermehrt erwähnt wie auch die teils enge Verbindungen und die Überschneidungen von Spiel und Sport.

...und zur Professionalisierung

Dennoch scheinen sich Spiel und Sport immer weiter voneinander entfernt zu haben; denn im Verlaufe des gesellschaftlichen Modernisierungsprozesses werde der Sport zusehends ernster, wissenschaftlicher und durchgeplanter.^[42] Ausserdem machen sich «Effizienzideale einer hochgradig professionalisierten und funktional ausdifferenzierten Gesellschaft»^[43] im Sport bemerkbar. Das Credo der Absenz von materiellen Zwecken scheint heute, sieht man die zahlreichen Profisportler/innen, die uns tagtäglich von Zeitungen, Magazinen, im Internet oder Fernsehen entgegenlachen, ebenfalls nicht mehr uneingeschränkt gültig zu sein. Hier verschmelzen die Grenzen von Spiel bzw. Sport und Arbeit.^[44] An dieser Stelle kommt auch Leistungssport als Begrifflichkeit zum Tragen, da dieser nun über eine blosser Freizeitbeschäftigung, wie sie von so vielen Leuten betrieben wird, hinausgeht und in einen Bereich diffundiert, der viel mehr Zeit und Energie beansprucht. Spätestens an diesem Punkt werden Sponsoren oder finanzielle Einkünfte durch den Sport wichtig, um der Sportart auf Dauer die gewünschte Aufmerksamkeit schenken zu können.

Die zahlreichen Merkmale von Spiel, Wettkampf und Sport sowie seiner Professionalisierung sollen nun dabei helfen, E-Sports zu positionieren. Erfüllen E-Sports die Kriterien, um als Sport angesehen zu werden? Und weshalb ist es überhaupt von Bedeutung, diese Unterscheidung zu machen und E-Sports in einer der beiden Kategorien zu verorten?

E-Sports: Sport oder nicht Sport, das ist hier die Frage

Infrastruktur, Training und körperliche Herausforderungen

Die theoretischen Ausführungen sollen nun auf das Feld der E-Sports angewendet werden, dabei werden besonders Fernseh- und Internetberichte sowie die dazugehörigen Kommentarspalten als Grundlage und weitere Informationsquellen dienen. E-Sports bezeichnet eine spezielle Art des Spielens, in der die narrative Ebene gänzlich ausser Acht gelassen wird. So scheint E-Sports nur noch wenig mit dem ‹ursprünglichen› Spielerlebnis zu tun haben, die kognitiv erlernten Regeln müssen in kürzester Zeit angewendet, Veränderungen des Spielgeschehens in Sekundenschnelle erfasst und wiederum darauf reagiert werden.^[45] Dies zeigt sich auch beim Training professioneller E-Sportler/innen; in speziellen Trainingslokalen, den ‹Gaming Houses›, werden unter Aufsicht von Manager/innen und unter Anleitung von Trainer/innen immer wieder die gleichen Spielzüge trainiert.^[46] An japanischen Universitäten und amerikanischen Colleges gibt es sogar Stipendien für E-Sportler/innen und spezielle Trainingsangebote, wie sie auch schon für herkömmliche Sportarten existieren.^[47] Bei den ausgeprägten täglichen Trainings, die irgendwo zwischen sechs bis zwölf Stunden dauern, bleibt nur wenig Platz für Entspannungsübungen oder klassisches Konditionstraining, weshalb sich die Fitness der E-Sportler/innen nur selten von Normalbürger/innen unterscheidet.^[48] Während den Trainingseinheiten wird vor allem das taktische Verständnis geschult, das bei komplexen Strategiespielen nötig ist, um ein Spiel gewinnen zu können.^[49] Ausserdem sind die Hand-Auge-Koordination und die mentalen Fähigkeiten, wie etwa Reaktionsgeschwindigkeiten und Auffassungsgabe, beim Training von besonderer Bedeutung.^[50] Wichtig ist dabei insbesondere die Zahl der APM, was die Anzahl Befehle pro Minute bezeichnet.^[51] Da sich dabei beide Hände asymmetrisch bewegen, werden unterschiedliche Hirnregionen parallel genutzt. Diese Anforderung betreffend Hand-Auge-Koordination ist selbst beim Tischtennis weniger hoch.^[52]

Vielen Spieler/innen fehlt eine Zyklisierung der Belastung, also das Abwechseln zwischen Pausen und Anspannung sowie eine richtige Ernährung, um diese körperlichen und mentalen Belastungen gut zu verarbeiten. Dadurch liessen sich die momentan noch sehr kurzen Laufbahnen der Athlet/innen um einige Jahre verlängern. Heute ist laut dem Sportwissenschaftler Ingo Froböse meist Mitte 20 die professionelle Spielkarriere beendet.^[53] Die fehlende Regenerationszeit führt auch zu einer Häufung von Sportverletzungen, wie Karpaltunnelsyndrom in den Handgelenken oder Sehnenscheidenentzündungen in den Fingern. Ausserdem leiden professionelle E-Sportler/innen vermehrt unter psychischen Problemen wie Stress und Burnout, was die Karrieredauer ebenfalls negativ beeinflusst.^[54]

Anders als das aus Film und Fernsehen bekannte Bild von Gamer/innen und als es die nicht besonders gute Ernährung vermuten lässt, sind die jungen Männer und Frauen häufig normalgewichtig, was auch mit der körperlichen Belastung zu tun haben könnte, der sie ausgesetzt sind.^[55] So hat Froböse durch Messungen festgestellt, dass der Cortisolspiegel von E-Sportler/innen ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern liegt und ihr Puls teilweise zwischen 160 bis 180 Schlägen pro Minute variiert, was dem sehr schnellen Laufen entspricht.^[56]

E-Sports ist eine äusserst zeitintensive Beschäftigung, die ab einer gewissen Intensität auch die Tagesstruktur bestimmen kann und dabei hohe kognitive und körperliche Anstrengungen von allen Spieler/innen abverlangt.

Medien, Marketing und Geld

In Ostasien gehören die grossen Turniere der E-Sports-Szene längst zum Standardprogramm des Sportfernsehens.^[57] International werden die Spiele besonders häufig online über Streamingdienste

wie *Twitch* mitverfolgt.^[58] Grosse westliche Fernsehsender haben sich bislang kaum für die Übertragungsrechte interessiert:

«Jugendliche Bewegungskulturen sind auf der einen Seite kein zentraler Gegenstand des Medieninteresses und spielen in der gesamten Sportberichterstattung eine eher marginale Rolle. Im Rahmen einer Untersuchung zum Sportmediennutzungsverhalten wird so auf die Frage nach den von den Massenmedien vernachlässigten Sportarten an erster Stelle der Trendsport genannt.»^[59]

Sportsender wie *Eurosport* oder *DSF* stellen insofern Ausnahmen dar, als sie durch die Thematisierung von Trendsportarten das Erschliessen von Nischenmärkten und die Schärfung des eigenen Senderprofils erreichen und damit ein jüngeres Fernsehpublikum ansprechen können.^[60] Diese Entwicklung ist auch bei E-Sports zu beobachten, wobei 2015 das Publikum, das diese Events primär online mitverfolgt hat, zwischen 130 Millionen bis 226 Millionen Personen schwankte.^[61] Diese grosse und weiter wachsende Zahl an Interessierten weckt auch bei grösseren Fernsehstationen wie *TBS*, *ESPN*, *BBC* oder *Sky* Begehrlichkeiten.^[62]

Sportberichterstattungen sind für die Medien von zentraler Bedeutung, da sie die Auflagen und Einschaltquoten steigern sowie neue Werbekunden und einen Imagegewinn versprechen. Daher erstaunt es nicht, dass Umfang und Nutzen von Berichterstattungen zu Sportereignissen in den letzten Jahrzehnten stetig zugenommen haben. Dieses mediale Interesse kann sich für E-Sports positiv auswirken, denn die Spieler/innen erhalten dadurch mehr Aufmerksamkeit und damit auch Mehreinnahmen durch Werbung und Erlöse aus der Vergabe der Fernsehrechte.^[63] Die Einflussnahme der Medien auf den professionalisierten und massenwirksamen Sport, etwa durch das vermehrte Veranstellen von Grossevents und das Einführen von seriellen Turnieren, könnte dem elektronischen Sport ebenfalls entgegenkommen.^[64] Ausserdem kann durch die Übertragung auf reichweitenstarken TV-Stationen ein grösseres Publikum erreicht werden, das die jeweilige Sportart selbst nicht ausübt oder bis dahin noch gar nicht gekannt hat.^[65] Diese Publizität wiederum bewirkt einerseits die Steigerung der Transparenz, andererseits ein gewisser Rechtfertigungsdruck innerhalb der sportpolitischen Strukturen, etwa durch Eindämmung von Betrugereien und Doping.^[66] Diese Schritte sind bei E-Sports bereits zu beobachten.^[67] Zusätzlich ist nicht auszuschliessen, dass das *International Olympic Committee (IOC)*, vorausgesetzt die Popularität und Attraktivität ist gross genug, eine Erweiterung des Kanons der Sportarten in Betracht ziehen und E-Sports in ihre Organisation aufnehmen könnte.^[68]

Sollten diese Entwicklungen, die man bereits bei etablierten Sportarten wie Fussball beobachten konnte, bei E-Sports einsetzen, dürften sowohl Preisgelder, die bereits heute im zweistelligen Millionenbereich liegen^[69] als auch die für Spieler/innen gezahlten Transfersummen^[70] weiter ansteigen. Dieser ausgeprägte finanzielle Aspekt bringt uns wieder zu Huizinga:

«Auch aktuelle Entwicklungen im Bereich der Computerspielkultur verdeutlichen, dass sich diese von Huizinga als essenziell angenommene Grenzziehung immer mehr in Auflösung befinden. Neben vielen anderen Beispielen kann man hier das (semi-)professionelle Spielen nennen, wie es sich im sogenannten eSport zeigt. Auf Veranstaltungen wie den World Cyber Games liegen äussere Anreize wie z.B. Geldgewinne für das Spielen vor, sodass diese Spielform auch als Arbeit oder leistungsorientiertes Spielen angesehen werden

kann.»^[71]

Die Verflechtung von Medien, Sport, Spiel und Geld zeigt sich deutlich. So ist die gegenseitige Einflussnahme und Abhängigkeit über die Jahre stark gestiegen und wird dies wohl mit wachsendem Zuschauerinteresse auch in Zukunft tun.

Ohne die Definitionen von Spiel und Sport direkt mit E-Sports in Verbindung gebracht zu haben, weisen die Erläuterungen der letzten beiden Unterkapitel Parallelen zu herkömmlichen und allgemein anerkannten Sportarten auf. Dennoch gibt es zahlreiche kritische Stimmen, die im folgenden Kapitel zu Wort kommen sollen. Damit begeben sich nun auf eine diskursive Ebene, auf der die gesellschaftliche Rolle und Bedeutung des (professionellen) Spielens verhandelt werden soll.

Kritische Stimmen und hitzige Debatten

Fragt man die Suchmaschine Google, ob es sich bei E-Sports um Sport handle oder nicht, scheint man in einem schier unüberblickbaren Meer von Internetseiten, die sich mit derselben Frage auseinandersetzen, unterzugehen. Dabei sind sowohl Pro- als auch Kontra-Meinungen reichlich vertreten. Dasselbe zeigt sich in den Kommentarspalten verschiedenster Zeitungen und Medienportalen, wo jeweils gar rege Diskussionen entstehen, wenn es um das Thema E-Sports geht. Vor allem wenn ein entsprechender Artikel in der Kategorie <Sport> und nicht <Games> oder ähnliches publiziert wurde. Besonders die Erwartungen und der Hintergrund der Leserschaft scheint hierbei entscheidend zu sein, in welchem Ausmass diskutiert wird: Leser/innen, die sich für <klassische> Sportberichterstattungen interessieren, scheinen kritischer gegenüber E-Sports eingestellt zu sein, als Besucher/innen anderer, eher gaming-spezifischeren Kategorien. Grundsätzlich dominieren aber, im direkten Vergleich der Kommentare, die Pro-Stimmen. Sie sind es auch, die meist die tiefer greifenden und differenzierteren Argumente liefern. Meist fehlen gar die negativen Kommentare vollkommen, insbesondere wenn E-Sports in anderen Kategorien als <Sport> diskutiert wird. Personen, die sich mit der Thematik auseinandersetzen, scheinen grösstenteils kein Problem damit zu haben – oder es sogar zu begrüßen – wenn E-Sports als Sport betitelt wird.

Die Argumente der Gegnerschaft in den Kommentarspalten zahlreicher Artikel, die sich mit E-Sports auseinandersetzen, sind meist von Stereotypen bezüglich Computerspieler/innen geprägt. So haben die Aussagen oftmals ein ähnliches Antlitz und lassen sich wie folgt zusammenfassen:^[72] Es scheint das Bild von dicken, gamesüchtigen Nerds, die sich nicht bewegen und keinen richtigen Sport ausüben können bei den Kritikern zu dominieren. Computerspielen sei krankmachend und schlecht für den Körper, man bewege sich zu wenig und es führe zu einer falschen Haltung. Die Anerkennung des E-Sports als Sport würde ausserdem falsche Anreize bieten, man solle lieber <richtigen> Sport betreiben, bei dem man sich bewege und es um körperliche Herausforderung gehe, Ausdauer und Kraft. Nicht alles, was man üben könne und was irgendwelche Fähigkeiten wie Konzentration, Fingerfertigkeit, Reaktionsvermögen und ähnliches erfordere, sei zwingend Sport. Tätigkeiten, die mentale Anstrengung erfordern, zählen für viele Kritiker noch nicht als Sport. Diese Abtrennung betrifft meist auch Spiele wie Schach oder Darts. Wenn das Gehirn die meiste Arbeit mache, könnte auch Philosophie, Literatur oder Mathematik Sport sein. Es sind auch diese Stimmen, die immer wieder E-Sports leicht abwertend mit <daddeln> oder <zocken> gleichsetzen. Man simuliere nur eine Tätigkeit und mache nicht etwas Ernsthaftes. Hier scheint sich auch insofern ein Generationenkonflikt bemerkbar zu machen, als zahlreiche Personen über 30 meist gar nicht wüssten, was E-Sports ist und schon gar nicht, welche Ausmasse es angenommen habe.^[73] Eine zentrale Rolle scheint dabei die Frage zu spielen, wie intensiv sich die Kommentarschreiber/innen mit E-Sports auseinandergesetzt haben und welche Aspekte das eigene Sportverständnis

dominieren: Viele, die sich von der Stereotypisierung distanzieren, schreiben von persönlichen Erfahrungen und Bezügen zu E-Sports. Ausserdem zeigt sich bei den Diskussionen, dass es auch diese Personen sind, die Körperlichkeit und Bewegung nicht als zentrales und entscheidendes Element des Sports wahrnehmen.

Doch nicht nur Leser/innen in den Kommentarspalten äussern sich kritisch. In Deutschland musste sich 2016 sogar die Politik mit der Thematik befassen, womit wir uns auf einer rechtlich-normativen Ebene bewegen, auf der die Definition über weit mehr entscheidet, als die gesellschaftliche Anerkennung. Ein Gutachten wurde erstellt, worin bestimmt werden sollte, ob E-Sports in Deutschland als Sport anzusehen sei oder nicht. Dieses Gutachten basierte nicht auf einer Vielfalt von Sport-Definitionen, sondern auf den Aufnahmebedingungen des *Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB)*. Drei zentrale Argumente kamen dabei zum Tragen: In erster Linie fehlt dem E-Sport eine «eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität»^[74]. Ausserdem vermissen die Verfasser/innen die nicht vorhandenen Vereinsstrukturen, denn um in Deutschland als Sport anerkannt zu werden, sind Vereine mit insgesamt 10000 Mitgliedern nötig.^[75] Gegen diese Eingrenzung stellt sich Ulrich Schulze, Pro Gaming Direktor der *Electronic Sports League*, der die Strukturen und den ausgeprägten Online-Charakter des E-Sports herausstreicht.^[76] Ein letztes Argument bezieht sich auf die ethischen Werte und die Auffassung, dass gewisse E-Sports-Spiele von gewaltverherrlichenden Inhalten geprägt seien.^[77] Bei diesem Punkt schimmert die in Deutschland ausgiebig geführte Killerspiel-Debatte unverkennbar durch und widerspiegelt die generell kritische Haltung gegenüber Gewalt in Videospielen.^[78] Regelmässig werden hier Spiele mit gewalttätigem Inhalt indiziert oder beschlagnahmt und damit verboten.^[79]

Das Sportverständnis, das Bild des Computerspielens und des Menschen, der diese nutzt, unterscheiden sich stark von Person zu Person – ob natürlicher oder juristischer. Daher sind nicht nur in den Kommentarspalten ausführliche Diskussionen zum Thema E-Sports zu lesen, auch in der Politik gibt die Materie zu reden. Vor diesem Hintergrund scheint insbesondere die Tatsache, dass die Herkunft einer (Sport-)Definition dabei essenziell und weder unverfänglich noch ohne Folgen ist, besonders wichtig. Doch warum dieser ganze Aufwand und diese Diskussionen? Warum, oder besser gesagt, für wen ist es überhaupt relevant, ob E-Sports als Sport akzeptiert wird oder nicht?

Weshalb die Diskussionen und wohin sollen diese gehen?

Laut Röll geht es in erster Linie darum, wertgeschätzt und ernst genommen zu werden. Sportler/innen sind in der Gesellschaft akzeptiert, Profi-Sportler/innen sind nichts Neues mehr und mit Sport sein Geld zu verdienen, ist fast schon zur Normalität geworden:

«Eine Anerkennung als Hochleistungssport würde einen anderen Blick auf Computerspiele freigeben. Einen, der nicht von Negativschlagzeilen behaftet ist, dass diese Gewaltbereitschaft fördern, sondern der auf positive Eigenschaften hinweist: Steigerung der Reaktionsfähigkeit, Koordination von Kopf und Körper und Konzentrationstraining.»^[80]

Ausserdem ermöglicht eine politische Anerkennung den ausländischen E-Sportler/innen eine vereinfachte Teilnahme an Turnieren und somit ein vereinfachtes Ausüben ihres Berufes. Dies war auch der Grund für das Erstellen des Gutachtens in Deutschland; es wurde als Reaktion auf das Auslaufen einer Aufenthaltsgenehmigung eines russischen E-Sportlers gefordert, der das Land verlassen musste und konsequenterweise nicht mehr in der Europoliga mitspielen konnte.^[81] Auch das Einreisen und die professionelle Spieltätigkeit in fremden Staaten ist oftmals mit viel Aufwand

verbunden oder gar unmöglich, wenn die Spieler/innen nicht als Sportler/innen ein entsprechendes Visa beantragen können. Doch in Staaten wie Schweden, Russland, Südkorea, China, Grossbritannien, Brasilien, Bulgarien und den USA besteht diese Möglichkeit bereits.^[82] In weiteren Nationen sind Schritte in dieselbe Richtung auszumachen, auch dank der vermehrten öffentlichen Aufmerksamkeit, ausgelöst durch zahlreiche europäische Fussballvereine, die in letzter Zeit eigene E-Sports-Teams gegründet haben.^[83] Generell lassen sich Parallelen zu den Anfängen des Fussballs ziehen: Damals wie heute herrschte ein Bedürfnis nach Massenereignissen und es gab viele, die selbst aktiv spielten – damals Fussball, heute Computerspiele wie *StarCraft*. Analog zu den Anfängen des Fussballs, ist nun auch E-Sports dabei, sich von einem Spieler-Sport zu einem Zuschauer-Sport zu entwickeln.^[84] Die zahlreichen Gemeinsamkeiten enden nicht bei den ähnlichen Ökonomien, die um die beiden Betätigungsfelder entstanden sind^[85], sondern umfassen auch die gemeinsamen agonalen Wurzeln.

International sind das Interesse und das Engagement von natürlichen und juristischen Personen, Institutionen, Verbänden und Vereinigungen gross, E-Sports als Sport zu etablieren. So wird 2018 anlässlich der Winterspiele in Südkorea eine E-Sports-Olympiade stattfinden. So ist diese zwar nicht offiziell anerkannt, doch wird damit die Verbindung zwischen E-Sports und den Olympischen Spielen konkretisiert.^[86] Die Bestrebungen, als Sport anerkannt zu werden, haben allerdings auch ihre Schattenseiten. So gibt es immer wieder Turniere, in denen Geschlechtertrennung vorherrscht und deshalb Frauen und Männer nicht an allen Spieldisziplinen teilnehmen dürfen. Als Begründung werden die internationalen Vorgaben im Sport genannt, obwohl gemischte Ligen im elektronischen Sport Alltag sind.^[87]

Der Antrieb zur Herbeiführung der erhofften Veränderungen wurzelt im Wunsch nach Akzeptanz und Achtung sowie der Bestrebung, den beruflichen Alltag zu vereinfachen oder überhaupt die Möglichkeit zu haben, von dieser Tätigkeit leben zu können. Das öffentliche Interesse ist geweckt und damit auch die Tür zur internationalen politischen Anerkennung bereits einen Spalt weiter geöffnet. Es sind Entwicklungen, wie sie davor bereits andere Sportarten durchlebt haben und wohl auch weitere durchleben werden.

Fazit

Wie sieht es nun aus mit der Zuordnung des elektronischen Sports? Spiele definieren sich durch ihre Freiheit, den Spass und die Freude, das Zweckfreie und Überflüssige, fernab von materiellem Interesse. Sie dienen der Erholung und als Unterbruch des Alltags. Doch treffen diese Eigenschaften nur begrenzt auf E-Sports zu, denn sobald man Computerspiele kompetitiv spielt, stehen nicht mehr Spass und Freude am Spiel im Vordergrund. Das stundenlange Training ist weder Erholung noch Unterbruch des Alltags – es wird zum Alltag. Spätestens an dem Punkt, an dem man damit den Lebensunterhalt bestreitet, geht es um den Sieg, wodurch materielles Interesse in den Vordergrund rückt. Geht es beim Sieg um mehr als Ehre, Anerkennung, Prestige und Emotionen, sondern ebenso um materielle Preise, dann sind materielles Interesse und ein Nutzen gegeben, was folglich nicht mehr einer von Huizingas zentralen Eigenschaften des Spiels entspricht. Dennoch lässt sich darüber streiten, ob nicht auch hier das Verlangen, die Gegnerschaft zu übertreffen, Sieger/in zu sein und als solche/r geehrt zu werden, einen ebenso wichtigen Aspekt darstellt wie der finanzielle. Sport ist ebenfalls grundsätzlich zweckfrei und ohne materielle Interessen. Erst die Professionalisierung und die damit verbundenen Gelder, ändern dies.

Nicht-freie Spiele unterliegen gewissen Regeln, erlauben es, eine Siegerin oder einen Sieger zu küren, haben dies sogar zum Ziel. Ausserdem sind sie räumlich und zeitlich abgeschlossen und wiederholbar. Weiter sprechen auch Kriterien wie die wettkampfmässigen Elemente, das geübte

Zusammenspiel gleichbleibender Mannschaften, die Systematisierung und Disziplinierung des Spiels sowie die Ernsthaftigkeit und die durchgeplante wie auch wissenschaftliche Herangehensweise für die Zuordnung des E-Sports zum Sport. Solche spielerischen Sportarten können, je nach Standpunkt, ebenfalls als agonale Spiele angesehen werden und zählen für andere als sportliche Tätigkeit. Hierbei ist der Modus, wie die Beschäftigung ausgeübt wird – z. B. als Hobby oder als Beruf – entscheidend. Diese Staffelung zeigt die Schwierigkeit, eine klare Linie zwischen Spiel und Sport zu ziehen.

Nebst den zuvor erwähnten finanziellen Aspekten gibt es weitere Gemeinsamkeiten zwischen E-Sports und klassischen Sportarten, die durch die Professionalisierung an Konturen gewonnen haben. So haben sich Strukturen in Form von ausgeprägten Trainings, geführt von Trainer/innen in entsprechenden Lokalisationen sowie Manager/innen, die sich um Sponsoren und die Transfers ihrer Schützlinge kümmern, herausgebildet. Auch sind Grossevents, besucht von zahlreichen Fans und übertragen von globalen Medien, entstanden. Universitäten und etablierte Sportvereine interessieren sich für die Spieler, die sich auch immer wieder mit dem Thema Doping beschäftigen müssen.

Doch trotz diesen zahlreichen Gemeinsamkeiten gibt es auch gewichtige Gegenargumente, die – zumindest in Deutschland – für eine eindeutige Entscheidung *gegen* eine Anerkennung gesorgt haben. Dies sind die fehlenden Vereinsstrukturen wie auch die Gewaltthematik, die vielen E-Sports-Titeln zugrunde liegen. Genauso wie die wohl meistgenannte Eigenschaft des Sportes: die körperliche Betätigung. Hier stellt sich die Frage, wie stark die Gewichtung dieses Merkmals ausfällt und wo die Trennlinie gezogen wird. Denn nicht nur sämtliche Denksportarten sind von diesem Kriterium betroffen, auch Tätigkeiten wie Darts, Poolbillard, Bowling, Schiessen, motorisierte Sportarten oder Sportarten, die Tiere miteinbeziehen, werden dadurch auf den Prüfstand gestellt. Eine Entscheidung zu treffen, wie der Grenzverlauf zwischen Spiel und Sport in solchen diffusen Fällen zu ziehen ist, ist keine unproblematische Angelegenheit, die kaum auf einstimmige Resonanz stossen dürfte. Wie kontrovers diese Frage ist, zeigt sich schon im Vergleich der Definitionen der beiden «benachbarten» Dachorganisationen *Swiss Olympic* und dem *Deutschen Olympischen Sportbund*. Erstere anerkennen Denksportarten, letztere nicht. Rein objektiv scheint es keine abschliessende Antwort auf die Frage nach der Zuordnung des E-Sports zu geben; zu unterschiedlich sind die Sport-Definitionen, gesellschaftlichen Meinungen und politischen Entwicklungen.

Dabei scheint es den E-Sportler/innen nur darum zu gehen, dass ihre Tätigkeit ernst genommen und wertgeschätzt wird, dass das öffentliche Bild des dicken Nerds, der in einem dunklen Keller sitzt und «daddelt», revidiert wird und dass die Spieler/innen problemfrei ihrem Beruf nachgehen können, der sie an verschiedene Turniere in die unterschiedlichsten Länder mit teils sehr strengen Einreise- und Aufenthaltsgenehmigungen führt. Doch die Frage, ob diese Bestrebungen durch eine Anerkennung als Sportart realisierbar würden, bleibt unbeantwortet.

So scheint das Grundproblem dabei in einem Szenenkonflikt zu liegen. Durch die fehlende Bekanntheit des E-Sports und den nicht vorhandenen Berührungspunkten bei vielen Leuten über 30 ist das Verständnis und die Kenntnis über die Materie oft nicht vorhanden. Vor allem die Gegnerschaft mit einem konservativen Sportverständnis scheint eine Verwässerung des Begriffes zu befürchten und sich daher gegen eine Anerkennung einzusetzen. E-Sports befindet sich dort, wo sich auch andere junge Sportarten befinden oder befunden haben. Es sind die gleichen Schritte und Probleme, die E-Sports auf dem Weg zur Anerkennung gehen muss. Akzeptiert man allerdings Darts, Schach und Sportschiessen als Sport, gibt es nur wenige Argumente, weshalb man E-Sports diese Anerkennung verwehren sollte. Dies mag auch der Grund sein, weshalb es bereits verschiedene Staaten gibt, in denen elektronischer Sport als Sport angesehen wird. Folglich scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis weitere folgen. Nicht nur das vielseitige Engagement auf internationaler

Ebene, auch die wachsende Popularität und, damit verbunden, das mediale Interesse sowie eine finanzkräftige Ökonomie werden ihr Übriges dazu beitragen, diese Entwicklung voranzutreiben. Spätestens wenn die Generationen, die mit Computerspielen und E-Sports aufgewachsen sind, in einigen Jahren gesellschaftlich und ökonomisch zusehends an Einfluss gewinnen, dürfte auf internationaler Ebene ein positiver Entscheid zu Gunsten des E-Sports als Sportart fallen. Die Diskussionen werden aber wohl auch dann noch weitergehen, denn spätestens an diesem Punkt stellt sich die Frage, welche elektronischen Spiele nun als E-Sports gezählt werden können und welche nicht.

Quellenverzeichnis

Audiovisuelle Quellen

- *All Work All Play*. Patrick Creadon, USA 2015 (Abrufbar: Netflix, 2017).
- *Nintendo Quest*. Robert McCallum, USA 2015 (Abrufbar: Netflix, 2017).
- Sportlounge. *E-Sport erobert die Welt*. Albi Gmür, CH 2016
(<http://www.srf.ch/play/tv/sportlounge/video/e-sport-erobert-die-welt?id=8368967e-9aea-4731-8e4b-ce374ba3cd86>, abgerufen: 14.02.2017).
- Sportlounge. *Die Schweiz: e-Sport-Provinz mit Potential*. Albi Gmür, CH 2016
(<http://www.srf.ch/play/tv/sportlounge/video/die-schweiz-e-sport-provinz-mit-potential?id=00c85313-4944-44c9-a067-b6af31125f10>, abgerufen: 14.02.2017).
- *World of Games. Der Aufstieg des eSports*. Malte Linde, DE 2016
(<http://www.ardmediathek.de/tv/Doku-ONE/World-of-Games/ONE/Video?bcastId=13980890&documentId=37585366>, abgerufen: 16.02.2017).

Sekundärliteratur

- Bareither, Christoph: «Gewalt im Computerspiel. Ein Vergnügen als gesellschaftlicher Konfliktfall». *Körper Stiftung*.
(https://www.koerber-stiftung.de/fileadmin/user_upload/koerber-stiftung/redaktion/deutscher-studienpreis/pdf/2016/Beitrag_Bareither_final.pdf, abgerufen 18.02.2017).
- Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT, 2013.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main (u.a.): Ullstein, 1982 (1958), 9–46.
- Fahlenbach, Kathrin und Felix Schröter: *Game Studies und Rezeptionsästhetik*. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Halem, 2015, 165–209.
- Grupe, Ommo: *Bewegung, Spiel und Leistung im Sport*. Schorndorf: Karl Hofmann, 1982 (Reihe Sportwissenschaft, 18).
- Heinecke, Stephanie: *Der Medialisierungsgrad des Spitzensports. Eine Typologie*. In: Volker Schürmann, Jürgen Mittag, Günter Stibbe u.a. (Hg.): *Bewegungskulturen im Wandel. Der Sport der Medialen Moderne. Gesellschaftstheoretische Verortungen*. Bielefeld: Transcript, 2016, 205–224.
- Hetzel, Andreas: *Die Medialität des Agon. Sport und Spiel in der klassischen Antike*. In: Volker Schürmann, Jürgen Mittag, Günter Stibbe u.a. (Hg.): *Bewegungskulturen im Wandel. Der Sport der Medialen Moderne. Gesellschaftstheoretische Verortungen*. Bielefeld: Transcript, 2016, 89–106.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt 1958

(1938).

- Ihle, Holger, Jörg-Uwe Nieland und Simon Rehbach: Medialisierung des Sports. Ein Untersuchungsmodell. In: Volker Schürmann, Jürgen Mittag, Günter Stibbe u.a. (Hg.): *Bewegungskulturen im Wandel. Der Sport der Medialen Moderne. Gesellschaftstheoretische Verortungen*. Bielefeld: Transcript, 2016, 185–204.
- Kozinets, Robert V.: *Netnography. Redefined*. London, Thousand Oaks, New Delhi, Singapore: Sage, 2015 (2010).
- Sachs-Hombach, Klaus und Jan-Noël Thon: Einleitung. *Game Studies und Medienwissenschaft*. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Halem, 2015, 9–28.
- Schmidt, Robert: «Geistige Arbeit» als körperlicher Vollzug. Zur Perspektive einer vom Sport ausgehenden praxeologischen Sozialanalyse. In: Robert Gugutzer (Hg.): *Body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: Transcript, 2006 (Materialitäten 2), 297–320.
- Schwier, Jürgen: Repräsentationen des Trendsports. Jugendliche Bewegungskulturen, Medien und Marketing. In: Robert Gugutzer (Hg.): *Body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: Transcript, 2006 (Materialitäten 2), 321–340.
- Wimmer, Jeffrey und Jan-Hinrik Schmidt: *Game Studies und Mediensoziologie*. Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Halem, 2015, 252–278.

Internetquellen

- Amarilli, Ivo und Guido Berger: «Professionelle <FIFA>-Zocker trainieren hart für den Erfolg». *SRF*, 07.10.2016 (<http://www.srf.ch/radio-srf-virus/aktuell/professionelle-fifa-zocker-trainieren-hart-fuer-den-erfolg>, abgerufen: 06.02.2017).
- Baurmann, Jana Gioia: «Das ist kein Spiel mehr». *Zeit*, 02.02.2017 (<http://www.zeit.de/2017/04/computerspiele-geld-umsatz-gewinn-leistungssport#comments>, abgerufen: 17.02.2017).
- Bayerischer Rundfunk Plus: «Warum E-Sport offiziell Sport sein muss». *Bayrischer Rundfunk Plus* (<http://www.br.de/puls/themen/popkultur/esport-ist-sport-100.html>, abgerufen: 17.02.2017).
- Duden: «Spiel». *Duden a* (<http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>, abgerufen: 16.01.2017).
- Duden: «Sport». *Duden b* (<http://www.duden.de/rechtschreibung/Sport>, abgerufen: 16.01.2017).
- DOSB: «Wen vertritt der DOSB?». *DOSB* (<https://www.dosb.de/de/organisation/was-ist-sport/sportdefinition/>, abgerufen: 01.02.2017).
- Hern, Alex: «The mainstream is coming for e-sports, but do e-sports need it?» *The Guardian*, 15.10.2015 (<https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/15/esports-mainstream-media-bbc-sky-dota-2-league-of-legends>, abgerufen: 17.02.2017).
- Kühl, Eike: «Der etwas andere Unisport». *Zeit*, 01.02.2017 (<http://www.zeit.de/digital/games/2017-02/e-sport-universitaeten-liga-ueg-bayreuth#comments>, abgerufen: 17.02.2017).
- Kühl, Eike: «Profispieler, keine Profisportler». *Zeit*, 14.05.2016 (<http://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb>, abgerufen: 17.02.2017).
- Lassen, Nils: «eSports: Japanische Schule bildet zum Pro-Gamer aus». *GIGA*, 17.02.2015 (<http://www.giga.de/extra/esports/news/esports-japanische-schule-bildet-zum-pro-gamer-aus/>,

- abgerufen: 14.02.2017).
- Reuter, Sebastian: «Wie geht Spitzensport am Schreibtischstuhl?». *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 30.07.2015
(<http://www.faz.net/aktuell/sport/mehr-sport/der-esport-ist-fuer-den-dosb-kein-richtiger-sport-13720467.html>, abgerufen: 17.02.2017).
 - Röll, Nadja: «Anerkennung des E-Sports: Gamen als olympische Disziplin?». *SRF*, 17.08.2016
(<http://www.srf.ch/kultur/netzwelt/erkennung-des-e-sports-gamen-als-olympische-disziplin>, abgerufen: 30.01.2017).
 - Schütz, Martin: «Sportwissenschaftler: eSports-Profis sind wahre Athleten». *DW*, 02.02.2016
(<http://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profis-sind-wahre-athleten/a-19011581>, abgerufen: 17.02.2017).
 - Schweiger, Robin: «Indizierung erklärt – Was steckt hinter Liste A, Liste B und dem Prüfungsverfahren der BpJM?». *GIGA*, 17.03.2012
(<http://www.giga.de/spiele/ratgeber/specials/indizierung-erklart-was-steckt-hinter-liste-a-liste-b-und-dem-pruefungsverfahren-der-bpjm/>, abgerufen: 17.02.2017).
 - SRF: «E-Sport als Zukunft der Sportklubs?». *SRF*
(<http://www.srf.ch/sport/mehr-sport/e-sport-als-zukunft-der-sportklubs>, abgerufen: 06.02.2017).
 - Swiss Olympics: «Definition Sport». *Swiss Olympics*
(<http://www.swissolympic.ch/Ueber-uns/Mitgliedverbaende/Mitgliedschaft/Definition-Sport/Definition-Sport>, abgerufen: 01.02.2017).
 - Tiedemann, Claus: «<Sport> – Vorschlag einer Definition». *Universität Hamburg*
(<http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/sportdefinition.html>, abgerufen: 01.02.2017).
 - Titschipo: «Darum dürfen Frauen nicht Hearthstone spielen». *Moviepilot*, 02.07.2014
(<http://www.moviepilot.de/news/darum-duerfen-frauen-nicht-hearthstone-spielen-130922>, abgerufen: 18.02.2017).
 - Tschirren, Jürg: «Schweizer scheitern an E-Sports-WM». *SRF*, 10.10.2016a
(<http://www.srf.ch/news/panorama/schweizer-scheitern-an-e-sports-wm>, abgerufen: 06.02.2017).
 - Tschirren, Jürg: «6 Gründe, warum Profi-Gamer Spitzensportler sind». *SRF*, 01.09.2016b
(<http://www.srf.ch/radio-srf-virus/aktuell/6-gruende-warum-profi-gamer-spitzensportler-sind>, abgerufen: 06.02.2017).
 - Urban Dictionary: «E-Sports». *Urban Dictionary*
(<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=esports&defid=1795418>, abgerufen: 17.02.2017).
 - Usmani, Basim: «Is it time for eSports gamers to be recognised as athletes?». *The Guardian*, 08.06.2016
(<https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/08/esports-pro-video-gamers-recognised-at-letes>, abgerufen: 17.02.2017).
 - Wochnik, Sebastian: «Und abends zum <Elektrosport>». *Zeit*, 14.05.2016
(<http://www.zeit.de/digital/games/2016-06/esport-vereine-gemeinnuetzig-sportart-berlin#comments>, abgerufen: 17.02.2017).

[1] Catrina Ursina Wörndle geht in [ihrem Beitrag](#) in diesem Band explizit auf den Alltag und das Leben von E-Sportlern ein.

[2] Vgl. Beil 2013, 63.

[3] Vgl. Sachs-Hombach 2015, 9.

[4] Vgl. ebd., 9f.

- [5] Vgl. Beil 2013, 11.
- [6] Vgl. ebd., 12.
- [7] Beil 2013, 64.
- [8] Zu Arcades und Spielhallen sei auf [den Beitrag](#) von Remo Cadalbert in diesem Band verwiesen.
- [9] Vgl. Beil 2013, 65.
- [10] Vgl. All Work All Play 2015, 01:21:30–01:21:38.
- [11] Vgl. ebd., 0:25:30–0:29:50.
- [12] Vgl. World of Games 2016, 0:41:11–0:41:37.
- [13] Huizinga 1958, 16 f. Siehe auch Grupe 1982, 122.
- [14] Vgl. Grupe 1982, 120.
- [15] Vgl. Huizinga 1958, 19f.
- [16] Vgl. ebd., 18.
- [17] Vgl. Duden 2017a.
- [18] Vgl. Huizinga 1958, 18f.
- [19] Ebd., 22.
- [20] Vgl. Caillois 1982, 16f.
- [21] Grupe 1982, 122.
- [22] Vgl. Wimmer und Schmidt 2015, 252 und Huizinga 1958, 78.
- [23] Vgl. Hetzel 2016, 89f.
- [24] Caillois 1982, 21.
- [25] Vgl. ebd., 19.
- [26] Vgl. ebd, 21.
- [27] Vgl. Caillois 1982, 22, 25.
- [28] Vgl. Huizinga 1958, 22, 27, 52.
- [29] Vgl. ebd., 59
- [30] Vgl. ebd., 60.
- [31] Ebd., 62.
- [32] Vgl. Huizinga 1958 und Hetzel 2016, 99.
- [33] Vgl. Caillois 1982, 19.
- [34] Duden 2017b.
- [35] Vgl. Grupe 1982, 109f.
- [36] *Swiss Olympics* 2017 und *DOSB* 2017.
- [37] *Swiss Olympics* 2017.
- [38] *Swiss Olympics* 2017.
- [39] Vgl. ebd.
- [40] Vgl. *DOSB* 2017.
- [41] Tiedemann 2017.
- [42] Hetzel 2016, 99.
- [43] Ebd., 99.
- [44] Vgl. Caillois 1982, 12.
- [45] Vgl. Beil 2013, 64.
- [46] Vgl. *World of Games* 2016, 0:05:20–0:05:30 und Sportlounge 2016a, 0:11:53–0:12:10.
- [47] Vgl. *All Work All Play* 2015, 0:38:36–0:40:47 und Lassen 2015.
- [48] Vgl. Schütz 2016.
- [49] Vgl. ebd.
- [50] Vgl. *World of Games* 2016, 0:06:14–0:07:12.
- [51] Vgl. Tschirren 2016b.
- [52] Vgl. Schütz 2016.
- [53] Vgl. ebd.

- [54] Vgl. Tschirren 2016b.
- [55] Vgl. Schütz 2016.
- [56] Vgl. ebd.
- [57] Vgl. *World of Games* 2016, 0:35:38–0:36:12.
- [58] Vgl. Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 188.
- [59] Schwier 2006, 324.
- [60] Vgl. ebd., 330 f.
- [61] Vgl. *All Work All Play* 2015, 1:31:06 und Tschirren 2016b.
- [62] Vgl. Usmani 2016 und Hern 2015.
- [63] Vgl. Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 185.
- [64] Vgl. Heinecke 2016, 210f.
- [65] Vgl. Schwier 2006, 330f.
- [66] Vgl. Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 194.
- [67] Vgl. *World of Games* 2016, 0:20:50–0:21:57 und Tschirren 2016b.
- [68] Ihle, Nieland und Rehbach 2016, 196.
- [69] Vgl. Tschirren 2016b.
- [70] Vgl. *All Work All Play* 2015, 0:42:00–0:44:00.
- [71] Wimmer und Schmidt 2015, 258.
- [72] Vgl. Röhl 2016; Amarilli und Berger 2016, Tschirren 2016a, Urban Dictionary 2017, Baurmann 2017, Wochnik 2016, Usmani 2016, Kühl 2017 und Reuter 2015.
- [73] Vgl. *World of Games* 2016, 0:03:30–0:03:48.
- [74] Bayerischer Rundfunk Plus 2017
- [75] Vgl. ebd.
- [76] Vgl. Reuter 2015.
- [77] Vgl. Bayerischer Rundfunk Plus 2017.
- [78] Vgl. *World of Games* 2016, 0:17:47–0:17:58.
- [79] Vgl. Schweiger 2012.
- [80] Röhl 2016.
- [81] Vgl. Bayerischer Rundfunk Plus 2017.
- [82] Vgl. Reuter 2015 und Sportlounge 2016a, 0:17:01–0:18:10.
- [83] Vgl. SRF 2017.
- [84] Vgl. *World of Games* 2016, 0:12:40–0:14:30.
- [85] Vgl. ebd., 0:12:40–0:14:30.
- [86] Vgl. Röhl 2016 und Amarilli und Berger 2016.
- [87] Vgl. Titschipoo 2014.

Catrina Ursina Wörndle

«So wie wir es spielen, ist es halt etwas ernster»

Einblicke in den Alltag von Schweizer E-Sportlern

In den letzten Jahren wurde in den Medien immer öfters über E-Sports berichtet. Der Begriff E-Sports («electronic sports»^[1]) bezeichnet professionelles, kompetitives Gaming, wozu regelmässiges Training, das Spielen in E-Sports-Ligen sowie die Teilnahme an Turnieren gehören. Der Ausdruck E-Sports wurde erstmals Ende der 1990er-Jahre verwendet^[2], zuvor wurde das Wort «Cyberathlete» gebraucht.^[3] Kompetitives Gaming ist keine neue Erscheinung. Schon 1972 fand ein Wettkampf, *Spacewar Olympics* genannt, im Game *Spacewar* statt: «From the start, computer game players seemed drawn not to only their interaction with the machine but to the competitive space against one another it could facilitate.»^[4]

Was unter E-Sports zu verstehen ist, definiert Wagner wie folgt: ««eSports» is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.»^[5] Dabei können E-Sports Einzel- sowie Team-Aktivitäten beinhalten. Martončík ergänzt diese Definition mit dem Hinweis, dass E-Sports zudem eine Mischung aus elektronischen Spielen, Sport, Business und Medien seien.^[6] Gemeinsamkeiten mit herkömmlichem Leistungssport sind folglich regelmässiges Training, Teamwork oder «the perfect execution of tactics planned in advance»^[7]. Im Gegensatz zu Hobby-Gamer/innen spezialisieren sich professionelle Spieler/innen meistens nur in einem Game und nehmen an LAN^[8]- oder an Online-Wettkämpfen teil. Neben Turnieren existieren auch verschiedene E-Sports-Ligen, in denen sich die Spieler/innen und/oder Teams miteinander messen.

International und insbesondere auch im asiatischen Raum entwickelten sich E-Sports zu einem wichtigen Bestandteil der Gaming-Szene: Weltweit gibt es Millionen von E-Sportler/innen. Turniere und deren Live-Übertragungen füllen Stadien mit Zuschauer/innen, teilweise werden solche Wettkämpfe bereits live im Fernsehen übertragen. Das *The International* im Sommer 2016, ein Turnier des Multiplayer Online Battle Arena^[9]-Spiels *Dota 2*, hatte mit über 20 Millionen US-Dollar den grössten Preispool, den es in E-Sports je gab.^[10]

In der Schweiz haben E-Sports diese Popularität noch nicht erreicht, wobei in den Medien zunehmend über Schweizer E-Sports berichtet wird. Daneben zeigt sich die wachsende Popularisierung an deren Institutionalisierung und der Durchführung von Events: Es bestehen die *Swiss E-Sports Federation (SESF)*^[11] und die *Swiss Association for eSports and Gaming (SAEG)*^[12], verschiedene E-Sports-Events wie die *SwitzerLAN 2016* mit 1000 Teilnehmer/innen^[13], Turniere sowie E-Sports-Teams und teilweise Schweizer E-Sports-Ligen.

Folglich handelt es sich um ein Phänomen mit wachsender Bedeutung. In meinem Artikel setze ich mich mit der Schweizer E-Sports-Szene auseinander, wobei ich den Fokus auf die E-Sportler/innen selbst und deren Alltag lege.^[14] Dazu führte ich eine Feldforschung bei *mYinsanity (mYi)*, der grössten E-Sports-Organisation der Schweiz, durch. Um Einblicke in die Organisation und die Lage der E-Sports in der Schweiz zu erhalten, interviewte ich Manuel Oberholzer, Mitglied der Leitung von *mYi*. Durch Interviews mit Spielern^[15] des *League of Legends*-Team von *mYi* konnte ich Eindrücke über ihren Alltag und ihre Spieler-Karrieren gewinnen.^[16] Ergänzend dazu wandte ich bei

einem Training dieses Teams die Methode der (teilnehmenden) Beobachtung^[17] an, um selbst erfahren und beobachten zu können, wie ein solches Training abläuft.

***mYinsanity* und die Lage der E-Sports in der Schweiz**



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9/?p=71>

Im Experten-Interview erklärte mir Manuel Oberholzer, dass in der Schweiz im Vergleich zu Deutschland in Bezug auf E-Sports grosser Nachholbedarf bestehe.^[18] In den letzten Monaten sei es jedoch zu verschiedenen positiven Entwicklungen gekommen. So wurde im August 2016 die *Swiss Association for eSports and Gaming (SAEG)* gegründet und die bereits seit einiger Zeit existierende *Swiss E-Sports Federation (SESF)* befinde sich in einer Phase der Re-Organisation. Die Entwicklungen in der Schweizer E-Sports-Szene seien auch andersorts sichtbar: Im Oktober 2016 wurde die Plattform *e-sports.ch* mit *UPC*^[19] als Hauptsponsor eröffnet. Auch im klassischen Sport halten E-Sports immer mehr Einzug – so habe bspw. der FC St. Gallen *FIFA*-Spieler aufgenommen; beim FC Luzern sei ähnliches geplant.^[20]

Dass sich innerhalb der Schweizer E-Sports-Szene vieles im Aufbau befinde, allerdings trotzdem noch viel aufzuholen sei, betonte Oberholzer im Interview.^[21] In einer breiten Öffentlichkeit werden E-Sports noch kaum wahrgenommen, was unter anderem damit zusammenhänge, dass aktuell E-Sports-Zuschauer/innen auch diejenigen seien, die selbst spielen.^[22] Um eine grössere Entwicklung der Schweizer E-Sports-Szene voranzutreiben, sollte deshalb ein Publikum generiert werden, das nicht nur aus Gamer/innen, sondern auch aus reinen Zuschauer/innen bestehe. Dabei sieht Oberholzer die Zukunft vor allem in Live-Übertragungen von E-Sports-Matches und -Turnieren auf Portalen wie *Facebook*, *YouTube* oder *Twitch*.^[23]

Manuel Oberholzer ist Projektleiter und Marketing-Manager bei *MYI Entertainment*^[24] und Head of Marketing bei *mYi Schweiz*^[25]. Als Verein existiert *mYinsanity* seit 2009. Im Sommer 2016 wurde die GmbH *MYI Entertainment* gegründet, die als eine Art «Obergefäß» fungieren soll, um gegenüber Partner/innen einheitlicher auftreten zu können. Seit Dezember 2016 wird *mYinsanity* neu in *mYi International* und *mYi Schweiz* unterteilt. Dadurch soll einerseits eine bessere Förderung der Schweizer E-Sports-Szene erreicht werden, andererseits sollen Chancen für neue Partnerschaften entstehen.^[26] *mYi International* unterstützt zurzeit Spieler/innen und Teams der Games *HearthStone*, *StarCraft 2*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Heroes of the Storm* und *Rocket League*.^[27] Bei *mYi Schweiz* sind Spieler/innen und Teams der Games *League of Legends*, *Dota 2*, *Hearthstone* und demnächst auch *Counter Strike: Global Offensive* unter Vertrag.^[28] Insgesamt haben Spieler/innen und Teams von *mYi* bereits über 500'000 Dollar Preisgeld gewonnen.^[29] Die Mitarbeiter/innen von *mYi* erhalten jedoch meist keinen Lohn für ihre Tätigkeit in der E-Sports-Organisation. Mit *MYI Entertainment* soll sich das allerdings ändern: Angemessene Löhne und die Schaffung von Vollzeitstellen sind das Ziel.^[30]

Das Gaming-Haus von *mYi* befindet sich im ruhigen und ländlichen Kirchlindach in der Nähe von Bern. Es ist einerseits das Zuhause zweier Manager der Organisation wie auch einiger ihrer Freunde aus dem Gaming-Bereich, andererseits bietet es Raum für Bootcamps oder Events wie kleinere Turniere oder Übertragungen von grossen E-Sport-Turnieren. Teilweise wohnen dort für mehrere Monate Spieler/innen, die bei *mYi* unter Vertrag stehen. Im Haus fand am Tag meines Besuches ein *HearthStone*^[31]-Turnier statt. Zudem führte das *League of Legends*-Team ein fünftägiges Trainings-Camp durch. Das *League of Legends*-Team von *mYinsanity*

Bei *League of Legends* (*LoL*) handelt es sich um ein kostenloses Computerspiel^[32], das dem Genre des Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)^[33] zugeordnet wird. Seit es im Jahr 2009 auf den Markt kam, entwickelte es sich zu einem der populärsten Games dieses Genres^[34] und wird von ca. 100 Millionen Spieler/innen mindestens einmal im Monat gespielt.^[35]

Gespielt wird *LoL* in zwei gegnerischen Teams mit jeweils fünf Spieler/innen auf einer räumlich begrenzten Map (Spielfeld).^[36] Zu Beginn der Spielpartie können die einzelnen Spieler/innen je einen aus aktuell über 130 sogenannten Champions^[37] (Game-Charaktere) wählen, die sich in Aussehen und Fähigkeiten unterscheiden^[38]. Jedes Team besitzt jeweils eine Base, die sich an beiden Enden des Spielfelds befindet. Ziel des Spiels ist es, die Base des anderen Teams zu zerstören. Die durchschnittliche Spieldauer für ein Game (inklusive der Auswahl der Champions) beträgt rund 30 bis 40 Minuten.



Abb. 1: Cover von League of Legends



Ein YouTube Element wurde aus dieser Textversion ausgeschlossen. Sie können es hier online ansehen: <https://dlf.uzh.ch/openbooks/werkstuecke9?p=71>

Momentan existiert in der Schweiz keine *League of Legends*-Liga, daher besteht zurzeit nur die Möglichkeit, an Turnieren und LANs zu spielen.^[39] Mehrere Versuche, eine solche Liga aufzubauen, sind gescheitert, da es in der Schweiz viele Teams gibt, die nicht dazu bereit sind, alle zwei Wochen ein Wochenende für das Gamen zu opfern. Dazu kommt die kurze Beständigkeit der Teams: Viele lösen sich bereits nach kurzer Zeit wieder auf.^[40]

Das *LoL*-Team, das bei *mYi* unter Vertrag ist, besteht aus einem Team-Manager und fünf männlichen Spielern, die jeweils eine der möglichen Spiel-Positionen besetzen. Die Team-Bildung ist dabei die Sache der Spieler/innen und des Team-Managers; *mYi* hält sich bewusst aus dieser Entscheidung raus. In diesem Kontext erklärte Manuel Oberholzer: «Für uns ist einfach wichtig, dass wir ein funktionierendes und gutes Team haben. Wer jetzt dort spielt, ist für uns eigentlich nur sekundär wichtig. Für uns ist wichtig, dass das Marketing funktioniert.»^[41]

Die E-Sports-Organisation *mYi* unterstützt ihr Team, indem Räumlichkeiten für Trainingswochen zur Verfügung gestellt werden, wie das während des Interview-Termins stattgefundenene Bootcamp. Eine weitere Form der Unterstützung ist finanzieller Art. So werden bspw. Eintritte für LANs von *mYi* bezahlt. Gehört das Team bei einem Turnier zu den Top 3, erhält jede/r Spieler/in zusätzlich zum Preisgeld 50 Schweizer Franken von *mYi*. Sonstige Kosten wie die Ausrüstung (PC, Tastatur, Maus, Headset etc.) und Reisekosten müssen die Spieler/innen selbst übernehmen, was diese durchaus vor finanzielle Probleme stellen kann.^[42] In der jetzigen Formation existiert das *LoL*-Team von *mYi* erst seit November 2016 und hat bisher an einem Online-Turnier teilgenommen.^[43] Da das Team erst seit Kurzem zusammen spielt, gibt es noch keine fixen Trainingszeiten, wie es normalerweise üblich ist. Drei fixe Trainings pro Woche sind die Norm, zusätzlich dazu würden Spieler/innen allein spielen, um ihre Champions zu trainieren. Die Organisation der Trainings gestaltet sich zurzeit aufgrund der verschiedenen Zeitfenster der Teammitglieder schwierig: Drei der Spieler befinden sich momentan noch in der Ausbildung und haben daher unter der Woche nur wenig Kapazität.

Plusle, Swissi und Tirizio im Gespräch

Der Weg ins *League of Legends*-Team

Für das Gruppeninterview^[44] stellten sich drei der fünf Spieler des *LoL*-Teams zur Verfügung. Diese drei Spieler waren zum Zeitpunkt des Interviews zwischen 18 und 22 Jahre alt. Im Folgenden soll ihr Weg zum *LoL*-Team nachgezeichnet werden. Der 18-Jährige mit dem In-Game-Namen Plusle besucht zurzeit die Handelsmittelschule. Er ist Captain des Teams und spielt die Position <Top>. Plusle spielt seit ca. fünf Jahren am Computer, vorher nutzte er Konsolen. Den allerersten Kontakt mit Games hatte er mit etwa vier Jahren. Seit der zweiten Sekundarstufe spielt er *LoL*, allerdings erst seit eineinhalb Jahren intensiv.

Swissi ist 20 Jahre alt, gelernter Metallbauer und zurzeit auf Stellensuche. Im Team spielt er die Position <Mid>. Seine Gamer-Anfänge liegen lange zurück: Als Kind habe er einen Gameboy besessen, aber nie wirklich damit gespielt. Erst als er in der ersten oder zweiten Klasse eine Playstation von seinem Vater geschenkt bekommen habe, sei er zum Gamer geworden. Inzwischen spielt er *LoL* seit fünfeinhalb Jahren, habe aber dazwischen ein Jahr lang fast gar nicht gespielt.

Der im Spiel Tirizio genannte Mann ist 22 Jahre alt und besuchte das Gymnasium, bevor er dieses abbrechen musste. Bei *LoL* spielt Tirizio die Position <Support>. Mit neun oder zehn Jahren begann er mit dem Gamen, durfte damals aber nur zwei Stunden pro Woche vor dem PC verbringen – seine Eltern seien diesbezüglich sehr streng gewesen. *LoL* spielt er seit sieben Jahren; die ersten drei Jahre davon aber eher selten und unregelmässig. Seit vier Jahren absolviert er nun nicht mehr lediglich zwei Spiele im Monat, sondern spielt jede Woche.

Zwei der Befragten kamen durch einen Freund das erste Mal in Kontakt mit *LoL*, Swissi hingegen lernte das Spiel durch seinen Cousin kennen. Über Freunde und Familie in die Game-Welt zu gelangen, beschreibt T. L. Taylor als typischen Weg: «Unsurprisingly most players start in their own, or friend's, homes. They pick up a game, often on the recommendation of a friend or family member, and find it captivates them.»^[45] Entgegen der Aussage von Taylor schilderten alle Interviewten, dass sie anfänglich keinen Gefallen am Spiel fanden. Swissi habe sogar gedacht, um direkt mit seinen Worten zu sprechen: «Was isch das für es Shit-Game!»^[46] Ähnlich hätten auch Tirizio und Plusle reagiert. Letzterer habe *LoL* nach dem ersten Versuch auch gleich wieder deinstalliert. Trotzdem habe es die Befragten irgendwie fasziniert, weshalb sie beim Spiel geblieben bzw. zu ihm zurückgekehrt seien.

Die Wege zum kompetitiven Spielen unterscheiden sich bei den interviewten Spielern. Tirizio suchte aktiv den Vergleich mit anderen Spieler/innen – sein Wunsch war es, die dem Spiel zugrunde liegenden Strategien noch besser zu verstehen, es strategisch zu durchdringen: «In dem Sinn: gescheiter spielen, mit Überlegung spielen und nicht einfach spielen, damit ich möglichst viel Zeit verschwendet habe.»^[47] Der kompetitive Aspekt ist ihm also wichtig.

Anders bei Swissi, für den die sozialen Aspekte wichtiger waren. Er erklärte, er habe nie gern allein *LoL* gespielt. Die logische Konsequenz daraus war das Spielen mit Freunden. Trotzdem müsse man auch allein spielen, um zu trainieren, weiterzukommen und dazuzulernen. Mit der Zeit sei Swissi bewusst geworden, dass er in *LoL* «nicht so schlecht» sei, worauf er sich entschieden habe, sich ein Team zu suchen: «Zu fünft ist es viel komplexer, das macht viel mehr Spass.»^[48] Kollaboration und Komplexität fördern somit für Swissi die Attraktivität des Spiels.

Plusle hingegen suchte nicht, sondern wurde gefunden: Das «Fun-Team» seines Bruders, also ein

Team ohne grössere Ambitionen, suchte nach einem fünften Spieler. Erst als ein Freund, der nach Plusles Angaben mit Abstand besser als alle anderen spielte, eine Anfrage vom damals besten Schweizer Team bekommen habe, erfuhr er, dass überhaupt ambitioniertere Teams, Turniere und LANs existierten. Zu diesem Zeitpunkt habe Plusle grosse Vorurteile gegenüber Spielern, die LANs besuchen, gehabt und er habe niemals daran gedacht, selbst einmal an solchen Events teilzunehmen. Nach und nach entwickelten sich die Spieler in seinem Freundeskreis weiter, wurden besser und gelangten so zu verschiedenen Organisationen, was auch ihn anspornte: «Ehrlich gesagt: Wären meine Kollegen nicht gut geworden, hätte ich niemals so etwas probiert.»^[49] Soziale Aspekte sind damit nicht nur Reiz, sondern auch Ansporn.

Dieser Einstieg in eine Gaming-Karriere findet sich auch in den Forschungen von Taylor. Der Wunsch nach dem Vergleich und einem sich Messen mit anderen Spieler/innen treibt viele E-Sportler/innen an^[50], wie auch das Ziel des besseren Spielverständnisses und das Beherrschen des Games: «They will devote hours upon hours to mastering it, endlessly fascinated by the intricacies of the system, its characters, its weapons, its properties. Figuring out strategies and tactics become core play activities.»^[51] Wie Swissi und Plusle beginnen viele E-Sportler/innen mit dem Spielen mit Offline-Freunden oder Familienmitgliedern.^[52] Dabei kristallisieren sich die angehenden E-Sportler/innen öfters als die stärksten Spieler/innen im Team heraus, was dazu führt, dass sie ihr Können ausserhalb des engeren Freundeskreises oder der Familie testen möchten: «The move to playing beyond their immediate social network is an important developmental step in the life of a pro gamer.»^[53] Daraus folgt, dass solche Spieler/innen von Teams und Clans aufgenommen werden, deren Mitglieder sie oft nur online kennen.^[54]

Obwohl sich die Wege der interviewten Spieler zu E-Sports unterscheiden, weisen diese eine Gemeinsamkeit auf. Egal ob es darum geht, sich mit anderen Spieler/innen zu messen, zu einem Team zu gehören oder sich gegenseitig anzuspornen: Die sozialen Aspekte stehen im Zentrum.

Skills und Rahmenbedingungen

Was muss ein/e Spieler/in mitbringen, um in der Welt der E-Sports bestehen zu können? Für professionelles Gaming sind laut Taylor folgende Aspekte ausschlaggebend:

«If we were to break down the various areas that professional play requires it would include embodied skill and mastery, technical facility, game and systems mastery, tactical and strategic thinking, skilled improvisation, social and psychological skills, and, at the top-most end, career and institutional savvy.»^[55]

Darüber hinaus wird aus den Interviews klar, dass (Selbst-)Disziplin, Durchhaltevermögen sowie Kritikfähigkeit zentrale Eigenschaften sind, die ein/e E-Sportler/in mitbringen muss. Auf einem höheren Level sind laut Tirizio vor allem die Motivation und der Wille entscheidend. Plusle sieht dies ähnlich: Wenn ein Training ansteht, müsse man dieses auch durchziehen. Zudem habe ein/e E-Sportler/in seinem Team gegenüber eine gewisse Verpflichtung: So könne man gemäss Plusle nicht nach kürzester Zeit einfach aus einem Team aussteigen, lediglich weil man keine Lust mehr habe. Dieses Durchhaltevermögen sei besonders wichtig, wenn es um die Trainingszeiten eines/einer Top-Spieler/in gehe, die zwischen zehn bis zwölf Stunden pro Tag lägen. Plusle habe dies als Selbstversuch während seiner Ferien ausprobiert – nach ein- bis eineinhalb Tagen habe er seine Motivation und die Lust zu spielen verloren: «Ich mache das Spiel gern, aber ich mache auch andere Dinge gern.»^[56] Entweder müsse man das Spiel sehr mögen, oder es «committed» und fokussiert

durchziehen.

Swissi fügte hinzu, dass bei einem/einer Profi-Spieler/in, der/die sein/ihr Geld mit E-Sports verdiene, ein Vertrag dazukomme. Dadurch werde das Gamen zu seinem Job. Beim Spielen selbst ist laut Plusle zudem Kritikfähigkeit gefragt: Man müsse sowohl Kritik annehmen können als auch selbstkritisch sein. Ein/e E-Sportler/in müsse einsehen können, wenn er einen Fehler gemacht habe und an seinen Schwächen arbeiten, statt Ausreden wie <die Tastatur hat geklemmt> zu suchen.

Daneben wurde von Swissi Talent als weitere Voraussetzung für E-Sports genannt: «Wenn man wirklich erfolgreich sein will, muss man ein Grundtalent mitbringen.»^[57] Es gäbe viele <schlechte> Spieler/innen, die ihre Defizite durch viel Training wettmachen können. Diejenigen, die Talent mitbringen, würden schneller lernen und dadurch automatisch besser werden als erstgenannte. Dies mache es einfacher, ein hohes Level erreichen zu können. Als weiteren wichtigen Faktor nannte Plusle die Zeit. Es gäbe Schwierigkeiten, E-Sports mit einer herkömmlichen Sportart zu kombinieren, da beide Trainings meistens zur gleichen Zeit stattfinden würden.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Akzeptanz des Umfeldes, insbesondere auch jene der Eltern, bei denen die befragten Spieler noch wohnen: «Wenn es heisst: heute ist Training und dann sagt die Mutter <Nein, du darfst nicht gamen!>»^[58], sei es nicht möglich, E-Sports zu betreiben, erklärte Plusle.

E-Sports zwischen Spiel und Ernst - «Man will was erreichen»

Kann eine Grenze zwischen Hobby und E-Sports gezogen werden? E-Sports hebt Oberholzer von Casual Gaming^[59] durch folgende Charakteristika ab: Ambitioniertes, kompetitives Gaming in einem Team und die Teilnahme an Turnieren gehören ebenso zu E-Sports wie das Lesen von Guides. Die Mitglieder des LoL-Teams schauen zudem Streams, vor allem wenn es sich dabei um gute Teams und grosse Turniere handle.

Einen weiteren wichtigen Aspekt in der Abgrenzung von E-Sports zu Casual Gaming stellen die Trainings im Team dar, die von Ernsthaftigkeit und Konzentration geprägt sind. Bei der teilnehmenden Beobachtung fielen insbesondere das Aushandeln der Spielstrategie bei der Wahl der Champions sowie die Kommunikation während des Matches auf. Das Diskutieren und Miteinander-Sprechen wurde während des gesamten Spiels so gut wie nie unterbrochen. Nach der Niederlage wurde das Spiel analysiert, diskutiert und bestimmte Spiel-Szenen nochmals angeschaut.

Die Spieler selbst grenzen Casual Gaming von E-Sports durch folgende Aspekte ab: die Motivation, sich ständig zu verbessern, das bessere Spielverständnis der E-Sportler und das strategische und umsichtige Teamplay. Dazu führt Tirizio aus:

«Diejenigen, die einfach so ein bisschen in der Freizeit spielen, verstehen nicht, was sie machen. Sie können ihre Champions nicht wirklich spielen, sondern sie denken: <Ahh, dieser Champion hat noch coole Dinge, die er machen kann!> Aber sie verstehen nicht wirklich, was man damit machen könnte und wie man das nutzen sollte. Das ist genau das, was wir versuchen, auf ein möglichst hohes Level zu bringen: Welche Champions passen am besten zusammen und können etwas Sinnvolles zusammen machen und das volle Potenzial ausschöpfen? Das ist für mich der grösste Unterschied.»^[60]

Hier vollzieht Tirizio eine klare Abgrenzung von Hobby-Spieler/innen: Durch die intensivere Auseinandersetzung mit einem Computerspiel erreichen E-Sportler/innen ein besseres Spielverständnis und dadurch ein höheres Spiel-Niveau als Casual Gamer/innen. Dass ein besseres Spielverständnis der E-Sportler/innen einer der wichtigsten Aspekte des kompetitiven Gamings ist, konnte Taylor auch auf internationalem Level feststellen:

«One of the most important things looking closely at the practices of highend competitive computer gamers reveals is that playing can be a complex form of expressive human action. Rather than gamers being simply <button mashers>, professional players illuminate the skill, strategic thinking, embodied knowledge, and complex human-technological hybridity at work in producing sophisticated computer game play.»^[61]

Plusle erklärt, er sei vor seiner E-Sports-Karriere schneller mit sich und seiner Leistung zufrieden gewesen. Er nennt das Beispiel eines Teams, das sie im Moment noch nicht schlagen könnten. Wenn er und sein Team nur casual spielen würden, könnten sie sagen, es sei egal, das Gegnerteam sei schlichtweg besser. Als E-Sportler aber arbeiten sie daran, sich zu verbessern, sodass sie das Gegnerteam schlagen können. Dem stimmt auch Tirizio zu: «Man will was erreichen.»^[62]

Ähnlich verhalte es sich, wenn man einen guten Champion nicht gern spiele. Da man im Team schnell ersetzt werden könne, müsse man lernen, einen solchen Champion zu spielen. Man müsse sich anpassen können. So gehört auch für Plusle Teamplay zu E-Sports und zum Spielen im Team. Man spiele auch einen Champion, den man nicht unbedingt bevorzuge, lediglich weil es für das Team nützlich sei. Swissi sieht dabei Aspekte der Verpflichtung dem Team gegenüber:

«Wenn man in der Freizeit spielt, hat man keine Verpflichtungen. Wenn man ein Team hat, spielst du nicht für dich selbst, sondern auch für die anderen. Du willst nicht, dass sie wegen dir verlieren, weil du es nicht so ernst nimmst.»^[63]

Daher käme es auch vor, dass man spiele, auch wenn man keine Lust dazu habe. E-Sports scheinen also zwischen Hobby und Arbeit zu pendeln. Viele Aspekte, die eher dem Bereich der Arbeit zugeordnet werden können, treffen auch auf E-Sports zu, denn das Team muss einen Vertrag mit *mYi* einhalten und die einzelnen Spieler haben Verpflichtungen dem Team gegenüber.

E-Sports und Familie - «Mein Vater findet es easy cool»

Der Alltag der befragten *LoL*-Spieler richtet sich insbesondere nach ihrer Haupttätigkeit wie bspw. ihrer Ausbildung. E-Sports-Trainings und -Turniere dominieren die Freizeit der Befragten in einem hohen Mass. Die Abende sind oft für die Trainings reserviert, weshalb Planung und Absprachen für die Interviewten ausgesprochen wichtig sind. Ansonsten wäre es kaum möglich, neben E-Sports noch Freizeitaktivitäten zu betreiben. Für spontane Unternehmungen bleibt nur selten Zeit.

Tirizios Eltern und Plusles Mutter wären ganz und gar nicht begeistert gewesen, dass ihre Söhne so oft am Computer spielten. Plusles Mutter habe sich vor allem zu Beginn, er war damals erst 15 Jahre alt, stark gegen das Gamen ausgesprochen. Plusles Vater sehe dies lockerer: «Mein Vater findet es easy cool, getraut sich aber wie zum Teil nicht, das zu sagen.»^[64] Ein Schlüsselerlebnis sei der Besuch des alten *mYi*-Teams gewesen, als er im Krankenhaus war. Dieser Besuch fand zeitgleich mit dem seiner Eltern statt, wobei diese sahen, dass es sich bei diesen Gamern um <ganz normale

Menschen» handle. Inzwischen werde E-Sports auch von seiner Mutter eher akzeptiert. Plusle war sich bewusst, dass dies Zeit brauche:

«Es entwickelt sich, man muss dem Zeit geben. Ich habe auch nicht von Tag eins an erwartet, dass wenn ich zu meiner Mutter sage, «Hey, ich game nun um Geld!», dass sie sagt «Super, mach weiter so!».»^[65]

Wie Plusles Vater gehe auch jener von Swissi mit dem Gamen seines Sohnes eher lockerer um. Er habe ihm nie gesagt, dass er aufhören müsse. Trotzdem würde sein Vater ab und zu mit Kommentaren sein Spielverhalten kritisieren. Plusles Schulkollegen/innen hätten lange nicht gewusst, dass er E-Sports betreibe. Erst nach einem Bericht über E-Sports in der *SRF Sportlounge*, in dem er als Caster vorkam, erfuhren sie davon. Nun machen die einen Witze, andere fänden es cool, aber die meisten könnten sich nichts darunter vorstellen.

Da Swissi im Rahmen seiner Berufslehre eine Vertiefungsarbeit über E-Sports geschrieben hatte, wussten seine Klassenkolleg/innen darüber bescheid. Wie bei Plusle stiessen Swissis E-Sports-Tätigkeiten bei seinen Schulfreund/innen und Arbeitskolleg/innen kaum auf Interesse. Mit blöden Sprüchen wurde auch Swissi konfrontiert: Er brachte dies in Zusammenhang mit der meist negativen Berichterstattung über Games im Fernsehen, die ein Bild von einem faulen, im Keller sitzenden Gamer vermitteln würden. Swissi grenzt sich selbst stark von diesem mit Vorurteilen behafteten Bild ab: «So wie wir es spielen, ist es halt etwas ernster. Es ist etwas mehr als ein Hobby.»^[66]

Nebst dem Betreiben von E-Sports tanzt Tirizio in seiner Freizeit. Diejenigen unter seinen Tanz-Freund/innen, die er öfters sehe, wissen, dass er E-Sports spiele. Einige fänden es cool, andere wiederum hätten kein Interesse daran. So scheint für Tirizio die Meinung anderer auch keine Rolle zu spielen: «Mir ist es eigentlich egal, was sie davon halten – es ist meins und nicht ihres.»^[67] Trotzdem berichtet er über die Schwierigkeit der allgemeinen Akzeptanz: «Viele haben etwas gegen den PC. Der PC sei Gift und sehr süchtig machend. Ich musste mich immer wieder verteidigen, dass ich das mache.»^[68] Das fehlende Wissen der Gesellschaft wurde auch von Oberholzer im Experten-Interview angesprochen. So wüssten viele Leute gar nicht, dass Games überhaupt kompetitiv gespielt werden können. Auf diesen Umstand macht auch Taylor aufmerksam: «[...] it is not unusual for players to find their passion not understood outside the community.»^[69] Dieses Unwissen kommt auch bei Oberholzer in der Beobachtung der Medienberichterstattung zum Vorschein: Werde über E-Sports in den Medien berichtet, so erkläre man E-Sports als Phänomen und publiziere dabei nicht, wie bei klassischen Sportarten üblich, die Resultate oder Analysen der Spiele.^[70] Reine Resultate und Spielanalysen könnten momentan wohl nur Mitglieder der E-Sports-Szene verstehen. Problematisch an dem von Oberholzer beschriebenen Unwissen der Öffentlichkeit ist, dass dieses die kaum vorhandene Akzeptanz des E-Sports verstärke. Man müsse zuerst das Stigma überwinden, dass alle Gamer/innen «Kellerkinder» seien, meinte Oberholzer. Der Marketing-Experte von *mYi* fügte hinzu, dass sich dies mit Handy-Games, Party-Games und Konsolen wie der Nintendo Wii in einem Wandel befinden würde: «Auch wenn es die Leute nicht realisieren: Eigentlich ist heute fast jeder ein Gamer.»^[71] Trotzdem bedeute dies nicht, dass sich automatisch sämtliche dieser Menschen für E-Sports interessieren würden.

Bildung von Freundschaften durch das Gamen - «Es ist egal,

woher du kommst, es verbindet dich»

Das Teilen einer gemeinsamen Leidenschaft innerhalb der Gaming- und E-Sports-Szene sowie das gleichzeitige Unverständnis der Aussenwelt, das den Spieler/innen entgegengebracht wird, führen sowohl zu einer Abgrenzung gegen aussen als auch zu einer Identifikation gegen innen. Diese identitätsbildenden Prozesse stärken den Zusammenhalt der Gruppe. Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass sich, so berichteten die Interview-Partner, durch E-Sports und Gaming neue Freundschaften bilden. Bspw. habe Swissi seine engen Freunde durch das Gamen kennengelernt. Man könne sich besser mit ihnen unterhalten, da man dasselbe Hobby teile: «Es ist egal, woher du kommst, es verbindet dich.»^[72] Auch Plusle berichtete von Freundschaften, die durch das gemeinsame Spielen entstanden seien. Swissi fügte hinzu, man habe sehr viele Kollegen, lediglich sehe man diese nicht ständig: «Man muss nicht jeden Tag jemanden sehen, um mit ihm befreundet zu sein.»^[73] Solche Aussagen stehen den Vorwürfen, Online-Games würden zu einer Verminderung an sozialen Beziehungen führen^[74], diametral gegenüber. Ähnliche Befürchtungen hatte auch Swissis Vater, der ihn mit Kommentaren wie «So findest du keine Kollegen!»^[75] konfrontierte.

Studien belegen jedoch, dass das Teilen von gemeinsamen Freizeitaktivitäten dazu beiträgt, bereits bestehende soziale Beziehungen wie Freundschaften aufrecht zu erhalten und zu festigen, aber auch neue zu bilden.^[76] So wirkt das gemeinsame Spielen in einem E-Sports-Team als wichtiger Faktor in der Bildung und Aufrechterhaltung von Freundschaften, die über das Gamen hinauswirken:

«One's co-players are often more than just individuals who help achieve in-game instrumental goals. Co-players often become close, trusted friends and valued sources of online advice.»^[77]

Das Spielen in Clans und Teams wirkt einer potenziellen sozialen Isolation durch das Gamen also eher entgegen, als dass dadurch eine solche erzeugt und gefördert wird.^[78]

Im Interview bestätigte Plusle, dass Freundschaften auch innerhalb eines Teams ein zentrales Element darstellen. In seinem ersten Team verliessen seine Freunde nach und nach die Mannschaft; mit den neuen Mitgliedern verstand er sich nicht mehr so gut. Das führte dazu, dass Plusle den Spielspass etwas verlor. Im jetzigen LoL-Team von mYi sei das anders: «Es ist halt auch wie eine Familie hier, blöd gesagt.»^[79] Soziale Beziehungen innerhalb eines Teams scheinen also eine wichtige Rolle zu spielen. Ein Team muss auf der zwischenmenschlichen Ebene funktionieren, da ein gemeinsames Zusammenspiel, und damit auch der Erfolg im Spiel, sonst kaum möglich sind.

Auch Martin Geisler betont die zwischenmenschliche Ebene eines funktionierenden Teams: «Soziales Handeln, Gefühlsbekundungen, gemeinsame Erlebnisse, Eifer und Freundschaftsbande kennzeichnen einen in sich erfolgreichen Clan.»^[80] Typisch für Teams und Clans seien laut Geisler zudem die sowohl online als auch offline stattfindenden Gruppenaktivitäten^[81], die sich bei den befragten LoL-Spielern bspw. in Form eines Bootcamps oder gemeinsamer LAN-Besuche ebenfalls wiederfinden lassen.

Zukunftsperspektive - «Ich mache es, solange es mir Spass macht, und sehe, wohin es mich führt»

Auf einer noch <höheren> Stufe als E-Sportler/innen befinden sich Pro-Gamer/innen. Die Grenzen

zwischen E-Sportler/innen und Pro-Gamer/innen sind fluid, trotzdem grenzen sich die interviewten E-Sportler selbst von Letzteren ab. Ein/e Pro-Gamer/in erreicht ein höheres monetäres Level und betreibt E-Sports als Haupttätigkeit. Es sei sehr schwierig, in der Schweiz Pro-Gamer/in zu werden, erklärten alle der befragten Spieler. Das Hauptproblem liege dabei im hohen Lohnniveau in der Schweiz: «Es ist es wie nicht wert. Der Lohn wird ja nicht an die Nationen angepasst.»^[82] In anderen Ländern mit geringeren Löhnen sei es wahrscheinlicher, dass es sich auszahlen würde, komplett auf das professionelle Gamen zu setzen, erzählte Swissi. Auch Plusle stimmte dem zu: «Du musst schon zu den Starspielern gehören, dass du viel Geld machst.»^[83]

Dazu komme die Unsicherheit, in einem Team bleiben zu können. Man könne jederzeit aus dem Team fliegen, es gäbe keine Versicherung, dass man in drei Jahren noch Teil davon sei, erzählte Plusle. Zudem sei es nicht möglich, während seines gesamten Lebens Pro-Gamer zu sein. Tirizio erklärte, dass man ab dem 25. Lebensjahr nicht mehr besser werde. Es sei zwar möglich, das Niveau durch intensives Training bis etwa zum 30. Lebensjahr aufrechtzuerhalten, danach gehe es unweigerlich abwärts.^[84] Wenn man Glück habe, könne man dann einen Manager- oder Coaching-Job übernehmen, ansonsten gebe es kaum Möglichkeiten, in diesem Business weiterzuarbeiten

Die Erfolgchancen, mit dem *LoL*-Team auf dem internationalen Markt mithalten zu können, betrachtet Plusle eher nüchtern. Zwar seien sie auch sehr nahe daran, auf einem «guten Level» zu spielen, aber Teams, die vom Gamen leben können, seien auf einem ganz anderen Niveau: «Gegen Teams, die zehn Stunden pro Tag trainieren, haben wir keine Chance. Das müsste man selbst auch tun.»

So ist es nicht erstaunlich, dass keines der drei befragten Team-Mitglieder seine Zukunft als professioneller Spieler in E-Sports sieht. Tirizio erklärte, er habe überhaupt keine Absicht, Pro-Spieler zu werden und voll auf E-Sports zu setzen: «Ich mache es, so lange es mir Spass macht, und sehe, wohin es mich führt.» Nach ihrer Zeit als aktive Spieler sei es für Plusle und Swissi zudem vorstellbar, eine Aufgabe im Bereich Management oder Spieler-Coaching zu übernehmen.

«Es ist mehr als ein Hobby»

Es konnte gezeigt werden, dass sich die interviewten *LoL*-Spieler in einem Stadium zwischen Professionalität und Hobby befinden. Einerseits spielen sie in einem Team, sind bei *mYi* unter Vertrag, verdienen mit dem Gamen teilweise Geld, haben Verpflichtungen dem Team gegenüber und sind dem Training verpflichtet, selbst wenn die Lust dazu fehlt. Trotzdem sehen sie E-Sports nicht als ihr zukünftiges Standbein, da sie sich der Schwierigkeit, in der Schweiz von E-Sports leben zu können, durchaus bewusst sind. Die Befragten haben also keine Illusionen, als E-Sports-Profi Karriere zu machen und zum Star zu werden – trotzdem investieren sie viel Zeit und Engagement in ihre Leidenschaft, wie man das von ambitionierten Sportler/innen kennt.

In vielen Bereichen können Parallelen von E-Sports zu klassischen Sportarten gezogen werden. Dieser Vergleich wurde von den Interviewten oft selbst gemacht – ohne dass ich sie direkt darauf angesprochen hätte. Daher ist die Thematisierung dieses Aspekts unumgänglich: Typisch für E-Sports und «herkömmlichen» Sport sind bspw. die regelmässigen Trainings, die Analysen und Diskussionen eines Matches, sportliche Team-Kleidung sowie das junge Alter der Spieler, das sich auch im *LoL*-Team zeigt. Dies hängt vermutlich einerseits mit der weniger starken beruflichen und familiären Einbindung zusammen, andererseits mit den mit zunehmendem Alter abnehmenden gaming-relevanten Fähigkeiten. Zudem geschieht, ähnlich wie beim klassischen Sport, eine Einbettung des E-Sports in den Alltag der Spieler. Dies verhält sich bidirektional: Die Trainings werden sowohl an den Alltag angepasst als auch der Alltag an die Trainings. Multiplayer-Games wie

LoL weisen noch weitere Ähnlichkeiten zu Mannschaftssportarten auf: Teamfähigkeit, Kritikfähigkeit, Durchhaltevermögen und Disziplin können sowohl als Voraussetzungen für E-Sports wie auch für herkömmlichen Sport betrachtet werden und müssen, um erfolgreich zu sein, auch ausgebaut werden.

Eigenschaften wie Kritikfähigkeit und Selbstreflexion, die durch das ambitionierte Spielen in einem Team trainiert und gefördert werden, wurden auch in den Interviews mit den noch jungen E-Sportlern deutlich. Trotz ihres jungen Alters wirkten die Spieler in ihren Antworten sehr reflektiert und zeigten eine realistische Sichtweise auf viele E-Sports betreffende Dinge. Anderorts machte sich das junge Alter hingegen bemerkbar: Die Spieler wohnen noch bei ihren Eltern und sind noch nicht unabhängig. Daher kamen auch immer wieder Regeln zur Sprache, die sie zu befolgen haben, sowie Kommentare der Eltern zum Gaming-Verhalten ihrer Kinder. Die anfängliche Besorgnis der Eltern, dass ihre Kinder in soziale Isolation geraten oder Kontakt mit unpassenden Leuten haben könnten, hat sich im Interview mit den Spielern als nicht berechtigt erwiesen. Entgegen dem Vorurteil der sozial vereinsamen Gamer/innen hat meine Forschung gezeigt, dass Freundschaften gepflegt werden, diese gar als Grundlage der sozialen Beziehungen und des Erfolgs in E-Sports fungieren können. Trotzdem sind sowohl Akzeptanz als auch das Wissen über E-Sports in der breiten Öffentlichkeit anscheinend noch kaum vorhanden, weshalb sich die befragten Spieler oft rechtfertigen und erklären müssen. Die Konfrontation und der Umgang mit Vorurteilen regen ihre bereits erwähnte Introspektion und Gruppenbildung zusätzlich an.

Zur Legitimation von E-Sports und einer möglichen Akzeptanz in der Öffentlichkeit werden von den Interviewten selbst immer wieder Parallelen zwischen E-Sports und herkömmlichem Sport gezogen. Es soll dadurch gezeigt werden, dass sich E-Sports sowohl hinsichtlich Funktionen als auch Anforderungen kaum vom klassischen Sport unterscheiden. Die Legitimation von E-Sports als Sport kann so zur Förderung der Akzeptanz in einer breiten Öffentlichkeit führen. Doch damit die Anerkennung als Sport erfolgen kann, muss zuerst das Wissen über E-Sports ausserhalb der Szene wachsen.

Quellenverzeichnis

Interviews

- Manuel Oberholzer, Experten-Interview vom 07.01.2017 in Kirchlintach.
- Plusle, Swissi und Tirizio, Gruppen-Interview vom 07.01.2017 in Kirchlintach.

Audiovisuelle Quellen

- SRF sportlounge: «e-Sport erobert die Welt». *Schweizer Radio und Fernsehen (SRF)*, 25.04.2016 (<http://www.srf.ch/play/tv/sportlounge/video/e-sport-erobert-die-welt?id=8368967e-9aea-4731-8e4b-ce374ba3cd86>, abgerufen: 19.02.2017).
- SRF sportlounge: «Die Schweiz: e-Sport-Provinz mit Potential». *Schweizer Radio und Fernsehen (SRF)*, 25.04.2016 (<http://www.srf.ch/play/tv/sportlounge/video/die-schweiz-e-sport-provinz-mit-potential?id=00c85313-4944-44c9-a067-b6af31125f10>, abgerufen 19.02.2017).
- Chen, Zhengxing, Yizhou Sun, Magy Seif El-Nasr und Truong-Huy D. Nguyen: Player Skill Decomposition in Multiplayer Online Battle Arenas. Northeastern University, University of California, Los Angeles, Texas A&M University-Commerce Afiliation, 2017.
- Domahidi, Emese, Ruth Festl und Thorsten Quandt: To Dwell among Gamers: Investigating the

- Relationship Between Social Online Game Use and Gaming-Related Friendships. In: *Computers & Human Behavior* 35 (2014), 107-115.
- Flick, Uwe: *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. 4. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2006 (2002).
 - Geisler, Martin: *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. Weinheim und München: Juventa, 2009.
 - Geisler, Martin: *Soziale Prozesse beim Computerspielen und in Computerspielgemeinschaften*. In: Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann (Hg.): *Digitale Spielkultur*. München: kopaed, 2010, 167-177.
 - Kowert, Rachel, Emese Domahidi, Ruth Festl und Thorsten Quandt: *Social Gaming, Lonely Life? The Impact of Digital Game Play on Adolescents' Social Circles*. In: *Computers in Human Behavior* 36 (2014), 385-390.
 - Linder, Rolf: *Die Angst des Forschers vor dem Feld. Überlegungen zur teilnehmenden Beobachtung als Interaktionsprozess*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 77 (1981), 51-66.
 - Martončik, Marcel: *e-Sports: Playing just for Fun or Playing to Satisfy Life Goals?* In: *Computers in Human Behavior* 48 (2015), 208-211.
 - Ratan, Rabindra A., Nicholas Taylor, James Hogan u.a.: *Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends*. In: *Games and Culture* 10/5 (2015), 438-462.
 - Schlehe, Judith: *Formen qualitativer ethnographischer Interviews*. In: Bettina Beer (Hg.): *Methoden ethnologischer Feldforschung*. Berlin: Dietrich Reimer Verlag, 2008, 119-140.
 - Schmidt-Lauber, Brigitta: *Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens*. In: Silke Götsch und Albrecht Lehmann (Hg.): *Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie*. 2. Auflage. Berlin: Dietrich Reimer Verlag, 2007 (2001), 169-188.
 - Schmidt-Lauber, Brigitta: *Feldforschung. Kulturanalyse durch teilnehmende Beobachtung*. In: Silke Götsch und Albrecht Lehmann (Hg.): *Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie*. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Dietrich Reimer, 2007, 219-248.
 - Taylor, T.L.: *Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.
 - Thompson, Joseph J., Mark R. Blair und Andrew J. Henrey: *Over the Hill at 24: Persistent Age-Related Cognitive-motor Decline in Reaction Times in an Ecologically Valid Video Game Task Begins in Early Adulthood*. In: *PLOS ONE* 9/4 (2014), 1-10.
 - Wagner, Michael: *On the Scientific Relevance of eSport*. In: *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press, 2006.
 - Watson, Max: *A Medley of Meanings: Insights from an Instance of Gameplay in League of Legends*. In: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6/1 (2015), 225-243.
 - Köhler, Stefan: «League of Legends – Riot verkündet immense Spielerzahl, im Bereich von Mobile-Titeln». *GameStar*, 13.09.2016 (http://www.gamestar.de/spiele/league-of-legends/news/league_of_legends,44593,3302566.html, abgerufen 18.02.2017).
 - League of Legends Wiki: «Champions». *League of Legends Wiki* (leagueoflegends.wikia.com/wiki/champion, abgerufen: 19.02.2017)
 - liquipedia: «The International 2016». *liquipedia* (http://wiki.teamliquid.net/dota2/The_International/2016, abgerufen: 19.02.2017).
 - MYI Entertainment: «mYinsanity ESports Team». *MYI Entertainment* (<http://www.myientertainment.ch/myinsanity>, abgerufen: 07.02.2017).
 - MYI Entertainment: «Unser Team». *MYI Entertainment* (<http://www.myientertainment.ch/team>, abgerufen: 16.04.2017).

- mYinsanity International: «About us». *mYinsanity International* (<http://myinsanity.eu/about-us/>, abgerufen: 07.02.2017).
- mYinsanity Schweiz: «About us». *mYinsanity Schweiz* (<http://myinsanity.ch/about-us/>, abgerufen: 07.02.2017).
- mYinsanity Schweiz: «Staff». *mYinsanity Schweiz* (<http://myinsanity.ch/staff/>, abgerufen: 16.04.2017).
- Oberholzer, Manuel: «Die SwitzerLAN 2016 in Zahlen». *MYI Entertainment*, 28.10.2016 (<http://www.myientertainment.ch/single-post/2016/10/28/Die-SwitzerLAN-2016-in-Zahlen>, abgerufen: 18.02.2017).
- Swiss E-Sports Federation SESF (<http://sesf.ch/>, abgerufen: 19.02.2017).
- Swiss Association for eSports and Gaming SAEG (<https://saeg.ch/>, abgerufen: 10.02.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Cover von *League of Legends* (<http://www.gamestar.de/spiele/league-of-legends/cover/44593.html>, abgerufen: 20.04.2017).

[1] Wagner 2006, 1.

[2] Ebd., 1

[3] Taylor 2012, 263.

[4] Ebd., 3.

[5] Wagner 2006, 3.

[6] Vgl. Martončík 2015, 208.

[7] Ebd., 208.

[8] Eine LAN (Abkürzung für Local Area Network) oder LAN-Party ist eine Veranstaltung, an der die Teilnehmenden mit Hilfe eines LANs (eines Computernetzwerks innerhalb eines räumlich begrenzten Bereichs) gemeinsam Computerspiele spielen. Oft, aber nicht immer, werden diese Spiele in einer wettbewerbsartigen Form ausgetragen.

[9] Multiplayer Online Battle Arenas (MOBAs) bezeichnen ein Genre von Computerspielen. «[...] MOBAs feature 5-vs-5 competitive matches where each of the ten players selects a champion (or in-game-avatar) to combat before each match starts. Each team consisting of five players has a base to defend and the goal is to attack the opposite teams' champions and ultimately destroy the opponent's base.» (Chen, Sun, El-Nasr und Nguyen 2017, 3).

[10] liquipedia 2017.

[11] Swiss E-Sports Federation SESF 2017.

[12] Swiss Association for eSports and Gaming SAEG 2017.

[13] Oberholzer 2016.

[14] Für eine theoretische Annäherung an das Phänomen E-Sports siehe [den Beitrag](#) von Basil Biedermann in diesem Band.

[15] Das League of Legends-Team von mYi besteht nur aus männlichen Spielern, weshalb im Folgenden nur die männliche Form verwendet wird.

[16] Vgl. Schmidt-Lauber 2007 und Schlehe 2008.

[17] Das Training wurde beobachtet, eine aktive Teilnahme war jedoch nicht möglich. Zur Durchführung einer teilnehmenden Beobachtung siehe Lindner 1981 und Schmidt-Lauber 2007.

[18] Oberholzer 2017.

[19] UPC Schweiz ist die grösste Kabelnetzbetreiberin der Schweiz.

[20] Oberholzer 2017.

[21] Ebd.

[22] Ebd.

- [23] Ebd.
- [24] MYI Entertainment: Unser Team, 2017.
- [25] mYinsanity Schweiz: Staff, 2017.
- [26] MYI Entertainment: mYinsanity ESports Team, 2017.
- [27] mYinsanity International: About us, 2017.
- [28] mYinsanity Schweiz: About us, 2017.
- [29] Oberholzer 2017.
- [30] Ebd.
- [31] HearthStone ist ein strategisches Online-Kartenspiel.
- [32] Als free-to-play-Games werden Spiele bezeichnet, bei denen den Spieler/innen die grundlegenden Spielinhalte kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Es ist jedoch möglich, dass in einem free-to-play-Spiel kostenpflichtige Zusatzangebote erworben werden können.
- [33] Ratan, Taylor, Hogan u.a. 2015, 442.
- [34] Watson 2015, 232.
- [35] Köhler 2016.
- [36] Ratan, Taylor, Horgan u.a. 2015, 442.
- [37] League of Legends Wiki 2017.
- [38] Ratan, Taylor, Hogan u.a. 2015, 442.
- [39] Plusle 2017.
- [40] Ebd.
- [41] Oberholzer 2017.
- [42] Tirizio 2017.
- [43] Zum Zeitpunkt des Interviews konnte das League of Legends-Team bereits Erfahrungen auf internationalem Level sammeln. Auf Schweizer Niveau seien sie zwar gut, erzählte Plusle. Es gäbe nur ein Team, das momentan besser sei als sie – im internationalen Vergleich ändere sich das Verhältnis allerdings (Plusle 2017).
- [44] Vgl. Flick 2006.
- [45] Taylor 2012, 88.
- [46] Swissi 2017.
- [47] Tirizio 2017.
- [48] Swissi 2017.
- [49] Ebd.
- [50] Taylor 2012, 87.
- [51] Taylor 2012, 88.
- [52] Ebd., 87 und 88.
- [53] Taylor 2012, 88.
- [54] Ebd., 88.
- [55] Ebd., 90.
- [56] Plusle 2017.
- [57] Swissi 2017.
- [58] Plusle 2017.
- [59] Casual Gamer/innen sind Gelegenheitsspieler/innen.
- [60] Tirizio 2017.
- [61] Taylor 2012, 132.
- [62] Tirizio 2017.
- [63] Swissi 2017.
- [64] Plusle 2017.
- [65] Plusle 2017.
- [66] Swissi 2017.

[67] Tirizio 2017.

[68] Tirizio 2017.

[69] Taylor 2012, 235.

[70] Dies zeigt sich auch im Bericht über E-Sports und *mYinsanity* der *SRF Sportlounge* (vgl. SRF Sportlounge: e-Sport erobert die Welt 2016 und SRF Sportlounge: Die Schweiz: e-Sport-Provinz mit Potential 2016).

[71] Oberholzer 2017.

[72] Swissi 2017.

[73] Swissi 2017.

[74] Vgl. Griffiths und Hunt 1998, Wan und Chiou 2006 in Domahidi, Festl und Quandt 2014, 108.

[75] Swissi 2017.

[76] Vgl. Feld und Carter 1998 in Domahidi, Festl und Quandt 2014, 108.

[77] Kowert, Domahidi, Festl und Quandt 2014, 386, zit. nach Pena & Hancock, 2006; Williams, 2006; Yee, 2006.

[78] Geisler 2009, 171.

[79] Plusle 2017.

[80] Plusle 2017.

[81] Geisler 2010, 172.

[82] Plusle 2017.

[83] Plusle 2017.

[84] Dass Gaming-relevante Fähigkeiten, wie bspw. die Reaktionsgeschwindigkeit, bereits mit 24 Jahren rückläufig werden, belegt auch eine wissenschaftliche Studie mit StarCraft 2-Spielern. (Vgl. Thompson 2014).

Stephanie Affeltranger

Das Krabby im Rhein

Wie sich Raumerfahrung durch Augmented Reality verändert

Der Sommer 2016 war geprägt von einer medialen Diskussion und einem Hype um die App *Pokémon Go* (Niantic). Auch mich persönlich liess das Spiel nicht unberührt. Angesteckt von der Begeisterung meiner Schwester, die das Spiel fast jeden Tag spielte, lud auch ich im Sommer 2016 das Spiel auf mein Smartphone und begab mich in das Abenteuer, kleine Monster in der Stadt zu jagen. Doch es war nicht nur der Spass am Spielen, mir fiel auch auf, dass ich die Stadt Basel, in der ich wohne, aus einem neuen Blickwinkel zu sehen lernte. Am eindrücklichsten war für mich der Moment, als mich das Spiel darauf aufmerksam machte, dass sich neben mir, im Rhein, eines dieser Taschenmonster mit dem Namen «Krabby» befand. Krabby wurde gleich gefangen, wobei mir ein Foto gelang, das den Fluss auf eine neue Art zeigte (siehe Abb. 1). Dies verdeutlichte mir, dass ich anfang, den Raum um mich herum anders wahrzunehmen. Ich war begeistert.

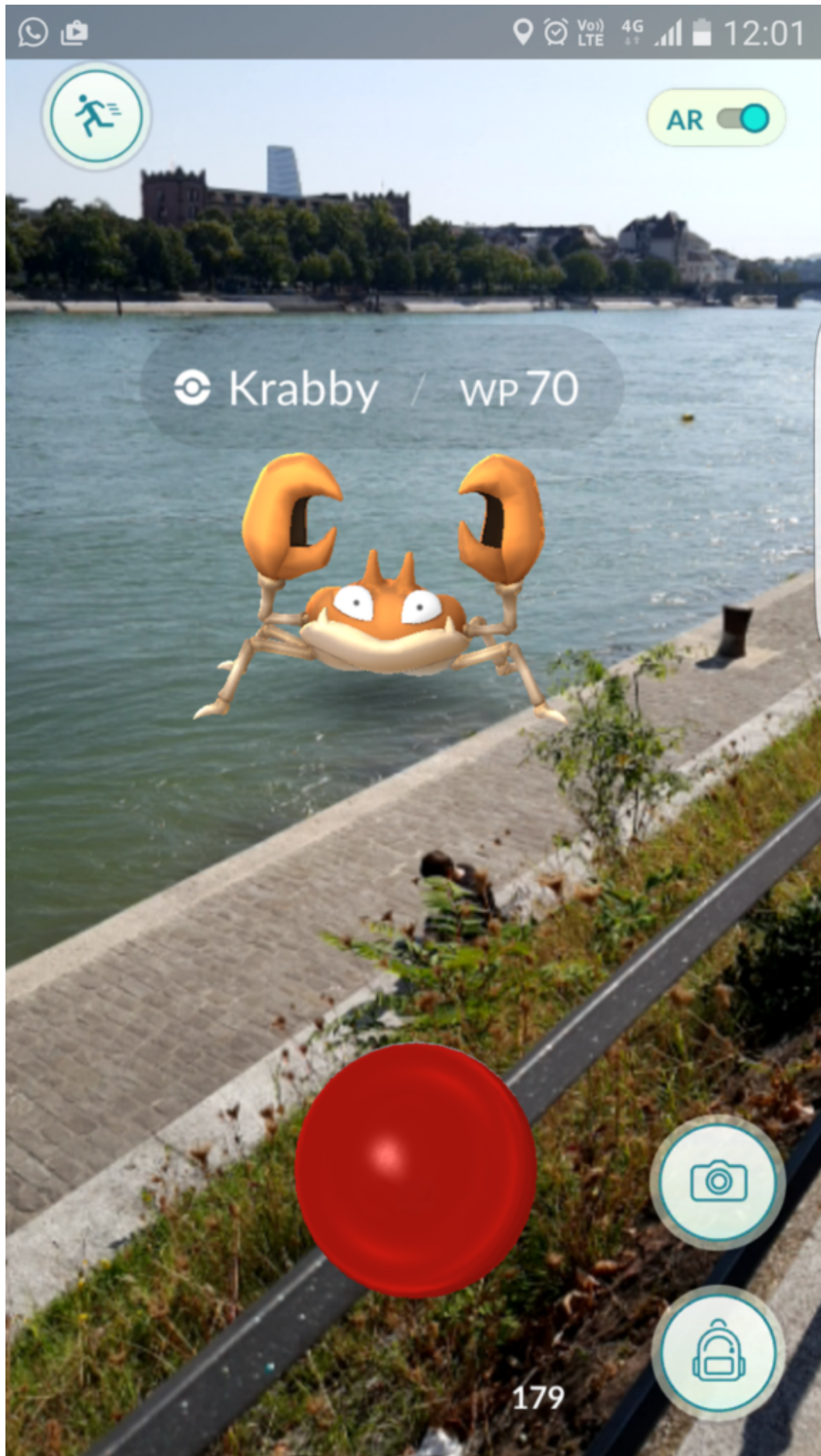


Abb. 1: Das Krabby im Rhein

Vor dem Hintergrund meiner Erlebnisse und des kontroversen, medialen Hypes um das Spiel, begann ich mich zu fragen, wie die reale *Pokémon Go*-Spielerfahrung von Nutzer/innen aussieht und wie sich ihre Beziehung zum sie umgebenden physischen Raum durch das Spielen von *Pokémon Go* veränderte. Weitere Teilfragen, die mich während meiner Untersuchung leiteten, waren: Gehen Spieler/innen nun vermehrt in die Öffentlichkeit und entdecken Orte in ihrer Stadt, die sie vorher nie sahen? Erleben sie die Stadt nun anders? Oder ertappen sie sich dabei, dass sie die Grenzen zwischen profan und sakral, öffentlich und privat überschreiten, während sie völlig vom Spiel eingenommen sind? Angeleitet durch diese Forschungsfragen, führte ich drei Interviews mit Spieler/innen durch und konsultierte Forschungsliteratur zur Raumerfahrung und Augmented Reality. Die drei Spieler/innen aus zwei verschiedenen Städten wurden in qualitativen Leitfadengestützten Interviews hinsichtlich ihres Spielverhaltens und ihrer Erlebnisse mit der App befragt. Zum Schutz ihrer Privatsphäre wurden die Befragten anonymisiert und ihre Namen durch die Namen ihrer Lieblings-Pokémon ersetzt.

Die erste Spielerin, Phlegmon, war zum Zeitpunkt der Befragung 24 Jahre alt und Studentin an der Universität Zürich. Sie kennt die Welt der Pokémon aus ihrer Kindheit und hat die Handheldspiele (auf dem Game Boy) gespielt. Zum Zeitpunkt des Interviews hatte sie Level 26 bei *Pokémon Go* erreicht. Am häufigsten spielt sie während des Pendelns im Tram. Die zweite Befragte ist Vulpix, eine 23 Jahre alte Video-Journalistin aus Luzern. Sie spielt begeistert Computerspiele und hat mit ihren ebenso begeisterten Freunden eine *WhatsApp*-Chatgruppe gegründet, bei der sich alles um Neuigkeiten aus der Spielewelt dreht. *Pokémon Go* spielt sie am liebsten in der Freizeit mit ihren Freund/innen. Der dritte Spieler Mewtu ist 26 Jahre alt und Student an der Universität Zürich. Er war am Anfang nicht allzu sehr vom Hype um das Spiel begeistert und hatte keine grossen Erwartungen dem Spiel gegenüber. Er testete die App dennoch und spielt nun sehr gern, gerade während des Pendelns. Im Folgenden werde ich das Spiel kurz vorstellen und mich danach der theoretischen Kontextualisierung der Ergebnisse widmen.

Einführende Worte zu *Pokémon Go*

1996 entwickelte der japanische Programmierer Satoshi Tajiri zusammen mit dem *Game-Freak*-Team und dem Entwicklerstudio *Creatures* das Spiel Pokémon für die Handheldkonsolen der Spielefirma *Nintendo*.^[1] Ähnlich wie bei *Pokémon Go* ging es im ursprünglichen Spiel um das Sammeln und Trainieren von fiktiven, comichaften Monstern (Pokémon), um sie gegeneinander antreten zu lassen oder mit anderen Fans zu tauschen und sich als Spieler/in (Trainer/in) weiterzuentwickeln. Es geht also primär um das Sammeln und nicht um das Töten der Wesen.

Innerhalb weniger Jahre entwickelte sich das Spiel zu einem populärkulturellen Phänomen und es entstand ein grosses Medienfranchise, das etwa Anime, Kinofilme, ein Kartenspiel sowie eine riesige Ansammlung diverser Fanartikel beinhaltete und *Pokémon* damit zu einer bekannten Marke mit hohem Wiedererkennungswert machte.^[2] *Pokémon Go* reiht sich in diesen Medienverbund ein. Die App wurde von der 2015 vom *Google*-Konzern abgespalteten Firma *Niantic* entwickelt, die ihrerseits bereits 2013 (Android) und 2014 (iOS) mit dem Spiel *Ingress* die Funktionsweisen und Möglichkeiten der Augmented Reality testete. Obwohl *Ingress* nie so erfolgreich war wie die Nachfolger-App *Pokémon Go*, konnten sich dennoch gewisse Funktionen des Spiels durchsetzen, wie zum Beispiel die Verlinkung von virtuellen Spielelementen (bei *Ingress* «Portale» genannt) mit realen «Points of Interest».^[3]

Doch wie wird *Pokémon Go* gespielt? Nachdem man die App heruntergeladen und installiert hat, wird ein Benutzerprofil erstellt und man kann einen Avatar (stellvertretende Spielfigur) gestalten (siehe Abb. 2). Zum Spielen muss die GPS-Tracking-Funktion des Smartphones aktiviert werden,

denn das Spiel benutzt die Karte von *Google Maps* und arbeitet mit den markierten Points of Interest, wie bspw. realen Gebäuden oder Denkmälern. Ziel des Spiels ist es, auf der Jagd die kleinen Monster – wie das einleitend erwähnte Krabby – einzusammeln.



Abb. 2: Der Avatar der Verfasserin

Man findet die Pokémon, wenn man sich im physischen Raum bewegt. So erhält man eine Benachrichtigung, sobald man sich in der Nähe eines Pokémon befindet. Durch Klicken auf das Monster auf der Spielkarte wird die Frontkamera des Telefons aktiviert, auf dem Bildschirm werden die reale Umgebung und das fiktive Monster sichtbar. Es erscheint ein rot-weißer Poké-Ball, den man mit einer Wischbewegung auf das Monster wirft (siehe Abb. 3). Hat man gut gezielt, wird das Monster in die eigene Sammlung aufgenommen (siehe Abb. 4). Durch Spielhandlungen wie das Sammeln von Pokémon und Objekten bei den Pokéstops, dem Ausbrüten von Eiern und Kämpfen in den Arenen, verbessert man sich als Pokémon-Trainer/in und steigt in den Levels auf. Mit diesem Hocharbeiten sind sowohl spielerische als auch soziale Möglichkeiten verbunden: Ab Level 5 kann man einem Team beitreten und für diese, über den Kampf mit einem/einer Gegner/in, eine Arena beanspruchen, die wiederum an einem realen Point of Interest zu finden ist. Zusätzlich dazu findet man an anderen Points of Interest Pokéstopp. Bei diesen handelt es sich quasi um ›Tankstellen‹, an denen man Bälle, Heiltinkturen und Ähnliches sammeln kann. Aus diesen Ausführungen wird klar, dass dem Smartphone, als Plattform des Spiels, eine zentrale Rolle zukommt, weshalb im Folgenden die Rolle dieses Geräts mitsamt seinen technologischen Möglichkeiten und Auswirkungen beleuchtet werden soll.



Abb. 3: Eine typische Fangszene



Abb. 4 Gesammelte Pokémon

Das Smartphone als Tor zur Augmented Reality

Eine Grundvoraussetzung, damit es überhaupt zum Hype um das Spiel *Pokémon Go* kommen konnte, ist die moderne Kommunikationstechnologie und der damit verbundene gesellschaftliche Wandel. Das Smartphone ist für viele Menschen zum ständigen Begleiter im Alltag geworden: Wir benutzen es nicht nur zum Telefonieren oder zum Versenden von Nachrichten, sondern auch um Musik zu hören, Zeitung zu lesen, Reisen zu planen oder Spiele zu spielen. Kommunikation, Unterhaltung und ständige Erreichbarkeit prägen die Smartphone-Nutzung.

Der Weg des Smartphones in den Alltag der Menschen hängt eng mit der Entwicklung von Mikroprozessoren (ab den 1970ern) und den Personal Computern zusammen (ab den 1980ern). Das Smartphone kann demnach als Mini-Computer bezeichnet werden, der mit dem Internet, GPS und diversen weiteren Funktionen ausgerüstet ist, die seit 2010 zur fortschreitenden Symbiose von Mensch und Technik im Alltag beitragen.^[4]

Das Smartphone beeinflusst die menschlichen Handlungsfelder, was wir anschliessend auch bei den befragten Spieler/innen sehen werden. Erstens verändern sich unsere Beziehungen und Gruppenorientierungen. Der Bezug zu Gruppierungen kann durch die Smartphones einfacher aufrechterhalten werden, z. B. durch Gruppenchats. Das Smartphone wird so zur Verbindung von Orten und Menschen. Zweitens verändern sich durch das Angebot an Kommunikationsformen und Spielen, um Wartezeiten zu überbrücken, die Alltagsorganisation und die Beziehung zur Dingwelt. Drittens verändert sich durch das Smartphone unsere Wahrnehmung und Orientierung in der realen Welt (z. B. durch Karten von *Google Maps* oder *Pokémon Go*).

Doch die technische Entwicklung, aus der das Smartphone hervorkam, veränderte nicht nur unser Kommunikationsverhalten, sondern auch unser Spielverhalten. Dessen sind sich auch die Spielenden bewusst, wie in dieser Aussage von Mewtu deutlich wird:

«Jeder hat halt ein Handy. Das war halt das Problem bei Pokémon – bis jetzt – das man erst noch eine Konsole brauchte. So eine Konsole haben halt nicht viele. Ich meine früher war es halt der Gameboy, jetzt ist es der Nintendo DS. [...] Man muss halt zuerst was kaufen bevor man es überhaupt spielen kann.»^[5]

Die Loslösung von Brettspiel, Spiel- und Sportplatz, Computer oder Konsole veränderte die Beziehung zwischen Spiel und Raum – einerseits kann nun jeder Raum zum Spielraum werden, andererseits wird vermehrt bei den sogenannten «Pervasive Games» die physische Umgebung Teil der virtuellen Welt des Spiels, wobei sich Location-Based Mobile Games (ortsgebundene mobile Spiele) wie *Pokémon Go* noch stärker auf den realen Raum beziehen.^[6] Mit dem Smartphone wird das Spiel überall möglich, doch anders als etwa eine Handheldkonsole (wie z. B. der Game Boy), die auch als Spielgerät erkennbar ist, wird die Spielhandlung für Beobachter/innen schwerer identifizierbar.^[7]

Bei diesen spielerischen Schnittstellen von Alltag und Fiktion ist es angezeigt, genauer auf Augmented Reality einzugehen. Die Vorstufe zur Augmented Reality (augmented übersetzt sich aus dem Englischen als erweitert) findet sich in der <Virtual Reality>. Dabei handelt es sich um einen mathematisch dreidimensionalen, in sich abgeschlossenen Raum. Die Technologien der Virtual Reality tauchen den/die Nutzer/in komplett in ein künstliches Feld ein und die reale physische Umwelt verschwindet. Die Weiterführung dieses Raumes ist die Augmented Reality.^[8] Der erweiterte Raum ist ein mit Zusatzinformationen überlagerter Raum, der mit Hilfe mobiler Technologie mit dynamischen Daten angereichert wird.^[9] Die Technologien der Augmented Reality verarbeiten computergenerierte Informationen und legen diese über ein Echt-Zeit-Umfeld, wodurch theoretisch alle der fünf menschlichen Sinne stimuliert werden können, wobei der Sehsinn meist im Zentrum steht.^[10] Folgende drei Charakteristika sind Kipper und Rampolla zufolge typisch für Augmented Reality: 1. Es werden reale und virtuelle Informationen miteinander verknüpft. Bei der App *Pokémon Go* heisst das, dass ein virtuelles Monster durch die aktivierte Kamera auf die reale Umgebung projiziert wird (siehe Abb. 5). 2. Augmented Reality ist in Echtzeit interaktiv. Es ist also möglich, im selben Moment, in dem ein Monster entdeckt wird, dieses noch vor Ort durch eine Spielhandlung einzufangen. 3. Operiert und genutzt wird Augmented Reality in einem dreidimensionalen Umfeld, wie die Spielkarte in *Pokémon Go*, in der die Monster auftauchen.^[11] Nach einer allgemeinen Erläuterung der Möglichkeiten der Smartphone-Nutzung und ihrer Verankerung im Alltag der Gesellschaft wird in den nächsten Abschnitten gezeigt, was dieses Phänomen konkret für die befragten Spieler/innen bedeutet.



Abb. 5: Die Projektion eines Pokémons in die reale Umgebung der Spielenden

Das Smartphone als Kommunikationsmittel

Wie wir bereits gesehen haben, ist das Smartphone viel mehr als nur ein <smartes> Telefon. Mit seinen technischen Entwicklungen kommt es einem kleinen Computer nahe, der nicht nur zum Spielen genutzt wird, sondern auch eine wichtige Rolle in unserer Kommunikation spielt. In den Kultur- und Sozialwissenschaften wird der Einfluss der modernen Medien auf unsere Gesellschaft unter dem Begriff <Mediatisierung> betrachtet, wobei technische, soziale und kulturelle Bedingungen des Medienwandels wichtig sind.^[12] Dabei betrachtet man den Wandel der Medien auf der Makroebene (Gesellschaft), der Mesoebene (Institutionen) und der Mikroebene (einzelne Individuen).^[13]

Welchen Einfluss diese Medien auf unser kommunikatives Handeln, soziale Beziehungen und Alltagsgestaltung haben, lässt sich am Beispiel der Spielerin Vulpix darstellen. Ihre ersten Kontakte mit der Welt der Pokémon erhielt sie durch eine Spielkonsole, die sie von ihrem Patenonkel zu Weihnachten geschenkt bekommen hatte. Angeregt durch die interaktiven Möglichkeiten des Geschichtenerzählens fühlte sie sich inspiriert, weitere Spiele mit narrativen Elementen auszuprobieren. Mit der Entwicklung der Smartphones erhielt sie aber nicht nur die Möglichkeit, Spiele immer und überall spielen zu können, sondern auch mit ihren Freunden aus Kindertagen – alle begeisterte Computerspieler/innen – in Kontakt zu bleiben und sich via Gruppenchat über neue Entwicklungen und Spiele auszutauschen:

«Unser gemeinsames Hobby ist quasi Games, also das ist so ein bisschen das, was uns extrem verbindet und was eigentlich auch so unseren Gruppenchat ein bisschen am Leben erhält: Irgendwelche Neuigkeiten über irgendwelche

Spiele. [...] Also dieser Gruppenchat ist nicht inaktiv im Moment, dadurch, dass er sich halt nicht nur mit Pokémon befasst. Wir haben immer wieder etwas zum Schreiben da drin [...].»^[14]

Ein zentrales Stichwort, das sich am Beispiel von Vulpix zeigt, ist die Konnektivität, die neue Möglichkeiten und Normen des sozialen Austauschs schafft.^[15] In der Zeit einer immer stärkeren Globalisierung finden soziale Handlungen von vielen Smartphone-Nutzer/innen zunehmend unabhängig eines geographischen Ortes statt. Soziale Beziehungen können so leicht über physische Räume hinaus entstehen.^[16] Damit reiht sich das Smartphone in eine Linie von Kommunikationsmitteln, die vom Brief über Telefongespräche zu E-Mails bis hin zu Chats führt. Sie vermögen räumliche Distanzen auf verschiedene Weise zu überwinden und können Informationen (auch in Form von Bild und Film) rasant verbreiten.

Das Smartphone als modernes Kommunikationsmittel ermöglicht es uns, mit Apps wie bspw. *Google Maps* oder *Streetview*, Räume, die für uns aufgrund ihrer Entfernung nicht zugänglich sind, dennoch zu erreichen. Einerseits werden sie uns unmittelbar über die Kartenfunktion oder Satellitenbilder zugänglich gemacht, die uns eine bessere Vorstellung und Sichtbarkeit dieser Räume ermöglichen, ohne dass wir uns physisch bewegen müssen. Andererseits werden die Räume kontinuierlich durch die unterschiedlichsten Akteure mit Bedeutung und Bildern aufgeladen. Über Chat-Apps wie *WhatsApp* können Fotos und Eindrücke über Räume viel schneller und direkter geteilt werden, als es zuvor über Briefe oder E-Mails möglich war.

Wenn die modernen Kommunikationsmittel nun aber verschiedene Räume miteinander verbinden und die Beziehungen zwischen Raum und sozialem Kontext sich verändern, führt das nicht zwangsläufig zu einer geringeren Bedeutung eines Raumes, sondern es entsteht vielmehr ein neues Gefühl für den Raum.^[17] Während in diesem Kapitel allgemein von den Einflüssen der Smartphones und ihrer unterschiedlichsten Apps auf die sozialen Beziehungen, Handlungen und Wahrnehmungen von Räumen gesprochen wurde, soll im nächsten Kapitel, unter Berücksichtigung kulturwissenschaftlicher Ansätze, der Raum als soziales Produkt und der Spielraum als nicht-alltäglicher Raum in den Blick genommen werden. Ziel ist es, die eigene Dynamik eines neuen Raumgefühls und die mit dem Spiel verbundenen Praktiken aufzuzeigen, die *Pokémon Go* mit sich bringt.

Der soziale (Spiel-)Raum

Raum wird in den Kultur- und Sozialwissenschaften als relational verstanden. Er ermöglicht eine Existenz von Vielfalt und ist stets prozesshaft.^[18] Damit ist der Raum mehr als nur eine abgesteckte Fläche mit klaren Grenzen, er wird kontinuierlich durch das soziale Handeln der Menschen geschaffen.^[19] Der französische Soziologe Henri Lefebvre war ein bedeutender Vordenker des <Spatial Turns>. Er sprach bereits 1974 in *Die Produktion des Raums* davon, dass physischer und sozialer Raum als Ausdruck von einzelnen Interessen und gesellschaftlichen Normierungen gedeutet werden kann.^[20] Räume entstehen durch das Leben der Menschen, sie sind hybride Orte, weil sie einerseits materiell gegeben sind und als soziale Räume öffentlich gelebt werden. Andererseits werden sie von immateriellen Bildern überlagert. Daneben ist ein Raum auch immer ein zeitlicher Raum, da er in einer bestimmten Zeit erlebt wird.^[21]

Wenn man sich also dem Raum nähern will, muss man die Handlungen der Gruppen, das Wissen der

im Raum agierenden Personen und Ideologien der Gesellschaft in die Betrachtung miteinbeziehen.^[22] Diese Tatsache verdeutlicht das folgende Erlebnis von Mewtu: In der Nähe seines Wohnortes befindet sich eine Wohnanlage zu der ein eingezäunter Spielplatz gehört. Auf der ersten Ebene betrachten wir die Perspektive von Mewtu und seiner Spielpartnerin: Sie öffneten das Tor und begaben sich auf den Spielplatz, um dort ein Pokémon zu fangen. Die andere Perspektive ist jene der Anwohnerin, die sich fragten, was die Fremden dort zu suchen hätten, da dieser Spielplatz eigentlich nur von Anwohner/innen genutzt wird. Der Zaun markiert den Raum als einen gesonderten, zu dem man – im zweifachen Sinne – keinen Zutritt hat. Die ideologische Ebene zeigt sich sowohl im Zaun als einer symbolisch-physischen Abgrenzung und Absicherung gegenüber unerwünschtem Eintritt wie auch in der Kennzeichnung des Spielplatzes als einen Raum des Spiels. Die Kombination von Zaun (Begrenzung), Spielplatz (offener Spielraum) und Pokémon-Jagd (Umdeutung von Räumen) führte bei den Spieler/innen und den Beobachtenden zu Unsicherheit. Dieses Beispiel verdeutlicht, wie die Komplexität des Raumes durch die Funktionen des Smartphones auf die Spitze getrieben wird. Dies geschieht einerseits durch den bereits beschriebenen Austausch über Räume – wodurch Kommunikationsräume entstehen – und andererseits durch die Überlagerung von Virtuellem und Realen bei der Augmented Reality.

Damit aber nicht genug, denn in *Pokémon Go* erfolgt zudem – wie bereits erwähnt – eine «spielerische» Aufladung des Raumes. Die kulturwissenschaftliche Spieltheorie nach Johan Huizinga sieht das «Spiel [...] in unserem Bewusstsein dem Ernst gegenüber»^[23]. Der Ernst ist gleichbedeutend mit dem Alltag, also bspw. Studium oder Arbeit. Während sich Mewtu und Phlegmon im Ernst ihres studentischen Alltags mit Lernen beschäftigen, hat auch Vulpix kaum Zeit, sich während ihrer Tätigkeit als Journalistin den Pokémon zu widmen. Erst wenn sich eine Unterbrechung des Ernstes bietet, sei dies eine kurze Pause, Feierabend bzw. Freizeit, kann man sich der dem Ernst gegenüberstehenden Beschäftigung, dem Spiel, widmen. Das Spiel grenzt sich als freies Handeln vom Ernst ab, als Nutzer/in von *Pokémon Go* kann man sich aussuchen, ob, wann und wo man spielen möchte. Darüber hinaus sind Spiele zeitlich und räumlich begrenzt und werden in abgesonderten Räumen (Spielräumen) gespielt, in denen eine bestimmte Ordnung herrscht.^[24] Diese Betrachtungsweise spielt in unserem Verständnis insofern eine zentrale Rolle, als wir bestimmte Räume als Spielplatz oder Spielfeld bezeichnen und ihnen eine ganz spezifische Bedeutung zuordnen, die sich von anderen Alltagsräumen abhebt.^[25] Diese Momente der Assoziation von Spiel mit spezifischem Raum sind bei *Pokémon Go* aber nicht mehr so klar, denn für die Spieler/innen kann jeder Raum zum Spielplatz werden. Auch Spiel und Ernst vermischen sich etwa dann, wenn Mewtu und Phlegmon zur Universität gehen, um zu lernen, aber durch das Auftauchen eines seltenen Pokémon von ihrer Arbeit abkommen.^[26] In diesem Beispiel vermischen sich Lern- und Spielraum.

Diese eindeutigen Raumdeutungen wurden bereits durch mobile Spielgeräte wie Handheldkonsolen oder dem Schachspielen im Park durchbrochen. Das Neue am Spielen mit dem Smartphone ist also nicht der Übertritt der Spielhandlung in einen öffentlichen Raum des Alltags, sondern die Tatsache, dass diese Handlung für Beobachtende nicht mehr klar als solche erkennbar ist. Da die Handlungsmöglichkeiten des Smartphones eher mit der Kommunikation identifiziert werden, ist es für Beobachtende schwierig, in dieser spezifischen Nutzung eine Spielhandlung zu erkennen. Das zeigt sich bspw. bei Vulpix, wenn sie erzählt, dass sie häufig mit ihrer Mutter spazieren gehe und ihr Smartphone immer dabei habe. Bevor jedoch *Pokémon Go* auf den Markt kam, nutze sie das Gerät eher selten. Ihrer Mutter fiel nun im Sommer 2016 auf, dass Vulpix immer häufiger ihr Handy benutzte und wunderte sich über das Verhalten ihrer Tochter. Sie war es nicht gewohnt, dass Vulpix ihr Smartphone als Spielgerät nutzte, da sie (Computer-)Spiele im Zusammenhang mit ihrer Tochter eher mit Handheldkonsolen oder PCs assoziierte.^[27]

Die zunächst einfache Identifikation des Spiels durch die Kenntnisnahme von Spielregeln zwischen

Spielenden und Publikum kann durch das Einbrechen des ortsbasierten, mobilen Spielens in Echtzeit in die alltägliche Lebenswelt nicht mehr gewährleistet werden.^[28] Das hat Konsequenzen für die Interpretation der Spielsituation und löst unterschiedliche Reaktionen bei den Spielenden und den Beobachtenden aus, wie wir in den folgenden Ausführungen sehen werden.

Die Spielgemeinschaft bei *Pokémon Go*

Wie bereits aufgezeigt wurde, bietet das Smartphone die Möglichkeiten, sich über physische Grenzen hinweg auszutauschen, symbolische, kommunikative Sozialräume entstehen zu lassen, weit entfernte Orte virtuell zu besuchen und jegliche Räume zu Spielräumen zu machen. Kennzeichnend für diese Räume ist das Gefühl, Teil einer breiteren, potenziell an jedem Ort realisierbaren Gemeinschaft zu sein.^[29] Dieses Gefühl hatte Mewtu, als ein besonderer Event für *Pokémon Go* stattfand, in dem ein sehr seltenes Pokémon für eine limitierte Zeit in der Stadt erschien und gefangen werden konnte. Mewtu begab sich also in die Innenstadt und sah sich plötzlich von einer Gruppe fremder Menschen umringt, die alle auf ihr Smartphone und dann in die Umgebung blickten. Doch scheint der häufige Blickwechsel vom Smartphone und zurück auf die Umgebung als nichts Ungewöhnliches und wird häufig mit der Nutzung von Karten-Apps bzw. dem Suchen mit digitaler Unterstützung identifiziert. Nach Aussagen des Spielers war aber die Gruppe in Kombination von Grösse und Verhalten extrem auffällig. Neugierig schloss er sich der Gruppe an und fand heraus, dass es allesamt Spielende waren, die sich auf die Suche nach dem Monster machten. Mewtu war nun Teil einer spontan realisierten Gruppe, die sich durch das verbindende Verhalten und das gemeinsame Ziel formiert hatte.^[30]

Vulpix erlebte Ähnliches im kleinen Format. Sie begegnete beim Spielen in ihrer Nachbarschaft einer Frau, die ebenfalls auf ihr Mobiltelefon blickte und die Umgebung beobachtete. Beide realisierten durch diese spezifische Handlung, dass sie Teil einer mobilen, weltweit agierenden Gruppe von *Pokémon-Go*-Spieler/innen waren.^[31] Diese Erfahrung war für beide Spieler/innen etwas Besonderes, da sie sich von ihrer Alltagserfahrung mit der Interaktion mit ihnen Unbekannten abhob, wie Mewtu erklärt:

«Einfach so dieser Moment, einfach so random in der Stadt eine Horde von Leuten zu sehen, du kennst eigentlich niemanden [...] und du läufst einfach denen nach. Und dann sind irgendwelche Leute so am reden <boah wo ist das?>. Und das ist mir einfach voll in Erinnerung geblieben.»^[32]

So begünstigt das Spiel spontane Gruppenbildungen. Daneben ist die Nutzung von Medien in einen ortsgebundenen Kontext eingelagert, was zu einer ausserordentlichen Raumbezogenheit der Nutzer/innen und zu neuen Darstellungsformen des Räumlichen führt.^[33] Die Räume entstehen durch das Handeln der Individuen und sie geben dem Handeln eine ordnende Struktur vor. Der Raum ist somit sowohl die Voraussetzung als auch das Produkt einer sozialen Realität.^[34] Durch die Nutzung der Smartphones wird der Raum neu strukturiert, was die Handlungsoption der Akteure beeinflusst, ihre Interaktion verändert und die Wahrnehmung und Orientierungsmuster prägt.^[35] In welcher Form sich das konkret bei dem Spiel *Pokémon Go* zeigt, soll im nächsten Abschnitt gezeigt werden.

Eroberte Räume

Die Lokalisierungsfunktionen der mobilen Internetmedien ermöglichen es den Nutzer/innen physische Orte digital zu markieren. Der Sammelbegriff für die verschiedensten Formen der digitalen Markierung ist <Tagging>. Ein Ort kann durch die Akkumulierung von ortsspezifischen Informationen, Bewertungen und Empfehlungen markiert werden (zum Beispiel bei *Google Maps*). Der komplexen, physischen Welt wird durch ein Zeichen (z. B. ein Foto) eine symbolische Struktur gegeben, was sie dadurch erfahrbarer macht. Die Tags sind Teil einer sozialen Praxis, in der Bedeutung produziert, gesteuert und organisiert wird. Das Tag findet sich in der Ebene des konkret-materiellen Raumes und der abstrakt-symbolischen Repräsentation.

Im Spiel *Pokémon Go* kann man durch den Kampf mit anderen Trainer/innen die sogenannten Arenen für seine eigene Gruppe (Rot, Blau oder Gelb) durch eine spielerische Kampfhandlung beanspruchen und somit den virtuellen Raum erobern und gegenüber anderen Gruppen verteidigen. Da diese Arenen an realen Points of Interest zu finden sind, werden diese folglich auch für die Gruppe beansprucht, wobei sich ihre digitale Markierung ändert.

So war etwa Vulpix sehr oft mit einer Gruppe von Freunden – alle sind begeisterte Spieler/innen – zum Spielen unterwegs. Am Bahnhof befindet sich eine unter Spieler/innen beliebte Arena: «Das war so irgendwie **die** (Anm. d. Verf.: Betonung von Vulpix) Arena. Die hat alle zwei bis drei Sekunden die Farbe gewechselt.»^[36] Auch ihre Gruppe versuchte die Arena zu erobern und war erfolgreich:

«Jedes Mal wenn wir am Bahnhof vorbeigekommen sind, versuchten wir die Arena einzunehmen. [...] Und einmal haben wir es wirklich geschafft, da konnten wir sie einen halben Tag lang halten. Aber wir sind auch alle zwei Sekunden wieder zurück und haben sie [die Pokémon] trainiert. Wir waren sehr stolz an diesem Abend.»^[37]

Durch den spielerischen Wettkampf mit anderen Spieler/innen wird der Alltagsraum des Bahnhofvorplatzes virtuell eingenommen und mit gruppenspezifischer Symbolik markiert. Der erlebte physische Raum wird mit einem Zeichen versehen und dadurch stabilisiert.^[38]

Tags sind aber mehr als eine bloße digitale Markierung eines Raumes, sie sind symbolischer Teil einer komplexen sozialen Praxis und stets abhängig von den spezifischen Kontexten. Das Kartographieren des sozialen Lebens durch Ortskoordinaten hat nicht nur eine darstellende, sondern auch eine strukturierende Funktion. So ist Tagging Teil einer Verbindung der symbolisch-abstrakten, der materiell-konkreten Dimension und auch Teil einer sozialen Praxis.^[39] Gruppen oder Einzelpersonen setzen sich mit ihrer Handlung mit dem Raum in Beziehung und deuten ihn um. Der physische Raum wird so nicht nur zur Bühne eines Spiels oder zur Trophäe eines Wettkampfs, sondern auch zur Quelle von Stolz. Er wird zum Ankerpunkt einer Spieler/innen-Identität, wenn man später an diesen Ort zurückkehrt und sich an die Geschehnisse erinnert.

Dass der Bahnhof als Spielraum in dieser Untersuchung mehrmals erwähnt wird, ist kein Zufall. In allen drei Interviews wurde er thematisiert und als aussergewöhnlicher Spielort hervorgehoben, da Bahnhöfe, zumindest im Verständnis der Spieler/innen, weniger mit spielerischen Handlungen identifiziert werden, sondern mehr als Durchgangsräume. Diese Durchgangs- oder Zwischenräume entstehen, wie wir im Folgenden sehen werden, in den rhythmischen Bewegungen, die unseren Alltag strukturieren. Es sind auch jene Räume, deren Existenz häufig durch die Nutzung von Smartphones überbrückt werden.

Zwischenräume und Rhythmen des Alltags

Unsere alltäglichen Bewegungen schaffen Rhythmen, die den Raum auf bestimmte Art und Weise erlebbar machen.^[40] Wir gehen am Morgen aus dem Haus, steigen in das Tram und fahren in die Stadt zur Universität oder Bibliothek, um zu lernen. Zur Mittagszeit gehen wir essen und kehren zurück zum Studienort, am Abend fahren wir mit dem Tram nach Hause.^[41] Wenn wir berufstätig sind, fahren wir zu unserem Büro, von dort zu anderen Arbeitsorten und am Abend wieder nach Hause.^[42] Mobile Medien erlauben es nun, die Zwischenräume <anders> zu nutzen.^[43]

Im Fall der beiden Studierenden Phlegmon und Mewtu ist ein solcher Zwischenraum das Tram. Es ist nicht nur ein Verkehrsmittel, sondern auch eine Verbindung zwischen zwei mit spezifischen Handlungen assoziierten Orten: Universität und Zuhause. Dieser leere Zwischenraum wird nun mit spielerischen Handlungen gefüllt und erhält somit eine neue Bedeutung als potenzieller Spielraum. Dies wird dadurch unterstrichen, dass teilweise bewusst das Tram als Transportmittel gewählt wird, um den Zwischenraum absichtlich auszudehnen, was zugleich auch die Spielzeit verlängert.^[44] Die Unterhaltungs- und Kommunikationsmedien dienen also nicht nur der Überbrückung von Zwischenräumen, sie ermöglichen neue Handlungs- und Nutzungsweisen.

Doch während Mewtu und Phlegmon als Studierende den öffentlichen Verkehr benutzen und somit in einem Zwischenraum spielen können, ist es für die berufstätige Vulpix kaum möglich, während ihres Arbeitsalltags zu spielen. Sie trifft deshalb ihre Freundinnen und Freunde in der Freizeit, um *Pokémon Go* zu spielen. Vulpix muss sich also gezielt (Zeit-)Räume suchen, in denen sie spielen kann. Dadurch nutzt sie das Spiel also weniger als Überbrückung, sondern als Gegenstück zum Ernst ihres Alltags, als Erholung und Gemeinschaftserfahrung zu nutzen.^[45] Der öffentliche Raum kann aber auch zum übergreifenden Rahmen heranwachsen, in dem Praktiken situiert und Medien genutzt werden.^[46] So beobachtete Mewtu nach der Veröffentlichung der App die steigende Zahl der Menschen und deren veränderte Aufenthaltsdauer an einem bestimmten Ort im Zürcher Hauptbahnhof. Viele Menschen kamen mit Klappstühlen, Verpflegung und mobilen Akkuladegeräten. Der Bahnhof wurde der Rahmen einer Praxis, die der eigentlichen Deutung des Bahnhofs als Zwischenraum entgegenstand und die App als Spiel der Bewegung anders interpretierte.^[47] Zwischenräume sind eine Art spezifisch kodierte Räume, die durch das Spiel *Pokémon Go* mit neuen Bedeutungen aufgeladen und zum Rahmen neuer Praktiken wurden.

Wie hat sich nun die Raumwahrnehmung geändert?

Bei *Pokémon Go* zeigt sich beispielhaft der Einfluss, den die modernen mobilen Medien auf unsere Raumdeutung und unser soziales Handeln einnehmen können. Das kleine Wesen Krabby hat mir gezeigt, wie die drei Ebenen des Raumes – Materialität, Soziales und Zeit – durch unsere Nutzung der Medien geprägt werden. Zwischenräume, die durch Alltagsrhythmen entstehen, können durch die Nutzung der Medien überbrückt oder neu strukturiert werden. So transformiert sich im Beispiel Krabby die Rhein-Promenade vom Durchgangsraum zur Bühne eines neuen Spielerlebnisses. Der physische Raum des Wartens (ein Bahnhof oder eine Tramhaltestelle) wird durch die physische Präsenz der Spieler/innen gefüllt und mit einer spezifischen Bedeutung als Kampfarena oder Spielfeld aufgeladen. Damit wird der komplexe reale Raum fassbar und kontrollierbar, was die Orientierung in ihm erleichtert.

Wenn nun aber das Spielen als eine Handlung, die eigentlich ausserhalb des Alltags stattfindet und

ursprünglich durch Sprache und Symbole bestimmten Räumen zugeordnet wurde, aus seinen spezifischen Räumen heraus, in den erfahrbaren Alltag heraustritt, so wird es für Beobachtende schwierig, das Handeln der Spieler/innen zu deuten, gerade deshalb, weil die Nutzung der mobilen Geräte nicht zwangsläufig mit dem spielerischen Handeln konnotiert ist. So deutet der/die Passant/in die suchenden Blicke einer Gruppe mit ihren Smartphones im Bahnhof möglicherweise nicht sofort als Spiel, sondern eher als Versuch, sich im Bahnhof zurechtzufinden.

Die Raumerfahrung hat sich also dahingehend geändert, dass die App als Spiel alltägliche Räume durchdringt und Assoziationen von Handlungen mit bestimmten Unterhaltungs- und Kommunikationsmedien bricht. Dies geschieht nicht nur auf der Ebene der Zuschauer/innen, sondern auch bei den Spielenden selber. Man hält sich plötzlich in Räumen länger auf, die man vorher nur kurz als Zwischenstation nutzte. Zuvor unbekannte oder kaum beachtete Räume (wie eine Bahnhofshalle) werden nun zu Trägern von Erinnerungen und Gruppenidentifikationen. Dadurch verändert sich die Beziehung zu den Räumen und die Art und Weise, wie man sich darin orientiert. So wird auch die Rhein-Promenade für mich nun immer eine Erinnerung an Krabby tragen – und umgekehrt.

Quellenverzeichnis

Gamographie

- *Pokémon Go*. The Pokémon Company, Nintendo (Smartphone iOS 2016).

Interviews

- Mewtu, Interview vom 07.02.2017 in Oerlikon.
- Phlegmon, Interview vom 24.01.2017 in Oerlikon.
- Vulpix, Interview vom 02.02.2017 in Luzern.

Sekundärliteratur

- Ackermann, Judith: Location Based Mobile Gaming in der Stadt – Spielerische Eroberung des urbanen Raumes und Hybrid Reality Theatre. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hrsg.): *Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Bonner Beiträge zur Onlineforschung (Band 3)*. Berlin: Lit-Verlag, 2014, 143–167.
- Bauriedl, Sybille: Impulse der geographischen Raumtheorie für eine raum- und massstabskritische Diskursforschung. In: Georg Glasze, Annika Mattissek (Hrsg.): *Handbuch Diskurs und Raum. Theorien und Methoden für die Humangeographie sowie die sozial- und kulturwissenschaftliche Raumforschung*. Bielefeld: Transcript, 2009, 219–231.
- Berruti, Gilda: Urban Public Spaces in the Augmented City. In: Frank Eckardt (Hrsg.): *Media and Urban Space. Understanding, Investigating and Approaching Mediacity*. Berlin: Frank & Thimme, 2008, 9–22.
- Bächle, Thomas Christian und Caja Thimm: Mobile Technologien im Alltag und die Erfahrbarkeit sozialer Räume. Ein Entwurf zum Augmented Living. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hrsg.): *Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Bonner Beiträge zur Onlineforschung (Band 3)*. Berlin: Lit-Verlag, 2014, 41–68.

- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt, 1956.
- Höflich, Joachim R.: *Mobile Medien und städtisches Leben – empirische Hinweise und theoretische Anmerkungen*. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hrsg.): *Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Bonner Beiträge zur Onlineforschung (Band 3)*. Berlin: Lit-Verlag, 2014, 69-97.
- Kipper, Gregory und J. Rampolla: *Augmented Reality. An Emerging Technologies Guide to AR*. Waltham: Elsevier, 2013.
- Krotz, Friedrich: *Augmented Reality und informelle Vereinbarungen: Überlegungen zu einer Theorie des Smartphones*. In: Thomas Christian Bächle und Caja Thimm (Hrsg.): *Mobile Medien – Mobiles Leben. Neue Technologien, Mobilität und die mediatisierte Gesellschaft. Bonner Beiträge zur Onlineforschung (Band 3)*. Berlin: Lit-Verlag, 2014, 19-39.
- Lefebvre, Henri: *The Production of Space*. Übersetzt von: Donald Nicholson-Smith. Malden: Blackwell Publishing, 2011.
- Iverson, Hana und S. O'Flynn: *Situated Stories/Mobile Technologies: How Locative Media Are Shaping Communities*. In: Regine Buschauer, Katharine S. Willis (Hrsg.): *Locative Media. Medialität und Räumlichkeit. Multidisziplinäre Perspektiven zur Verortung der Medien/Multidisciplinary Perspectives on Media and Locality*. Bielefeld: Transcript-Verlag, 2013, 253-276.
- Sirowy, Beata: *Understanding the Information Society: The Potentials of Phenomenological Approach*. In: Frank Eckardt (Hrsg.): *Media and Urban Space. Understanding, Investigating and Approaching Mediacity*. Berlin: Frank & Thimme, 2008, 45-65.

Internetquellen

- Jackson, Kai: «Feature: A Brief History of Pokémon – Part One. Contracting Pokémania». *Nintendolife*, 27.05.2013
(http://www.Nintendolife.com/news/2013/05/feature_a_brief_history_of_pokemon_part_one, abgerufen: 20.02.2017).
- The Pokémon Company: «Company History». *The Pokémon Company*
(<http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/history/>, abgerufen: 18.03.2017).
- Weinberger, Matt: «14 things you didn't know about Pokémon Go and how it was made». *Business Insider UK*, 15. 06. 2016
(<http://www.businessinsider.com/history-of-pokmon-go-2016-7/#ingress-may-not-have-had-the-mainstream-success-of-pokmon-go-but-it-still-had-millions-of-players-at-its-peak-in-fact-pokmon-company-ceo-tsunekazu-ishihara-is-a-high-level-ingress-player-in-japan-which-also-smoothed-the-road-for-pokmon-go-12>, abgerufen: 20.02.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Das Krabby im Rhein. Aufnahme von Stephanie Affeltranger, Basel, 2016.
- Abb. 2: Der Avatar der Verfasserin. Aufnahme von Stephanie Affeltranger, Basel, 2017.
- Abb. 3: Eine typische Fangszene. Aufnahme von Anonym, Oerlikon, 2016.
- Abb. 4: Gesammelte Pokémon. Aufnahme von Stephanie Affeltranger, Basel, 2017.
- Abb. 5: Die Projektion eines Pokémons in die reale Umgebung der Spielenden. Aufnahme von Daniel Affeltranger, Sursee, 2016.

[1] Die Marke Pokémon gehört der The Pokémon Company, einem Joint Venture von Nintendo, Game Freak und Creatures (The Pokémon Company 2017).

[2] Für weitere Informationen siehe Jackson 2013.

[3] Siehe dazu Weinberger 2016.

[4] Kipper und Rampolla 2012, 129-130.

- [5] Mewtu 2017.
- [6] Ackermann 2014, 155.
- [7] Ackermann 2014, 143-153.
- [8] Frühe Formen der Augmented Reality tauchen bereits in den 1960ern auf. Die Verbreitung der Smartphones, bessere Internetverbindungen und neue Möglichkeiten der Datenspeicherung förderte ihre Nutzung in den letzten Jahren enorm (vgl. Kipper und Rampolla 2012, 7-14).
- [9] Bächle und Thimm 2014, 48-49.
- [10] Kipper und Rampolla 2012, 1.
- [11] Kipper und Rampolla 2012, 3.
- [12] Krotz 2014, 22.
- [13] Ebd., 23.
- [14] Vulpix 2017.
- [15] Bächle und Thimm 2014, 45.
- [16] Sirowy 2008, 47.
- [17] Berruti 2008, 9-10.
- [18] Bauriedl 2009, 224.
- [19] Iverson und O'Flynn 2009, 269-271.
- [20] Lefebvre 2011, 73-88.
- [21] Berruti 2008, 12.
- [22] Lefebvre 2011, 77.
- [23] Huizinga 1956, 13.
- [24] Ebd., 14-18.
- [25] Ackermann 2014, 144.
- [26] Mewtu und Phlegmon 2017.
- [27] Vulpix 2017
- [28] Ackermann 2014, 160-162.
- [29] Bächle und Thimm 2014, 45-46.
- [30] Mewtu 2017.
- [31] Vulpix 2017.
- [32] Mewtu 2017.
- [33] Bächle und Thimm 2014, 46-47.
- [34] Ebd., 51.
- [35] Ebd., 53.
- [36] Vulpix 2017.
- [37] Ebd.
- [38] Bächle und Thimm 2014, 58.
- [39] Ebd., 59-60.
- [40] Höflich 2014, 70.
- [41] Mewtu und Phlegmon 2017.
- [42] Vulpix 2017.
- [43] Höflich 2014, 74-78.
- [44] Mewtu und Phlegmon 2017.
- [45] Vulpix 2017.
- [46] Höflich 2014, 92.
- [47] Mewtu 2017.

Stephan Witzel

Facing Virtual Reality

Als Stormtrooper zu Gast in einer virtuellen Welt

Auf einmal brach der Boden weg. Vor uns tat sich ein endlos wirkender Abgrund auf. Inmitten einer höhlenartigen Umgebung standen wir auf einer kleinen, steinigen Plattform. Ich dachte: Was ist nun zu tun? Wie nur konnten wir in diese beklemmend wirkende Situation geraten?

Am 3. Februar 2017 besuchte ich gemeinsam mit Alberto, einem Freund, das *Virtual Reality Center* (kurz: VRC) in Dietlikon bei Zürich.^[1] Als bekennende «Virtual Reality-Noobs» hatten wir uns dazu entschlossen, im VRC den sogenannten *Explorer* auszuprobieren. Dabei handelt es sich um «ein Erlebnis für all jene die zum ersten Mal Virtual Reality mit all seinen Möglichkeiten sehen möchten [sic]»^[2]. Mit diesem Erlebnis werde ich mich im Folgenden beschäftigen.

Dabei orientiere ich mich am Konzept der Autoethnographie, wobei bei dieser Forschungsmethode Andrea Ploder und Johanna Stadlbauer zufolge die «Forschenden [...] ihre eigene gelebte Erfahrung [beschreiben und analysieren], um auf diesem Weg soziale und kulturelle Phänomene zu verstehen»^[3]. Ich fokussiere mich auf meine Eindrücke, die ich im Rahmen des Besuches im VRC gewinnen konnte.

Bezüglich dieses Vorhabens lässt sich der Grossteil des vorliegenden Artikels hinsichtlich seiner Konzeption gewissermassen mit dem Abspielen eines Films vergleichen, wobei ich hie und da die «Pause-Taste» drücke. Die einzelnen Filmsequenzen korrespondieren mit episodischen Schilderungen, die verschiedene Erlebnisse und Eindrücke aus dem VRC oder dem *Explorer* wiedergeben. An verschiedenen Stellen werde ich die Pause-Taste drücken bzw. einen Stopp einlegen. Ein solches Innehalten – sprachlich ist es jeweils deutlich markiert – dient dem Beleuchten der vorangegangenen Episode auf einer tiefergehenden Reflexionsebene. Gegen Ende des Textes, wenn es darum geht, ein in sich zusammenhängendes Bild meines *Explorer*-Erlebnisses zu kreieren, werde ich vor allem auf die tiefergehenden Reflexionen zurückblicken. Zunächst will ich jedoch darlegen, was ich hinsichtlich des vorliegenden Artikels unter «Virtuelle Realität» verstehe.

Virtualität zum Einstieg

Den Begriff «Virtuelle Realität» mit all seinen unterschiedlichen Facetten und komplexen Aspekten fassbar zu machen, ist nicht einfach. Eine minutiöse Erörterung desselben würde den Rahmen des vorliegenden Artikels sprengen^[4] – dennoch soll und darf der Begriff Virtuelle Realität nicht unbestimmt bleiben. Diesbezüglich ist bspw. Natascha Adamowsky zufolge ««Virtuelle Realität» [...] ein technischer Terminus. Er bezieht sich auf bestimmte VR (=virtual reality)-Techniken, die einen dreidimensionalen Raum schaffen, in dem der Betrachter bestimmte Interaktionserfahrungen machen kann»^[5]. Während bei dieser Charakterisierung (computer-)technische Aspekte im Vordergrund stehen^[6], ist auf der Homepage des VRC unter anderem Folgendes zu lesen: «Virtual

Reality (VR) oder auch Real Virtuality (RV) sind längst nicht mehr an einen Stuhl gebunden.»^[7] Hier wird eingangs der Fokus auf einen anderen, eher philosophischen oder psychologischen Aspekt gerichtet: Es wird eine ›Entkünstlichung des Virtuellen‹ thematisiert. Dies ist insofern bemerkenswert, als sämtliche Erfahrungen, die ich im VRC machte, ›real‹ waren in dem Sinne, dass sie bewusst erfolgten. So handelte es sich nicht um Träume, Phantastereien oder gar Wahnvorstellungen. Die gewiss aussergewöhnlichen Erfahrungen fanden bewusst statt – wie solche im Alltag.

In Anlehnung an die obigen Ausführungen verwende ich den Begriff ›Virtuelle Realität‹ folgendermassen: Es handelt sich dabei um ein computergeneriertes Phänomen, das sich über ein sogenanntes ›Head-Mounted Display‹ visuell wahrnehmen lässt, wobei die Wahrnehmungen als real existierend angesehen werden im obigen Sinne. Sofern ich über Virtuelle Realität nicht in allgemeiner Form referiere, sondern mit Bezug auf ein konkretes Beispiel, verwende ich den Begriff ›Virtuelle Welt‹. Weiter greife ich zum Beschreiben des Gegensatzes zu einer virtuellen Welt auf den Begriff der nicht-virtuellen Welt zurück. In Anlehnung an den Begriff ›Reale Realität‹^[8] verstehe ich unter einer nicht-virtuellen Welt eine Welt, wie sie aus dem Alltag bekannt ist. Nach dieser terminologisch orientierten Passage sind wir nun bereit, um uns ins VRC zu begeben.

Welcome to the Virtual Reality Center

Das *Virtual Reality Center* befindet sich in einem grossen, unscheinbar wirkenden Industriegebäude, in dem ebenfalls das Spielen von Airsoft und Lasertag angeboten werden.^[9] Von aussen konnte ich nicht erahnen, welche Welten sich innerhalb dieses Gebäudes erfahren lassen. Über die Homepage des VRC hatten wir das Erkunden des *Explorer* für eine bestimmte Uhrzeit am frühen Abend gebucht und waren nun schon sehr gespannt.

Nach unserer Ankunft suchten wir innerhalb des Gebäudes den Anmelde-Bereich auf. Durch einen Mitarbeiter des VRC wurden wir freundlich begrüsst, bevor in entspannter Atmosphäre zu dritt ein kurzes Einführungsgespräch stattfand. Im Rahmen desselben wurde unter anderem auf einer eher abstrakten, aber zugleich auch basalen Ebene thematisiert, was uns im Zusammenhang mit dem *Explorer* erwarten würde. Die Frage, ob wir schon über ähnliche Erfahrungen verfügten, mussten wir bekanntlich verneinen. Rückblickend wurde mir während des Gespräches nicht wirklich klar, was nachfolgend im *Explorer* auf mich zukommen würde. Dies war aber gewiss auch nicht das Ziel des Vorbereitungsgespräches. Erwähnt wurde vielmehr Grundlegendes, wie bspw. die folgende, doch ziemlich deutliche Anweisung des Mitarbeiters des VRC: «Tut im virtuellen *Explorer* grundsätzlich nichts, was ihr hier, in der Realität, auch nicht tun würdet!» Diese scheinbare Selbstverständlichkeit wird später noch von Bedeutung sein. Ausserdem ist es wichtig, im Vorfeld ein Einführungsgespräch zu führen, da es sich (zumindest aus meiner Sicht) eben doch um eine Erfahrung der besonderen Art handelt.

Anschliessend begaben wir uns in Begleitung des Mitarbeiters des VRC auf eine Treppe, die ins Untergeschoss führt. Mit einem Augenzwinkern lässt sich somit festhalten, dass sich der Zugang zur Virtuellen Realität im Keller befand. Klingt komisch, war aber so.^[10]

Hier lohnt es sich, erstmals die Pause-Taste zu drücken und auf einer tiefergehenden Reflexionsebene einen Moment zu verweilen, denn an und für sich ist dieses Hinuntersteigen spannender und gehaltvoller, als man auf Anhieb meinen könnte. Rückblickend entstand in diesem Moment der Eindruck, die bekannte, sich auf der Erdoberfläche befindende Welt zu verlassen. Indem ich mich bewusst auf die Treppe begab, vollzog ich eine Grenzüberschreitung. Ich betrat eine Art Schwellen- oder Übergangsbereich, der sich zwischen dem hinter mir gelassenen Bekannten auf

der Erdoberfläche und dem bevorstehenden Virtuellen im Untergrund befand und der (soweit ich es zu diesem Zeitpunkt wusste) zumindest einerseits deutlich abgegrenzt war. Diesen Bereich galt es nun, sowohl im physischen als auch im psychischen Sinne zu durchqueren, um in die <Neue Welt> zu gelangen. Wie man sich dies vorzustellen hat, schildere ich im Folgenden.

Getting into the *Explorer*

Noch während ich mich auf der Treppe befand, blickte ich in einen Teil eines Raumes, der eher zweckorientiert ausgestattet war. Aus meiner Perspektive befanden sich rechts, an Haken aufgehängt, Gerätschaften, die ich zuvor nur auf Bildern oder in Videos gesehen hatte. Es handelte sich dabei um die futuristisch anmutenden Ausrüstungsgegenstände, die im Zusammenhang mit dem Themenkomplex Virtuelle Realität charakteristisch sind und auf die ich später eingehen werde. Auf der linken Seite fiel mir <Computer-Zeugs> auf, ein Sammelsurium mir unbekannter technischer Apparaturen. Mir gegenüber befand sich ein Vorhang. Dahinter verbarg sich ein separierter Raum, in dem später das *Explorer*-Erlebnis stattfinden sollte. In natura haben weder Alberto noch ich dieses Gebiet je zu Gesicht bekommen. Über dies hinaus ist zu konstatieren, dass der oben erwähnte Schwellen- oder Übergangsbereich offensichtlich auch in Richtung der virtuellen Welt deutlich abgegrenzt war.

Anschliessend ging es an das Montieren der futuristisch anmutenden Ausrüstung. Sie bestand aus einer Brille – einem Head-Mounted Display – und einem Kopfhörer mit angehängtem Mikrophon, einem rucksackähnlichen Objekt, zwei Handschuhen und zwei Gamaschen (siehe Abb. 1).



Abb. 1: Ein Teil der VR-Ausrüstung

Die Brille diente der visuellen Wiedergabe der *Explorer*-Welt. Der Kopfhörer mit angehängtem Mikrophon, das Headset, ermöglichte die auditive bzw. verbale Kommunikation: einerseits zwischen Alberto und mir innerhalb des *Explorer*, anderseits mit einem Mitarbeiter des VRC, der sich (soweit ich dies beurteilen kann) nicht im *Explorer* befand. Das auf den Rücken zu schnallende Objekt beinhaltete weitere für das Erlebnis nötige Technik. Sowohl die Handschuhe als auch die Gamaschen waren so ausgestattet, dass die Bewegungen der Hände und Arme und diejenigen der

Füsse und Beine erfasst und über das Head-Mounted Display wiedergegeben werden konnten. Auf das verblüffende Zusammenwirken der unterschiedlichen Ausrüstungsgegenstände, das sich an dieser Stelle womöglich nur vage erahnen lässt, werde ich später eingehen.

Nach dem Montieren der Ausrüstung – durch das Tragen des noch nicht aktivierten Head-Mounted Displays konnte ich nichts sehen ausser einem schwarzen Nichts – wurden wir in die noch unbekannte computergenerierte Welt eingefügt. Über den Kopfhörer vernahm ich die Instruktionen eines Mitarbeiters des VRC. Auf dem vorhin noch komplett schwarzen Brillen-Display erkannte ich sogleich eine menschenähnliche Gestalt, die mit seitwärts ausgestreckten Armen aufrecht dastand. Diese schablonenartig vorgegebene Position hatte ich einzunehmen und für einen Moment so zu verharren. Die komplexen, technischen Termini sind mir fremd, doch diente diese Prozedur unserer <Überführung> bzw. <Implementierung> in den computertechnischen <Code-Raum>, in die virtuelle Realität. Nach einem Moment kam wiederum über den Kopfhörer die Meldung, dass der Implementierungs-Prozess abgeschlossen sei. Nun waren wir für das *Explorer*-Erlebnis gewappnet – zumindest aus einer technischen Perspektive. Doch legen wir erneut eine Pause ein und blicken für einen Moment zurück auf diese Episode.

Während ich den oben genannten Übergangs- oder Schwellenbereich durchquerte, konnte ich die hochkomplexe Technologie, mit der man es zu tun hat, sobald man sich im Gebiet der virtuellen Realität bewegt, erahnen. Direkten Kontakt mit dieser Technologie hatte ich über die Ausrüstungsgegenstände. Diese wirkten auf den ersten Blick zwar befremdlich, zu einer abschreckenden Irritation kam es jedoch nicht. Vielmehr hatte ich den Eindruck, als würde ich – ähnlich wie bei einer mehr oder weniger ausgefallenen Sportaktivität – eine adäquate Ausstattung anziehen, um die virtuelle Realität erleben zu können. Über die Ausrüstung kam ich zusätzlich mit der Computertechnologie in Kontakt. Dieser war aber dermassen mittelbar, dass der Code-Raum für mich nicht wirklich fassbar wurde. Dies ist insofern faszinierend und zugleich verstörend, da ich das Gefühl hatte, in eine Gegebenheit eingefügt zu werden, die für mich im <klassischen> Sinne nicht fassbar war. Es fand eine massive Irritation statt, streifte ich doch die Grenze des eigentlich Denkbaren; es eröffneten sich gewissermassen neue Orte des Denkens bzw. des Seins.^[11] Was dieses merkwürdige <Sein-im-Code-Raum> mit sich brachte, lege ich sogleich dar.

Facing Virtual Reality

Während weder Alberto noch ich etwas sehen konnten, wurden wir in den Raum geführt, den wir vorher aufgrund des Vorhanges nicht gesehen hatten. Dann auf einmal hatte das Abgeschottet-Sein ein Ende. Plötzlich sah ich mich mit einer vollkommen unbekannten Situation konfrontiert; über die Brille nahm ich eine ungewohnte Welt wahr (Abb. 2).



Abb. 2: Ein Blick in den Explorer

Die Umgebung weckte prompt die Assoziation, inmitten eines unglaublich realistisch wirkenden Filmszenarios zu sein. Dazu trug ebenfalls die Soundkulisse bei: Ich vernahm natürlich scheinende Klänge. Die Geräusche passten zum Ambiente. Bewusst künstlich wirkende Sounds hörte ich nicht. Vielmehr klangen sie so, wie ich es eben gewohnt bin bzw. in einer derartigen Umgebung erwarten würde. Die Immersion –

d. h. in diesem Fall: das Eintauchen in die virtuelle Welt des *Explorer* – war überwältigend. In diesem Zusammenhang lohnt es sich, abermals einen Stopp einzulegen.

Nicht nur in Verbindung mit dem Themenkomplex Virtuelle Realität spielt der Aspekt der Immersion eine bedeutende Rolle.^[12] Britta Neitzel und Rolf F. Nohr zufolge gewinnt der Prozess der Immersion «aber [unter anderem] innerhalb der Diskussion um [...] virtuelle Welten neue Aktualität [...]»^[13]. Dies liegt insbesondere daran, dass sich in diesem Kontext die zentrale Frage stellt, von welcher Qualität die Immersion in Verbindung mit technologischen Aspekten ist. Es gilt jedoch ebenso zu beachten, ob die Immersion gewissermaßen kontinuierlich stattfindet oder ob bzw. wann und in welchem Zusammenhang es womöglich zu einem Immersionsbruch kommt bzw. kommen kann. Bei einem derartigen Bruch findet sozusagen ein mehr oder weniger ausgeprägtes «Austauchen» aus der virtuellen Welt statt. So gewinnt zum Beispiel die Nicht-Virtualität plötzlich an Bedeutung, ohne dass man die virtuelle Welt wirklich verlässt.^[14] Für Alberto und mich ging es nun ans Eintauchen in den *Explorer*, was auf eine verblüffende Weise stattfand.

To Look Like a Stormtrooper

In der virtuellen Welt erkannte ich Alberto in Form eines Avatars; seine Gestalt erinnerte mich prompt an einen Stormtrooper aus *Star Wars*! Dass es sich bei dieser Figur allerdings um Alberto handelte, wurde mir aufgrund seiner gewohnten Stimme, die ich über den Kopfhörer vernahm sowie dem Vertrauen in meine Erwartungshaltung bewusst; immerhin hatten wir beschlossen, den *Explorer* gemeinsam zu erkunden. Sein neues Aussehen hatte nämlich mit seiner Erscheinung, wie sie mir ansonsten bekannt ist, nicht allzu viel gemein.

Bald stellte ich fest, dass ich ebenfalls ein solcher Stormtrooper war! Ich blickte an mir hinunter und sah mich in der Gestalt des Avatars. Wenn ich meinen Arm bewegte, dann bewegte sich der Arm des Avatars (Abb. 3). Wenn ich meine Hand vor mein Gesicht führte, dann sah ich dementsprechend die Hand des Avatars. Wenn ich ging, dann ging der Avatar. Ich war der Avatar!



Abb. 3: Wir, die Stormtrooper

Der Eindruck, vollständig in die virtuelle Welt des *Explorer* eingetaucht zu sein, erhärtete sich. Mit einer Game-Erfahrung, bei der ich auf einen zweidimensionalen Computer-Bildschirm blicke und sozusagen als Externer bspw. in der First Person-View eine Figur mittels Tastenkombinationen oder Mausklicks durch eine fiktive Welt manövriere, hatte das nichts zu tun. Nun wurde mir bewusst, dass ich im *Explorer* war, in dem «[s]imple Missionen ähnlich wie bei einem Escape Room [...] einem eine wunderbare Erfahrung in der Welt der virtuellen Realität [verschaffen]»^[15]. Bevor ich mit meinen Ausführungen dazu fortfahre, drücke ich einmal mehr die Pause-Taste.

Rückblickend stellt sich die Frage, ob die oben verwendete Bezeichnung «Avatar» sinnvoll gewählt wurde. Immerhin hatte ich nicht den Eindruck, als sei der Stormtrooper wie ein Avatar bloss «eine «Marionette»»^[16], die ich «manipulieren kann, ohne [...] [mich] mit ihr identifizieren zu müssen»^[17]. Mit Bezug auf Ausführungen von Richard Bartle eignen sich die Begriffe «Character» oder «Persona» womöglich besser, um meine Verbundenheit (oder gar die Verschmelzung) mit der Gestalt des Stormtroopers zu charakterisieren.^[18] Jedoch hatte ich nicht das Gefühl, als repräsentiere mich der Stormtrooper in der virtuellen Welt, was unter anderem für den Character bezeichnend ist.^[19] Ebenso kam es nicht zu einer «vollständigen mentalen Verschmelzung»^[20] zwischen mir und dem Stormtrooper, wie es für den Typ der Persona charakteristisch ist.^[21] «Meinen» Stormtrooper als Character oder als Persona zu bezeichnen, ist also nicht angemessen. Vielmehr hatte ich das Gefühl, als sei der Stormtrooper eine Art virtuelle Uniform bzw. Verkleidung, in die ich, d. h. meine Person, hineinschlüpfte, um innerhalb des *Explorer* agieren, reagieren und interagieren zu können.^[22] Dort hatte ich derweil jedoch nicht die nötige Musse, um mich mit solchen Fragen zu beschäftigen.

Beam Us Up

Sobald sich die Verwunderung über unser «neues Ich» etwas gelegt hatte und wir uns im ersten gross angelegten Terrain befanden, begannen wir, zaghaft in der noch fremden Welt umherzugehen. Der Eindruck, mich in einer komplett ungewohnten, aber unglaublich realistisch wirkenden Umgebung aufzuhalten, erhärtete sich. Dazu trug ausserdem die Möglichkeit bei, bspw. nach

verschiedenen, sichtbaren Gegenständen zu greifen und diese ertasten zu können. Es war ebenfalls möglich, möbelähnliche Gegenstände wie gewohnt herumschieben. Bereits jetzt, nach sehr kurzer Zeit, hatte ich zuweilen das Gefühl, mich nicht in einer steril wirkenden, rein artifiziellen Computer-Landschaft aufzuhalten, sondern vielmehr in einer nach physikalischen Gesetzen funktionierenden Welt zu sein. Diesbezüglich bildete die folgende Situation ein Highlight.

Nachdem wir planlos ein Terrain erkundet hatten, fanden wir am Ende des Geländes ein paar Beamer-Stationen vor. Wir vermuteten, dass uns diese Transport-Objekte beim Weiterkommen behilflich sein könnten, doch leider war der Zugang versperrt. Über den Kopfhörer schaltete sich ein Mitarbeiter des VRC ein: Er gab uns den Hinweis, in unserer unmittelbaren Umgebung nach einer Möglichkeit zu suchen, um die Sperre beseitigen zu können. Vor uns auf dem Boden lag jedoch nur ein simpler Backstein. Alberto äusserte spontan, dass mit diesem Gegenstand wohl irgendetwas anzustellen sei – doch was nur? Schliesslich fanden wir heraus, dass sich in einer Wand eine Auslassung befand, in die der Backstein haargenau hineinpasste. Und Tatsächlich: sobald wir den Backstein in den Hohlraum eingefügt hatten, war der Weg zu den Transport-Stationen frei. Geschafft! Zusätzlich gelang es uns, die Beamer zu aktivieren – ganz im Sinne eines Escape Rooms war auch hierfür eine Aufgabe zu lösen^[23], auf die ich jedoch nicht eingehen werde. Alberto und ich stellten uns jeweils auf eines der runden Objekte und zack: Schlagartig wurden wir in ein neues Terrain katapultiert. Das Erkunden des *Explorer* konnte weitergehen. Bevor ich mit dem Schildern meines *Explorer*-Erlebnisses weiterfahre, lohnt es sich jedoch, an dieser Stelle einen Moment zu verweilen, eine Pause einzulegen.

In Anlehnung an Ausführungen von Jochen Venus kann in der Backstein-Episode eine aussergewöhnliche Form erlebten Handelns beobachtet werden. Bei meinem Herumhantieren mit dem Backstein zeigte sich keine «offenkundige Künstlichkeit des erlebten Handelns»^[24], wie es in Computerspielen «vor allem durch die Abstraktion von körperlichem Spüren und kognitiver Verantwortlichkeit erzeugt»^[25] wird. Vielmehr entstand der Schein einer Natürlichkeit des erlebten Handelns, da mein Agieren bzw. mein Erleben desselben unglaublich realistisch war. Ich hatte den Eindruck, als seien die körperliche und die kognitive Ebene derart miteinander verwoben, wie ich es aus dem Alltag gewohnt bin. Ich war gewissermassen «mit <ganzem Körpereinsatz> dabei»^[26]. Es darf aber nicht vergessen werden, dass ich mich eigentlich in einer virtuellen Welt befand. Dass es dort wie im Alltag zu Situationen kommen kann, die zugleich belustigend und bizarr sind, verdeutlicht die nachfolgend geschilderte Situation.

There's Only One Way

Zu Beginn einer Episode befanden wir uns in einer höhlenartigen Umgebung. Auf einmal brach ein Teil des Bodens weg. Übrig blieben zwei aus Stein bestehende Plattformen und ein schmales Holzbrett, das die beiden Plattformen miteinander verband. Vor uns tat sich ein endlos wirkender Abgrund auf. Um weiter zu kommen, mussten wir über das Holzbrett gehen. Dass dies die einzige Möglichkeit war, die sich uns bot, wurde uns nach mehrmaligem Umherschauen klar. Der Eindruck des vor uns liegenden Abgrundes war dermassen realistisch, dass sowohl Alberto als auch ich uns nicht trauten, schnurstracks über das plankenartige Holzbrett zu laufen. An dieser Stelle war die Anweisung des Mitarbeiters des VRC auf einmal wieder präsent: «Tut im virtuellen *Explorer* grundsätzlich nichts, was ihr hier, in der Realität, auch nicht tun würdet!» Doch wollten wir selbstverständlich nicht aufgeben, sondern weiterkommen. Nach verhaltenem Zögern beschlossen wir, nacheinander auf allen Vieren den Abgrund zu überwinden. Alberto kroch zuerst.

Während ich dann auf allen Vieren über das Holzbrett krabbelte, verlor ich die Gamaschen, was zur Folge hatte, dass meine virtuellen Beine verharreten, während sich mein computergenerierter Oberkörper weiterbewegte. Obschon ich gespürt hatte, wie die Gamaschen abgefallen sind, war mir

zunächst nicht bewusst, was da eigentlich geschehen war: Meine Beine sind augenscheinlich abhandengekommen! Ich war sozusagen in zwei Teile geteilt, wobei ich nur noch über einen Teil die Kontrolle hatte. Wie ein bizarr wirkender Geist schwebte ich durch den Raum, ohne auch nur den kleinsten Schmerz zu verspüren. Was würde wohl jemand wie David Copperfield dazu sagen? Während Alberto und ich lachten, stellte sich mir zusätzlich die Frage, wie ich denn nun wieder an meine Beine kommen könnte. Ich hatte nämlich keine Lust, mich nochmal auf dieses Holzbrett zu begeben. Wiederum schaltete sich ein Mitarbeiter des VRC über die Kopfhörer ein: Ich vernahm die knappe Anweisung, stehen zu bleiben und einen Moment zu warten. Schon kurz darauf spürte ich, wie mir wie von Geisterhand jemand die Gamaschen wieder anzog und mir aus der prekären Situation half. Ich war wieder ganz! Das Erkunden des *Explorer* konnte (nun auch für mich) im wahrsten Sinne des Wortes wie gewohnt weitergehen. An dieser Stelle drücke ich wiederum die Pause-Taste, um die Holzbrett-Episode aus einer weiteren Perspektive zu beleuchten.

In der Holzbrett-Episode kam es im Gegensatz zu derjenigen mit dem Backstein zu einem abrupten Bruch zwischen dem Virtuellen und dem Nicht-Virtuellen. Durch diesen Immersionsbruch, der sich in Verbindung mit dem Verlieren der Gamaschen ergab, wurde mir wieder bewusst, dass ich es einerseits mit einer computergenerierten, artifiziellen Welt zu tun hatte, in der es ungeahnte Möglichkeiten gibt (wie bspw. das schmerzfreie Abhandenkommen von Beinen). Andererseits stand ich im wörtlichen Sinne mit beiden Beinen in einer nicht-virtuellen Welt, so wie ich es aus dem Alltag kenne. Die beiden Gegebenheiten schienen voneinander getrennt zu sein. Insofern sucht man eine Verwobenheit des Virtuellen mit dem Nicht-Virtuellen, die den schier unglaublichen Eindruck des Gewohnten vermittelt, vergebens. Die beiden Welten als vollständig abgekoppelt voneinander aufzufassen, wäre jedoch falsch. Adäquater ist die Ansicht, dass die Immersion während der Holzbrett-Episode zwar kurzfristig gestört, aber nicht vollständig aufgehoben wurde. Dies verdeutlicht die Tatsache, dass das *Explorer*-Erlebnis nach dem Montieren der Gamaschen mühelos weitergehen konnte. Allzu viel Zeit im *Explorer* war uns jedoch nicht mehr gegeben, denn die zwanzig Minuten Aufenthalt neigten sich dem Ende zu.

Back to Reality

Via Kopfhörer wurden wir angewiesen, uns in eine Kabine zu begeben, die sich unmittelbar vor uns befand. Diese Kabine existierte nur in der virtuellen Welt, weshalb man bspw. durch die Kabinenwände hindurchgreifen konnte. Trotzdem gingen wir durch den vorgesehenen Eingang, wie wir es uns aus dem Alltag gewohnt sind. Nach einer vorbereitenden Ankündigung wurde die virtuelle Welt <heruntergefahren>. Das Brillen-Display wurde wieder schwarz, die phantastische Umgebung samt uns Stormtroopern und den Gegenständen verschwand. Wie zuvor sah ich nichts weiter als das schwarze Nichts. Das Gefühl des Abgeschottet-Seins war wieder da.

Kurz darauf wurden wir wieder an den Ausgangspunkt hinter dem Vorhang geführt. Erst jetzt durften wir die Brille ablegen. Bildlich gesprochen streifte ich dadurch endgültig meine virtuelle Ummantelung ab. Ich war wieder ich! Ebenso erinnerte mich Alberto nicht mehr an einen Stormtrooper aus *Star Wars*. Meine Umgebung nahm ich wieder so wahr, wie ich es aus dem Alltag gewohnt bin. Die nicht-virtuelle Welt war wieder da. Die gemeinsam unternommene Reise durch den *Explorer* war zu Ende und die Schilderung derselben endet hier. Wie eingangs erwähnt, wird es im Folgenden darum gehen, ein in sich zusammenhängendes Bild meines *Explorer*-Erlebnisses zu kreieren.

Virtuelle Begebenheiten - reale Fragen

Die vorausgegangenen Reflexionen dienen als Grundlage für die folgenden Ausführungen, wobei ich erst nur auf interessante Aspekte hinweise, diese aber nicht beleuchte. So könnten zuerst, ausgehend von der ersten Reflexion, in der das Hinuntersteigen ins Untergeschoss thematisiert wird, weitere Überlegungen angestellt werden. Denn der mit diesem Abstieg unweigerlich auftretende Gedanke, den *Explorer* als eine Art Unterwelt zu interpretieren, aus der man am Ende wieder emporsteigt, drängt sich auf. Damit verbunden stellt sich die Frage, inwiefern der *Explorer* mit dem Konzept der Heterotopie gemäss Michel Foucault in Verbindung gebracht werden kann.^[27] Allein schon das gedankliche Herantasten an die Vorstellung, die *Explorer*-Welt für einmal als «tatsächlich realisierte Utopie [...]»^[28], als «Ort [...] außerhalb aller Orte»^[29] aufzufassen, scheint interessant zu sein. Zweitens wäre in diesem Zusammenhang spannend, das Spektakelhafte zu ergründen. Gerade der Aspekt des Verborgenen-Seins in Verbindung mit dem Vorhang erinnert an eine spezielle Inszenierung, in der ich nicht bloss ein Rezipient, sondern zugleich ein Akteur war.

Genauer beleuchten möchte ich aber folgende, aus meiner Sicht grundlegende Thematik: Mit Bezug auf die Episode mit dem Backstein und derjenigen mit dem Holzbrett tauchen offensichtlich immersionsbedingte Widersprüchlichkeiten auf Eine Tatsache, die das Kreieren eines in sich zusammenhängenden Bildes meiner *Explorer*-Erfahrungen fundamental erschüttern könnte und deshalb unbedingt einer Untersuchung bedarf. Vor diesem Hintergrund schlage ich nicht den oben skizzierten Weg ein, sondern gehe der Frage nach, inwiefern sich die in Verbindung mit dem Aspekt der Immersion auftretenden Widersprüchlichkeiten fassen lassen, wobei ich das ursprüngliche Ziel, das Kreieren eines in sich zusammenhängenden Bildes meines *Explorer*-Erlebnisses, nicht aus den Augen verlieren will. Hinsichtlich dieses Vorhabens beleuchte ich im folgenden ersten Abschnitt («Ein Zusammenspiel unterschiedlicher Aktanten»), wie mein Kontakt mit der virtuellen Welt des *Explorer* stattfand. Dabei betrachte ich zum Einstieg die Gestalt des Stormtroopers. Der gegenseitigen Beeinflussung der virtuellen Welt und der nicht-virtuellen Welt ist die zweite Passage («Gegenseitige Beeinflussung zweier Welten») gewidmet. Diesbezüglich werde ich auf die Backstein- und die Holzbrett-Episode blicken. Im dritten und letzten Abschnitt («Ein Bild des Paradoxen») führe ich aus, in welchem Verhältnis der Aspekt des Virtuellen und derjenige des Nicht-Virtuellen zueinander standen. Die dadurch gewonnen Erkenntnisse dienen einerseits dazu, die immersionsbedingten Widersprüchlichkeiten fassbar zu machen, andererseits wird sich anhand derselben das in sich zusammenhängende Bild meines *Explorer*-Erlebnisses gestalten lassen.

Ein Zusammenspiel unterschiedlicher Aktanten

Wie erwähnt, hatte ich den Eindruck, als sei die Gestalt des Stormtroopers eine Form von virtueller Uniform oder Verkleidung. Diese Sichtweise ist insofern spannend, als es sich bei dieser «Maskerade» nicht um eine solche handelte, wie man sie bspw. vom Karneval kennt. Es war eine computergenerierte, sozusagen artifizielle Ummantelung, die erst in Verbindung mit hochkomplexer Technik erlebbar war. Die Existenz des Stormtroopers war wie diejenige der gesamten virtuellen *Explorer*-Welt an den Code-Raum gebunden.

Aufgrund dieser Begebenheit war es für mich nicht ohne Weiteres möglich, die virtuellen Entitäten unmittelbar wahrzunehmen. Es war ein adäquates «Ding» nötig, ein Interface, um mit der virtuellen Welt des *Explorer* und meiner Repräsentation in derselben in Kontakt treten zu können.^[30] Dieses Interface lieferte die Brille – oder um es in Anlehnung an die Terminologie Bruno Latours zu formulieren: Es war das Head-Mounted Display in seiner Funktion als Aktant, das mich die virtuelle Welt samt meiner Repräsentation in derselben erst erfahren liess.^[31] Es verband mich mit dieser Welt, es wurde zum Bindeglied.

Dieses Erfahren von Virtualität fand jedoch nicht ausschliesslich auf der visuellen Wahrnehmungsebene statt. Um die überwältigende Immersion gesamthaft erleben zu können, waren nebst dem Head-Mounted Display andere Aktanten tätig bzw. nötig. Das Headset (bestehend aus Kopfhörer und Mikrophon) erfüllte drei unterschiedliche Funktionen: Erstens konnte ich auf der auditiven Ebene erst in Verbindung mit dem Kopfhörer die adäquate Soundkulisse des *Explorer* wahrnehmen. Zweitens war auf der auditiv-verbalen Ebene die Kommunikation zwischen Alberto und mir innerhalb des *Explorer* sowohl via Kopfhörer als auch via Mikrophon möglich. Drittens fand ebenfalls in Verbindung mit diesen beiden Aktanten eine Kommunikation aus der virtuellen Welt des *Explorer* in die nicht-virtuelle Welt des VRC-Mitarbeiters statt. Darüber hinaus trug ich speziell ausgestattete Handschuhe und Gamaschen. Diese Aktanten ermöglichten den Eindruck, im *Explorer* umhergehen oder andere Tätigkeiten ausführen zu können. Zwischen den genannten Aktanten fand ein zugleich verblüffendes und beeindruckendes Zusammenspiel statt. Dies begründete in verschiedenen Situationen mein Gefühl, im *Explorer* zu sein und die gewohnte Nicht-Virtualität hinter mir gelassen zu haben.

Gegenseitige Beeinflussung zweier Welten

Wenn man nun vor diesem Hintergrund auf die jeweilige Reflexion zur Backstein- bzw. Holzbrett-Episode zurückblickt, fallen wie erwähnt Widersprüchlichkeiten auf. Auf der einen Seite kam es in der Backstein-Episode zu einer überwältigenden Immersion: Ich hatte das Gefühl, nahezu vollständig in die virtuelle Welt des *Explorer* eingetaucht zu sein. Hinsichtlich meiner Wahrnehmung der Umgebung herrschte eine verblüffende Harmonie, da ich dieselbe so wahrnahm, wie ich es aus dem Alltag gewohnt bin.

Zu einer ähnlichen Situation kam es während der Holzbrett-Episode, als Alberto und ich vor dem endlos wirkenden Abgrund standen. Bekanntlich war der Eindruck desselben derart realistisch, dass wir nicht aufrecht über das schmale Holzbrett marschieren konnten. Es dauerte eine Weile, bis wir vorsichtig auf allen Vieren hinüberkrochen. Es lag offensichtlich eine Wirkung von der virtuellen Welt auf unser nicht-virtuelles Verhalten vor. Es entstand ein stimmiger Gesamteindruck der Situation, der trotz allem als eine wahrnehmungsbezogene Harmonie interpretiert werden kann, als ein Gefühl einer überwältigenden Immersion.

In der Holzbrett-Episode kam es aber auch zu einem Immersionsbruch. Der Grund hierfür war ein nicht-virtuelles Missgeschick, bei dem ich die Gamaschen verlor. Dies führte zu einer Diskrepanz: Ich spürte, auf meinen nicht-virtuellen Beinen umherzugehen, während ich sah, dass meine virtuellen Beine auf dem Holzbrett verharrten. Es kam zu einer wahrnehmungsbedingten Disharmonie, da ich mich selbst nicht mehr als Einheit wahrnahm. Die virtuelle Welt und die nicht-virtuelle Welt schienen auf einmal disparat nebeneinander zu liegen. In Verbindung mit den beiden zuvor geschilderten Situationen, kam es somit zu immersionstechnischen Widersprüchlichkeiten und Verwirrungen.

Ein Bild des Paradoxen

Berücksichtigt man zusätzlich, dass ich mir ständig bewusst war, mich eigentlich in einem nicht-virtuellen Raum aufzuhalten, so gelangt man zur Ansicht, dass ich mich stets in einem komplexen System befand, das in einem Bereich verortet werden kann, der sich zwischen zwei, an und für sich kontradiktorischen, Welten befand: einerseits der virtuellen und andererseits der nicht-virtuellen. An der Schnittstelle zwischen dem Virtuellen und dem Nicht-Virtuellen entstand das Gefühl, in einem realisierten Paradoxon zu sein, das seine Repräsentation infolge meiner Wahrnehmung des Aufeinandertreffens von Virtualität und Nicht-Virtualität fand.^[32] Erfahren habe ich die Repräsentation des Paradoxons durch die Wahrnehmung meines Seins und Handelns innerhalb

desselben, wobei es in Verbindung mit dem Aspekt der Immersion dabei zu unterschiedlich gearteten Formen der Irritation kam.

Das Fundament für diese extraordinären, zuweilen kontradiktorischen Zustände erlebten (bzw. gelebten) Handelns bildeten einerseits der Aspekt des Virtuellen und andererseits derjenige des Nicht-Virtuellen. Von dieser Basis ausgehend, sind in Bezug auf das oben genannte realisierte Paradoxon die immersionsbedingten Widersprüchlichkeiten fassbar. Ausserdem entsteht – sofern man die soeben aufgeführte Perspektive einnimmt – ein abstraktes Konstrukt: ein gewissermassen zusammenhängender Rahmen, in dem sich meine *Explorer*-Erfahrungen trotz all ihrer Widersprüchlichkeiten verorten lassen.

Innerhalb dieses Rahmens lässt sich das Bild meines *Explorer*-Erlebnisses malen, wobei der Aspekt der Immersion als Grundlage dient, auf der verschiedene Nuancen und Überlappungen von Virtualität und Nicht-Virtualität aufgemalt werden. Diesbezüglich liegt exemplarisch die Backstein-Episode in einem Teil des Bildes, in dem die Virtualität dominiert, in dem die Nicht-Virtualität bloss im Hintergrund, sozusagen im Sinne einer matten Grundierung, leicht durchschimmert. Hingegen befindet sich zum Beispiel die Holzbrett-Episode in einem Bereich, in dem eine Mischung von Virtualität und Nicht-Virtualität vorliegt, indem sich die beiden Aspekte gewissermassen die Waage halten, obschon es eigentlich zu Schwankungen kommt. Ein in sich zusammenhängendes Bild meines *Explorer*-Erlebnisses ist somit geschaffen.

Fazit und Ausblick: Facing Virtual Reality?

Das Faszinierende an diesem Gemälde ist die unübersehbare Tatsache, dass nebst dem mehr oder weniger ausgeprägten Eintauchen in die virtuelle Welt des *Explorer* der Aspekt des Nicht-Virtuellen omnipräsent ist. Dies bestärkte den Eindruck, den ich während meines Aufenthalts im *Explorer* hatte: Ich erlebte die virtuelle Welt, doch war ich mir ständig bewusst, dass ich eigentlich in einem nicht-virtuellen Raum umherging und eigentlich nicht-virtuelle Gegenstände ertastete.

Wie bereits erwähnt, bewegte ich mich kontinuierlich im Grenzbereich zwischen dem Virtuellen und dem Nicht-Virtuellen. Gesamthaft betrachtet, befand ich mich stets in einem Pendeln zwischen Immersion und Immersionsbruch, wobei der Immersionsbruch das Bewusstsein der Nicht-Virtualität darstellt. In Verbindung mit diesem unausgeglichene Balance-Akt, der auf verblüffende und faszinierende Weise eben doch funktionierte, leisten meine Erfahrungen aus dem *Explorer* bzw. die Beschäftigung mit denselben somit einen empirischen Beleg für die folgende, theoretisch mühelos nachvollziehbare Ansicht: Virtualität ist erst im asymmetrischen Zusammenwirken mit Nicht-Virtualität erlebbar oder erfahrbare, wobei sich die Asymmetrie infolge einer Abhängigkeit seitens der Virtualität deutlich zeigt. Allein schon um Virtualität denken und erschaffen zu können, muss Nicht-Virtualität vorhanden sein.^[33]

Insofern ist einerseits die hie und da zu vernehmende Aussage, dass im Zusammenhang mit Virtueller Realität ein komplettes Eintauchen in eine virtuelle Welt stattfindet^[34], vor dem Hintergrund meiner Erfahrungen aus dem *Virtual Reality Center* differenziert bzw. mit einer gewissen Skepsis zu betrachten. Andererseits stellt sich die Frage, inwiefern sich das Verhältnis von Virtualität und Nicht-Virtualität im Zusammenhang mit technologischen Entwicklungen verändern wird. Medienberichten zufolge soll es bereits möglich sein, eine virtuelle Welt verstärkt ganzheitlich (d.h. mit dem Körper) erleben zu können: Durch das Tragen eines Anzugs soll Virtualität angeblich fühlbar sein!^[35] Es scheint also bereits eine noch stärkere Immersion erfahrbare zu sein, bei der Wahrnehmungen auf der virtuell-visuellen Ebene – wie ich sie im *Explorer* erlebte – bloss einen Teil des Gesamteindrucks einer virtuellen Welt repräsentieren. Dennoch handelte es sich bereits bei

meinem Eintauchen in den *Explorer* um ein spannendes und unvergessliches Erlebnis.^[36]

Quellenverzeichnis

Audiovisuelle Quellen

- Bullyparade: «Peter Lustig: Wellensittich Eberhard». 10. 04. 2009 (<https://www.youtube.com/watch?v=VBc4bpUC1xs>, abgerufen: 30. 04. 2017).

Sekundärliteratur

- Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt a. M.: Campus, 2000.
- Bartle, Richard A.: Designing Virtual Worlds. Berkeley (California): New Riders, 2004.
- Bauer, Matthias und Christoph Ernst: Diagrammatik. Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld. Bielefeld: Transcript, 2010 (Kultur- und Medientheorie).
- Bruns, Matthias: Virtual Reality. Eine Analyse der Schlüsseltechnologie aus der Perspektive des strategischen Managements. Hamburg: Diplomica, 2015.
- Foucault, Michel: Andere Räume. In: Barck, Karlheinz, Peter Gente, Heidi Paris u.a. (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essays. Leipzig: Reclam, (1990) ⁶ 1998 (Reclam-Bibliothek, Bd. 1352), 34–46.
- Grimshaw, Mark (Hrsg.): The Oxford Handbook of Virtuality. Oxford: University Press, 2014.
- Gualeni, Stefano: Virtual Worlds as Philosophical Tools. How to Philosophize with a Digital Hammer. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.
- Institut für immersive Medien (Hrsg.): Immersion. Abgrenzung, Annäherung, Erkundung. Marburg: Schüren, 2011 (Jahrbuch immersiver Medien, 2011).
- Kipper, Gregory und Joseph Rampolla: Augmented Reality. An Emerging Technologies Guide to AR. Waltham (Mass.): Syngress, 2013.
- Kühn, Anja: Computerspiel und Immersion. Eckpunkte eines Verständnisrahmens. In: Institut für immersive Medien (Hrsg.): Immersion. Abgrenzung, Annäherung, Erkundung. Marburg: Schüren, 2011 (Jahrbuch immersiver Medien, 2011), 50–62.
- Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2007.
- Neitzel, Britta und Rolf F. Nohr: Game Studies. In: MEDIENwissenschaft, 4/2010, 416–435.
- Nicholson, Scott: Peeking Behind the Locked Door. A Survey of Escape Room Facilities. Scott Nicholsons Homepage, 24. 05. 2015 (<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>, abgerufen: 30. 04. 2017).
- Ploder, Andrea und Johanna Stadlbauer: Autoethnographie und Volkskunde? Zur Relevanz wissenschaftlicher Selbsterzählungen für die volkskundlich-kulturanthropologische Forschungspraxis. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 116 (2013), 374–404.
- Sturm, Gabriele: Der virtuelle Raum als Double – oder: Zur Persistenz hierarchischer Gesellschaftsstruktur im Netz. In: Funken, Christiane und Martina Löw (Hrsg.): Raum – Zeit – Medialität. Interdisziplinäre Studien zu neuen Kommunikationstechnologien. Opladen: Leske + Budrich, 2003, 237–254.
- Venus, Jochen: Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg: Junis, 2012, 104–127.
- Zimmerman, Eric: Manifest für ein ludisches Jahrhundert. In: Beil, Benjamin, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto (Hrsg.): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. Bielefeld: Transcript, 2015, 19–23.

Internetquellen

- Live Action Games. «Be Part of the Game» *liveactiongames.ch* (<http://www.liveactiongames.ch/de/>, abgerufen: 30. 04. 2017).
- Trends der Zukunft: «Axon Suit. Dieser Anzug macht die virtuelle Realität fühlbar». *Trends der Zukunft*, 06.05.2016 (<http://www.trendsderzukunft.de/axonsuit-dieser-anzug-macht-die-virtuelle-realitaet-fuehlbar/2016/05/06/>, abgerufen: 30. 04. 2017).
- Virtual Reality Center. *VR-Center Zürich* (<http://www.vr-center.ch/>, abgerufen: 30. 04. 2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Ein Teil der VR-Ausrüstung (<http://vr-room.ch/wp-content/uploads/2016/10/VR-Center.jpg>, abgerufen: 30. 04. 2017).
- Abb. 2: Ein Blick in den *Explorer* (<http://static.4players.de/premium/News/c1/b1/2162879-teaser1.jpg>, abgerufen: 30. 04. 2017).
- Abb. 3: Wir, die Stormtrooper (<http://www.liveactiongames.ch/wp-content/uploads/2016/11/Jonny-und-Duke-1.jpg>, abgerufen: 30. 04. 2017).

[1] Alberto gebührt an dieser Stelle mein herzlicher Dank, da er mich auf das VRC aufmerksam machte.

[2] Virtual Reality Center 2017, Angebot: Explorer.

[3] Ploder und Stadlbauer 2013, 376.

[4] Vgl. dazu Grimshaw 2014.

[5] Adamowsky 2000, 9 (Hervorhebungen aus dem Original übernommen).

[6] Vgl. dazu auch Sturm 2003, 239ff.

[7] Virtual Reality Center 2017, Startseite: «Was ist VR».

[8] Vgl. Sturm 2003, 240.

[9] Vgl. Live Action Games 2017, Startseite.

[10] In Anlehnung an Christian Tramitz' Peter Lustig-Parodie im Rahmen der Bullyparade (vgl. Bullyparade 2009, ab 0:10).

[11] Vgl. in diesem Zusammenhang Gualeni 2015.

[12] Vgl. dazu Institut für immersive Medien 2011.

[13] Neitzel und Nohr 2010, 427.

[14] Zum Aspekt des Immersionsbruchs vgl. Bruns 2015, 11f.

[15] Virtual Reality Center 2017, Angebot: Explorer.

[16] Kühn 2011, 55.

[17] Ebd., 55.

[18] Vgl. Bartle 2004, 154f.

[19] Vgl. Kühn 2011, 56.

[20] Ebd., 56.

[21] Vgl. ebd., 56.

[22] Zum Aspekt des Agierens, Reagierens und Interagierens vgl. Neitzel und Nohr 2010, 426f.

[23] Vgl. dazu Nicholson 2015.

[24] Venus 2012, 120.

[25] Ebd., 120.

[26] Ebd., 120.

[27] Vgl. dazu Kühn 2011, 55.

[28] Foucault 1998, 39.

^[29] Ebd., 39.

^[30] Zur Funktionalität des Interface vgl. Neitzel und Nohr 2010, 427f.

^[31] Vgl. Latour 2007, 123.

^[32] Zum Aspekt des Seins in einem widersprüchlichen System vgl. Zimmerman 2015, 21.

^[33] Vgl. Bauer und Ernst 2010, 170.

^[34] Vgl. dazu Kipper und Rampolla 2013, 22.

^[35] Vgl. Trends der Zukunft 2016.

^[36] Insofern gebührt den Mitarbeiter/innen des Virtual Reality Center mein besonderer Dank, denn ohne sie – bzw. ihr kreatives und beeindruckendes Schaffen – wäre das Erleben der aussergewöhnlichen Erfahrungen, mit denen ich mich in diesem Artikel beschäftigt habe, nicht möglich gewesen.

Manuel Kaufmann

It's Not a Bug, It's a Feature!

Der Fehler als schöpferisches Prinzip

Wer Videospiele spielt, kommt früher oder später mit Bestimmtheit auch in den Genuss von Fehlern. Sogenannte Bugs oder Glitches (ich verwende die Begriffe, sofern nicht genauer spezifiziert, synonym) stellen ein grosses Ärgernis für Spieler/innen dar. Sie können zu Abstürzen führen, den Spieler/innen unfaire Vorteile verschaffen, die Immersion zerstören und bisweilen das Weiterspielen sogar ganz verunmöglichen.

Aber eine solche Sicht auf Fehler in Videospielen ist zu einseitig. Manchmal stellen Bugs und Glitches auch glückliche Zufälle dar, die ganze Genres revolutionieren können, zu neuen und interessanten Spielmechaniken führen oder es ermöglichen, die Spielwelt auf eine andere Weise zu erkunden. In gewissen Fällen sorgen sie auch schlicht für Humor. Es ist genau diese produktive Seite, die mich interessiert, nicht jedoch der Umgang mit den eingangs erwähnten «nervigen» Fehlern.

Dabei spielt der Umgang der Community mit Fehlern eine wichtige Rolle: Nicht nur reguliert sie das Ausnutzen von Bugs in Multiplayer-Spielen (indem sie zwischen zulässiger und unzulässiger Verwendung von Bugs unterscheidet, was im zweiten Fall als «Cheating» bezeichnet wird), sie verbreitet diese auch über *YouTube* oder in Foren und verarbeitet sie kreativ weiter (z. B. in Form von Memes^[1] oder Mods^[2]).

In diesem Zusammenspiel aus Videospiel, Entwickler/innen und Community bzw. Spieler/innen zeigen sich bestimmte Bugs sogar so erfolgreich, dass sie fortan als «Feature» bewusst im Spiel gelassen oder verfeinert und weiterentwickelt werden. Ein exzellentes Beispiel, auf das ich zu einem späteren Zeitpunkt genauer eingehen werde, sind sogenannte «Kombo-Attacken» bzw. die Technik des «Cancellings» in Kampfspielen. Was heute ein genredefinierendes Merkmal ist, geht auf eine unbeabsichtigte Laune des Programmcodes in *Street Fighter II* von Capcom zurück, die ohne ihren Erfolg genauso gut als Bug bezeichnet werden könnte.^[3]

Zuletzt soll, in Form einer Synthese auf Basis der Kreativitätstheorie Arthur Koestlers, dem Fehler im Videospiel als schöpferisches Prinzip nachgespürt werden.

Exploiting und Cheating - die dunkle Seite der Macht

Wie bereits angetönt, wird der produktiven, kreativen und innovativen Seite von Bugs in der bestehenden Forschung wenig Rechnung getragen; die meisten Arbeiten, die sich mit Bugs bzw. Glitches beschäftigen, thematisieren vor allem das Ausnutzen (exploiting) von diesen im Sinne des Erlangens eines unfairen Vorteils (Cheating).^[4] Mia Consalvo etwa, die sich extensiv mit Cheating auseinandergesetzt hat, verortet das Exploiting in der Grauzone zwischen «legaler» und «illegaler» Spielaktion: Dies vor allem deshalb, weil – wenn auch nicht vom Entwickler vorgesehen – für das Exploiting keine «alteration of the game code»^[5] nötig ist, was von vielen Spieler/innen als

entscheidendes Merkmal für einen Cheat angesehen wird.^[6] Sie spricht ausserdem einen weiteren Punkt an, der für diese Untersuchung von Interesse sein wird: «[Exploits] are available to all players shortly after they are figured out, and can sometimes become an acceptable part of gameplay.»^[7] Da grundsätzlich alle Spieler/innen Glitches nutzen können, werden diese manchmal zu einem «Feature» – eine Spielmechanik wie jede andere. Es sind diese Fälle, in denen Fehler zu einem zentralen (und produktiven bzw. positiv bewerteten) Bestandteil der Spielerfahrung werden.

Virtuelle Räume, Produktionsästhetik und das Erhabene

Oftmals ist es der virtuelle Raum, der von Bugs und Glitches manipuliert bzw. verändert wird. Wenn etwas mit der Kollisionsabfrage nicht stimmt, werden feste Betonwände plötzlich durchschreitbar, fehlende Texturen sorgen für merkwürdige Leerstellen in der Spielwelt und Objekte verschwinden wie von Geisterhand, um im nächsten Moment wieder aufzutauchen. Die Arbeiten einiger Game Studies-Forscher wie Meades, Schlesinger, Whitelaw, Guglielmetti und Innocent nehmen dies zum Anlass, nicht das Ausnutzen von Glitches im Sinne von Cheating zu thematisieren, sondern Fehler in Videospielen von einer ästhetischen Seite aus zu betrachten. Sie stellen den Einfluss von Glitches auf die virtuelle Raumerfahrung in den Vordergrund, was auch meinem eigenen Forschungsinteresse entspricht.

Computerspiele sind schlussendlich nichts Anderes als begehbare Daten, wie auch Whitelaw, Guglielmetti und Innocent, sich auf Lee Manovich beziehend, argumentieren. So charakterisieren die Forscher die Spiele als «spatially navigable databases, and in this sense they make visible the contents of the database through a variety of means»^[8]. Diese «variety of means», mit denen die Daten navigierbar gemacht werden, bestimmen aber gleichzeitig, wie der Spielraum erforscht wird. Sie sind gewissermassen das, was man als Gameplay bezeichnen könnte bzw. konstituieren dieses:

«Devices such as inventories, maps, and the interface [...] serve to make the contents of the database visible and tangible to the player, to make the system easily understandable to the player. Learning how to be within a game space means learning what exists within that space and what can happen there. Players build their own ontological view of the space as they decode it through play or usage.»^[9]

Neben dem Inventar, den Karten, dem Interface usw. dienen meines Erachtens auch die primären Gameplay-Elemente wie die Arten der Fortbewegung – Geschwindigkeit, die Möglichkeit zu fliegen, schwimmen oder klettern, Schnellreisesysteme, Benutzung von Fahrzeugen oder Tieren usw. – sowie die Arten der Interaktion mit den Objekten bzw. NPCs der Spielwelt – das Kämpfen, Sprechen, Untersuchen, Graben, Aufnehmen und Nutzen von Gegenständen usw. – dazu, wie die Inhalte der Spielwelt bzw. Database sicht- und erfahrbare gemacht werden. Es sind diese von den Entwickler/innen vorgegebenen Navigationsinstrumente, die sämtliche Regeln der Spielwelt bestimmen. Mithilfe dieser Instrumente werden die Informationen dekodiert und Handlungsrouninen erprobt, was den Spieler/innen die kompetente Bewegung im virtuellen Raum ermöglicht. Dieses Phänomen wird dann als Spielen bezeichnet.

Wenn ein Glitch auftaucht, werden diese Regeln zur Dekodierung der Informationen gewissermassen gestört. Sie fügen ungeahnte Möglichkeiten zur Interaktion mit der Spielwelt hinzu,

während sie andere etablierte Handlungsrouniten plötzlich verunmöglichen. Damit wird die bisherige Daten-Interpretation der Spieler/innen auf die Probe gestellt: «The glitch-induced code-spasms, the incoherent visual artefacts and errata that erupt through exploitation, alter our understanding of animated landscapes.»^[10]

In eine ähnliche Kerbe wie Meades, von dem das obige Zitat stammt, schlägt auch Schlesinger: «But other glitches create new rules and allow to explore the normally invisible space beyond the game; an in-between, not a place beyond the medium, but new forms that can lead to new movements and rules; and this space can quite assume a «paradise-like dimension» aesthetically.»^[11] Glitches verändern also das Verständnis von virtuellen Räumen. Aber wie genau vollzieht sich diese Veränderung? Was macht dieses fehlerhafte «in-between» zu einer ästhetischen Erfahrung, die Schlesinger als «paradise-like» beschreibt?

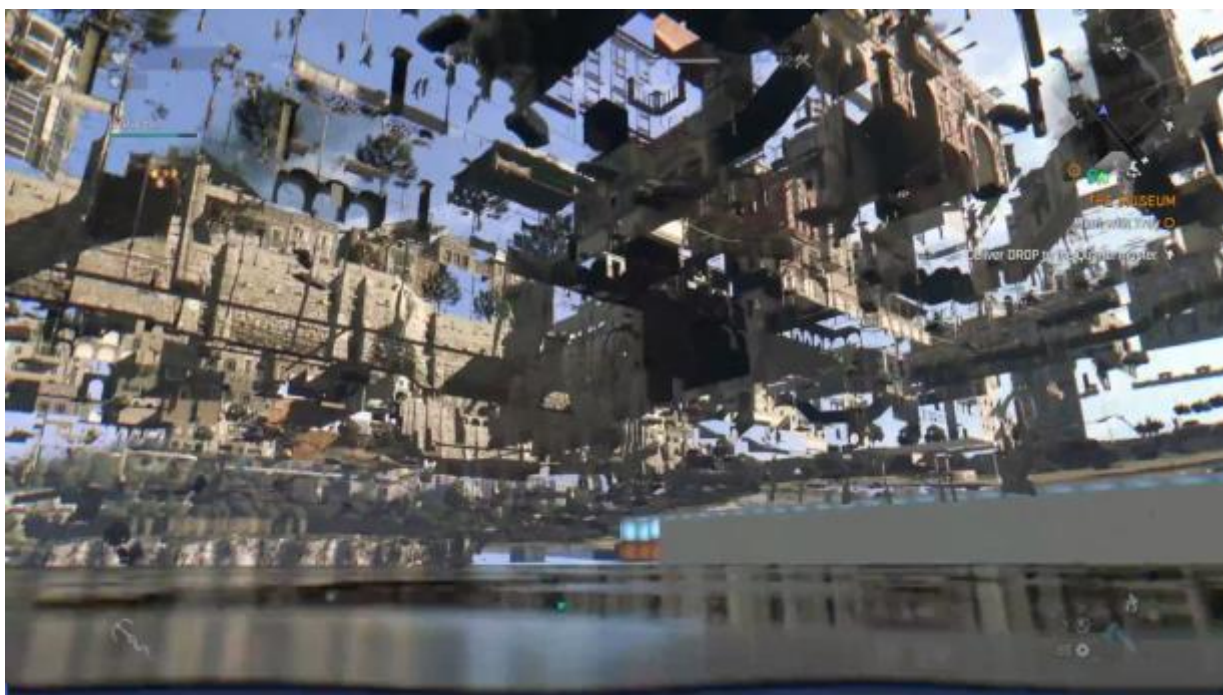


Abb. 1: Ein Glitch in Dying Light lässt die Spieler/innen aus einem Wasserbecken unter der Map die Spielwelt aus einer stark verfremdeten Perspektive betrachten

Obwohl Meades und Schlesinger nicht aufeinander Bezug nehmen, scheinen sie zu einem sehr ähnlichen Schluss zu kommen, der sich irgendwo zwischen den (auf den ersten Blick sehr unvereinbaren) Begriffen des Erhabenen und der Produktionsästhetik verorten lässt. Für beide stellen Glitches eine Art Randphänomen an der Kante von organisierter Information (die intendierte Spielwelt) und dem chaotischen, kaum durchschaubaren Daten-Wirrwarr dar, das unter der Oberfläche schwelt. Glitches geben den Spieler/innen einen Einblick in diese «other, invisible spaces and the «madness» of the medium»^[12], womit sie gleichzeitig die technische Konstruiertheit der Spielwelt im Sinne einer Produktionsästhetik ausstellen und die Spieler/innen, sofern sie nicht über erhebliches Know-How im Bereich des 3D-Designs verfügen, doch ratlos lassen angesichts der nun so ungeschliffen präsentierten «complexity of the underlying technology, its distance from the human»^[13]. Wo diese Komplexität üblicherweise in Form einer Landschaft o. Ä. verhüllt ist, um ein Spiel überhaupt erst spielbar zu machen, gibt es während solcher Fehlerzustände nichts mehr ausserhalb der abstrakten, technologischen Datengewalt; der Eindruck, der dabei bei den Spieler/innen entsteht, benennt Meades mit dem Begriff der Erhabenheit (engl. sublime): «It is [...] when error states are introduced we are able to more clearly see the «technological other» free from the camouflage of coherence. It is in fail-states [...] that we view the sublime in a videogame

animated landscape.»^[14]

Erhabenheit ist eine schwer fassbare ästhetische Kategorie mit vielen unterschiedlichen Konnotationen. In der Antike mit dem Begriff des Schönen gleichgesetzt, erwächst das Erhabene auch aus Werten wie «Größe, Unendlichkeit, das Wunderbare, sowie aus allem, was überrascht, was Bewunderung weckt, was erstaunt und betroffen macht»^[15]. Bei Burke, auf den sich auch Meades beruft, kommt aber auch eine Verbindung mit «vehement emotions and fascination for terrifying things»^[16] hinzu. Es scheint sich um eine Art Ohnmachtsgefühl ob einer nicht nachvollziehbaren Schönheit (im weiteren Sinne) zu handeln, in dem sich widersprüchliche Gefühle zu einer Form von untätiger Bewunderung manifestieren. Die Komplexität der modernen Technologien habe, so Meades, die Verschiebung der Erhabenheit von der Natur auf das Virtuelle erst möglich gemacht: «These technologies appear capable of unpredictable and powerful things, yet offer no real indication to their process to all but the most technically adept. For the majority they are awesome, unknowable and intimidating.»^[17] Ehrfurchtgebietend, unergründbar und einschüchternd wie es einst die Natur als göttliche Schöpfung war. Ein Glitch ist dementsprechend nichts anderes als ein Fenster zu diesen quasi-metaphysischen, computererzeugten Schöpfungsprozessen, die umso mehr überraschen, weil sie jäh mit der Zweckorientiertheit bzw. dem Primat der Funktionalität in Videospielen und von digitalen Technologien allgemein^[18] brechen.

Nun mag das nach reichlich grossen Worten klingen, um einen simplen Videospiel-Glitch zu beschreiben; und ich bitte darum – ohne meine Argumentation verwerfen zu wollen – das Lachen nicht zu unterdrücken. Denn Humor ist ein weiterer ganz wesentlicher Bestandteil beim Umgang mit Fehlern in Computerspielen.

It's Not a Bug, it's a Meme!

Wie bereits erwähnt, werden Glitches oft über *YouTube* in Form von Videos weiterverbreitet: «Glitches are generally discovered by an individual or small team of glitchers and then shared with the general public on video-sharing websites such as YouTube, including detailed instructions allowing replication.»^[19] Diese Videos zeichnen sich ausserdem dadurch aus, dass sie in der Regel keine Geschichten erzählen: «They build no narration, but show [...] ways through which glitches can be achieved, and the aesthetic impact of glitches; unusual images, [...] that should just be enjoyed.»^[20] Im Vordergrund steht also das kabinettartige Ausstellen der Fehler und ihren Effekten, in Verbindung mit einer Anleitung, damit die Zuschauer/innen dieselben *nachstellen* können.

Wer allerdings auf *YouTube* nach Videospiel-Glitches bzw. -Bugs sucht, merkt bald, dass vielleicht sogar die Mehrheit dieser Videos einen ganz anderen Zweck verfolgt: Sie wollen die Zuschauer/innen zum Lachen bringen. Wenn Glitches die Kohärenz der Spielwelt zerstören, gibt das eben nicht nur Anlass für neuartige ästhetische Erfahrungen, sondern sorgt bisweilen auch für unbeabsichtigte Komik.



Abb. 2: Texturfehler wie in Assassin's Creed Unity können auch für ein Schmunzeln sorgen

Tatsächlich postuliert eine grosse Anzahl der Humor- und Witztheorien die Inkongruenz als das oder zumindest ein Kernelement des Komischen. Bereits Schopenhauer argumentiert, dass «das Lachen [...] jedesmal aus nichts Anderem [entsteht], als aus der plötzlich wahrgenommenen Inkongruenz zwischen einem Begriff und den realen Objekten, die durch ihn, in irgendeiner Beziehung, gedacht worden waren, und es ist selbst eben nur der Ausdruck dieser Inkongruenz»^[21].

Die Inkongruenz spielt auch bei Freud eine wichtige Rolle, obwohl seine Witztheorie eher den Erleichterungstheorien des Humors zuzurechnen ist. So benutzt er in seiner Theorie die Begriffe der «Unifizierung», des «Herstellens eines ungeahnten Zusammenhangs», sowie der «zwei- bzw. mehrfachen Verwendung».^[22] Auch aktuellere Ansätze wie die Humorthorie Arthur Koestlers, die «Script-Based Semantic Theory of Humour», deren empirisch relativ gut gestützte^[23] Weiterentwicklung «General Theory of Verbal Humour» (GTVH) oder die weiterführenden Forschungen von GTVH-Mitverfasser Attardo basieren auf dem Inkongruenzgedanken als Nukleus des Komischen.^[24]

Zwischen dem von Meades beschriebenen Erhabenen und dem Humor verläuft also, aufgrund der Kohärenz auflösenden bzw. Inkongruenz erzeugenden Wirkung von Glitches, ein schmaler Grat. Wahrscheinlich sind gerade jene Glitches, die die Ästhetik des Spiels nicht vollständig transformieren, sondern bloss einen kleinen Teil der Spielwelt betreffen, die humoristischsten. Diese Annahme gründet auf der Tatsache, dass diese Fehler die Juxtaposition zwischen dem Soll- und Ist-Zustand des Spielraums besonders deutlich betonen. Ein weiteres Element, das Glitches komisch zu machen scheint, ist der Aspekt der Körperlichkeit: Immer dort, wo sich die fiktiven Kreaturen eines Spielkosmos karikaturartig deformiert zeigen (wie z. B. in Abb. 2), ist die Chance besonders gross, dass sich ein humoristischer Effekt einstellt. Aber auch fehlerhaft programmierte bzw. funktionierende Physik-Engines in Spielen werden von den Spieler/innen gern gesammelt und «for the lulz» weiterverbreitet. Gerade diese sogenannten «Physik-Fails» haben sich zu einem Meme entwickelt, also einer etablierten humoristischen Kurzform im Internet, die per *YouTube* oder Online-Communities wie *Reddit* weiterverbreitet wird.^[25]

Oftmals bleibt es aber nicht beim blossen Weiterverbreiten. Wenn ein Glitch nicht <game-breaking> ist, also das Weiterspielen nicht verunmöglicht, zeigen die Spieler/innen oft auch innerhalb des Spiels einiges an Kreativität im Umgang mit dem Glitch, um seine humoristische Wirkung noch mehr zu steigern. In *Lord of the Rings Online* ist bspw. ein Glitch bekannt, der es erlaubt, in einem opulenten Polstersessel durch die Landschaft zu fahren. Aber die Spieler/innen haben es nicht dabei belassen:

«Eventually the throne riders figured it would be funny if they targeted a random player and all followed him at once, thus creating Middle-Earth's first railroad — the train's unwilling locomotive fueled by confusion and fear.»^[26]

Das daraus entstehende Video^[27] kam, obwohl das Spiel nicht übermässig bekannt ist, auf immerhin 80'000 Aufrufe. Das Beispiel zeigt aber auch, dass Glitches bisweilen, ohne dass sie irgendeinen konkreten Vorteil darstellen würden, ganz selbstverständlich in die Spielerfahrung aufgenommen werden: «They may open a door to a new and unpredictable set of possibilities for the player to experience.»^[28] Und damit wird es Zeit den vielleicht interessantesten, zumindest aber titelgebenden Aspekt der Aneignung von Fehlern durch die Spieler/innen zu behandeln.

Vom Bug zum Feature - Fehler und Innovation

Ob als Cheat, ästhetische Erfahrung oder humoristisches Spiel – die bisherigen Beispiele sind Zeugnisse für den kreativen Umgang der Spieler/innen mit den <Fehlern> in Videospielen sowie deren Möglichkeiten. Ähnlich wie Barthes in seinem Essay *Der Tod des Autors* die Textgenese nicht bei den Schreibenden, sondern bei den Leser/innen verwirklicht sieht^[29], ist auch das Instrumentalisieren von Fehlern seitens der Spieler/innen als selbstbestimmter Umgang mit dem Medium, als eine produktive Aneignung des Spiels durch die Rezipienten/innen zu verstehen. Zwar sind einem durch den Code gewisse Grenzen gesetzt, aber diese Grenzen entsprechen nie ganz den intendierten Grenzen seitens der Entwickler/innen. Ähnlich hatte sich Barthes über den Umgang der Surrealisten mit dem Schreiben geäussert:

«A code cannot be destroyed, it can only be <played with>; but by abruptly violating expected meanings [...], by entrusting to the hand the responsibility of writing as fast as possible what the head itself ignores (this was automatic writing), by accepting the principle and the experience of a collective writing, surrealism helped secularize the image of the Author.»^[30]

Auch ohne die politische Schlagseite des Surrealismus kann diese Textstelle zur Beschreibung des Umgangs der Spieler/innen mit Videospielen und seinen <versteckten Features> dienen, womit die Spieler/innen die Deutungshoheit über einen virtuellen Raum gewissermassen an sich reißen.

Hin und wieder kommt es jedoch vor, dass die Entwickler/innen wieder aus ihren Gräbern hervorlugen und an diesem <kollektiven Schreiben> teilhaben, um es in neue Bahnen lenken. In diesen Fällen erkennen sie das Potenzial der <Fehler> ihres Codes an und implementieren diese als Feature ganz bewusst ins Spiel.

Ein Paradebeispiel dafür sind Kombo-Attacken in Kampfspielen. Kombo-Attacken ermöglichen es, mehrere Angriffe «aneinanderzuketten», die, wenn man einmal getroffen wurde, durch die anderen Spielenden unmöglich abzuwehren sind. Sie sind mittlerweile ein genrekonstituierendes Merkmal von Kampfspielen. Erstmals aufgetreten in *Street Fighter II* von Capcom, äussert sich der Lead Producer Noritaka Funamizu wie folgt über die damals revolutionäre Spielmechanik:

«One thing is quite amazing: the combo. It was an accident. Really. While I was making a bug check during the car bonus stage – you know the one in which you have to destroy a car – well, while doing that I noticed something strange, curious. I taped the sequence and we saw that during the punch timing, it was possible to add a second hit and so on. I thought this was something impossible to make useful inside a game, as the timing balance was too hard to catch. So we decided to leave the feature as a hidden one.»^[31]

An dieser Stelle möchte ich – im Wissen, dass es sich wohl um eine editierte und/oder übersetzte Fassung des Gesagten handelt – ein Close Reading des obigen Zitats vornehmen, denn gleich mehrere Aussagen halte ich in Bezug auf das Thema dieses Aufsatzes für interessant.

Als Erstes fällt auf, dass die Combo-Mechanik als «accident», also als Un- oder Zufall bezeichnet wird (dass der englische Begriff diese beiden Bedeutungen in sich vereint, ist ebenfalls interessant, soll hier aber nicht weiter thematisiert werden). Einerseits macht diese Zuschreibung deutlich, dass die Mechanik eben nicht geplant war, andererseits ist der Beschreibung von Combos als Un- bzw. Zufall auch ein bestimmtes philosophisches Verständnis des Programmierens inhärent, das der Logik des Programmierens vielleicht bereits in seiner Konzeptionsphase eingeschrieben wurde: ein Verständnis, das Entwickler/innen an die Stelle eines intelligenten Schöpfers stellt.^[32] Nur dann sind Fehler bzw. Unfälle ja überhaupt möglich: Weil alles, was vom Plan abweicht, nicht Teil von diesem sein kann. So wie Unkraut nur im Garten der Blumenfreunde/innen existieren kann und nicht in der Natur, existieren Fehler nur im Programmcode der Entwickler/innen, wenn sich diese als Verwalter/innen über den digitalen Raum begreifen.

Dass dieses Unkraut, der «Fehler», also trotzdem wächst, und dabei auch durchaus interessante Resultate produziert, wird in der Folge als «strange» und «curious» bezeichnet. Wie kann es sein, dass sich der Code scheinbar verselbstständigt und plötzlich «a new and unpredictable set of possibilities»^[33] anbietet? Haben wir nicht selbst programmierend die Möglichkeiten des Spiels bestimmt? In diesem Moment löst sich die Differenz zwischen Entwickler/in und Rezipient/in auf. So wie «Autoren/innen» immer Bedeutungen und Interpretationen mitkonstruieren, die sich ihrem Bewusstsein entziehen, aber auf die sie nach mehrmaliger Lektüre vielleicht selber stossen, verhält es sich auch bei der scheinbar harten und positivistischen Disziplin des Programmierens.

Zuletzt möchte ich auf einen Widerspruch in den letzten beiden Sätzen des Zitats eingehen: Wenn Funamizu tatsächlich dachte, dass es unmöglich sei, die neu entdeckte Combo-Mechanik in einem Spiel nützlich zu machen, wieso entschied das Entwicklungsteam dann, sie als «verstecktes Feature» im Spiel zu lassen?

Eine mögliche und naheliegende Antwort ist, dass sich Funamizu irrte bzw. Reaktionen von Spieler/innen falsch einschätzte. Die unbeabsichtigte Mechanik verbreitete sich schon bald unter den Spieler/innen und wurde so erst zu einem Feature. Hätten sich die Spieler/innen den Fehler nicht angeeignet, wie sie es getan haben, würde heute wohl von einem Bug gesprochen werden. Ob etwas ein Fehler oder Feature ist, wird schlussendlich also nicht von den Entwickler/innen, sondern von den Spieler/innen entschieden, wobei diese Aneignung wiederum Konsequenzen auf die

Entwicklungsteams hatte. Der Erfolg der unverhofften Laune des Codes hatte zur Folge, dass Combo-Mechaniken fortan nicht nur bei der Street Fighter-Serie, sondern in allen Kampfspielen überhaupt zum Grundrepertoire des Gameplays gehörten und gezielt einprogrammiert wurden. Der Bug wurde zu einem Feature.

«[Street Fighter II] had a hell of a mountain of bugs. I think it was a record inside Capcom. We built around 26 masters»^[34], meint Funamizu im gleichen Artikel. Dass ein solches, von Bugs immer wieder zurückgeworfenes Spiel, zu einem Klassiker wurde, ist aber nicht nur trotz diesen scheinbar widrigen Umständen, sondern auch aufgrund dieser zu verstehen. Denn hier wurde der Fehler zu einem schöpferischen Prinzip.

«We don't make mistakes, we have happy accidents»

In kaum einem Zitat wird der Fehler als schöpferisches Prinzip schöner auf den Punkt gebracht, als in dem obigen von Fernsehmaler Bob Ross.^[35] Die Idee dahinter: Wenn mal ein Pinselstrich danebengeht, dann ärgere dich nicht über dein Missgeschick. Überlege dir, wie du ihn in das Kunstwerk integrieren kannst und schon wird aus dem Fehler ein glücklicher Zufall. Ich möchte mich argumentativ aber nicht nur auf die Intuition des sympathischen Krauskopfes verlassen, sondern mich auf die mit Ross' persönlicher Philosophie geistesverwandte Kreativitätstheorie Arthur Koesters stützen, um zu versuchen, die unterschiedlichen (produktiven) Aspekte des Fehlers im Videospiel in eine Einheit zu überführen.

In *The Act of Creation* (dt. *Der göttliche Funke*) führt Koestler, in Anlehnung an den Begriff der Assoziation, den Begriff der Bisoziation ein. Er versteht darunter das Zusammenbringen oder Überlagern zweier (oder auch mehrerer) scheinbar sinnfremden Kategorien bzw. Matrizen, was typisch für den schöpferischen Akt sowohl in Humor, Kunst wie auch Wissenschaft sei. Gelächter wird demnach durch den Zusammenprall, wissenschaftliche Entdeckung durch die Verschmelzung und ästhetisches Erleben durch die Gegenüberstellung solcher fremden Bezugssysteme ausgelöst.^[36]

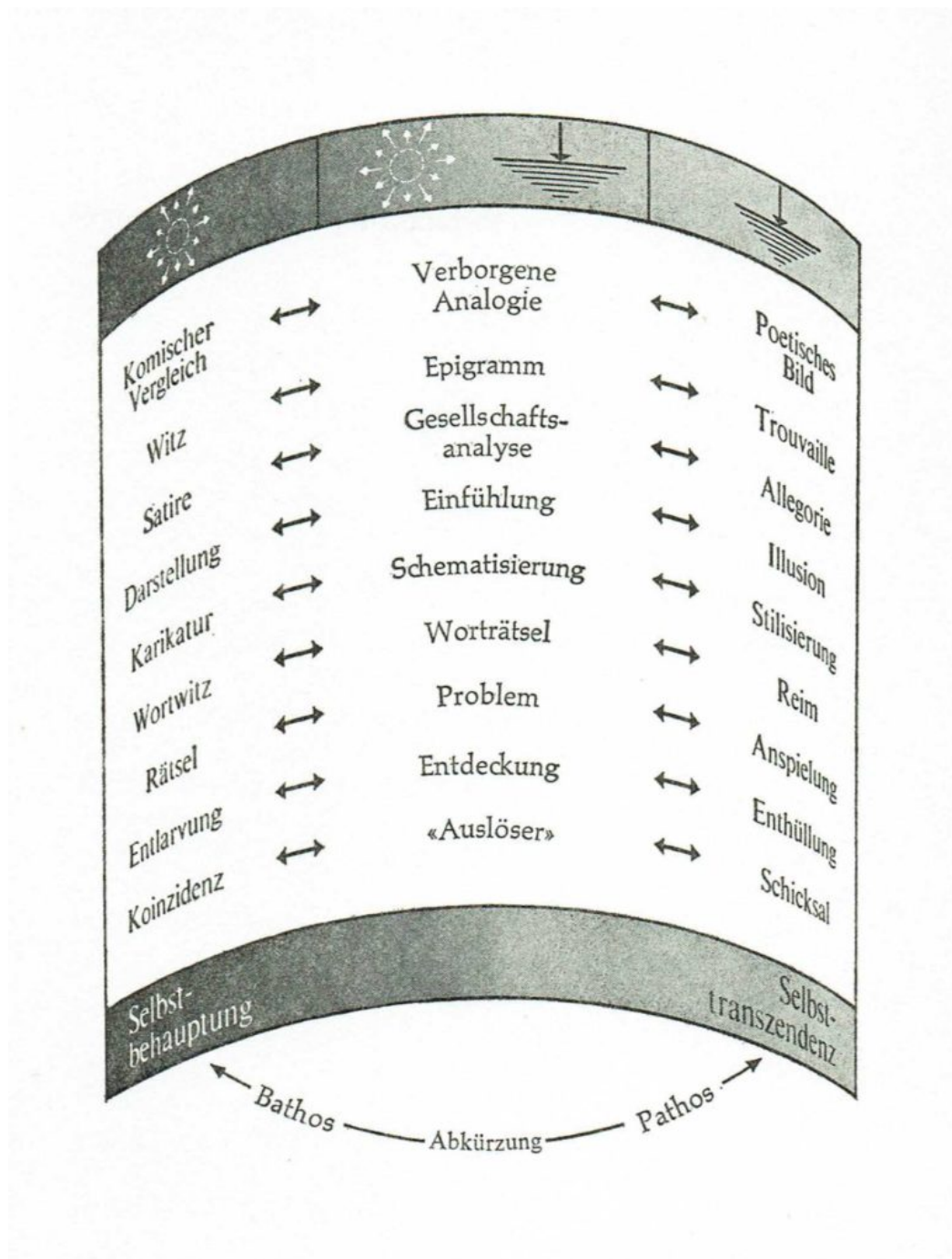


Abb. 3: Koestlers Triptychon aus Humor - Wissenschaft - Kunst

Um diesbezüglich mehr Klarheit zu schaffen, soll Koestlers Triptychon herangezogen werden, das dem «göttlichen Funken» vorangestellt ist und die Verwandtschaft zwischen Humor, Kunst und Wissenschaft illustrieren soll. Dies bedeutet, dass wir der strukturellen Verwandtschaft von komischem Vergleich, verborgener Analogie und poetischem Bild nachgehen, die in der ersten Zeile des besagten Triptychons zu finden ist (vgl. Abb. 3). Ich schlage folgende drei Beispiele vor:

1) **Komischer Vergleich:** «Ich lehnte mich kartoffelsackartig gegen die Fahrertüre.»^[37]

2) **Verborgene Analogie:** Durch das Zusammendenken von Weinpresse und Siegel erfindet Gutenberg die Druckerpresse.^[38]

3) **Poetisches Bild:** «Schwarze Milch der Frühe wir trinken sie abends /// wir trinken sie mittags und morgens wir trinken sie nachts.»^[39]

Was zuerst nach drei sehr unterschiedlichen Dingen klingt, funktioniert bei genauerer Betrachtung nach demselben Grundprinzip: Sowohl dem komischen Vergleich, der verborgenen Analogie wie auch dem poetischen Bild liegt die «Entdeckung verborgener Ähnlichkeiten»^[40] zugrunde. Im ersten Falle liegt diese in der Körperhaltung des Protagonisten und der äusserlichen Form eines Kartoffelsacks; im zweiten in der Gemeinsamkeit des Traubenpressens und des Pressens des Siegels auf Papier; im dritten Fall gibt es eine Myriade an verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten, wobei in jedem Fall die eigentlich widersprüchlichen Bilder «Milch» und «schwarz» mittels eines oder mehreren dritten Elementen zusammengedacht werden.^[41] Koestler erklärt das Phänomen, das sich in diesen drei Sätzen abspielt, wie folgt:

«Das Prinzip, das [diesen Geschichten] zugrunde liegt, ist [...] das Erfassen einer Situation oder Idee L in zwei in sich geschlossenen, aber gewöhnlich nicht miteinander zu vereinbarenden Bezugssystemen M1 und M2 [(vgl. Abb. 4)]. Das Ereignis L, in dem sich die beiden Systeme treffen, wird gleichzeitig sozusagen auf zwei verschiedenen Wellenlängen zum Schwingen gebracht. Solange dieser ungewöhnliche Zustand andauert, ist L nicht nur mit einem Assoziationssystem verbunden, sondern mit zweien «bisoziiert».»^[42]

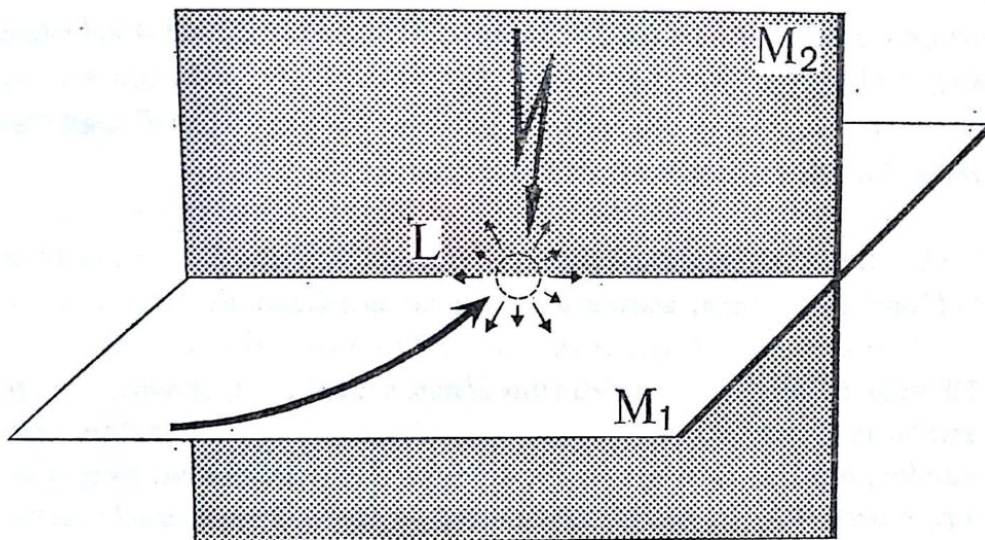


Abbildung 2

Abb. 4: Darstellung einer Bisoziation nach Koestler

Der kreative Akt nach Koestler, die «Bisoziation», entsteht folglich in der scheinbar unsinnigen Schnittstelle zweier separater Systeme bzw. Matrizen. Und damit komme ich wieder auf mein Forschungsthema zurück: Kann ein Fehler im Videospiel nicht ebenfalls als eine solche Schnittstelle zweier Matrizen verstanden werden?

Wenn ein Glitch die Spielfigur plötzlich unter die Map befördert, tun sich ihr ästhetische Welten auf, die ausserhalb des Spiels liegen. Natürlich, es mag sich um ein blosses Nebenprodukt ein und desselben Codes handeln, aber in diesen Momenten verlassen die Spieler/innen einen Moment lang

die Datenlandschaft, deren Regeln sie bereits gekannt zu haben scheinen, ohne dass sich der grössere Bezugsrahmen – der Akt des Spielens – ändert. Koestlers heilige Dreifaltigkeit aus Humor, Wissenschaft und Kunst lässt sich auch an diesem Beispiel nachvollziehen: Einerseits haben die Spieler/innen die Möglichkeit, über die merkwürdige Zerstörung der Spielwelt zu lachen und in Form von Memes weiterzuverbreiten, andererseits können sie nach Möglichkeiten suchen, den Fehler zu ihrem Vorteil zu nutzen, indem sie bspw. Abkürzungen aufspüren (was je nach Kontext allerdings auch als Cheating bzw. Exploiting bezeichnet werden kann), zuletzt können sie in den fremdartigen Strukturen das Erhabene der Technologie erleben (was in Kunstströmungen wie Glitch art übrigens gezielt herbeigeführt wird und das leitende ästhetische Prinzip darstellt)^[43].

Das heisst nun aber nicht, dass jeder Fehler zu einer produktiv verwertbaren Bisoziation führt. Ob das plötzliche Zusammentreffen von beabsichtigten und unbeabsichtigten Launen des Programmcodes zu einem kreativen Akt führt, hängt auch von der Natur des Fehlers ab: Jene Fehler, die ein Spiel zum Absturz bringen, können bspw. nur schwer produktiv verwertet werden. Ausserdem ist festzuhalten, dass der eigentliche kreative Akt immer noch bei dem/der Spieler/in selbst stattfindet: Der Fehler kann eine mächtige Beihilfe zu einer Bisoziation darstellen, indem er innerhalb eines Spiels ganz selbstverständlich fremde Kategorien aufeinanderprallen lässt. Damit nimmt der Fehler dem kreativen Geist zwar die Vorarbeit ab, aber die sinnhafte Vereinigung dieser Gegensätze muss immer noch bei den Spieler/innen stattfinden. Um das kreative Potenzial des Fehlers zu nützen, werden mündige Spieler/innen benötigt, die ganz im Barthes'schen Sinne die Text- bzw. Sinngene an sich reissen.

Ein Ausblick

Eine interessante Weiterentwicklung dieser Gedanken, die in diesem Artikel keinen Platz mehr hatte, bestünde zum Beispiel in der Frage nach dem Einfluss der zunehmenden Verbreitung von sogenannten Early Access-Titeln, öffentlichen Betatests und fortlaufenden Updates auf die Entwicklung von Spielen. Während früher Spiele nur von einer sehr überschaubaren Anzahl von Betatester/innen auf Fehler überprüft wurden und das Endprodukt aus technischen Gründen ohne die Möglichkeit von Updates die Prüfung des Publikums bestehen musste, sind heute weit mehr Personen an der Entwicklung eines Spiels beteiligt. Der frühe und intensive Miteinbezug der Community gilt als wichtiger Teil des modernen Entwickelns, wobei gleichzeitig kritisiert wird, dass zu oft unvollendete Spiele auf den Markt gebracht werden, die erst nach und nach upgedatet und manchmal so erst nach dem Release überhaupt problemlos spielbar gemacht werden.

Es stellt sich die Frage: Steigert die vergrösserte Anzahl beteiligter Personen nicht auch die Wahrscheinlichkeit, das produktive Potenzial von Fehlern zu erkennen? Möglicherweise können so gewisse Bugs noch vor Release zu vollwertigen Features transformiert werden, während sie sonst bloss als Kuriosität im Spiel bestanden hätten oder dem Bugfixing zum Opfer gefallen, sprich, komplett aus dem Code entfernt worden wären.

Ein interessantes, wenn auch bereits etwas altes Beispiel diesbezüglich ist das Skiing-Feature aus *Starsiege: Tribes*. Schon in der Beta-Version des Spiels wurde entdeckt, dass man durch wiederholtes Drücken der Sprungtaste mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Landschaft flitzen konnte, was mittlerweile als «Skiing» bezeichnet wird und zu einem «essential feature of the Tribes franchise that sets it apart from other games»^[44] geworden ist.

Intendiert war das natürlich nicht. Aber die Spieler/innen haben die Gunst der Stunde genutzt, um die Entwickler/innen ihrer Lieblingsausrede zu berauben; und nun düsen sie mit 200 km/h über die Landschaften des Sci-Fi-Shooters, zwinkern sich dabei zu und singen im Chor: It's not a bug, it's a

feature!

Quellenverzeichnis

Gamographie

- *Assassin's Creed Unity*. Ubisoft (PC, Playstation 4, Xbox One, 2014).
- *Dying Light*. Warner Bros. (PC, Playstation 4, Xbox One, 2015).
- *Starsiege: Tribes*. Sierra (PC 1998).
- *Street Fighter II: The World Warrior*. Capcom (Arcade 1991).

Audiovisuelle Quellen

- Schmidt1942: «Bob Ross – We don't make mistakes». 05.01.2013
(<https://www.youtube.com/watch?v=wCsO56kWwTc>, abgerufen: 01.05.2017).
- Stardrifter001: «LOTRO Chair Train Glitch». 22.02.2008
(<https://www.youtube.com/watch?v=wWfPx2VkdWI>, abgerufen: 23.02.2017).

Computerspielzeitschriftenartikel

- Edge: Street Fighter II. Edge 108 (März 2002), 135–137.

Sekundärliteratur

- Cardoso, Pedro und Miguel Carvalhais: Breaking the Game: the Traversal of the Emergent Narrative in Video Games. *Journal of Science and Technology of the Arts* 5/1 (2013), 25–31.
- Consalvo, Mia: Cheating. Gaining Advantage in Video Games. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Consalvo, Mia: Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating. In: *Changing Views: Worlds in Play*. Digital Games Research Association Conference Proceedings, Juni 2005.
- Freud, Sigmund: Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. In: Freud, Sigmund: *Gesammelte Werke*: VI. Frankfurt am Main: Fischer 1968-1978 (1905).
- Koestler, Arthur: Der göttliche Funke. Der schöpferische Akt in Kunst und Wissenschaft. Bern: Scherz, 1966.
- Krikmann, Arvo: Contemporary Linguistic Theories of Humour. *Folklore: Electronic Journal of Folklore* 33 (2006), 27–58.
- Meades, Alan: Beyond the Animated Landscape: Videogame Glitches and the Sublime. In: Pallant, Chris (Hg.): *Animated Landscapes. History, Form and Function*. New York: Bloomsbury, 2005, 269–285.
- Richards, Russell: An aesthetic or anaesthetic? Developing digital aesthetics of production. *Journal of Media Practice* 5/3 (2004), 145–153.
- Ruch, Willibald, Salvatore Attardo und Victor Raskin: Toward an empirical verification of the General Theory of Verbal Humor. *Humor: International Journal of Humor Research* 6/2, 123–136.
- Schlesinger, Martin: Go Play Outside! Game Glitches. In: Eckel, Julia, Bernd Leiendecker, Daniela Olek u.a. (Hg.): *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld: transcript, 2013, 93–110.
- Styka, Cerzy: Das Erhabene als literarisch-ästhetische Kategorie. *Classica Cracoviensia* 16 (2013), 165–187.

- Van Erp, Herman: The Genuine Sublime: Kant on the Sublimity of Moral Consciousness. In: Loose, Donald (Hg.): Critical Studies in German Idealism. Leiden: Brill, 2011, 13–41.
- Wegmann, Thomas: «Es stimmt ja immer zugleich alles und nichts»: Zur Theorie des Autors und zum Tod als Gegenstand in Interviews: Müller, Bernhard, Derrida. The Germanic Review: Literature, Culture, Theory 91/1 (2016), 7–24.
- Whitelaw, Mitchell, Mark Guglielmetti und Troy Innocent: Strange Ontologies in Digital Culture. Computers in Entertainment (CIE) 7/1 (2009), 4:1–4:13.

Internetquellen

- Barthes, Roland: «The Death of the Author». *Aspen* 5+6, 1967 (<http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/threeEssays.html#barthes>, abgerufen: 25.2.2017).
- Celan, Paul: «Todesfuge». *Celan-Projekt*, Erstveröffentlichung 1948 (<https://www.celan-projekt.de/todesfuge-deutsch.html>, abgerufen: 22.03.2017).
- Jackson, Sam und Ivan Farkas: «7 Video Game Glitches That Accidentally Create Comedy Gold». *Cracked*, 10.11.2015 (http://www.cracked.com/article_23122_7-hilarious-glitches-that-make-good-video-games-great.html, abgerufen: 23.02.2017).
- Reddit: «GamePhysics». *Reddit* (<https://www.reddit.com/r/GamePhysics/>, abgerufen: 23.02.2017).
- Tribes Wiki: «Skiing». *Tribes Wikia*, letztes Update durch 70.65.168.230: 04.04.2014 (<http://tribes.wikia.com/wiki/Skiing?oldid=10318>, abgerufen: 23.03.2017).
- Schopenhauer, Arthur: «Die Welt als Wille und Vorstellung». Band 1, 1883 (<http://gutenberg.spiegel.de/buch/die-welt-als-wille-und-vorstellung-band-i-7134/15>, abgerufen: 21.02.2017).
- Wikipedia: «Todesfuge». *Wikipedia*, letztes Update durch Magiers: 18.12.2016 (<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Todesfuge&oldid=160778669>, abgerufen: 22.03.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb.1: Ein Glitch in *Dying Light* lässt die Spieler/innen aus einem Wasserbecken unter der Map die Spielwelt aus einer stark verfremdeten Perspektive. Screenshot aus dem YouTube-Video von sleepymike7: «Dying Light - Under the Map Glitch (+Secret Zombie Room) (3rd Area)». 04.02.2015 (<https://www.youtube.com/watch?v=14lUpoXOYYI>, abgerufen: 01.04.2017).
- Abb. 2: Texturfehler wie in *Assassin's Creed Unity* können auch mal für ein Schmunzeln sorgen. In: Ore, Jonathan: It's not a bug (anymore); it's a feature: Why people love video game glitches. CBC News, 13.12.2016 (<http://www.cbc.ca/news/entertainment/video-game-glitches-1.3873588>, abgerufen: 01.04.2017).
- Abb. 3: Koestlers Triptychon aus Humor – Wissenschaft – Kunst. In: Koestler, Arthur: Der göttliche Funke. Der schöpferische Akt in Kunst und Wissenschaft. Bern: Scherz, 1966, 13.
- Abb. 4: Darstellung einer Bisoziation nach Koestler. In: Koestler, Arthur: Der göttliche Funke. Der schöpferische Akt in Kunst und Wissenschaft. Bern: Scherz, 1966, 25.

^[1] Dabei handelt es sich um einen im Internet verbreiteten «Running Gag», der beliebig abgeändert wird.

^[2] Mit Mods sind die von meistens nicht-professionellen Fans entwickelten Modifikationen eines Computerspiels gemeint.

^[3] Edge 2002, 137.

- [4] Vgl. Consalvo 2007, 114-117.
- [5] Ebd., 115.
- [6] Vgl. Consalvo 2005, 3.
- [7] Consalvo 2007, 115.
- [8] Whitelaw, Guglielmetti und Innocent 2009, 4:5-4:6.
- [9] Whitelaw, Guglielmetti und Innocent 2009, 4:6
- [10] Meades 2015, 270.
- [11] Schlesinger 2013, 104.
- [12] Ebd., 105.
- [13] Meades 2015, 275.
- [14] Ebd., 275.
- [15] Styka 2013, 167.
- [16] Van Erp 2011, 13.
- [17] Meades 2015, 273.
- [18] Vgl. Richards 2004, 147: «[...] one of the main tenets of usability [...] is the tyranny of the norm, i.e. usability is seen as an end in itself.»
- [19] Meades 2015, 280.
- [20] Schlesinger 2013, 100.
- [21] Schopenhauer 2017 (1883), Kapitel 15, Absatz 13.
- [22] Vgl. Freud 1905, 30, 35, 90.
- [23] Vgl. Ruch, Attardo und Raskin 1993.
- [24] Vgl. Krikmann 2006, 28-55.
- [25] Reddit: GamePhysics 2017.
- [26] Jackson und Farkas 2015.
- [27] Stardrifter001 2008.
- [28] Cardoso und Carvalhais 2013, 28.
- [29] Vgl. Wegmann 2016, 19-24.
- [30] Barthes 1967.
- [31] Edge 2002, 137.
- [32] Vgl. Whitelaw, Guglielmetti und Innocent 2009, 4:12: «[The formal ontologies of software systems] transform philosophical ontologies – abstract conceptions of the structures of being – into real experience; they reveal the practical implications of certain ontological configurations.»
- [33] Cardoso und Carvalhais 2013, 28.
- [34] Edge 2002, 137.
- [35] Schmidt 1942 2013.
- [36] Koestler 1964, 458.
- [37] In abgeänderter Form aus einer eigenen Kurzgeschichte entnommen.
- [38] Vgl. Koestler 1964, 122-125.
- [39] Aus Paul Celans Todesfuge (Celan 1948, Wikipedia 2017).
- [40] Koestler 1964, 17.
- [41] Vgl. den Wikipedia-Artikel über die Todesfuge: «Die dreigliedrige Metapher «Schwarze Milch der Frühe» dient inzwischen als Musterbeispiel für die Stilfigur der kühnen oder absoluten Metapher, bei der das tertium comparationis kaum noch zu erkennen ist». (Wikipedia 2017).
- [42] Koestler 1964, 25.
- [43] Vgl. Meades 2015 und Schlesinger 2013.
- [44] Tribes Wiki 2014.

Remo Cadalbert

Game Over?

Geburt, Tod und Renaissance von Arcade-Games

«Game Over» hiess es in den letzten Jahren für sämtliche Spielsalons (engl. Arcades) in der Schweiz und vielen anderen Ländern. Mit dem Sterben des Videospielespiels in einem öffentlich zugänglichen und dazu intendierten Raum verschwanden auch die entsprechenden Computerspiele mitsamt den Automaten aus dem Blickfeld. Die Spielsalons reihten sich nahtlos ein in eine Kulturgeschichte urbanen Vergnügens, welche im 19. Jahrhundert ihren Anfang nahm. Mit dem Betreten eines Spielsalons liess man den Alltag und die «Wirklichkeit» zurück und war diese Grenze einmal überschritten, fand man sich in einer Welt voller leuchtender und blinkender Automaten, die mit ihren 4- oder 8-Bit-Sounds die einmalige Kulisse für das Eintauchen in die Spielewelt darstellten.

Die Arcades waren jedoch nicht nur soziale Biotop und urbane Kulturräume, sondern es standen auch wirtschaftliche Interessen dahinter. Erst das Einwerfen eines Geldstücks in den Automaten eröffnete einer Spielerin oder einem Spieler das Vergnügen eines Arcade-Games. Demzufolge waren die Spielsequenzen, zumindest anfangs, auch entsprechend kurz und teuer. Ein Eintrag in den Highscore war zusätzlicher Ansporn, ein Spiel von neuem zu beginnen und mit zunehmender Beherrschung eines Games wurde der Besuch in einem Spielsalon wiederum zu einem billigen Zeitvertreib der Jugendlichen.

Heute findet man die Videospielkästen fast nur noch in den Garagen und Kellern eifriger Sammler/innen und leidenschaftlicher Fans. Die modernen Phänomene der Sammeltätigkeit und Begeisterung für Retro-Spiele haben in den letzten Jahren den Arcade-Games zu einer Art Auferstehung verholfen.

Es stellt sich die Frage, was in der Tradition von urbanem Vergnügen zum Aufkommen und Verschwinden von Spielsalons geführt hat. Welche sozialen Aspekte dieses nicht-alltäglichen Ortes sind ersichtlich? Was waren die typischen Charakteristika von Arcade-Games und wie wirkten sich diese auf das Game-Play aus? Was steckt hinter der Motivation jener Menschen, die heute die ausrangierten Spielkästen sammeln, restaurieren und wieder damit spielen? Diesen Fragen soll im Folgenden nachgegangen werden.

Ivo Vasella ist einer dieser passionierten Sammler und Restaurator von Arcade-Games, Flipperkästen und anderen Spielapparaten vergangener Tage. Von Beruf Architekt, betreibt er als Hobby im Kreis 9 in Zürich das *Outlane* – eine Spielbar und ein Paradies für Vereinsmitglieder und Freunde alter Spielsalon-Romantik.^[1] In den 1980er-Jahren verbrachten er und seine Freunde einen Grossteil ihrer Freizeit mit dem Spielen von Flippern und Arcade-Games in den Spielsalons von Zürich. In einem Interview erzählt er von seiner Jugend in den Spielsalons und über seine gegenwärtige Leidenschaft als Sammler, Restaurator von Spielautomaten und Betreiber des *Outlane*.

Auf der Grundlage dieses Interviews und der einschlägigen Forschungsliteratur soll gezeigt werden, wie aus kulturwissenschaftlicher Perspektive Geburt, Tod und Renaissance von Arcade-Games nachvollzogen werden können.

Urbanes Vergnügen und Unterhaltungskultur

Um zu verstehen, wie es dazu kam, Computerspiele in münzbetriebene Automaten zu integrieren und eigens dafür konzipierte Räume zu schaffen, soll im Folgenden ein kleiner historischer Ausflug unternommen werden. «Es ist bunt, es ist voll, es ist laut»^[2], so beschreibt Sacha Szabo den Jahrmarkt und dessen modernen Verwandten, den Themenpark, in der Einleitung zum Buch *Kultur des Vergnügens*. In der postindustriellen Gesellschaft manifestieren sich die klassischen Orte der Vergnügungskultur jedoch noch an zahlreichen anderen Plätzen. Dazu gehörten auch die sogenannten Arcades – Spielsalons mit Flipperkästen, Videospielen, Tischfußball und anderen Geschicklichkeits- und Glücksspielen, die ebenso bunt, voll und laut auftraten wie der Jahrmarkt oder Themenpark. Die Spielsalons reihten sich nahtlos ein in eine Kulturgeschichte modernen urbanen Vergnügens, welche im Jahrmarkt des ausgehenden 19. Jahrhunderts, als die «Jahrmarktsangebote zur Selbstbetätigung wie Fahr-, Belustigungs- und Geschicklichkeitsgeschäfte gegenüber Schaustellungen zu dominieren begannen»^[3], ihren Anfang nahm.

Gewiss reichen Orte des Vergnügens wie die Kirmes, der Zirkus, der Jahrmarkt oder Rummelplatz bis weit ins Mittelalter zurück. Auch die Feste, Spiele, Theater, Gaukler, Artisten, Sänger und Erzähler des antiken Griechenlands und Roms könnten zur langen Geschichte der populären Vergnügungsorte dazugezählt werden. Doch von hier eine fiktive, kausale Linie zu den modernen Spielsalons des ausgehenden 20. Jahrhunderts zu ziehen, wäre vermessen. «Den Schlüssel zum Verständnis liefert weniger die Herkunft als der zeitgenössische Kontext»^[4], so Kaspar Maase. Dennoch lässt sich im Übergang von der ständischen zur bürgerlichen Gesellschaft in der «Sattelzeit» zwischen 1750 und 1850 der Anfang moderner Vergnügungskultur ausmachen, in der sich die Unterhaltungs- und Vergnügungsangebote immer mehr von religiösen und weltlichen Festanlässen emanzipierten und sich in Gestalt von Vergnügungsparks und Unterhaltungslokalen auf rein kommerzieller Basis formierten.^[5] Dieses Phänomen ist laut Maase noch in heutiger Zeit erkennbar:

«Vorangetrieben durch das mit der Industrialisierung verbundene schnelle Wachstum einer vergnügungssuchenden und zahlungsfähigen Arbeiterbevölkerung begann gegen Ende des ersten Drittels des 19. Jahrhunderts jener Aufschwung kommerzieller Vergnügungsangebote, dessen Grundlinien und Dynamik bis in die Gegenwart durchlaufen.»^[6]

Dabei begannen sich die Orte der Vergnügung auch deutlich sichtbar in den urbanen Zentren zu konzentrieren. Die Erlebnisorientierung der modernen Gesellschaften habe seit Ende des 19. Jahrhunderts die ihr zugewiesenen Orte verlassen, so Regina Bittner: «Die urbane Entertainment-Kultur, mit der Städte heute versuchen, sich im globalen Raum neu zu platzieren [sic], liefert [die] Anzeichen dafür [...].»^[7] Auch wenn sich die diversen Orte im Verlauf dieses Prozesses klar voneinander unterschieden und abgrenzten, so waren die verschiedenen Typen von Unterhaltungsangeboten doch stets eng miteinander vernetzt, nämlich «durch die Vergleiche eines zunehmend wählerischen, kompetenten und anspruchsvollen Publikums. Die Akteure aller Vergnügungsbranchen konkurrierten und lernten voneinander, erprobten neue Mischungen und variierten Formate.»^[8] Ein übergreifendes Strukturelement hat Maase in der engen Verbundenheit der Vergnügungsorte mit dem Fortschritt von Wissenschaft und Technik erkannt, denn:

«[...] von den elektrischen Experimenten auf den Jahrmärkten des 18. Jahrhunderts bis zu den computerentwickelten und -gesteuerten Extremfahrgeschäften der Gegenwart; nicht zuletzt daraus beziehen Vergnügungsorte die Dynamik der Veränderung und das Potenzial zur Überraschung, das wesentlich zu ihrer Anziehungskraft beiträgt.»^[9]

So ist es z. B. für Vergnügungsparks oder Kinos schon längst unerlässlich geworden, ihre Infrastruktur an die neuste 3D- oder 4D-Technologie anzupassen. Ohne stetige technische Weiterentwicklung der Angebote verlieren die Vergnügungsorte ansonsten schnell den Anschluss und somit auch Publikum und Einnahmen. In dieser Traditionslinie der urbanen Vergnügungsorte und dem technischen Fortschritt entstanden in den USA im späten 19. Jahrhundert die ersten öffentlichen Spielhallen, sogenannte Penny Arcades.

Geburt der Arcade-Games

Die Penny Arcades kamen in den urbanen Räumen der amerikanischen Ostküste sowie Kalifornien auf, wo sie sich – im Gegensatz zur Schweiz – noch bis heute grosser Beliebtheit erfreuen. Die Spielautomaten befanden sich meistens in den im Arkaden-Stil gebauten Einkaufspassagen und boten günstige Spielerlebnisse – daher der Name Penny Arcade. Eine breite Popularität erreichten die Spielhallen in den USA jedoch erst in den 1930er-Jahren während der Grossen Depression.^[10]

In der Anfangszeit waren die Spielhallen ausschliesslich mit einfachen mechanischen oder elektromechanischen Spielgeräten ausgestattet, wie das Bild eines frühen Arcade-Spiels aus dem Spielzeugmuseum Brüssel zeigt (Abb. 1). Bei vielen dieser Spiele konnten die Spieler/innen ihre Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen auch mit anderen messen. In der Schweiz gab es ebenfalls bereits in den 1950er-Jahren solche Spielhallen, wie das Bild eines Spielsalons im Züricher Niederdorf aus dem Jahr 1952 belegt (Abb. 2). Ihre Blütezeit erlebten sie jedoch erst in den 1980er-Jahren, der goldenen Ära der Arcade-Games.^[11]



Abb. 1: Frühes Arcade-Spiel im Spielzeugmuseum Brüssel



Abb. 2: Spielsalon im Züricher Niederdorf um 1952

Am Anfang der Arcade-Games standen die ersten Computer- und TV-basierten Spiele, wobei das am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelte und 1962 fertiggestellte Spiel *Spacewar!* heute als das erste Computerspiel gilt.^[12] Nur wenige Menschen kamen jedoch zum Vergnügen dieses Spiels, da die grossen und teuren Rechner von damals fast ausschliesslich Computer-Techniker/innen in weissen Kitteln vorbehalten waren.

Ein Student der University of Utah, Nolan Bushnell, stiess Ende der 1960er-Jahre auf *Spacewar!* und fragte sich, ob es nicht auch möglich wäre, Computerspiele kommerziell zu nutzen. Doch eine Möglichkeit der Realisierung ergab sich erst 1970 nach der Erfindung des Mikroprozessors durch *Intel*. Im Flipperkasten-Hersteller *Nutting Associates* fand er schliesslich einen Partner für die Entwicklung und so wurde 1971 das erste kommerzielle, kleingeldbetriebene Arcade-Game *Computer Space* geboren. Das für das breite und computerspielunerfahrene jedoch viel zu komplizierte Spiel wurde ein Flop und so trennte sich Bushnell von *Nutting Associates* und machte sich selbständig. Es musste eine einfachere Lösung für ein kommerziell erfolgreiches Computerspiel gefunden werden, ein Spiel das jede/r sofort spielen kann, ohne es vorher mühsam erlernen zu müssen.

So erfand Bushnell das Spiel *Pong* (Abb. 3) – eine einfache Version des Tennisspiels – mit der für alle verständlichen Anleitung: «Avoid missing ball for high score». Neu waren ebenfalls die Punktezahl und Geräusche (Sound). Vom grossen Erfolg des Spiels überrascht, gründete er 1972 die Firma *Atari Inc.* und legte damit den Grundstein für die marktbeherrschende Stellung *Ataris* bis Mitte der 1980er-Jahre.^[13]



Abb. 3: Arcade-Game Pong von Atari aus dem Jahr 1972

Im Zuge dieses Erfolges fanden in den kommenden Jahren immer mehr Tennis- und Hockey-basierte sowie erste einfache Shooting- und Driving-Videospiele ihren Weg in die Spielhallen. Allerdings hatten sich die unzähligen *Pong*-basierten Versionen von Arcade-Games und ihre immer billiger werdenden Pendants für die ersten Heimkonsolen bald einmal ausgespielt und die Industrie stand kurz vor dem Ruin.^[14]

Die Rettung kam 1978 durch die japanische Firma *Taito*, die das für damalige Verhältnisse völlig neue Spiel *Space Invaders* (Abb. 4) auf den Markt brachte – heute ein absoluter Klassiker.

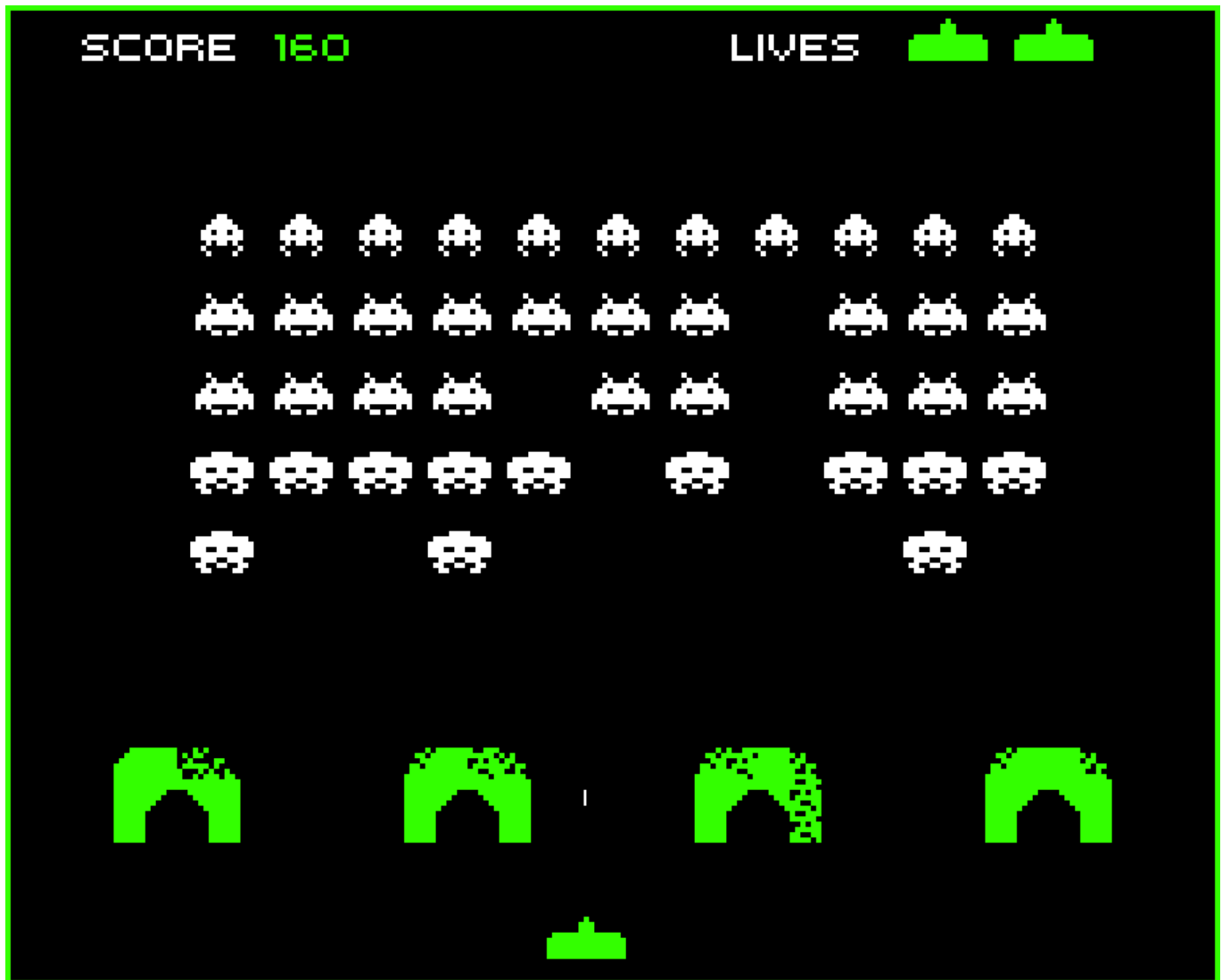


Abb. 4: Space Invaders von Taito aus dem Jahr 1978

Die erstmals eingeführte Highscore-Liste in *Space Invaders* markierte einen weiteren Meilenstein in der Videospiegelgeschichte. Längst haben die pixeligen Alien-Ikonen auch in die gegenwärtige Popkultur Einzug gehalten: Man findet sie auf T-Shirts, in TV-Serien oder als Street-Art im öffentlichen Raum (Abb. 5).^[15]



Abb. 5: Alien-Ikone aus dem Spiel Space Invaders als Street-Art

Space Invaders war bereits kurz nach der Herausgabe ein Riesenerfolg und läutete damit die goldene Ära der Arcade-Games ein.^[16] Videospiele wurden langsam zu einem Massenphänomen. So entstanden zu Beginn der 1980er-Jahre u. a. die bekannten Kult-Spiele wie *Galaxian*, *Pac-Man*, *Donkey Kong* oder *Galaga*.

Game Over - Insert Coin to Continue

Die genannten Arcade-Games unterscheiden sich auf der Software-technischen Seite nicht wesentlich von den Varianten für Heimcomputer oder Konsolen. Grafik und Drehbuch bleiben dieselben. Die Hauptmerkmale, worin sich Arcade-Games von den anderen Spielen unterscheiden, abgesehen vom Spielen in der Öffentlichkeit, sind das Gehäuse, das auch ein Spielen im Stehen ermöglicht, und die Tatsache, dass man nur durch den Einwurf einer Münze in das Vergnügen eines Spiels kommt. Ausserdem ist es mit einem Automaten nur möglich, ein Spiel zu spielen, wohingegen auf einer Konsole viele verschiedene Spiele gespielt werden können.

Die Gehäuse der Arcade-Games reihen sich in die über 100-jährige Geschichte von Unterhaltungsapparaten wie den Phonographen, Mutoskopen, Kinetoskopen, Musikboxen etc. ein, welche an den bekannten Vergnügungsorten standen. Maschinen und Apparate waren nicht mehr nur ein Produkt der Industrialisierung und reine Technik; der Fortschritt war nun auch Unterhaltung und Spass.^[17] Die ‹Verpackung› all dieser Maschinen, auch der Arcade-Games, macht die dahinter stehende, mehr oder weniger komplizierte Technik, unsichtbar. Nicht die Technik soll die Menschen in Erstaunen versetzen, sondern die Unterhaltung und das pure Vergnügen stehen im Vordergrund.

Die z. T. aufwändig gestalteten Gehäuse sollen nicht nur das Thema des Spiels auf den ersten Blick erkennbar machen und die Aufmerksamkeit einer potentiellen Spielerin/eines potentiellen Spielers auf sich lenken, sie ermöglichen mit den eingebauten Joysticks, Plastikpistolen, Steuerrädern und Pedalen auch ein besonderes Spielerlebnis. Die später aufwändig hergestellten Rennwagen-Cockpits, Plastik-Motorräder, motorisierten Snowboards, elektronischen Schlagzeuge etc. sind das Resultat einer Entwicklung zu einem immer ‹realistischeren› Spielerlebnis.

Wie bereits erwähnt, machen die Sujets auf den Gehäusen der Arcade-Games einerseits auf das Thema eines Spiels aufmerksam: ein Raumschiff für das Weltall-Spiel, ein Hockeyspieler für ein Hockey-Spiel oder *Indiana Jones* als Videospiel-Adaption des Kinofilms. Andererseits stehen sie, analog zum Spiel, thematisch und im Design auch immer im Kontext der Zeit ihrer Entstehung. So verwundert es nicht, dass das erste kommerzielle Arcade-Game 1971 im Zuge der amerikanisch-russischen Konkurrenz im Weltall das Raumschiff-Spiel *Computer Space* war (inspiriert vom Spiel *Spacewar!*) und im rundlichen, futurischen Design der 70er-Jahre daherkam (Abb. 6).



Abb. 6: Of zieller Verkaufs-Flyer für das Arcade-Game Computer Space von Nutting Associates aus dem Jahr 1971

Für Ivo Vasella sind die gestalterischen und inhaltlichen Elemente seiner Videospiel- und Flipperkästen im *Outlane* das Wichtigste. Er sieht sie als Zeitdokumente, wobei ihn die technischen Aspekte weniger interessieren.^[18]

Die Vorstellung pro Spiel mit barer Münze zu bezahlen, scheint heute fremd. Ist ein Spiel für die PS4 oder Xbox einmal gekauft, lässt es sich schier unendlich viele Male spielen – und man kann die Spielstände erst noch an jener Stelle speichern, an der man aufgehört hat. Doch wie bereits angesprochen, stand hinter der Idee des ersten Arcade-Games, in einer Zeit, wo der Heimcomputer noch nicht erfunden war, die Kommerzialisierung von Computerspielen. Da münzbetriebene Maschinen Anfang der 1970er-Jahre bereits eine erfolgreiche Geschichte hinter sich hatten, lag es nahe, ein kommerzielles Computerspiel nach dem gleichen Prinzip zu gestalten. Hieraus entwickelten sich besagte Arcade-Games, die Spieler/innen zu begeistern, gar zu fesseln,

vermochten. Vasella erklärt diese besondere Art des Spielens wie folgt:

«Am Anfang waren die Videospiele ziemlich teuer, wenn du dann aber gewisse Spiele einmal beherrschtest, dann warst du irgendwann mal so gut und konntest ein Spiel so lange spielen, dass es zu einem billigen Zeitvertreib wurde. Das Spiel *Bosconian* habe ich mit der Zeit so gut gekonnt, dass die zweistündige Mittagszeit im Gymi nicht mehr reichte, um mit einem Franken das Spiel fertig zu spielen. Man wurde einfach nicht mehr erwischt.»^[19]

Was Vasella hier nebenbei charakterisiert, entspricht dem von Mihaly Csikszentmihalyi beschriebenen Flow-Erlebnis: das völlige Aufgehen des Handelnden in seiner Aktivität und das Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein.^[20] In einer detaillierten Studie bestätigte David Chase Mitte der 1980er-Jahre die aus Csikszentmihalyis Flow-Theorie abgeleitete Annahme, dass Spieler/innen, die sich stärker in das Spielgeschehen eingebunden fühlten und alles andere um sich herum vergassen, das Spiel insgesamt als grösseres Vergnügen empfanden und sowohl mehr Zeit als auch mehr Geld darauf verwandten. Daraus könne man schliessen, dass das Videospielen für einige Spieler/innen überwiegend den Charakter eines intrinsisch motivierten Verhaltens habe.^[21]

Bezeichnend für Arcade-Games waren die üblichen drei <Leben>, mit denen man ins Spiel startete oder die <Continue>-Funktion, bei der man mit dem Nachwerfen einer Münze wieder am gleichen Ort weiterspielen konnte. Vasella erinnert sich:

«Ich glaube, bereits so ab Mitte der 90er-Jahre fing das dann mit dem <Continue> an. D. h. die Spiele wurden dann irgendwann einmal schneller, härter und so schwierig, dass du einfach nur noch Geld nachfüttern musstest. Bei den ersten Spielen war das zwar auch so, aber das Harte daran war einfach: Man hatte drei Leben und wenn diese drei Leben weg waren, dann musstest du wieder von vorne anfangen. Das hiess bei einem Videospiel dann natürlich, wenn du einmal ziemlich weit gekommen bist und an einer Stelle, wo du nie durchgekommen bist, festsassest, dass du das dann einfach lernen musstest. So hast du das dann auch irgendwann mal geschafft.»^[22]

Die Arcade-Games erforderten von der Spielerin und dem Spieler also auch Lernen, Geduld und Arbeit. Arcade-Spiele kosten jedoch auch Geld, müssen aber nicht zwingend teuer sein. Wären die Spiele umsonst, würde das laut Elizabeth Loftus und Geoffrey Loftus überdies den Spass am Spiel gefährden: «[A] large body of psychological research indicates that games requiring at least some minimal amount of money (like a quarter) would be perceived as more enjoyable than free games.»^[23]

Durch diese besonderen Merkmale unterschieden sich das Spielen und die Spielerfahrung bei Arcade-Games von üblichen Computerspielen am PC oder auf der Spielkonsole. Vasella ergänzt, dass Konsolen auch ganz andere Anforderungen an die Spieler/innen stellten als Videospiele im Spielsalon:

«Ein Spiel im Spielsalon musste einerseits so schwierig sein, dass du eine gewisse Challenge hattest. Aber das konnte dann wiederum so frustrierend sein, dass du ein Einfrankenstück einwarfst und dann nach zehn Sekunden

fertig warst. Danach wieder eine Münze, bis du nach einer halben Minute schon wieder fertig warst. So spielte man das Spiel dann natürlich nicht, wenn nicht einmal ein guter Spieler weit kam. Andererseits durfte ein Spiel auch nicht so billig sein, dass du mit einem Franken eine Stunde lang spielen konntest und immer wieder Freispiele holtest, weil sich so ein Spiel ja nicht rentiert. Da musste eine Balance gefunden werden.»^[24]

Das Vorankommen im Spiel durfte also weder zu einfach noch zu herausfordernd sein. Und: kurze Spieleinheiten sollten dominieren. Ansonsten führte dieses Ungleichgewicht von Anforderung und Expertise auch nicht zum beschriebenen Flow.

Entsprechend fand man in den Spielsalons ausschliesslich Action-, Kampfsport, Sport- und Jump and Run-Spiele, wo es – wie bei den frühen mechanischen oder elektromechanischen Arcade-Spielen – hauptsächlich um Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen ging. Dazu meint Vasella:

«Die ganzen Adventure- und Strategiespiele mit zu lösenden Aufgaben und Rätseln haben in den Spielsalons nicht funktioniert. Man brauchte einen schnellen Erfolg. Auch wenn du ein bestimmtes Lehrgeld zahlen musstest, z. B. beim Erlernen des Autofahrens in einem Driving-Game, und es zu lange ging bis man es in den Griff bekommen hat, dann haben es die Leute nicht gespielt, weil sie frustriert waren.»^[25]

Ein Eintrag in die Highscore-Liste war zusätzlicher Ansporn, ein Spiel immer wieder zu spielen und verstärkte den Wettbewerb unter den Spieler/innen in den Spielsalons. Ein vorderer Platz in der Spielwertung steigerte unweigerlich den Status einer Spielerin oder eines Spielers innerhalb einer Gruppe oder gar einer ganzen Spielhalle.

Der Spielsalon als sozialer Raum

Ein wesentlicher Unterschied vom Spielen von Arcade-Games auf Heimcomputern und Konsolen ist das Spielen in einem dazu intendierten, öffentlich zugänglichen Raum – ein aus kulturwissenschaftlicher Perspektive besonders interessanter Aspekt. Mit der Verbreitung der Heimcomputer und Spielkonsolen verlegte sich das Computerspiel immer mehr ins Private und später in den virtuellen Raum des Internets.

Wie erwähnt, nahm die goldene Ära der Arcade-Games und somit auch der Spielsalons Anfang der 1980er-Jahre ihren Lauf. Die Jugend von damals traf sich in einem der städtischen Spielsalons und man vertrieb sich die Zeit während der Schulpausen, am Abend oder an den Wochenenden mit dem gemeinsamen Spielen an den Flipperkästen, von Tischfussball oder eben Arcade-Games. Egal, ob man ein Videospiel nun alleine oder in der Multiplayer-Funktion spielte, man vergnügte sich die Zeit zusammen in verrauchten Spielsalons, die in den 1980er- und 1990er-Jahren Treffpunkt, Szene und Subkultur zugleich waren.^[26]

Mit dem Eintrag in eine Highscore-Liste, meist mit Namenskürzel, konnte man sich sozusagen für die Nachwelt verewigen. Die Rangordnung wirkte nicht nur ökonomisch amplifizierend, sondern auch identitätsstiftend.^[27] Oder mit Johan Huizinga gesprochen:

«Was heisst Gewinnen? Was wird gewonnen? [...] Man hat Ansehen gewonnen, Ehre davongetragen, und diese Ehre und dieses Ansehen kommen stets unmittelbar der ganzen Gruppe zugute, der der Gewinnende angehört. [...] Primär ist das Verlangen, den anderen zu übertreffen, der Erste zu sein und als solcher geehrt zu werden.» ^[28]

Gerade unter den Gruppen von jungen Erwachsenen hat meines Erachtens der agonale Aspekt des Spielsalons besonderes Gewicht. Auch heute bei den Online-Games sind Highscores von zentraler Bedeutung – man denke auch an E-Sports ^[29].

Die Spielhalle war jedoch nicht nur Terrain für Wettkämpfe unter Jugendlichen, sie war auch ganz allgemein ein sozialer Treffpunkt und Ort des Zeitvertreibs. Dies bestätigt Vasella, der in seiner Jugend laut eigenen Angaben sehr viel Zeit im Spielsalon verbrachte: «Aber wenn du im Spielsalon Frosch im Niederdorf einfach herumgehängt bist, dann kam die Aufsicht. Man musste schon mitspielen oder zumindest so tun als ob.» ^[30] Das Betreten eines Spielsalons war stets von einem besonderen Gefühl begleitet, wobei sich u. a. Bezüge zur Heterotopie anbieten. Das Gefühl – wenn auch ohne Bezug zur Heterotopie – fasst Roger Caillois mit Blick auf die modernen Jahrmarktsplätze und Vergnügungsparks folgendermassen:

«Sie [die Spielräume] sind von dem übrigen Raum abgetrennt durch Pforten, Girlanden und Rampen und durch von weitem sichtbar leuchtende Zeichen, Maste, Standarten, Dekorationen aller Arten, die die Grenze einer dafür ausersehenen Welt abzeichnen. Ist die Grenze einmal überschritten, befindet man sich tatsächlich in einer um vieles dichteren Welt, als der des gewöhnlichen Lebens, einem erregten, brennenden Strom, einem Überquellen von Farben und Beleuchtungen, einer fortgesetzten, erschöpfenden und berausenden Bewegung [...]. Alles dies verleiht der allgemeinen Belebtheit ein besonderes Klima.» ^[31]

Am Eingang eines Spielsalons liess man den Alltag hinter sich und trat in eine Welt jenseits davon ein (Abb. 7). Um die Spielsalons mit den Worten von Michel Foucault als Heterotopie auszudrücken, sind sie:

«[...] wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, [...] gewissermassen Orte ausserhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können.» ^[32]



Abb. 7: Leuchtende, farbige Welt jenseits des Alltags: das Outlane im Züricher Kreis 9

In diesen schillernden Gegenräumen kommen denn auch andere Regeln zum Tragen: «Alltagsfremde Welten sind soziale Wirklichkeiten, welche eigene, vom Alltag – unserer objektiven gemeinsam geteilten Welt – separierte Sinnzusammenhänge, Bedeutungen, Regeln und Relevanzsysteme ausbilden»^[33], so Claudia Schirrmeister. Dabei gestatte die alltagsfremde Wirklichkeit nicht bloss den aktiven Eingriff, sie fordere und benötige geradezu das Wirken ihrer Besucher/innen, um am 'Leben' zu bleiben und den Charakter als alltagsfremde Wirklichkeit aufrechterhalten zu können.^[34] Der regelmässige Besucherstrom hält somit die Gegenwelt am Leben, bringt sie ständig hervor.

So kann der Besuch eines Spielsalons, der Eintritt in eine Welt jenseits des herausfordernden Alltags junger Erwachsener, auch als eine Form des Eskapismus angesehen werden, wie auch Vasella teilweise bestätigt.^[35] Auch wenn verrauchte Spielhallen und Halbstarke dies evozieren mögen, lassen sich keine Belege für deviantes Verhalten innerhalb dieser Heterotopien finden^[36], wobei Vasella anmerkt, sich schon mit 14, anstatt mit 16, – durch modifizierte Schülerausweise – Zugang zum Spielsalon verschafft zu haben.^[37] Der Eintritt in diese scheinbar utopische Gegenwelt war nicht selbstverständlich und an bestimmte Bedingungen geknüpft.

Back to the Future: Comeback der Arcade-Games

Nicht nur die Spielsalons sind aus unseren Städten verschwunden, auch die Arcade-Maschinen in den dunklen Hinterzimmern von Kneipen oder in den Ecken der Bergrestaurants wurden entfernt. Doch wohin sind die vielen Kühlschrank-grossen Videospielkästen verschwunden?

Die meisten Arcade-Maschinen sind wohl in der Zwischenzeit auf dem Schrottplatz gelandet. Einige jedoch werden von passionierten Fans und Sammlern/innen aufgestöbert und in liebevoller Handarbeit restauriert. Die wiederbelebten Videospielgeräte werden dann entweder weiterverkauft oder man stellt sie, wie Vasella im *Outlane*, in einem an einen Spielsalon erinnernden Raum wieder

auf, wo sie auch wieder gespielt werden können. Maschine und Salon werden wiederbelebt. Solche heterotopen Räume fungieren dann gleichzeitig als Museum, Spielhalle und Raum der Nostalgie. Die Arcade-Heterotopie wird zur Zeitreisemaschine.

Was Vasella mit seinen Videospielgeräten macht, hat jedoch mit dem, was mit den Begriffen Retro-Games und Retro-Gaming gemeint ist, nicht viel gemeinsam. Sein Steckenpferd sind ohnehin die Flipperkästen. Selbstverständlich hat Vasella seine Arcade-Games im *Outlane* alle schon mehrmals selbst gespielt, aber als Retro-Gamer möchte er sich nicht bezeichnen. Er finde heute sowieso kaum mehr Zeit, die Spiele zu spielen.^[38] Vielleicht ist er aber doch ein ‹bisschen Retro›, denn laut Jochen Koubek ist Retro

«ein Gefühl, das sich mit bestimmten Produkten verbindet, denen man auf seinem eigenen Lebensweg begegnet ist. Retro ist die liebevolle Konservierung von Erinnerungen an eine Zeit, in der die Welt noch neu und aufregend war. Es ist eine Form von rezeptionsästhetischer Nostalgie, der es um die Bewahrung desjenigen geht, das mit Gefühlen besetzt ist, die in ihrer Stärke nur in der Adoleszenz möglich waren.»^[39]

Diese Nostalgie, welche auch das *Outlane* versprüht, sei jedoch keineswegs mit einer Rückwendung oder Sehnsucht nach einer vergangenen Zeit zu verwechseln, so Vasella^[40]. Es gibt eine Vielzahl von Gründen, warum sich heute jemand für alte Computerspiele interessiert. Jede Person, die sich damit beschäftigt, hat ihre eigenen Argumente dafür, was alte Spiele sind und ab wann sie überhaupt erst als Retro bezeichnet werden können. Das Spielfeld von Retro-Games und Retro-Gaming ist gross. Eine der wichtigsten Eigenschaften der Video- und Computerspiele, die als Retro-Games bezeichnet werden können, ist gemäss Koubek ihre Geschichtslosigkeit:

«Für die Geschichtslosigkeit gibt es viele Gründe – einer ist die permanente technische Verbesserung, insbesondere bei Rechenleistung, Speicher und Grafik, aber auch bei Physik- und Künstliche-Intelligenz- (KI-)Algorithmen. Aus dieser Sicht sind alte Spiele [...] nach heutigen Massstäben nicht mehr wertbar und dürfen nicht mehr bewertet werden, um ihren Klassikerstatus zu wahren.»^[41]

Die also nur scheinbar zeitlosen Arcade-Games aus den 1970er-, 1980er- und 1990er-Jahren muss man heute nicht mehr zwingend mit der originalen Hardware, den Arcade-Automaten, spielen. Man kann sie auch bequem zu Hause aus dem Internet herunterladen und mit einer Emulatoren-Software am Laptop spielen.^[42]

Das Retro-Gaming hat aus Sicht der Spiele-Produzenten heute einen grossen Stellenwert und führte auch deshalb zu einem Comeback alter Spielästhetik. Neue Spiele werden auf alt getrimmt und der Retro-Style wird in die neuen Spiele und Lebenswelten integriert:

«Ein praktischer Grund ist dabei sicher der Siegeszug der Smartphones als Spieleplattform. Sind sie doch mit ihren kleinen Bildschirmen für eher einfache Grafiken geeignet, so wie sie die alten Spiele geboten haben.»^[43]

Weitere Gründe für die Nachhaltigkeit des Retrotrends sieht Lange noch auf zwei anderen Ebenen: einerseits im Traditionsbewusstsein in Bezug auf die Spiele selbst und andererseits in Bezug auf die digitale Informationsgesellschaft insgesamt:

«Die frühen Spiele waren wesentlich für die Verbreitung der Computertechnologie in unserem Alltag verantwortlich. Mit den ersten Games sind auch die Computer in das allgemeine Bewusstsein unserer Gesellschaft getreten. Folgt man diesem Gedankengang, so würde die Retrografik nicht nur die frühen Spiele, sondern den Start der digitalen Revolution generell repräsentieren und damit zumindest der Retrografik eine grössere Bedeutung über den Bezug zu Games hinaus geben.»^[44]

Dabei gilt es zu betonen, dass das Phänomen Retro nicht nur mit der visuellen Oberfläche in Verbindung gebracht werden kann, sondern auch mit der limitierten Technik, die dahintersteht.^[45] Auch die Game-Musik der verschiedenen Spiele-Klassiker ist zu einem Teil der heutigen Popkultur geworden, wie z. B. Gameboy-DJs, Handy-Klingeltöne etc. beweisen. Die Gründe dafür findet man meines Erachtens u. a. in den Biographien der Menschen, die im Zeichen der Nostalgie auf solche «Retro-Produkte» zurückgreifen.

Das Ende einer kurzen Ära

Aufgrund meiner Untersuchung gilt es festzuhalten, dass während sich die Vergnügungsparks und ähnliche Vergnügungsorte noch immer grosser Beliebtheit erfreuen, die relativ kurze Ära der Spielsalons in der Schweiz und in vielen anderen Ländern zu Ende ist. Laut Vasella zählte Zürich einmal über 50 Spielsalons. Der letzte von ihnen, das *Game Town*, musste 2014 schliessen.^[46] Das Ableben der öffentlichen Spielräume hat vielerlei Gründe. Vasella beschreibt das Verschwinden der Spielsalons u. a. wie folgt:

«Der finanzielle Aufwand, sowohl für die Spielhallenbetreiber als auch für die Arcade-Games-Hersteller, wurde einfach zu gross. Die teuren Arcade-Maschinen konnten nicht mehr einfach mit Einfrankenstücken finanziert werden. Als ich 14 war, kosteten die Videospiele CHF 1.00 und ein halber Liter Bier CHF 2.50. Heute kosten drei Deziliter Bier etwa CHF 5.00, aber ein Spiel an einem Automaten immer noch CHF 1.00. Für drei oder vier Franken würde erst recht niemand spielen. Heute kann man sich die Games ja auch gratis aufs Handy laden.»^[47]

Die Spielsalons wurden gemäss Vasella vor allem durch die Spielautomaten mit (Geld-)Gewinnmöglichkeiten querfinanziert. Als dann jedoch 1995 in einer Volksabstimmung in Zürich das Verbot der Geldspielautomaten eingeführt wurde, fielen diese Einnahmen weg und die teuren Mieten in der Zürcher Innenstadt konnten von den Spielhallen-Betreibern nicht mehr bezahlt werden.^[48] Weiter fügt er an:

«Für die Hersteller von Arcade-Games wurde das Geschäft auch immer weniger attraktiv. Als die Heimkonsolen anfangen zu boomen, hat auch Sega z. B. dann irgendwann einmal ihre Arcade-Sektion geschlossen, weil die

Produktion von Videospielautomaten viel teurer war als die der Spielkonsolen. Eine Konsole für zu Hause konnte sich bald einmal jeder leisten, einen mehrere Tausend Franken teuren Videospielautomaten aber nicht mehr.»^[49]

Heute wird hauptsächlich im Privaten gespielt. Die Spielhalle als sozialer Treffpunkt von Jugendlichen fiel mit ihrem Verschwinden ebenfalls weg. «Das ist natürlich schade. Jetzt spielen die Jugendlichen einfach mehr zu Hause und kommen so kaum mehr raus. Der soziale Treffpunkt war schon etwas Wichtiges»^[50], meint Vasella (Abb. 8 und 9). Für ihn gibt es eigentlich nur ein Motiv, weshalb die alten Videospiele heute noch immer gespielt werden:

«Es geht letztendlich um das Game-Play. Eine gute Grafik, einen guten Sound, ein megageiles Ding... OK. Aber nach einem Mal spielen hast du es gesehen. Damit man ein Spiel lange spielt, muss einfach das Game-Play gut sein. Offenbar gibt es von den alten Spielen viele, bei denen das Game-Play so gut ist, dass sie auch heute noch attraktiv sind.»^[51]



Abb. 8: Multiplayer-Arcade-Game im Outlane



Abb. 9: Gemeinsames Spielen im Outlane

Auf die Frage, ob es vielleicht einen Spielsalon der Zukunft gäbe, antwortet er:

«Das Spannende ist vor allem, was da mit der Virtual Reality-Technologie passieren wird. Das wird früher oder später auch bei Spielen kommen. Aber es kommt hauptsächlich darauf an, was die Leute überhaupt wollen. Wollen sie zu Hause sein oder auch einmal aus dem Haus gehen. Das ist wie beim Online-Shopping. Ich denke, es wird immer Leute geben, die an einen Ort gehen wollen, wo sie einfach abschalten und für ein paar Stunden in eine andere Welt eintauchen können.»^[52]

Der von Vasella beschriebene soziale Treffpunkt mag in Bezug auf die Spielsalons verschwunden sein. Doch es gilt dabei festzuhalten, dass Jugendliche heute auch zu Hause – ob nun real oder virtuell – gemeinsam spielen, abschalten oder in eine andere Welt eintauchen können. Daneben wird durch die rasante Entwicklung der Smartphones vermehrt im öffentlichen Raum gespielt und auch sogenannte «Escape Rooms» oder «Virtual Reality Centers» sind moderne Gegenwelten und urbane Vergnügungsorte, wie es die Spielsalons einst waren.^[53] Menschen wie Vasella tragen mit ihrem Enthusiasmus zur Konservierung von Spielautomaten in heterotopen Räumen bei und können so den immer noch zahlreichen Fans – ob jung oder alt – das Gefühl alter Spielsalonromantik vermitteln.

Quellenverzeichnis

Interview

Ivo Vasella, Interview vom 29.12.2016 in Zürich.

Sekundärliteratur

- Bergmeyer, Winfried: Computerspiele – Die Herausforderung des Sammelns und Bewahrens eines neuen Mediums. In: Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel und Tim Raupach (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2016, 143–164.
- Bittner, Regina: Urbane Paradiесе. Zur Kulturgeschichte modernen Vergnügens. Frankfurt a. M.: 2001 (Edition Bauhaus, 8).
- Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt a. M., Berlin, Wien: Ullstein, 1982.
- Csikszentmihalyi, Mihaly: Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Stuttgart: Klett-Cotta, 2000 (1975).
- Foucault, Michel: Andere Räume. In: Martin Wentz (Hg.): Stadt-Räume, Frankfurt a. M., New York: Campus, 1991, 65–72.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 2001 (1987).
- Koubek, Jochen: Retro-Gaming – Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen. In: Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel und Tim Raupach (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2016, 31–48.
- Lange, Andreas: Grusswort. In: Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel und Tim Raupach (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2016, 9–12.
- Loftus, Geoffrey R. und Elizabeth F. Loftus: Mind at Play. The Psychology of Video Games. New York: Basic Books, 1983.
- Maase, Kaspar: Die Menge als Attraktion ihrer selbst. Notizen zu ambulatorischen Vergnügungen. In: Sacha Szabo (Hg.): Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks, Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte. Bielefeld: Transcript, 2009, 13–27.
- Poole, Steven: Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution. New York: Arcade Pub, 2004.
- Poser, Stefan: Glücksmaschinen oder Mechanismen des gestörten Gleichgewichts? Technik auf dem Jahrmarkt. In: Sacha Szabo (Hg.): Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks, Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte. Bielefeld: Transcript, 2009, 101–121.
- Runzheimer, Bernhard: On top of the List – Bildschirmspiel-Highscores im Spannungsfeld von Selbstdarstellung und Kunst. In: Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel und Tim Raupach (Hg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2016, 121–142.
- Schirrmeister, Claudia: Der Themenpark. Vergnügliche Illusionswelt jenseits des Alltags. In: Sacha Szabo (Hg.): Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks, Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte. Bielefeld: Transcript, 2009, 227–236.
- Swoboda, Wolfgang H.: Bildschirmspiele und Automatenpielstätten im Freizeitalltag junger Erwachsener. Analysen zum Forschungsstand mit einer qualitativen Explorationsstudie über Freizeit-, Spiel- und Mediengebrauch. Köln: Böhlau, 1990.
- Szabo, Sacha: Einleitung – Kultur des Vergnügens. In: Sacha Szabo (Hg.): Kultur des Vergnügens. Kirmes und Freizeitparks, Schausteller und Fahrgeschäfte. Facetten nicht-alltäglicher Orte. Bielefeld: Transcript, 2009, 11–12.

Internetquellen

- Maack, Benjamin: «<Space Invaders>. Angriff der Aliens». *Spiegel Online*, 2008 (<http://www.spiegel.de/einestages/30-jahre-space-invaders-a-947371.html>, abgerufen: 16.2.2017).
- Outlane (<http://www.outlane.ch/>, abgerufen: 16.2.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Frühes Arcade-Spiel im Spielzeugmuseum Brüssel. Thom Quine ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Early_arcade_game_\(29107975231\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Early_arcade_game_(29107975231).jpg), abgerufen: 23.02.2017).
- Abb. 2: Spielalon im Züricher Niederdorf um 1952. ETH-Bibliothek Zürich, Bildarchiv, Bestand Comet Photo AG (Zürich) (<http://doi.org/10.3932/ethz-a-000270585>, abgerufen: 09.02.2017).
- Abb. 3: Arcade-Game *Pong* von *Atari* aus dem Jahr 1972. Creative-Commons, Rob Boudon (https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Atari_Pong_arcade_game_cabinet.jpg, abgerufen: 23.03.2017).
- Abb. 4: *Space Invaders* von *Taito* aus dem Jahr 1987. spieleratgeber-nrw.de (<http://www.spieleratgeber-nrw.de/Space-Invaders.4027.de.1.html>, abgerufen: 23.02.2017).
- Abb. 5: Alien-Ikone aus dem Spiel *Space Invaders* als Street-Art. Creative-Commons, Duncan Cumming (https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Space_Invader.JPG, abgerufen: 23.02.2017).
- Abb. 6: Offizieller Verkaufs-Flyer für das Arcade-Game *Computer Space* von *Nutting Associates* aus dem Jahr 1971. Dphower, flyers.arcade-museum.com (<http://flyers.arcade-museum.com/?page=flyer&db=videodb&id=1530&image=1>, abgerufen: 23.02.2017).
- Abb. 7: Leuchtende, farbige Welt jenseits des Alltags: das *Outlane* im Züricher Kreis 9. fotolikra.com, Oliver Kramer.
- Abb. 8: Multiplayer-Arcade-Game im *Outlane*. fotolikra.com, Oliver Kramer.
- Abb. 9: Gemeinsames Spielen im *Outlane*. fotolikra.com, Oliver Kramer.

[1] Vgl. Outlane 2017.

[2] Szabo 2009, 11.

[3] Poser 2009, 103.

[4] Maase 2009, 18.

[5] Vgl. Maase 2009, 19.

[6] Ebd., 20.

[7] Bittner 2001, 16.

[8] Maase 2009, 20.

[9] Ebd., 13–14.

[10] Vasella 2016.

[11] Vasella 2016.

[12] Vgl. Maack 2008.

[13] Vgl. Poole 2004, 42–44.

[14] Vgl. ebd., 44.

[15] Vgl. Maack 2008.

[16] Vgl. Poole 2004, 45.

[17] Vgl. Poole 2004, 277–278.

[18] Vasella 2016.

[19] Vasella 2016.

[20] Vgl. Csikszentmihalyi 2000 (1975), 58–81.

- [21] Vgl. Swoboda 1990, 100.
- [22] Vasella 2016.
- [23] Loftus und Loftus 1983, 29.
- [24] Vasella 2016.
- [25] Vasella 2016.
- [26] Vgl. Loftus und Loftus 1983, 83-111.
- [27] Vgl. Runzheimer 2016, 125.
- [28] Huizinga 2001 (1987), 61.
- [29] Zum Thema E-Sports sei auf die Beiträge von [Catrina Ursina Wörndle](#) und [Basil Biedermann](#) in diesem Band verwiesen.
- [30] Vasella 2016. Eine detaillierte empirische Studie zu *Bildschirmspielen und Automatenspielstätten im Freizeitalltag junger Erwachsener* aus den 1980er-Jahren findet sich bei Wolfgang H. Swoboda 1990.
- [31] Cailliois 1982, 151.
- [32] Foucault 1991, 68.
- [33] Schirrmeister 2009, 227.
- [34] Vgl. Schirrmeister 2009, 227.
- [35] Vasella 2016.
- [36] Vgl. Swoboda 1990, 64-69.
- [37] Vasella 2016.
- [38] Vasella 2016.
- [39] Koubek 2016, 33.
- [40] Vasella 2016.
- [41] Koubek 2016, 31-32.
- [42] Zum Sammeln und Bewahren von Computerspielen vgl. Bergmeyer 2016, 143-164.
- [43] Lange 2016, 10.
- [44] Lange 2016, 10.
- [45] Vgl. Lange 2016, 10-11.
- [46] Vasella 2016.
- [47] Ebd.
- [48] Vasella 2016.
- [49] Ebd.
- [50] Ebd.
- [51] Vasella 2016.
- [52] Vasella 2016.
- [53] Zum Erleben eines Ausflugs ins Virtual Reality Center siehe [den Beitrag](#) von Stephan Witzel in diesem Band.

Pauline Lüthi

«Anita Sarkeesian? More Like Anita Suckeesian»

Der Shitstorm-Sarkeesian als Beispiel für verletzende Sprache im Internet

Das Internet wurde ursprünglich als Raum imaginiert, in dem Andersartigkeit gelebt wird und gesellschaftliche Stereotype abgelegt werden können; ein Raum, der sich frei von hegemonialen Macht- und Herrschaftsstrukturen konstituiert: «Identity explodes in multiple morphings and infiltrates the system at root.»^[1] Doch auf sozialen Plattformen wie Facebook und Twitter kommt es immer wieder zu negativen Äusserungen über einzelne Personen oder auch Unternehmen, die aufgrund bestimmter Meinungsäusserungen im Internet sanktioniert und blossgestellt werden.^[2] Gerade das Internet, das über das Potenzial verfügt, Inhalte innert kürzester Zeit zu verbreiten und zu vervielfältigen, bietet sich für solche Phänomene besonders an.

Ein Beispiel für interaktive Entrüstungen in sozialen Netzwerken sind sogenannte «Shitstorms». Im Duden wird der Shitstorm als ein «Sturm der Entrüstung in einem Kommunikationsmedium des Internets, der zum Teil mit beleidigenden Äusserungen einhergeht»^[3] definiert. Folglich ist das Internet ein Ort, so scheint es, wo sich gewaltvolle (Sprech-)Akte besonders schnell und hemmungslos ausbreiten können. Der Shitstorm ist (relativ) anonym und genau in dieser Anonymität liegt auch ein Teil seines gewaltvollen Potenzials. Zweck des Shitstorms ist es, das Ansehen von in der Öffentlichkeit stehenden Personen, Firmen oder Institutionen, und damit deren öffentliches Ansehen, zu schädigen und deren Glaubwürdigkeit zu verringern.^[4]

Ein prominentes Beispiel für einen Shitstorm ist der Fall Anita Sarkeesian, der als Grundlage dieser Arbeit dient. Ihre Video-Reihe *Tropes vs. Women in Video Games* (2012) besteht aus einer fünfteiligen Serie, in der sie sich kritisch mit der stereotypen Darstellung von Frauen in der Populärkultur, vornehmlich Videospielen, auseinandersetzt. Ihre Serie liess Sarkeesian mit einer Kickstarter-Kampagne finanzieren, die bereits nach wenigen Tagen das erforderliche Kapital erspielte.^[5] In der *Tropes vs. Women in Video Games*-Videoreihe prangert Sarkeesian den sexistischen Status quo von Videospielen an – und dies auf eine äusserst witzige Art und Weise. Die Serie konstituiert sich aus einer gründlichen Recherche, aus einer dichten Analyse und einer grossen Portion Sarkasmus. Indem Sarkeesian dem Phänomen auf den Grund geht, entlarvt sie die Tatsache, dass Frauen in Games mehrheitlich als unfähige, hilfsbedürftige Figuren oder als blosse eindimensionale Dekoration fungieren. Dabei geht sie auch auf das verbreitete Motiv der «Damsel in Distress» ein. Die Damsel in Distress bezeichnet eine bestimmte Form der Inszenierung, bei der die weibliche Figur von einem männlichen Antagonisten gefangengenommen wird (oder in Bedrängnis gebracht wird) und anschliessend von einem, wiederum männlichen, Protagonisten gerettet werden muss. Die Frau wird dabei als passives Objekt dargestellt, während der Mann als starke, tapfere Figur mit alleiniger Handlungsmacht konstituiert wird. Sarkeesian bespricht die Problematik der medialen Darstellungen von Frauen, aber auch von Minderheiten wie folgt:

«In entertainment media, men are the heroes and stars, the stories are about them and their lives. Women, people of colour, queer folks, and those with disabilities are relegated to the love interest, the sidekick, or just background.»^[6]

Ihre feministische Kritik zielt dabei aber nicht bloss auf Frauenthematiken ab, sondern verfolgt eher die Intention, auf Missstände innerhalb von medialen Repräsentationen aufmerksam zu machen.^[7]

Anfänglich erntete Sarkeesian von den verschiedensten Seiten überwiegend positives Feedback. Anschliessend wurde sie aber zunehmend Opfer von sexistischen und rassistischen Kommentaren. Ihre Serie wurde innerhalb der Gaming Community kontrovers diskutiert und einer teilweise koordinierten, systematischen Schmähkritik ausgesetzt.^[8] Der von Sarkeesian angeprangerte Sexismus wurde von den Gamern als Antwort darauf reproduziert. Der anschliessende Aufruf zur Schmähung der öffentlichen Person Sarkeesian entwickelte sich zu einer dynamischen, eskalierenden Gewaltsamkeit. Dieses Phänomen scheint ein Indikator für die Tatsache zu sein, dass gerade Auseinandersetzungen, die sich mit Sexismus beschäftigen, besonders diejenigen Personen anziehen, die sich dadurch angegriffen fühlen: die Sexisten selbst. Denn durch die (feministische) Dekonstruktion traditioneller Game-Narrative können sich offensichtlich einige Gamer persönlich angegriffen und in ihrem Territorium bedroht fühlen.

Ich selbst kam früh in Kontakt mit Anita Sarkeesian und verfolgte ihre Videoserien mit einem grossen Interesse, nicht zuletzt aufgrund meines Interesses an feministischen Themenfeldern. Ihre Analyse war für mich überzeugend und stimmig, wohl gerade deshalb irritierte der Shitstorm-Sarkeesian. Der Hass, den Sarkeesian mit ihren Beiträgen erntete, die vielen negativen, beleidigenden Kommentare, waren im wahrsten Sinne des Wortes gewaltig. Der verletzende Duktus der Sprache, der im Grunde wenig mit der eigentlichen Thematik zu tun hatte, sondern mehr auf einen Angriff auf das Frau-sein und den Feminismus per se abzielte, liessen verborgenes sexistisches Gedankengut zu Tage treten.

In diesem Beitrag möchte ich nun diesen Shitstorm analysieren. Dabei interessieren mich einerseits die Sprechakte, sowie deren Qualitäten und Argumentationsebenen. Andererseits soll geklärt werden, welche Vorstellungen von Geschlecht(lichkeit) dahinter verborgen sind. Zu guter Letzt soll gefragt werden, welches Handlungspotenzial Adressaten/innen eines Shitstorms bleibt.

Anonymität und Sichtbarkeit in der Transparenzgesellschaft

Bevor ich den konkreten Shitstorm-Sarkeesian untersuchen werde, möchte ich eine theoretische Grundlage zur aktuellen Internet-Gesellschaft liefern und diese im Kontext von Machtstrukturen diskutieren. Mit dem Begriff der <Transparenzgesellschaft> beschreibt der Kulturwissenschaftler Byung-Chul Han eine Tendenz internetaffiner Gesellschaften, alles sichtbar und zugänglich zu machen. Damit verbunden ist das Phänomen, dass Intimität zunehmend öffentlich ausgestellt wird, und auch das Private <öffentlicher> wird.^[9] Diese Ausführungen sind naheliegend, können doch Fotos in Windeseile auf sozialen Plattformen wie Instagram geteilt, Intimes wie der Beziehungsstatus auf Facebook mit einem Klick gewandelt und politische Meinungen auf Twitter unbedacht in die Welt gesandt werden. Grenzen zwischen Privatem und Öffentlichem verwischen, die öffentliche Kommunikation im Internet ist geprägt von einer zunehmenden Distanzlosigkeit und Anonymität. Dieser schwindende Abstand, die räumliche Distanzlosigkeit und Anonymität, gehe, so Han, mit einem Abbau mentaler Distanzen, einer Reduktion von Anstand und Respekt einher.^[10]

Dies erklärt wohl auch den von Han festgestellten pornographischen Charakter der Transparenzgesellschaft, die auf Äusserlichkeiten fokussiert ist. Wie im Pornographischen wird ausnahmslos alles gezeigt, Fantasie wird überflüssig, laut Han wird hier alles enthüllt. Dabei handelt es sich aber nicht um eine Befreiung. So greift Han das Konzept des Panoptikums auf, wobei er auf

die panoptische Struktur heutiger Kommunikationssysteme verweist, womit Kontrolle und Macht angesprochen werden. Doch weist er auf einen grundlegenden Unterschied hin: «Während die Insassen des Benthamschen Panoptikums sich der permanenten Präsenz des Aufsehers bewusst sind, wähnen sich die Bewohner des digitalen Panoptikums in Freiheit.»^[11] In der heutigen Internet-Gesellschaft wird nach wie vor permanent kontrolliert (und damit einhergehend auch Macht ausgeübt), doch die Subjekte entziehen sich selbst der Machteinwirkung, da sie sich hinter der Anonymität verstecken können. Hans Konklusion ist eine düstere, dystopische:

«Die Transparenzgesellschaft ist eine Gesellschaft des Misstrauens und des Verdachts, die aufgrund des schwindenden Vertrauens auf Kontrolle setzt. Die lautstarke Forderung nach Transparenz weist gerade darauf hin, dass das moralische Fundament der Gesellschaft brüchig geworden ist, dass moralische Werte wie Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit immer mehr an Bedeutung verlieren. An die Stelle der wegbrechenden moralischen Instanz tritt die Transparenz als neuer gesellschaftlicher Imperativ.»^[12]

Hans Ausführungen sind für diese Betrachtungen von besonderem Interesse und stehen in direktem Kontrast zu früheren utopischen Vorstellungen des Internets als liberalen Möglichkeitsraum. Diese Kombination aus Anonymität, Respektlosigkeit und Obszönität bietet perfekte Gegebenheiten, damit ein Phänomen wie ein Shitstorm überhaupt entstehen kann.^[13] Beim Shitstorm wird dieses Geflecht noch komplexer, da einerseits die Sprecherin oder der Sprecher in seiner Identität anonym bleiben kann und andererseits der Shitstorm nicht als ein einheitliches Ganzes auftritt, sondern als zerstückeltes Phänomen, was eine gefährliche Dynamik annehmen kann.^[14] So ist der Shitstorm gewaltsam und distanziert zugleich. Das gewaltvolle Potenzial eines Shitstorms liegt darin, dass sich die Akteure hinter der Anonymität verstecken können. Während die Prozesse, die bei einem Shitstorm ablaufen, verhüllt bleiben, werden die Auswirkungen dafür umso direkter und expliziter. Das Internet ist, wie die Kulturwissenschaftlerin Sylvia Pritsch darlegt, trotz zunehmendem Bewusstsein über Sexismus und Ungleichheiten, ein sozialer Raum, der sexistische, rassistische und andere diskriminierende Strukturen aufweist und ein gewaltvolles Potenzial in sich birgt.^[15] Diese Gedanken dienen als Basis für die Erfassung des Shitstorms innerhalb der vom Internet geprägten Gegenwart.

Verletzende Sprache als Gewaltakt im Shitstorm

Neben dem eigentümlichen Verhältnis von Sichtbarmachung und Anonymität kommt aber auch Sprechakten eine zentrale Bedeutung zu. Für deren Verständnis dienen die theoretischen Erkenntnisse Judith Butlers als Grundlage.^[16] Unter Rückgriff auf die Sprechakttheorie von J. L. Austin diskutiert Butler die «Hate Speech», um zu einer allgemeinen Theorie der Performativität des politischen Diskurses zu gelangen.^[17] Ihre Theorie ist für diese Analyse deshalb von Bedeutung, da die verletzende Rede die zentrale Ausdrucksform von Shitstorms ist. In mehrfacher Hinsicht wird eine verbale Äusserung so zum Akt der Gewaltausübung. Butler hält fest:

«Das Problem des verletzenden Sprechens wirft die Frage auf, welche Wörter verwunden und welche Repräsentationen kränken, wobei wir zugleich angewiesen sind, unsere Aufmerksamkeit auf die geäußerten, äusserbaren

und ausdrücklichen Aspekte der Sprache zu konzentrieren. Allerdings ist die sprachliche Verletzung offenbar nicht nur ein Effekt der Wörter, mit denen jemand angesprochen wird, sondern ist der Modus der Anrede selbst, ein Modus – eine Disposition oder eine konventionelle Haltung –, der das Subjekt anruft und konstituiert.»^[18]

In Anlehnung an Han kann festgestellt werden, dass die konstituierende, verletzende Anrede in einem anonymen Raum deutlich leichter fällt, als in einem Raum, in dem man sich als wahrnehmbares Subjekt zu erkennen geben muss. In der Anonymität kann man sich als Subjekt der Machteinwirkung entziehen, man ist nicht identifizierbar und dementsprechend auch nicht sanktionierbar. Ein verletzender Youtube-Kommentar wird bspw. für den Urheber kaum Folgen nach sich ziehen, da sich dieser hinter der Anonymität verstecken kann. Es handelt sich hier um ein Spiel mit den Grenzen des Privaten und des Öffentlichen – um ein Machtspiel, bei dem gewisse Subjekte Macht ausüben und sich aber selbst dieser Macht entziehen.

Bei einem Sprechakt definiert gerade die Anrede das adressierte Subjekt und begründet dieses sogar: «Die Anrede selbst», bemerkt Butler, «konstituiert das Subjekt [innerhalb des möglichen Kreislaufs der Anerkennung] oder umgekehrt, ausserhalb dieses Kreislaufs, in der Verworfenheit.»^[19] Shitstorms sind immer in die Normativität der Sprache eingebunden und entwerfen dementsprechend auch immer einen Raum (des Verwerflichen). Der Name, mit dem das Subjekt nun adressiert wird, benennt es nicht nur, sondern, je nach Form der Adressierung, vermag er es auch zu erniedrigen und herabzusetzen.^[20] Diese sprachtheoretische Perspektive enthüllt also eine spezifische Verletzbarkeit im Netz, die sich gerade im Akt der Adressierung zeigt und manifestiert. Illustriert seien diese Ausführungen durch folgenden Kommentar auf Sarkeesians Videoreihe von User surfer64: «This bitch belongs on the mattress face down ass up. That's all she's good for.»^[21], in dem gleich mehrere Züge der verletzenden Sprache deutlich werden.

Weiter bemerkt Butler, dass, wenn wir das Ausmass der Verletzung – beziehungsweise die Funktionsweise der Macht – in diesem Sprechakt analysieren, es nicht genügt, nur den Kontext für diesen fraglichen Sprechakt festzulegen, denn «[...] die Sprechsituation ist keine blosse Spielart des Kontextes, der einfach durch sprachliche und zeitliche Grenzen zu definieren wäre»^[22]. Denn in dem Moment, wo wir durch den Sprechakt verletzt werden, wird uns im selben sogleich der Kontext entzogen. Gerade darin, so argumentiert Butler, könnte das besonders verletzende Potenzial liegen: der Adressat/die Adressatin wird seiner/ihrer Selbstkontrolle beraubt.^[23] Gerade durch sexistische Kommentare, die Sarkeesian auf einen bestimmten Platz verweisen sollen (vgl. «[...] on the mattress face down ass up»), wird sie implizit «umplatziert» und ihrer Rolle als Journalistin und Medienkritikerin beraubt. Die Adressierung kann also ein Kontext schaffen, durch den verschiedene Angriffe überhaupt erst möglich werden. Dazu Butler:

«In diesem vernichtenden Augenblick wird gerade die Unbeständigkeit des eigenen «Ortes» innerhalb der Gemeinschaft der Sprecher sichtbar. Anders gesagt: Man kann durch dieses Sprechen «auf (s)einen Platz verwiesen» werden, der aber möglicherweise gar keiner ist.»^[24]

Die Diffamierungsstrategien funktionieren wie folgt: Die Opfer werden adressierbar gemacht (oder sind es bereits), und in dem Sinne auch lokalisierbar gemacht, während die Täter/innen sich selbst einer möglichen Adressierung verweigern (indem sie bspw. Pseudonyme als User-Namen verwenden) und so aus der privilegierten Position der Anonymität sprechen können. Die

Pseudonyme der User lassen jegliche Zuordnung aus. Dazu kommt, dass sich diese User nur in Form von Kommentaren positionieren und sichtbar machen.

Anita Sarkeesian hingegen ist in ihren Videos wahrhaftig sichtbar und bietet so verschiedene Angriffsflächen, von Aussehen, über die Stimme usw. Butler argumentiert, dass sich jeder Realitätsbezug, gerade wegen seiner Zitatförmigkeit, immer auf diskursive Normen beziehen muss.^[25] Das heisst nun, dass sich jeder Realitätsbezug nur in einem Feld bewegen kann, in dem sich bereits existierende Symboliken und Semantiken akkumulieren. Auch der Shitstorm bewegt sich folglich in einem Gebiet, das normierend und regulierend funktioniert.

Die verletzenden Worte können im Shitstorm aber nicht bloss auf ihre Wirkung reduziert werden. So hat auch die Rechtfertigung keine Substanz, dass es <nur> Worte seien und es sich lediglich um eine Provokation handle. Die verletzenden Sprechhandlungen bedienen damit nämlich ein symbolisches Machtspiel in der Deutungshoheit über Geschlechterbilder und deren Rolle für Computerspiele und die Gesellschaft als Ganzes. Ein an Sarkeesian gerichteter Kommentar auf Youtube ist also mehr als eine pubertäre Verletzung, steht er doch in einem grösseren kulturellen Zusammenhang, der tiefe Einblicke in eben diesen erlaubt. Das heisst, dass auch diese Debatte Gegenstand des westlichen Gender-Diskurses ist. Die Gamergate-Bewegung^[26], die anfänglich noch als übliche Empörungswelle zu verorten war, erhielt mit Anita Sarkeesian und deren Videoreihe eine komplett neue Dimension: Negative Äusserungen schlugen in gewaltvolle, sexistische und erniedrigende Drohungen um.^[27] Nach welchen Mechanismen diese Verletzungen operieren, soll im Folgenden gezeigt werden.

Eine Reise in den Shitstorm-Sarkeesian

Wenden wir uns nun konkret dem Shitstorm-Sarkeesian zu. Als Analysematerial diene mir die vollständige Video-Reihe Sarkeesians sowie das Video Feminism vs. Facts (2013).^[28] Die Kommentare, die sich zu diesen Videos häufen, sind äusserst <gewaltsam>. In der genauen Inhalts- sowie Stilanalyse kristallisierten sich sechs Charakteristika heraus, die im Folgenden kurz erläutert werden. Dabei wird fokussiert, welche Sprechweisen angewandt werden und worauf sie abzielen.

Glaubwürdigkeit untergraben

Häufig wird das intellektuelle Niveau bzw. Fachwissen der Adressatin angezweifelt oder ins Lächerliche gezogen: «Awe so cute, she took a sociology class, so now she has figured out the world and its deep secrets.»^[29] Die Sprachhandlung bewegt sich hier zwischen einer behauptenden und abwertenden. Dieses Beispiel verdeutlicht, wie Anita Sarkeesian von diesem User auf <ihren> Platz verwiesen wird – und dieser Platz lokalisiert sich nicht in der Gamer-Domäne. In solchen Äusserungen geht es darum, die Glaubwürdigkeit der Adressatin zu schmälern und sie ihrer (autonomen) Macht zu berauben. Die Struktur der Äusserung führt eine gewisse Hierarchie ein: Die Adressatin wird von dem User belächelt und sie wird auf ihr Geschlecht und die damit verbundene <Dummheit> reduziert. Es geht darum, ihr Wissen abzuwerten und sie als Dummerchen abzutun, das sich hier in einem (politischen) Spielfeld bewegt, wo es nichts zu suchen hat.

Herabsetzung zum Sexobjekt

Als zweite Charakteristik lässt sich der sexualisierende Sprachegebrauch ausmachen: «Anita is just a cancer. She has no idea about actual misogyny or sexism, send her to Islam and see what she says when she gets back. Suck my dick stupid feminist.»^[30] Diese Ebene ist besonders gewaltsam und am wenigsten Kontext-bezogen. Die dominierende Sprachhandlung ist hier eine drohende. In diesem Beispiel wird nicht nur ein gewaltvoller Sexismus, sondern auch Rassismus deutlich. Es sind

implizite Gewaltandrohungen, die sich stark auf die Körperlichkeit, die Sexualität und teilweise auch auf die Nationalität beziehen. Daneben ist der Einsatz von Metaphern besonders frappant sowie die Verwendung des Vornamens als direkte Anrede, was den ganzen Angriff noch viel persönlicher macht.

Geschlechterstereotype vertreten

Die dritte Argumentation manifestiert sich in einer sexistischen Sprache und einem sexistischen Werte- und Normensystem. In diesen Aussagen wird die Ungleichheit zwischen Mann und Frau, die gerade in diesem sprachlichen Diskurs wiederum reproduziert wird, besonders deutlich. Hier ist der Duktus entweder ein behauptender, ein erklärender oder ein drohender: «This reminds me of what an old MRA friend of mine used to say: Men DO things; women complain that things aren't being DONE.»^[31] Es wird deutlich, dass bei dieser Argumentationsstrategie stets das binäre Geschlechtermodell reproduziert wird und weiter auch als Hilfsmittel für die Argumentation beigezogen wird. Klassische normierende Geschlechter- und Rollenverhältnisse werden zum Ausdruck gebracht: Die Frau wird als das schwache, hilfsbedürftige Geschlecht abgetan. Wiederum kommt es hier zu einer Reproduktion von Geschlechterstereotypen seitens der User, was Anita Sarkeesian ursprünglich genau bekämpfen wollte. Auffällig ist hier ausserdem, wie sich in dieser Argumentation der Sprecher selbst inszeniert und als «überlegenes» Geschlecht aufspielt und sich folglich Macht selbst zuspielen will. Während die eigene, männliche Sexualität als selbstverständlich bewertet wird, wird die Sexualität der Frau oft im Kontext von «Heilige und Hure» diskutiert.

Feminismus anprangern

Die vierte Form der Argumentation zeichnet sich dadurch aus, dass auf dieser Ebene besonders der Feminismus als Zielscheibe des Shitstorms fungiert. Hier wird nicht zwingend die Gegnerin persönlich angegriffen, sondern der Feminismus per se wird als Feindbild betitelt und kategorisch abgelehnt. Es ist also eine deutliche antifeministische Argumentation. Hier ist die dominierende Sprachhandlung eine behauptende oder eine drohende: «I swear, feminists are such genderbaiting hatemongers. Everything becomes a gendered issue with these people. Instead of man & woman, it's become man vs. woman.»^[32] In dieser Argumentation kommen Fragen von Territorium und Rollenverhältnissen ins Spiel. Das, was scheinbar bedrohlich wirkt, wird diffamiert. Durch Werturteile über die Adressatin gewinnen die User vermeintlich Macht. So scheint für viele User schon der blosse Umstand, dass Sarkeesian als Frau in einem männlich dominierten Raum ihre kritischen Ansichten äussert und sich für eine Auflösung (oder zumindest für eine Loslösung) von traditionellen und stereotypen Geschlechter- und Rollenverhältnissen stark macht, Grund genug, die Adressatin mit dem verletzenden Sprechakt anzugreifen und sie auf ihren Platz zu verweisen.

Diejenigen, die beleidigen, erleben ein Machtgefühl, eine Empfindung, dass sie mit ihren Aussagen etwas «bewirken», was ihnen, zumindest für einen Moment, ein Gefühl der Macht verschafft. Einerseits wird hier von einer Art Genderwahn gesprochen, von einem Diskurs der völlig überwertet und unnötig sei, und damit einhergehend, von einer Gleichmacherei, die laut bösen Zungen überwertet oder bereits schon erreicht sei. Andererseits manifestieren die User mit ihren Kommentaren, die auf eine Abwertung der Adressatin sowie deren Rolle und Selbstbestimmungsfreiheit in der heutigen Gesellschaft zielen, ein patriarchal dominiertes Werte- und Normensystem.

Gamer-Expertise in Frage stellen

Die Argumentation erfolgt auf einer vermeintlich sachlichen Ebene. Die Argumentation hat hier, im

Gegensatz zu den anderen Strategien, einen scheinbaren Gehalt. Die User bringen hier ihr fachspezifisches Wissen ins Spiel und die Sprache ist erheblich neutraler. Hier wird bspw. argumentiert, dass das Damsel in Distress-Motiv nicht per se misogyn sei, dass grundsätzlich die Geschlechterdarstellung in Games nicht stereotyp oder misogyn sei, oder dass die Identifikation eines Spielers/einer Spielerin mit einer Figur nicht zwingend über das Geschlecht laufen müsse:

«Has this woman ever played metroid? any of the elder scrolls? Fallout series? open world games? really. metroid has Samus (a female) as the main character, Skyrim you get to choose in, and despite such is still full of semi badass women (all the NPC ai is a little goofy), Fallout 3 you still get to choose, and the wasteland is full of asshole raiders, some of which are women.»^[33]

Aber auch hier wird deutlich, dass der Duktus eben nicht bloss erklärend ist, sondern im selben Zuge auch wertend und verweisend. Ihre fachliche Kompetenz wird auch in diesen Kommentaren stets angezweifelt, ja sogar bombardiert. Schon im ersten Satz geschieht eine Abwertung, indem Anita Sarkeesian nur als <this woman> bezeichnet wird. Daneben wird versucht, die breit abgestützte Analyse von Sarkeesian mit wenigen Beispielen zu kippen.

Bewertung von Äusserlichkeiten

Der Angriff erfolgt in Form einer Diffamierung des Erscheinungsbildes der Gegnerin. Auch diese Ebene hat wenig mit Sarkeesians Kritikpunkten und Forderungen zu tun, sondern fixieren die Beleidigungen einzig ihr Aussehen. Hier dominiert eine behauptende und drohende Sprachhandlung: «What is the deal with her eyebrows? Looks like she got a set of stick-on-eyebrows from the \$1 store.»^[34] In diese Sparte fallen auch die besonders rassistischen Kommentare. Diese Aussage ist ein Beispiel, wie Sarkeesian auf ihre äusserliche Erscheinung reduziert wird. Die Kritikpunkte, die Sarkeesian in ihren Videos äussert, bspw. das sexualisierte Äussere von Game-Figuren, feuern die User in dieser Argumentation auf Sarkeesian selbst zurück. Die User versuchen bei dieser Argumentationsform der Gegnerin das Recht auf körperliche und äusserliche Selbstbestimmtheit zu nehmen.

Dies ist leider eine oft verwendete Argumentationsstrategie, wie bspw. vergewaltigten Frauen auch oft vorgeworfen wird, dass sie selbst Schuld seien, weil sie die Männer willentlich oder unwillentlich aufgereizt hätten.^[35] Solche Begründungen sind haarsträubend und versetzen die Frau wiederum in die Rolle des naiven Dummerchens, das vor allem mit ihrem Aussehen gefallen will. In dieser Argumentation findet also eine doppelte Entwertung statt; die Frau als Schuldige und die Frau als Opfer.

Sprechakte im Shitstorm-Sarkeesian

Nach Einordnung aller visionierten Kommentare, konnte ich eine klare Tendenz zu sexistischen und antifeministischen Meinungsäusserungen ausmachen. Sachliche, faktbezogene Äusserungen existieren kaum. Die Sprache ist in den Kommentaren überwiegend gewaltsam und die dominierende Sprachhandlung ist entweder eine behauptende oder eine drohende oder tritt in Form einer Pseudo-Ironie ans Licht.

Gerade auf der Ebene der sexistischen und antifeministischen Argumentation wird deutlich, dass Sarkeesian im Diskurs oft nicht als Individuum, als Subjekt, angesehen wird, sondern eher als Teil

eines feministischen Kollektivs, das kategorisch abgelehnt wird. Sarkeesian fungiert an dieser Stelle als Verkörperung des Feindbilds und die User lassen ihrer Unzufriedenheit gegenüber dem Feminismus freien Lauf. Sarkeesian wird nicht als ebenbürtiges Gegenüber wahrgenommen, geschweige denn als Expertin. Sie wird auf ihr Geschlecht oder auf ihr feministisches Anliegen reduziert und in diesem abermals angegriffen. Die Kritikpunkte, die sie äussert, werden von den <Hatern> im Gegenzug fast schon als trotzig Reaktion reproduziert, wodurch sie sich wiederum verankern.

Die Frage nach dem Geschlecht spielt also insofern eine Rolle, als gerade Frauen mit feministischen oder anderen politischen Anliegen, verstärkt Zielscheibe solcher Shitstorms werden. Denn gerade der Versuch, klassische Geschlechterverhältnisse oder auch heteronormative Rollenmodelle zu dekonstruieren und zu kritisieren, wird leider von vielen als Normüberschreitung ausgemacht und folglich sanktioniert. Durch Bedienung hegemonialer Geschlechterstereotypen wird versucht, die Adressatin festzuschreiben und auf <ihren Platz> zu verweisen.^[36]

Diese Vorstellung seitens des Sprechenden von <an-einen-Platz-gehören> ist eng mit Wert- und Normvorstellung des weiblichen Geschlechts verbunden. Die User wollen den Status quo vom Gamen als männlich dominierte Domäne erhalten und die Frau im Gegenzug aus dieser Domäne verweisen, zurück an den Herd oder ins Bett, wo sie hingehört. Dabei wird gerade die feministische Position Sarkeesians zum Feind. So schreibt ein User bspw.:

«Feminism is only believed by women with a very slow processing brain that believe their own idiotic thoughts. That's why so many women have given up on «believing» in it in the last year because the points are completely contradictive and actually sexist so Fuck feminism bullshit!!»^[37]

Die Kritik Sarkessians an bestehenden Geschlechterverhältnissen und Stereotypen, bzw. deren Sichtbarmachung, bringt die bestehende (gesellschaftliche) Ordnung nämlich kurzzeitig ins Wanken. Durch die Angriffe der User wird Sarkeesian diese Macht wieder genommen und die ursprüngliche Ordnung restabilisiert. Dazu sei auch auf das titelgebende Zitat verwiesen: «I think this feminist bitch is a retard. she is clearly overthinking everything about games. anita sarkeesian? more like anita suceesian lolololol.»^[38]

Wirkmacht von Sprechakten im Shitstorm

Eine grosse Problematik bei einem grundsätzlichen Sprechakt ist, dass das Sprechen eben nicht nur ein soziales Herrschaftsverhältnis widerspiegelt, sondern im selben Zuge inszeniert es diese Herrschaft wiederum und wird damit zum «Vehikel der Wiederherstellung der gesellschaftlichen Struktur»^[39]. Dies ist also auch für diesen konkreten Shitstorm von Bedeutung. Im Moment der hasserfüllten Äusserungen gegen Sarkeesian wird eine gesellschaftliche Struktur artikuliert, eine gesellschaftliche Struktur, die Sexismus, Rassismus und Misogynie nicht nur zulässt, sondern mehr noch, durch die Duldung fördert. Sarkeesian erklärt diese Auswirkungen selbst wie folgt:

«The end result [...] is maintaining and reinforcing and normalizing a culture of sexism where men who harass are supported by their peers and rewarded for their sexist attitudes and behaviors and where women are silenced, marginalized and excluded from full participation.»^[40]

Durch Beleidigungen und Angriffe feministischer und sexistischer Art wird Sarkeesian nicht nur selbst angegriffen. «Hater» erfahren in dieser Dynamik des Shitstorms Rückhalt von anderen Hatern und werden dadurch in ihren Ansichten gestärkt. Die verletzende Rede kann also als sprachliche Reartikulation und Reproduktion gesellschaftlicher Herrschaft bezeichnet werden und fungiert so als Schauplatz einer mechanistischen, voraussagbaren Reproduktion von Macht.

Bei dem Shitstorm-Sarkeesian können wir aber noch einen Schritt weitergehen: Die Empörungen, denen sich Sarkeesian ausgesetzt sah, beschränkten sich nicht nur auf Sprechakte, sondern schlossen auch weitere Formen verletzender Akte ein.

Etliche Memes begannen zu zirkulieren (siehe Abb. 1), ihre Wikipedia-Seite wurde mit pornographischen Seiten verlinkt und es wurde sogar ein Spiel erfunden, bei dem man Sarkeesian per Mausklick «physischen» Schaden zufügen konnte.^[41] Während sich bei den Kommentaren die Gewalt auf den Sprechakt beschränkt, so kommt bei dem erwähnten Spiel eine weitere Ebene hinzu, nämlich die des aktiven Eingriffs in das Persönlichkeitsrecht.



Abb. 1: Verletzende Sprache in Form von Memes.

«The Cyber Mob Failed to Silence Me»

Nachdem wir gesehen haben, in welcher Form sich der Shitstorm manifestiert und wie dessen Duktus strukturiert ist, gilt es nun der Frage nachzugehen, ob es eine Form von «Bewältigung» gibt. Unterbinden oder zensieren des Shitstorms ist aus zweierlei Gründen ein Ding der Unmöglichkeit: Erstens ist das Netz nicht zu kontrollieren und einzudämmen. Wird eine bestimmte Webseite verboten, oder ein Kommentar gelöscht oder gemeldet, so schießt schon im Zuge der Sperrung an einer anderen Stelle etwas Neues hervor. Zweitens wird in Internetforen die Meinungs- und -Äusserungsfreiheit geradezu zelebriert und als höchstes Gut gesetzt, und der Ansatz vertreten, Konflikte lösen zu können.

Wie wir nun aber gesehen haben, erfolgt bei einem verletzenden Sprechakt die Verletzung einerseits

verbal und andererseits in dessen Folgen. Sie beschränkt sich also nicht auf die blossen Worte, sondern umfasst auch deren Auswirkungen. Diese Folgen können aber, und hier knüpfe ich an Butler an, für die Adressatin selbst auch ein positives Potenzial bergen, denn je nach Umgang kann die Adressatin ihre Macht zurückerobern. Butler dazu:

«Die Verdoppelung des verletzenden Sprechens findet nicht nur in der Rap-Musik und in den verschiedenen Spielarten der politischen Parodie statt, sondern auch in der politischen und gesellschaftlichen Kritik an diesem Sprechen, in der das ›Anführen‹ der verletzenden Ausdrücke für die jeweils vorgetragene Beweisführung von zentraler Bedeutung ist.»^[42]

Es kann also für die Adressatin oder den Adressaten hilfreich sein, diese verletzenden Äusserungen als solche zu benennen und als solche zu veröffentlichen. Durch die (Re-)Präsentation der verletzenden Akte kann die Adressatin der Gesellschaft bestimmte Missstände vor Augen führen, die nach wie vor in dieser verankert sind. Auch für Sarkeesian ergibt sich durch die Präsentation dieser verletzenden Äusserungen eine Möglichkeit, ihre Macht zurückzugewinnen. Indem sie die Kommentare auf ihrer eigenen Webseite Feminist Frequency freischaltete, konnte sie die Äusserungen in ihrem Sexismus und ihrem gewaltvollen Gehalt festhalten und so das Bewusstsein für deren brutalen Inhalt schärfen. Butler bemerkt also korrekt, dass in der (Re-)Präsentation auch eine Form von Widerstand bestehen kann. Daneben ist anzumerken, dass Sarkeesian mit ihrer Videoserie aber auch viel positives Feedback erntete. Gerade an Universitäten und Schulen erreichten ihre Projekte grosse Beachtung. Zudem war die ganze Debatte in den Medien sehr präsent, was sich auch positiv auswirkte. Einerseits wurde dadurch der Sexismus thematisiert und offengelegt und andererseits gewann die Problematik weiblicher Figuren in Spielen sehr viel Rückenwind.^[43]

Obwohl ein oft zitierter Satz im Netz ›Do not feed the trolls‹ lautet, haben wir im Beispiel von Anita Sarkeesian gesehen, dass durch die abweichende Reproduktion ein Sprechakt von seinen Konventionen, die ihn stützen, abgelöst und so seiner verletzenden Wirksamkeit beraubt werden kann.^[44] Durch die mediale Debatte und die damit einhergehende Popularität, hat Sarkeesian wiederum Macht erhalten. Die Hater wollten Sarkeesian Macht nehmen, aber die Tatsache, dass sie eine derartige Plattform erhielt (auch wenn diese sehr schmerzhaft war), hat sie in ihrer Position nur noch gestärkt. Sarkeesian äusserte sich in TEDxWomen 2012 selbst sehr zuversichtlich dazu:

«The Cyber mob failed to silence me. And it turns out that quite a few people are actually interested in a project that would deconstruct the representations of women in games. And who were totally outraged at the harassment that too often plugs our gaming communities. I actually raised 25 times what I initially asked for. [...] Feminist Frequency went from a part-time side job to a fulltime endeavor. I received countless messages of support and words of encouragement. [...] The overwhelming support I received is just a small manifestation of the larger cultural shift illumining on the horizon. A growing cross section of gamers and game developers of all genders are fed up with the way women are being treated in gaming culture and they are speaking up to demand change. Now this change is happening slowly and kind of painfully but it's happening. Everyday I'm encouraged by the women who persevere, who continue to engage and who refuse to be silenced. I truly believe that if we work together we can create a cultural shift where women without fear of intimidation, without fear of threats and harassment can be full and active

participants in our digital world.»^[45]

Sarkeesian verfolgt nach wie vor ihre feministischen Anliegen und lässt sich von negativen Stimmen und der verletzenden Sprache im Internet nicht von ihren Projekten abhalten.

Fazit

Wenn man sich im Diskurs des Shitstorms bewegt, scheint es, dass besonders Beiträge und Äusserungen von Personen, die sich mit geschlechterpolitischen und kritischen Inhalten auseinandersetzen und bestehende Geschlechtermodelle und Rollenmodelle in Frage stellen, eine besondere Anfälligkeit aufweisen. Auch im Netz sind die latenten Kräfte der heteronormativen, zweigeschlechtlichen Ordnung stets spürbar. Die kritische Stimme muss sich also nach wie vor gegen eben jene Kräfte durchsetzen. Folglich lässt sich auch das Internet als Raum verstehen, der sanktionierend gegen Feministinnen vorgeht, gerade deshalb, weil Feministinnen normative Rollenverhältnisse hinterfragen und im Weiteren auch dekonstruieren. Da von vielen die digitale Welt, und die Gamer-Domäne im Besonderen, als Bereiche verstanden werden, die traditionellerweise eher als maskulin gelten, wird die geäußerte Kritik oft als Grenzüberschreitung verstanden.

Die anfängliche These, dass Shitstorms unter anderem daran beteiligt sind, dass konventionelle Geschlechterstrukturen auch im Netz reproduziert und eine geschlechterspezifische Okkupation öffentlicher und medialer Räume stattfindet, kann zu einem gewissen Punkt bejaht werden. Trotzdem hat der Shitstorm-Sarkeesian auch viel Positives mit sich gebracht: Durch die Sichtbarmachung des Sexismus und durch die Reflexion dieses hegemonialen Diskurses sind Schwachstellen der Gesellschaft offengelegt worden und können dadurch angegangen werden.

Mit einer spezifischen Shitstorm-Analyse im Kontext der #gamergate-Kontroverse habe ich gezeigt, dass im Beispiel des Shitstorm-Sarkeesian die Sprechhandlungen destruktiver und verletzender Natur sind und dass die meisten davon als antifeministische und sexistische Meinungsäusserungen identifiziert werden. Im Netz wird also eine spezifische Form sprachlicher Gewalt ausgeübt, indem durch die Macht der Sprache Menschen auf ihren Platz verwiesen werden und schliesslich auch enteignet werden können. Beruhen die verletzenden Sprechakte nicht <nur> auf sprachlichen Äusserungen, sondern kommt auch noch eine zweite Ebene dazu, nämlich diejenige des aktiven Eingriffs in die Persönlichkeitsrechte, so wird die Verletzung zu einer mehrdimensionalen und auch tiefer greifenden. Die Adressatin oder der Adressat kann durch (Re-)Präsentation und folglich auch durch eine Rekontextualisierung der Sprechhandlungen Sexismus, Antifeminismus und Rassismus offenlegen und folglich auch anfechten. Dies festigt sie/ihn wiederum in ihrer/seiner eigenen Position oder gibt ihr/ihm einen Teil der verlorenen Macht zurück. Als Bewältigungsstrategie und als Strategie, die eigene Macht zurückzugewinnen, bietet sich so also die Repräsentation bzw. die Rekontextualisierung sehr schön an.

Am Shitstorm-Sarkeesian wird deutlich, dass Sexismus leider nach wie vor tief in der Gesellschaft verankert ist und gerade im Netz, durch die Anonymität, sogar noch begünstigt wird. Eine konkrete, richtige Verhaltensstrategie und eine pauschalisierende Antwort gibt es dabei nicht, denn jede Person geht unterschiedlich mit Kritik um. Klar scheint, dass das Netz sich als Raum konstituiert, in dem es Menschen leichter fällt, sich abwertend zu äussern, wobei das ganze Phänomen durch eine gewisse Gruppendynamik noch unterstützt wird.

Der Shitstorm kann aber durchaus auch als Möglichkeit gedacht werden. Als Möglichkeit in dem Sinne, da er über das Potenzial verfügt, hinter den schönen Schein der erwünschten Normen zu

blicken und zu erkennen, wo tiefgreifende und grundlegende Probleme liegen, wo Aufklärungsarbeit von Nöten ist und wo eben unsere Gesellschaft genau noch nicht so weit entwickelt und emanzipiert ist, wie dies gern behauptet wird. Mit Han gelesen kann der Shitstorm folglich Transparenz schaffen, indem ein Tabu aufgehoben wird.

Quellenverzeichnis

Audiovisuelle Quellen

- Sarkeesian, Anita (feministfrequency): «Damsel in Distress: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games». 07.03.2013a (https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q, abgerufen: 24.04.2017).
- Sarkeesian, Anita (feministfrequency): «Damsel in Distress: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games». 28.05.2013b (https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs&t=2s, abgerufen: 24.04.2017).
- Sarkeesian, Anita (feministfrequency): «Damsel in Distress: Part 3 – Tropes vs Women in Video Games». 01.08.2013c (https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM, abgerufen: 24.04.2017).
- TEDxTalks: «Anita Sarkeesian at TEDxWomen 2012». TEDxTalks, 04.12.2012 (<https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q>, abgerufen: 24.04.2017).
- Thunderf00t: «Feminism versus FACTS (RE Damsel in Distress)». 14.03.2013 (<https://www.youtube.com/watch?v=QJeX6F-Q63I&list=PLQJW3WMSx1q3BAZh3XsK1cSwCiaqjSulc>, abgerufen: 24.04.2017).

Sekundärliteratur

- Butler, Judith: Performative Akte und Geschlechterkonstitution. Phänomenologie und feministische Theorie. In: Uwe Wirth (Hg.): Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002, 301-322.
- Butler, Judith: Hass spricht. Zur Politik des Performativen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006 (1997).
- Butler, Judith: Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts. Berlin: Verlagsgesellschaft mbH & CoKG, 1995 (1993).
- Eickelmann, Jennifer: Mediatisierte Missachtung und die Verhandlung von Gender bei Empörungswellen im Netz. Der Fall Anita Sarkeesian. Onlinejournal Kultur & Geschlecht #13 (2014, https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/eickelmann_missachtung.pdf, abgerufen: 10.02.17).
- Fox, Jesse und Wai Yen Tang: Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation. In: Computers in Human Behavior, 33. 2014, 314-320.
- Han, Byung-Chul: Im Schwarm. Ansichten des Digitalen. Berlin, 2013.
- Han, Byung-Chul: Transparenzgesellschaft. Berlin: Matthes & Seitz, 2012.
- Herring, Susan: The Rhetorical Dynamics of Gender Harassment On-Line. In: The Information Society, Vol. 15, No. 3. 1999, 151-167.
- Naber, Andreas. Der Shitstorm. Die neugewonnene Macht der Konsumenten durch die sozialen Netzwerke und ihre Implikationen auf die Kommunikationsstrategien von Unternehmen. Berlin: Hochschule für Technik und Wirtschaft, 2013.
- Peric, Bojan: Gender und Pixel. Damsel in Distress, Gender und Gaming. Paidia: Zeitschrift für

Computerforschung (2014, <http://www.paidia.de/?p=4531>, abgerufen: 02.02.2017).

- Pritsch, Sylvia: Verletzbarkeit im Netz. Zur sexistischen Rhetorik des Trollens. In: Feministische Studien, Band 29, Nr. 2., 2011, 232-247.
- Pritsch, Sylvia: Zur sexistischen Gewalt im Netz. In: Schwerpunkt. 2014, 53-55.
- Sarkeesian, Anita: «I'll make a man out of you»: Strong Women in Science Fiction and Fantasy Television. Toronto: York University, 2010.
- Voskamp, Friederike: Virtueller Pranger im Internet. «Shitstorm» und «Cybermobbing» als Bühne für die Meinungsfreiheit? – Providerpflichten nach der BGH-Rechtsprechung. Bremen: Schwerpunkt. 2013, 787-791.

Internetquellen

- Duden: «Shitstorm». Duden. Bibliographisches Institut (<http://www.duden.de/rechtschreibung/Shitstorm>, abgerufen: 24.04.2017).
- Freidel, Morten: «Gamergate. Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf». Frankfurter Allgemeine, 2017 (<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/gamergate-wenn-kritik-kommt-hoert-das-spiel-auf-13232818.html>, abgerufen: 06.04.17).
- Graf, Michael: «Branchenweite Kontroverse – Worum geht's bei #GamerGate?». Gamestar, 2014 (http://www.gamestar.de/specials/reports/3078220/branchenweite_kontroverse.html, abgerufen: 24.04.2017).
- Hern, Alex: «Feminist Games Critic Cancels Talk After Terror Threat». The Guardian Online, 2014 (<https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/15/anita-sarkeesian-feminist-games-critic-cancels-talk>, abgerufen: 07.02.2017).
- Julinoir: «Vergewaltigt? Selber Schuld!». Mädchen Blog, 2009 (<http://maedchenblog.blogspot.de/2009/04/02/vergewaltigt-selber-schuld/>, abgerufen: 24.04.2017).
- Malakasioti, Angeliki: «Self-Spatialities of Gaming Experience». Game Conference, 2012 (https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/self-spatialities-of-gaming-experience_full-paper.pdf, abgerufen: 06.04.17).
- Pinterest: «Anita Sarkeesian Memes». Pinterest (<https://www.pinterest.com/pin/270216046367418577/>, abgerufen: 02.04.17)
- Sarkeesian, Anita: «Image Based Harassment and Visual Misogyny». Feminist Frequency, 01.07.2012 (<https://feministfrequency.com/2012/07/01/image-based-harassment-and-visual-misogyny/>, abgerufen: 24.04.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Verletzende Sprache in Form von Memes (<http://www.newstatesman.com/blogs/internet/2012/07/what-online-harassment-looks>, abgerufen: 26.04.2017).

[1] Malakasioti 2012.

[2] Vgl. Voskamp 2013, 787.

[3] Duden 2017.

[4] Vgl. Voskamp 2013, 789.

[5] Vgl. Sarkeesian in TEDxTalks 2012, 08:49-09:05.

[6] Sarkeesian 2010, 14.

[7] Die Ausführungen in diesem Abschnitt beziehen sich auf Anita Sarkeesians TEDxWomen 2012-

Talk.

[8] Vgl. Anita Sarkeesian in TEDxTalks 2012, 02:00-03:44.

[9] Vgl. Han 2013, 7.

[10] Vgl. ebd., 7-8.

[11] Han 2012, 76.

[12] Ebd., 79.

[13] Vgl. Han 2013, 7.

[14] Vgl. ebd., 8.

[15] Vgl. Pritsch 2014, 53.

[16] Butler dekonstruiert verbreitete Denkmuster und fasst Konzepte wie das Denken in Kategorien von Körper und Identität neu. Als radikale Poststrukturalistin ist sie davon überzeugt, dass alles, womit es der Mensch in der Welt zu tun hat, diskursiv erzeugt ist. Sie argumentiert, dass alle Aussagen über Identität, Körper und Geschlecht erst im Diskurs bestimmt werden. Bilder und visuelle Phänomene versteht sie als reine Zeichen einer diskursiven Praxis. Sie geht also davon aus, dass bestimmte Sprechakte die Wirklichkeit erst herstellen (vgl. Butler 1995, 22f).

[17] Vgl. Klappentext Butler 2006.

[18] Butler 2006, 10.

[19] Ebd., 15.

[20] Ebd., 53.

[21] Kommentar des Users surfer64, 2015 (Sarkeesian 2013a). Dabei sei angemerkt, dass Sarkeesian die Kommentar-Spalte immer wieder schliesst und öffnet, wohl als Reaktion auf aktuelle Tendenzen des Shitstorms.

[22] Butler 2006, 13.

[23] Ebd., 13.

[24] Ebd., 13.

[25] Vgl. Butler 2006, 14 ff.

[26] Graf (2014) definiert <GamerGate> folgendermassen: «Das Schlagwort <GamerGate> überschreibt einen beispiellosen Strudel aus Pressekritik, Sexismus, Feminismus und Verschwörungstheorien.»

[27] Vgl. Freidel 2014.

[28] In dem genannten Video versucht ein User Sarkeesians Videoserie zu dekonstruieren und ihre Glaubwürdigkeit zu schmälern.

[29] Kommentar des Users spoony smalls, 2016 (TEDxTalks 2012).

[30] Kommentar des Users Cup Cake Unleashed, 2015 (TEDxTalks 2012).

[31] Kommentar des Users jscott2700, 2014 (Sarkeesian 2013a).

[32] Kommentar eines Users, dessen Account mittlerweile gelöscht wurde, 2014 (Sarkeesian 2013a).

[33] Kommentar des Users 2456gamer, 2015 (Sarkeesian 2013b).

[34] Kommentar des Users Philip Kurian, 2016 (Sarkeesian 2013d).

[35] Siehe dazu Julinoir 2009.

[36] Vgl. Butler 2006, 13.

[37] Kommentar des Users Aaron Delaney, 2016 (Sarkeesian 2013a).

[38] Kommentar des Users 11viewer77, 2014 (Sarkeesian 2013c).

[39] Matsuda, zitiert nach Butler 2006, 36.

[40] Sarkeesian in TEDxTalks 2012, 07:40-07:56.

[41] Vgl. ebd., 03:32-03:43.

[42] Butler 2006, 28-29.

[43] An dieser Stelle sei auf [den Beitrag](#) von Zoé Piguet in diesem Band verwiesen. Bei ihrer Untersuchung des Studiengangs Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste kommen Sarkeesians Video-Reihe und der Gender-Debatte wichtige Bedeutung zu.

[44] Vgl. Butler 2006, 38.

[\[45\]](#) Sarkeesian 2012, 08:15 ff.

Zoé Piguet

«Wir wollen ja primär als Game Designer ausgebildet werden»

When Game Design Meets Game Studies

«I do believe that games represent the most vital and vibrant form of culture today, and that they have the power to transform our society in ways we can scarcely imagine.»^[1]

Eric Zimmerman, seinerseits Game Designer und Forscher, unterstreicht die Bedeutung, die Games in unserer Gesellschaft haben. Wir stecken derzeit, so Zimmerman, im «ludischen Jahrhundert», welches das 20. Jahrhundert, das «Jahrhundert der Information», ablöst und in dem «Information zum Spielmaterial» wird.^[2] Games sind zum Massenmedium geworden und finden heute Einfluss in die unterschiedlichsten gesellschaftlichen Bereiche.^[3] So erstaunt es denn auch nicht, dass die akademische Auseinandersetzung mit dem Medium der Videospiele wächst.

Etwa zeitgleich wie die Studienrichtung Game Design formierte sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts eine weitere akademische Disziplin, die «die analytisch-kritische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen»^[4] zum Ziel hat: die Game Studies. Gundolf S. Freyermuth geht in seinem Aufsatz *Game Studies und Game Design* auf diese Disziplinen und auf deren Interaktion miteinander ein. Nach einem historischen Überblick zur Entwicklung der Disziplin Game Design zeigt er, ebenfalls anhand eines historischen Überblicks, ein «doppeltes Schisma»^[5] der Disziplin Game Studies auf.^[6]

Die Disziplin, so Freyermuth, war zunächst von Game Design-Theorien geprägt, die sich stark auf die Praxis fokussierten und eine Anleitung für das Erschaffen «guter» Spiele aufzustellen versuchten. Diese «Theorien erster Ordnung» sind auf das künstlerische Element ausgerichtet, die «Theorien zweiter Ordnung» hingegen sozial- und geisteswissenschaftlich geprägt.^[7] Freyermuth stellt nun fest, dass weder die Theorien der ersten und zweiten Ordnung, noch die sozial- und geisteswissenschaftlich orientierten Theorien innerhalb der zweiten Ordnung eine Verbindung eingehen, sondern hier ein «doppeltes Schisma»^[8] zu beobachten ist. Dieses könne nur durch eine Zusammenarbeit der Disziplinen überwunden werden, indem sich die Game Studies mit «Erkenntnisinteressen und Methoden» befassen, «die in der direkten Auseinandersetzung mit Computerspielen entwickelt werden».^[9] Diese Forderung Freyermuths ist sicher sinnvoll, doch ist zu bedenken, dass die Forschungen innerhalb der Game Studies sehr heterogen sind. Verschiedene Ansätze, unter anderem aus Literatur-, Film- und Kulturwissenschaft, werden verwendet. Es kann nicht pauschal unterstellt werden, alle Forschungen würden die von Freyermuth geforderten Methoden nicht berücksichtigen.

Doch wenn sich Forschende der Game Studies auf Game Design-Theorien beziehen sollten, wäre es dann nicht auch sinnvoll und wünschenswert, wenn Studien und Analysen aus den Game Studies in der Ausbildung zum/zur Game Designer/in berücksichtigt werden? Oder ist dies vielleicht bereits der Fall? Dieser Frage gehe ich nach, indem ich einen Blick auf den Studiengang Game Design der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) werfe.

Der Studiengang sieht für die Studierenden ein Pflichtseminar vor, in dem gezielt Darstellung und

Gestaltung von Frauenfiguren in Video Games diskutiert werden. Dies scheint mir eine passende Schnittstelle der beiden Disziplinen zu sein, weshalb ich erkunden möchte, ob und inwiefern Theorien der Game Studies Einfluss auf das Seminar *Tropes vs. Women in Video Games* des Studiengangs Game Design an der ZHdK haben. Zudem untersuche ich, welchen Einfluss das Modul auf die Studierenden hat, beziehungsweise wie diese das Seminar erlebten und innerhalb ihres Studiums deuteten.

Um einen Einblick in den Studiengang Game Design an der ZHdK und insbesondere in das Modul *Tropes vs. Women in Video Games* und den damit verbundenen Genderdiskurs zu erhalten, befragte ich die Dozentin des Seminars sowie drei Studierende. Diese befinden sich derzeit im dritten und letzten Jahr des Studiums und haben das Modul während ihres zweiten Studienjahrs besucht. Die Gespräche mit Studierenden geben Aufschluss über die persönlichen Meinungen von Game Design-Studierenden, das heisst, zu ihrer Ausbildung sowie zu ihren Wertvorstellungen und Methoden bei der Gestaltung von Games. Über die in der Fragestellung angesprochene Verknüpfung vom Game Design und Game Studies hinaus, bietet sich durch die Interviews die Chance, subjektive Meinungen von angehenden Absolvent/innen, und somit von angehenden Angehörigen der Game-Industrie, zu erhalten. Diese individuellen Meinungen sind im Artikel daher ebenfalls von Interesse, bilden sie doch die Relevanzsysteme der angehenden Game Designer/innen ab.

Zum Studiengang Game Design an der ZHdK

Im Folgenden gehe ich auf den Studiengang Game Design, das Seminar *Tropes vs. Women in Video Games* sowie die Debatte um Frauenfiguren in Video Games ein, um später die Gespräche verorten zu können. Hier wird auch Bezug auf ein Interview mit der Dozentin des Seminars, Prof. Dr. Margarete Jahrman, genommen, das Aufschluss zur Fragestellung des Moduls, zur Auswahl der theoretischen Texte sowie zum persönlichen Standpunkt Jahrmanns innerhalb der Debatte gibt.^[10]

Seit 2004 wird an der ZHdK der Studiengang Game Design auf Bachelor- und Masterstufe angeboten. Das Bachelorstudium Game Design umfasst sechs, das Masterstudium drei Semester, während denen die Studierenden unter anderem in den folgenden Themenbereichen ausgebildet werden:

«Game Culture, Storytelling, Game Mechanics, Programming, Usability Design, Game Conception, Game Analysis, Game Business, Media Management, Visual Techniques, Game Engine Programming, Game Design Projects, Character Design, 3D Modeling & Animation.»^[11]

Der Studiengang bietet damit eine breite Palette, die weit über die Anleitung zur Programmierung und Komposition eines Games hinausgeht. Das Curriculum widerspiegelt die Vielseitigkeit von Spielen, die sich auf den Umgang mit dem Medium auswirkt, eine Vielseitigkeit, die sich auch in der kulturwissenschaftlichen Video Game-Definition von Mark J. P. Wolf und Bernard Perron wiederfindet, denn diese meinen: «The video game is now considered everything from the ergodic (work) to the ludic (play); as narrative, simulation, performance, remediation, and art.»^[12] Game Design und Game Studies gehen hier d'accord.

Nach Angaben der ZHdK fokussiert die Ausbildung auf «Gestaltung und Kultur interaktiver Spiele» und hat die «Befähigung zur eigenständigen Entwicklung voll funktionsfähiger Spiele oder Spielprototypen» zum Ziel.^[13] Diese praktische Orientierung wird durch Theoriesequenzen ergänzt. Die Studierenden haben ausserdem Zugang zu Game Lab und Game Archive, in denen nicht nur

umfangreiche Forschungsliteratur, sondern auch unterschiedlichste Spiele und Konsolen zu Vermittlung und Forschung zur Verfügung gestellt werden. «Zusätzlich profitieren die Studierenden vom Forschungssetting der Fachrichtung mit Schwerpunkten wie Game Studies oder Serious & Applied Games.»^[14]

Dem kulturwissenschaftlichen Umgang mit Games wird in der Ausbildung Platz eingeräumt. Im ersten Semester werden Games, nebst der Auseinandersetzung mit mechanischen und ästhetischen Aspekten wie Grafik, auch in ihrem kulturellen und gesellschaftlichen Kontext betrachtet.^[15] Die Game Studies scheinen also Einfluss auf die Ausbildung zum/zur Game Designer/in zu haben. Anhand des Seminars *Tropes vs. Women in Video Games* möchte ich diesen nun genauer untersuchen.

Zum Seminar *Tropes vs. Women in Video Games* - Sensibilisierung für und Überwindung von Genderstereotypen

Beim Modul *Tropes vs. Women in Video Games* handelt es sich um eine Pflichtveranstaltung, die die Studierenden jeweils in ihrem vierten Semester besuchen. Sie umfasst zwölf Sitzungen à 90 Minuten. Die Dozentin des Moduls ist Prof. Dr. Margarate Jahrmann, die seit 2006 als Professorin für Game Design an der ZHdK lehrt und ausserdem als Kuratorin und Künstlerin tätig ist.

Die übergeordnete Frage zum Modul lautet: «Nach welchen Vorstellungen wird Gender in der/n Gesellschaft/en als SPIELSYSTEM gestaltet?»^[16] Laut Jahrmann

«war der Ausgangspunkt für so eine Lehrveranstaltung, gesellschaftliche Systeme als Regelsysteme zu verstehen. [...] Man kann es eigentlich auch ganz konstruktivistisch sehen, das man sagt, die systemischen Voraussetzungen einer Gesellschaft sind Konventionen, die wir uns untereinander ausmachen. Und da haben wir eine grosse Parallelität eben zu den Spielanlagen [...]. Regelsysteme, Games and Rules, und das Modifizieren von diesen, das Tweaken, das Verändern, und dadurch Realität mitkonstruieren, das sind Parallelitäten, die man tatsächlich aus der Design Praxis in ein Gesellschaftsverständnis übertragen kann, das dann wieder rückwirkt, auf das, wie dann auch die Artefakte gestaltet werden»^[17].

Jahrmann geht es darum, den Studierenden zu vermitteln, dass diese gesellschaftlichen Regelsysteme Einfluss auf die Games haben und dass gleichzeitig mit der Gestaltung der Games und ihrer Figuren wiederum Einfluss auf die Gesellschaft genommen werden kann. Die Spiele produzieren und reproduzieren so gesellschaftlichen Sinn. Auf diesen Kreislauf sollen die Studierenden aufmerksam gemacht werden, weil sie ihn mit ihrer Arbeit als Game Designer/innen beeinflussen. Aus diesem Grund werden die Studierenden im Seminar in die Genderdebatte eingeführt, um für Gender und die Darstellung von Geschlecht in Games sensibilisiert zu werden.

Der Aufbau des Seminars variiert jedes Jahr, die Fragestellung und das Ziel der Sensibilisierung für die Genderthematik bleiben bestehen. Seit Beginn ihrer Lehrtätigkeit 2006 bietet Margarete Jahrmann ein Modul an, das sich mit Frauenfiguren und Genderstereotypen in Video Games beschäftigt. Seit 2014 baut das Seminar grösstenteils auf Anita Sarkeesian aufsehenerregender

Videoserie auf, weshalb diese nun kurz nachgezeichnet wird.

Anita Sarkeesian begann 2012 auf der Plattform *Kickstarter* Geld für eine Videoreihe zu sammeln, die «Geschlechterstereotype in der Videospiegelgeschichte offenlegen sollte»^[18]. Darauf brach ein riesiger «Shitstorm» aus, wobei Sarkeesian beschimpft, verunglimpft und bedroht wurde.^[19] Gleichzeitig fand sie grossen Zuspruch, sodass ihr Projekt mit über 150'000 US-Dollar unterstützt wurde, obwohl sie nur um 6'000 US-Dollar gebeten hatte.^[20] Die entstandene Videoreihe *Tropes vs. Women in Video Games* ist bis heute nicht abgeschlossen: Sarkeesian veröffentlicht weiterhin regelmässig Videos auf *YouTube* sowie auf ihrer Website *feminist frequency*.^[21] Sarkeesian gelang es, mit ihren Videos neuen Wind in die Debatte um Frauen in Video Games zu bringen. So zeigt sie in ihren Videos unterschiedliche Tropen von weiblichen Figuren in Video Games auf, die meist passiv und teilweise übersexualisiert dargestellt sind.

Die Videos beflügelten die seit Jahren anhaltende Debatte um Frauenfiguren in Video Games, wie Matteo Riatti schreibt:

«Die Spielebranche muss sich dem Vorwurf des Sexismus stellen. So hat Sarkeesian aufgezeigt, dass Videospielwelten eine Tendenz haben, frauenfeindliche Umgebungen, konservative Rollenbilder und Objektivierung weiblicher Figuren zu reproduzieren. [...] Sarkeesians Plattform, *feminist frequency*, ist wortführend für die weibliche Position in einem Diskurs, der den Anschein erweckt, ein Tabu gebrochen zu haben.»^[22]

Jahrman ist der Meinung, dass Sarkeesian das Thema fundiert aufarbeitet, weshalb sie nicht nur den Titel der Videoserie für das Seminar übernahm, sondern ausgewählte Videos im Seminar abspielte, um so ins Thema einzuführen.

Ausserdem wird im ersten Teil des Seminars mit Donna Haraways *A Cyborg Manifesto* von 1991 gearbeitet. Darin versucht Haraway einen «ironic political myth faithful to feminism, socialism, and materialism»^[23] zu entwickeln. Dabei geht es um die Figur der Cyborg als «cybernetic organism, a hybrid of machine and organism»^[24], die von Haraway als Denkfigur etabliert wird. Die Cyborg bietet eine Chance, gesellschaftliche Grenzen (wie die Grenze zwischen den Geschlechtern, die Grenze zwischen Tier und Mensch oder die Grenze Organismus und Maschine) zu reflektieren. Haraway stellt sich eine Welt ohne Limitationen durch Gender vor. Eine Welt, in der alles verhandelbar ist.^[25] Sie kritisiert nicht nur gewisse Dualismen der westlichen Tradition, wie männlich/weiblich, Selbst/Andere und Kultur/Natur, sie kritisiert auch den traditionellen Feminismus, weil er diese Dualismen weiterträgt.^[26] Die Überwindung solcher Binaritäten ist mit der Cyborg-Metaphorik möglich, weshalb sich der Text als Lektüre zur Gender-Sensibilisierung im Seminar anbietet. Jahrman begründet die Auswahl des Textes noch weiter:

«Weil ich bewusst einen älteren Text [wählte], er ist im Verhältnis ja schon relativ früh formuliert worden, ausgehend von Entwicklungen, technologischen Entwicklungen der 80er. Es war mir wichtig, einen Text zu nehmen, der allgemeiner auf die Technokultur, Technophilosophie, ausblickend auch auf eine Modifikation der Körper, dann über Technologien, [eingeht]. [...] Damit man eben sieht, man ist da in einem breiteren Kontext der Technowissenschaften verortet.»^[27]

Die Dozentin möchte damit auch den Körperdiskurs aufgreifen, der innerhalb der Genderdiskussion eine wichtige Rolle spielt. Diesen verbindet sie mit feministischen Künstlerinnen, die den Körper als Spiel- und Kunstmaterial verwenden, wie Valie Export oder Orlan. Ein weiterer Grund für die Verwendung von *A Cyborg Manifesto* sei ausserdem die Präsenz von weiblichen Cyborgs in Video Games. Mit diesem Text wollte Jahrman einen «spezifischen Genderdiskurs, der sich mit den Technologien auseinandersetzt, als Ausgangspunkt nehmen»^[28]. Jahrman wählte also bewusst einen interdisziplinären <Gender-Klassiker> für das Game Design-Pflichtseminar.

Nachdem im ersten Teil des Seminars mit Hilfe der Videos von Sarkeesian und dem Text von Haraway eine theoretische Grundlage geschaffen wurde, untersuchten die Studierenden ein selbstgewähltes Spiel und analysierten die darin vorkommende weibliche Figur.^[29] Zusätzlich zur Analyse entwarfen die Studierenden ein Gegenmodell der Figur, in dem diese fern von Stereotypen und Sexualisierung umzusetzen war und somit der angesprochene Kreislauf überwunden werden sollte. Neben diesen Neuinterpretationen sollte auch nach aktuellen Beispielen gesucht werden, in denen weibliche Figuren, entgegen gängiger Stereotype, dargestellt werden. Dieses Projekt stellten die Studierenden den anderen Teilnehmer/innen des Seminars im letzten Teil vor.^[30]

Ehe ich mich der Untersuchung der Interviews widme, möchte ich festhalten, dass im Seminar nicht mit Texten der Game Studies gearbeitet wird. Doch besteht der Versuch, eine sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektive auf Videospiele einzunehmen, um gesellschaftliche Konventionen und ihre Auswirkungen auf Games zu untersuchen. Die nun folgende Untersuchung der Interviews gibt Aufschluss darüber, wie die befragten Studierenden damit umgingen.

Studierendenperspektive - Im Gespräch mit Bashful, Shadow und Speedy

An dieser Stelle werden die Interviews mit den Studierenden analysiert, mit dem Ziel, einerseits die Möglichkeiten einer Interaktion der beiden Disziplinen herauszuarbeiten und andererseits Einblick in die subjektiven Meinungen und Wertvorstellungen der Studierenden zu erhalten. Zur Beantwortung dieser Fragestellung führte ich qualitative Einzelinterviews^[31] mit drei Game Design-Studierenden der ZHdK, die das Seminar 2016 besuchten. Ich verwende im Folgenden Pseudonyme für die Studierenden, drei genderneutrale <Gespenster> aus dem beliebten Arcade-Game *Pac Man*: Shadow für die Person aus dem ersten Interview, Speedy für die aus dem zweiten und Bashful für die aus dem dritten Interview. Dementsprechend wird bei Pronomen und Artikeln immer die sächliche Bezeichnung gewählt (*das* Gespenst). Dadurch wird einerseits eine volle Anonymität auch bezüglich des Geschlechtes der befragten Personen gewährleistet, andererseits wird so das Genderthema des Moduls aufgenommen.

In den Interviews mit den Studierenden wurden drei Hauptthemen behandelt, auf die jeweils mit verschiedenen Fragen eingegangen wurde. Der erste Fragenkomplex drehte sich um das Seminar *Tropes vs. Women in Video Games*. Ziel war es zu erfahren, wie die interviewten Teilnehmer/innen das Modul, die Thematik, den Leistungsnachweis erlebten und ob – und falls ja, wie – sich ihre Perspektive veränderte. Der zweite Fragenkomplex drehte sich allgemeiner um die Debatte über die Darstellung von Frauen in Video Games. Hier sollte in Erfahrung gebracht werden, wie die befragten Teilnehmer/innen zur Debatte stehen und welchen Stellenwert sie dieser innerhalb des Studiums Game Design zuschreiben. Schliesslich sprachen wir über die Interaktion zwischen Game Design und Game Studies, um herauszufinden, ob die angehenden Game Designer/innen einen Austausch zwischen den Disziplinen für erstrebenswert halten. Auf diese drei Bereiche wird nun im Folgenden einzeln eingegangen.

«Und wenn ihr in Zukunft einen weiblichen Charakter macht, dann macht es richtig»

Allen Studierenden war der zweite Teil des Moduls, in dem die Teilnehmer/innen ihre Projekte präsentierten und darüber diskutierten, stärker in Erinnerung geblieben, als die theoretische Auseinandersetzung zu Beginn des Seminars. Interessanterweise nahmen die Befragten im Gespräch auf die Projekte der anderen Befragten Bezug, ohne zu wissen, dass ich ebenfalls mit diesen gesprochen hatte oder sprechen würde.

Die Studierenden begrüßten die Art und Weise, wie im Seminar diskutiert wurde. Während der Umgangston im Internet zu dieser Debatte meist harsch und aggressiv war und ist, blieb die Diskussion im Seminar immer produktiv, auch wenn unterschiedliche Meinungen aufeinandertrafen. So berichtete Shadow: «Ich war letzten Endes froh, wie gutmütig die Leute einander gegenüber sind, gerade innerhalb der Szene. Wir haben uns nicht aufs Dach gegeben, die ganze Diskussion lief friedlich ab.»^[32] Dieser Ansicht war auch Speedy, weil es feststellen konnte, dass man auf produktive Art über dieses Thema diskutieren konnte, im Gegensatz zur Umgangsform im Internet: «[Ich merkte] ja, klar kannst du mit Leuten darüber reden, vor allem mit den Leuten in unserer Klasse, die sind voll offen dafür.»^[33] Und auch Bashful empfand das Gesprächsklima als angenehm, es hatte nie das Gefühl, dass die Mitstudierenden «in einer Phase waren, in der es dieses ›Shitstormmässige‹ gegeben hat, sondern in einer Diskussion»^[34]. Wie Bashful allerdings zutreffend bemerkte, ist es doch etwas anderes, ob man sich gegenüber sitzt oder ob man – mehr oder weniger anonym – im Internet Kommentare verbreitet.

Da ihnen die Projekte besonders in Erinnerung geblieben waren, bat ich die Studierenden, mir von ihrem eigenen Projekt zu berichten. Shadow trotzte der Aufgabenstellung des Seminars etwas, indem es sich dafür entschied, keine weibliche Figur umzugestalten, sondern Super Mario in ein neues Setting zu setzen.



Abb. 1: Mario (New Super Mario Bros. 2009)

Mario ist die wohl bekannteste Videospieldfigur der Welt, die in einigen Spielen der Reihe die

entführte Prinzessin Peach retten muss. Shadows Anliegen war es nun, darauf aufmerksam zu machen, dass nicht nur bei Frauenfiguren mit Stereotypen gearbeitet werde:

«Und gleichzeitig gibt es die gleichen Muster auch für Männer. Männer werden häufig in Situationen hineingestellt, die eigentlich komplett unrealistisch sind für sie, unrealistisch, dass sie da jemals herauskommen. Und es wird irgendwie dargestellt, dass sie sowieso fähig sind, dies zu tun, weil das von ihnen verlangt wird. [...] Oder sie bringen sich selbst in Situationen, in denen sie viel zu sehr gefährdet werden, ohne dass es irgendeinen Sinn machen würde.»^[35]

Shadow zeigte in seiner Präsentation drei mögliche Varianten auf, wie ein Spiel um Mario noch gestaltet werden könnte: Man könnte, erstens, seine Klischees verstärken und noch stärker betonen, dass Marios Wert darin liegt, Prinzessin Peach zu retten. Man könnte zweitens, seine Rolle umkehren, indem er keinen Rettungsversuch unternimmt, sich ins Schloss zurückzieht und sich dort gegen mögliche Feinde verteidigt. Und schliesslich könnte Mario nach einer erfolglosen Rettung seine Mission aufgeben und sich einer anderen Beschäftigung widmen, wie bspw. dem Betreiben einer Pilzplantage. Auch wenn Mario als rundlicher Klempner nicht einem unerreichbaren männlichen Stereotyp entspricht, würde Shadow dennoch argumentieren, dass mit dem weiblichen Stereotyp der ‹Damsel in Distress›^[36] ein männlicher Stereotyp des aufopfernden Helden verbunden ist. Dieser ist zwar im Gegensatz zur Damsel in Distress nicht negativ konnotiert, sollte aber nach Shadow ebenfalls aufgebrochen werden, damit neue und spannendere männliche Charaktere entstehen können. Die Reaktionen auf seine Präsentation empfand Shadow als überraschend positiv, auch seitens der Dozentin. Hier zeigt sich dieses Bedürfnis gewisser Studierenden, nicht nur weibliche Stereotype in Games zu hinterfragen, was Jahrman in der aktuellen Durchführung des Seminars stärker berücksichtigt.

Während es Shadow wichtig war, auch männliche Stereotype in die Diskussion aufzunehmen, stellte Speedy in seinem Projekt zunächst ein positives Beispiel einer weiblichen Figur in einem Game vor: das Mädchen Clementine aus *The Walking Dead*. Dieses serielle Video Game, die erste Staffel erschien 2012, basiert auf der gleichnamigen Comic Book- und TV-Serie und spielt in einer fiktionalen, dystopischen Welt einer Zombie-Apokalypse. Die achtjährige Clementine wird von Lee Everett (dem spielbaren Charakter) gefunden, der ihr verspricht, mit ihr nach ihren Eltern zu suchen.

Im dritten Teil des Games, das 2016/2017 erschienen ist, ist Clementine nun eine von zwei spielbaren Charakteren.^[37]

Speedy untersuchte in den ersten beiden Staffeln des Spiels die Entwicklung Clementines und welche Beziehung man als Spieler/in zu ihr aufbaut. Es stellte fest, dass sie sehr ernst genommen wurde, wie alle Figuren des Spiels, und sie eine ‹toughe› Figur war. Man baue als Spieler/in eine emotionale Bindung zu ihr auf, weil sie den eigenen Beschützerinstinkt wecke, und man sich für sie verantwortlich fühle. So liegt es bspw. an der spielenden Person zu entscheiden, ob man dem Mädchen das Schiessen beibringen sollte.^[38]



Abb. 2: Lee bringt Clementine das Schiessen bei (The Walking Dead 2012)

Diesen Beschützerinstinkt, den man nach Speedy bewusst habe wecken wollen, wird durch das Kind, unabhängig vom Geschlecht, ausgelöst: «Man hat auch gemerkt, es hätte keinen Unterschied gemacht, wenn es ein Sohn gewesen wäre.»^[39] Clementine musste deshalb auch nicht mit weiblichen Stereotypen ausgestattet werden, sondern konnte als starke weibliche Figur auftreten. Hier stellte Speedy die These auf, dass die Gamer-Generation erwachsen geworden und nun in der Industrie tätig sei, was Auswirkungen auf die Charaktere hätte: «Von der früheren Jugendliebe ist es jetzt halt zur Tochterfigur gewandert. Daher hat man jetzt mehr solche Tochterfiguren, zu denen man eine Beziehung aufbaut.»^[40]

Dieser Gedanke Speedys ist bemerkenswert und scheint schlüssig. Zu Bedenken ist allerdings, dass weiterhin ein Grossteil der weiblichen Figuren in Games noch immer nach den alten Mustern werden. Zudem zielt das Spiel nicht <nur> auf ein männliches Publikum ab, weshalb der Umgang mit (weiblichen) Stereotypen möglicherweise bedachter ist.

Anstelle dieser Figur gestaltete Speedy Prinzessin Peach, als negatives Beispiel einer Frauenfigur, um. Sie wurde in Hosen gesteckt und ihre Rolle als Regentin betont, indem sie im Spiel mit ihrer Armee in die Schlacht zieht. Dieses fiktionale Spiel erhielt dann den Namen *Mushroom Wars*. In dieser Neuinterpretation wird Prinzessin Peach also nicht nur in eine aktive Rolle versetzt und damit vom Trope der Damsel in Distress befreit, sondern es wird auch das stereotype Bild einer Prinzessin gebrochen, indem die Prinzessin als Befehlshaberin einer Armee in den Kampf zieht. Gleichzeitig gelingt das von Haraway geforderte Aufbrechen der binären Geschlechterordnung allerdings nicht, wie die Abbildung von Speedys Redesigns verdeutlicht.

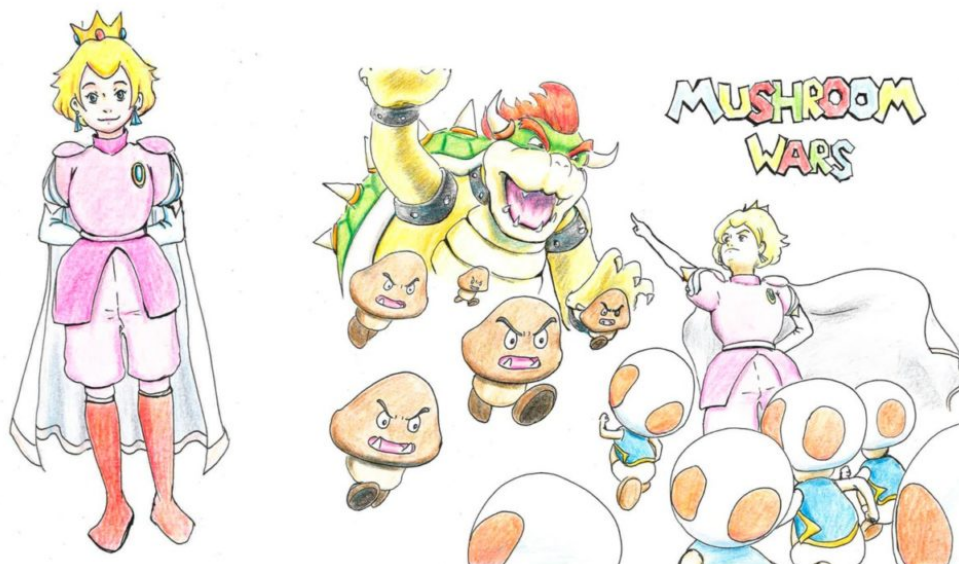


Abb. 3: Redesign von Prinzessin Peach für ihr eigenes Spiel von Speedy (2016)

Das Projekt von Bashful drehte sich um die Game-Reihe *Sly Cooper*. Das Spiel handelt von einer Gruppe von Dieben, angeführt vom titelgebenden Waschbären Sly Cooper. Bashful ging es in erster Linie darum, die Entwicklung der weiblichen Figur, Polizistin Carmelita Fox, in den vier bisherigen Teilen des Spiels aufzuzeigen. Während die ersten drei Teile 2002, 2004 und 2005 von *Sucker Punch Productions* produziert wurden, stammte der 2013 produzierte Teil von *Sanzaru Games*.^[41]

In der Untersuchung der Figur konnte Bashful eine Entwicklung innerhalb der ersten drei Versionen ausmachen, wobei die Figur zunehmend <positiv> und immer aktiver dargestellt wurde. So musste sie zwar aus gewissen Situationen gerettet werden, sie rettete aber auch ihr männliches Gegenüber mehrmals. Auch Bashful zeigte ein Beispiel einer weiblichen Figur auf, die ihre limitierenden Genderketten mehrheitlich ablegen konnte. Damit verbunden sei auch ein Entwicklerstudio, das sich seiner Rolle als Bedeutungsproduzent im Netz der Kultur bewusst ist. Im vierten Teil allerdings sei sie vom neuen Produktionsstudio wieder in eine passivere Rolle versetzt worden, was ihren Charakter auch weniger interessant gemacht habe.

Auch für die Beziehung zwischen Carmelita und dem titelgebenden, männlichen Charakter Sly Cooper interessierte sich Bashful. Es vertrat die Meinung, dass die Beziehung zwischen dem Dieb und der Polizistin sehr typisch für dieses <Dieb vs. Polizistin-Setting> sei, nicht nur in Games, sondern auch in Fernsehserien. Daher versuchte Bashful, die settingspezifischen Stereotype nicht in die Analyse miteinzubeziehen, weil die Story des Games darauf aufbaute. Während Speedy bemüht ist, für die Umgestaltung von Prinzessin Peach sämtliche Stereotype aufzubrechen, bleibt bei Bashful die weibliche Figur als Love Interest des männlichen Helden bestehen. Die Liebesgeschichte und das Katz-und-Maus-Spiel zwischen den beiden gehören zur Story des Spiels und sind dadurch gerechtfertigt.

Neben der Figurenentwicklung drehte sich die Präsentation auch um die Analyse einer Szene aus dem vierten Teil, in der Carmelita zur Ablenkung von Wachen einen Bauchtanz aufführen muss. Die Figur teilte innerhalb der Szene immer wieder ihr Missfallen über die Situation und ihr Bauchtanz-Outfit mit, in dem sie sich unwohl fühlte. Zu dieser Beobachtung äusserte sich Bashful folgendermassen:

«Und dort merkst du dann, dass sie als Charakter das gar nicht wollte und sich

in diesen Kleidern extrem unwohl fühlt, was sehr absurd rüberkam, weil sie sich sonst gerade so knapp angezogen hatte, wie dort, wo sie dann als Bauchtänzerin auftrat, und sie sich dann die ganze Zeit unwohl fühlte.»^[42]



Abb. 4: Carmelita Fox in ihrer Uniform (Sly Cooper – Thieves in Time 2013)



Abb. 5: Carmelita Fox in ihrem Bauchtanzkostüm (Sly Cooper-Thieves in Time 2013)

Es sind solche Widersprüche, (hier liegt sogar ein doppelter Widerspruch vor, weil die visuelle Darstellung der Figur nicht nur mit ihrem Charakter nicht übereinstimmt, sondern weil die Figur ihre Erscheinung mal als sexualisiert empfindet, mal nicht) die sich negativ auf die Story der Games auswirken. Die Figur thematisiert ihre eigene Darstellung, wodurch der/die Spieler/in zwangsläufig über die Darstellung Carmelitas nachdenkt.

Sexualisierung wird dadurch nicht per se abgelehnt, stattdessen rückt das Empfinden der Figur in den Vordergrund.

Damit die Figur in der Szene tanzt, muss der/die Spieler/in entsprechende Befehle über den Controller geben. Diese bestehen einerseits aus dem Drücken von Knöpfen, andererseits muss der Controller immer wieder geschüttelt werden, worauf die Figur ihren Hintern dementsprechend schüttelt. Ebenfalls interessant sei die Kameraführung in diesem Moment, da sie dann völlig auf ihre Hüften fokussiert sei.



Abb. 6: Carmelita beim Bauchtanz (Sly Cooper - Thieves in Time 2013)

Gleichzeitig seien in der Szene auch die männlichen Figuren, die Wachen, insofern negativ dargestellt worden, als sie dem Tanz johlend und mit offenen Mündern zuschauten. Die Tatsache, dass sämtliche Figuren lächerlich dargestellt wurden, führte im Anschluss an die Präsentation zur Frage, ob die Szene nicht einfach humorvoll intendiert war. Bashful teilte diese Meinung allerdings nicht.

Die Tatsache, dass über die Intention dieser Szene diskutiert wurde, gibt Aufschluss über Meinungen, die sich von jenen der befragten Studierenden unterscheiden. Die Szene wurde von manchen offenbar als humorvoll und ironisch interpretiert, wodurch sie eine Berechtigung für das Vorkommen im Spiel erlangt. Gleichzeitig könnte die Erklärung, dass humorvoll intendierte Szenen eine Berechtigung haben, auch für diejenigen als Ausweg angesehen werden, die sich nicht zu viele Gedanken über diese Thematik machen wollen. Speedy und Bashful, die sich beide im Interview zur Szene äusserten, waren sich aber einig, dass diese Szene – auch wenn sie bewusst überspitzt gestaltet wurde – fehl am Platz sei: «Es hat nichts mit den Figuren zu tun, nichts mit der Geschichte, und nichts mit der Game Erfahrung.»^[43] Erneut zeigt sich hier die Tendenz der Befragten, die Story

des Games als erste Instanz für die Authentizität der Figuren zu sehen.

Ich konnte anhand der Projekte der befragten Studierenden eine ähnliche Grundeinstellung ausmachen. Bei Shadows Neuinterpretation von Mario wurde die Meinung vertreten, dass allgemein traditionelle und stereotype Rollen, sowohl von Frauen als auch von Männern, überwunden werden sollten. Ähnlich plädierte Speedy für Rollen, die nicht dem <alten> Muster entsprechen, zeigte allerdings gleichzeitig auf, dass es bereits Beispiele solcher <positiv> und ernsthaft gestalteter Frauenfiguren gebe. Schliesslich verdeutlichte Bashful mit seinem Projekt die Irritation, die entsteht, wenn das Design einer Figur nicht mit ihrem Charakter übereinstimmt oder wenn sich eine Figur selbst in ihrem Auftreten und ihrem Verhalten nicht wohl fühlt. Alle Befragten stimmten darin überein, dass es glaubwürdigere Figuren in Games brauchen würde, die auf die Story abgestimmt sein müssen.

Trotz intensiver Arbeit an ihren Projekten, kritisierten die befragten Studierenden, dass sie kaum Erkenntnisse aus dem Seminar gewonnen hätten, die für ihre weitere Beschäftigung mit Games nützlich wären. Weil sie sich bereits vorher mit der Genderdebatte und besonders mit der Debatte rund um die Videos von Sarkeesian auseinandergesetzt hätten, hatten sie eine vorgefestigte Meinung, die im Verlauf des Seminars nicht verändert wurde. Diese ernüchternde Einschätzung der Studierenden über die Wirkungskraft des Seminars wollte ich weiter betrachten, weshalb ich die Studierenden nach ihrer Ansicht des Stellenwerts der Debatte innerhalb des Game Design-Studiums befragte. Auch wenn die Studierenden der Meinung sind, kaum Erkenntnisse aus dem Seminar gewonnen zu haben, scheint das Seminar seinen Zweck erfüllt zu haben. Denn die Studierenden diskutierten auch ausserhalb des Seminars weiter über das Thema und die Beispiele sind ihnen offenbar in Erinnerung geblieben.

«Aber die Diskussion wird sicher auch in drei Jahren noch aktuell sein»

Obwohl die Studierenden nach eigenen Aussagen kaum persönliche Erkenntnisse aus dem Seminar mitnehmen konnten, plädieren alle für die Thematisierung der Darstellung von Frauenfiguren im Studiengang Game Design. So hielt Shadow die Diskussion um Frauenfiguren in Video Games generell, und auch innerhalb des Curriculums, für zwingend notwendig:

«Denn diese Fragen existieren und wenn ich komplett von der Welt entfernt bin und nicht weiss, was den Spielern wichtig ist oder welche Fragen sie an ein Spiel haben oder welche Fragen die Gesellschaft an ein Spiel hat, dann kann ich auch kein Spiel machen für diese Gesellschaft.»^[44]

Als Designer/in müsse man sich mit Fragen und Forderungen der Gesellschaft und somit dem Zielpublikum auseinandersetzen. Die befragten Studierenden waren alle der Meinung, dass die Auseinandersetzung mit der Debatte im Rahmen des Seminars ausreichend sei und diese innerhalb des Studiums nicht noch mehr Raum einnehmen müsse, wie Speedy formulierte: «Ich glaube, im Studium müsste man nicht weiter darauf eingehen. Das Modul hat gereicht, um einen Denkanstoss zu geben und diejenigen, die weiterdiskutieren wollen, können das ja.»^[45] Diesen Denkanstoss formulierte Bashful noch weiter aus:

«Und doch fand ich, dass dieses Modul eigentlich das grösste Potenzial hatte, um darüber zu diskutieren und zu schauen, was das Thema alles genau

beinhaltet. Und ich denke, häufig werden Meinungen in solchen Modulen nicht stark geändert, aber ich denke, es reicht schon, sobald man den Schritt gemacht hat, das überhaupt zu diskutieren, das ist der wichtigste Schritt. [...] Denn man sollte es mal diskutiert haben, auch wenn die Leute noch der gleichen Meinung sind, aber dann hat man sich mal Gedanken darübergemacht. Denn ich glaube, dass ist das grösste Problem, dass man sich die Gedanken einfach gar nicht macht oder diese Fragen gar nicht stellt. Und sobald man diese Fragen mal gestellt hat, trifft man bewusster Entscheidungen. Und trifft diese nicht nur so heraus, wie man sozialisiert wurde.»^[46]

Dieses Zitat enthält gleich zwei wichtige Aussagen: Zunächst wird die Wirkkraft des Seminars wieder gestärkt, indem dessen Tragweite betont wird. Dann nimmt Bashful hier auch Bezug auf Medienerzeugnisse als Produkte von gesellschaftlichen Normen bzw. Konventionen, wie von Jahrman formuliert wurde. Implizit geht Bashful damit auch auf die Möglichkeiten der Produzent/innen und Designer/innen ein, durch einen reflektierten Gebrauch von Charakteren mit diesen Konventionen zu brechen. Die Sensibilisierung für diese Gestaltungsmacht ist das Ziel des Seminars.

Auch Eric Zimmerman machte immer wieder auf die Bedeutung der Game Designer/innen innerhalb des «ludischen Jahrhunderts» aufmerksam: «And if games are spaces where meaning is made, game designers are the meta-creators of meaning, those who architect the spaces of possibility where such discovery takes place.»^[47] Game Designer/innen können mit der Gestaltung ihrer Spiele neue Muster für gesellschaftliche Konventionen kreieren. Ihrer Gestaltungsmacht und somit ihrem möglichen Einfluss auf die Gesellschaft scheinen sich die befragten Studierenden bewusst zu sein.

Die Wichtigkeit der Debatte um Frauenfiguren in Video Games schien für alle Studierenden nachvollziehbar zu sein, weshalb ich ermitteln wollte, ob sie sich auch für andere Bereiche der Game Studies bzw. für kulturwissenschaftliche Fragen interessierten und ob sie einen Einfluss der Game Studies auf den Studiengang Game Design förderlich fänden.

«Weil dann gamest du nicht, dann analysierst du»^[48]

Die Befragten reagierten auf die erste Frage um den vermehrten Austausch zwischen den Disziplinen sehr unterschiedlich. Im Verlauf der Gespräche stellte sich allerdings heraus, dass die Studierenden eine Meinung teilen, die sich mit der von Freyermuth ausgemachten Diskrepanz zwischen Theorie und Praxis vereinbaren lässt.

Shadow zeigte sich gegenüber den Game Studies sehr interessiert und äusserte zugleich Wunsch-Themen, über die es gern mehr erfahren wollte. So bspw. die Frage «wie die Leute ihre Identität im Internet aufbauen und wie sie sich selbst sehen»^[49]. Aber das Curriculum habe nicht die Kapazität für solche Themen, zumal das Studium darauf ausgelegt sei, die Werkzeuge bereitzustellen, um Games zu gestalten. Diesen Gedanken führte Speedy weiter aus. Es ist der Meinung, dass Studien und Game Analysen von Vertreter/innen der Game Studies für Game Design-Studierende wohl nur von kleinem Nutzen wären. Denn Game Analysen würden die Studierenden ohnehin ständig unbewusst machen, allerdings mit Fokus auf die Umsetzung. Wenn man sich als Game Designer/in mit Games beschäftige, frage man sich immer, wie und warum gewisse Elemente gemacht werden:

«Oft will man gleich wissen, wie kann ich das direkt umsetzen, anstatt nur

anzuschauen, wie ist das gebraucht worden. Vielleicht ist Game Studies für Leute die Games machen wie zu kurz, weil sie halt vor der Umsetzung stoppen und nicht dorthin gehen.»^[50]

Es fehle also der Schritt von der Theorie zur künstlerischen Umsetzung. Auch Bashful sprach sich nicht dafür aus, innerhalb des Studiums Texte der Game Studies zu lesen. Vielleicht wäre es aber möglich, dass die Dozierenden, die sicherlich einige Texte kennen, diese mündlich in Diskussionen einbringen würden. Gerade im Seminar *Tropes vs. Women in Video Games* habe dies den Diskussionen eine wünschenswerte Tiefe gegeben. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sich die Studierenden durchaus mit Themen der Game Studies auseinandersetzten, allerdings kaum im Unterricht, sondern in privaten Diskussionen.

«Wir sind eigentlich alle relativ tief in Game Studies drin»

Dieser Artikel verfolgte zwei Ziele: Einerseits sollte untersucht werden, ob und inwiefern ein Einfluss der Game Studies in den Studiengang Game Design der Zürcher Hochschule der Künste erkennbar ist. Andererseits sollte in diesem Artikel mit Hilfe der Interviews, Einblick in ebendiesen Studiengang und somit in die Meinungen angehender Game Designer/innen geboten werden.

Der beabsichtigte Einblick in Arbeit und Gedankengut von Game Design-Studierenden konnte insbesondere durch die Ausführungen zu den Projekten, mit denen sich die Studierenden im Verlauf des Moduls beschäftigten, gewonnen werden. Die drei Projekte unterscheiden sich voneinander und in jedem Projekt ist die jeweilige Ansicht des Studierenden zum Genderdiskurs spürbar. Die drei Studierenden sprachen sich alle für einen durchdachten und der Story entsprechenden Umgang mit (weiblichen) Figuren in Video Games aus.

Im Seminar *Tropes vs. Women in Video Games* wurde den Studierenden als theoretischer Hintergrund für die Debatte zwar keine Forschung aus den Game Studies geboten, sondern ein feministisches Manifest aus den 1980er-Jahren, das in eine über Games hinausgehende Thematik von Gender einführt. Gleichwohl wurde im Seminar teilweise eine kulturwissenschaftliche Perspektive eingenommen. So sind auch Analysen von einzelnen Figuren Gegenstand der Game Studies.

Ob die zukünftige Zusammenarbeit von Game Studies und Game Design enger ausfallen wird, bleibt zwar ungewiss, doch in Anbetracht der Meinungen angehender Game Designer/innen nicht unvorstellbar:

«Wir wollen ja primär als Game Designer ausgebildet werden. Aber es ist nicht nur das Handwerk, das wir lernen, sondern es ist auch quasi unser Weltbild, das erarbeitet werden soll: Was wollen wir überhaupt ausdrücken mit unseren Spielen? Ich meine, wir lernen im Grunde genommen, auf eine gewisse Art, ein Handwerk, aber auch eine Kunst. Und als Künstler hast du immer eine Botschaft, eine Art Weltbild, das du rüberbringen willst. [...] Und von daher ist jeder von uns daran interessiert, im Privaten diese Dinge anzuschauen. Wir sind eigentlich alle relativ tief in Game Studies drin.»^[51]

Dieses Zitat verdeutlicht einerseits, dass die von Jahrman angestrebte Sensibilisierung für den Einfluss, den Game Designer/innen auf die Geschlechterkonventionen unserer Gesellschaft haben, zu den Studierenden durchgedrungen ist. Sie sind sich ihrer Rolle, und somit auch ihrer Verantwortung als Game Designer/innen, bewusst. Hoffen wir also, dass sie in ihrer zukünftigen Arbeit in der Branche mit gesellschaftlichen Konventionen brechen werden.

Andererseits zeigt das Zitat auch, dass die Studierenden durchaus Interesse für den Bereich der Game Studies haben. Doch gehen sie diesem im Privaten nicht alle gleich stark nach. Zwangsläufig befassen sie sich im Verlauf des Studiums mit Themen der Game Studies, die teilweise auch im Curriculum verankert sind, wobei allerdings immer die praktische Umsetzung im Fokus steht.

In den Interviews wurde die Diskrepanz zwischen Theorie und Praxis, die Freyermuth als ein Schisma der Game Studies bezeichnet, angesprochen. Die befragten Personen teilten die Ansicht Freyermuths, dass die Forschungen aus den Game Studies ohne Bezug auf die praktische, künstlerische Umsetzung für Studierende des Game Designs unzureichend und somit wenig brauchbar seien.

Mit seiner Forderung, dass theoretische Arbeiten der Game Studies die Perspektive der künstlerischen Produktion miteinbeziehen müssten, steht Freyermuth nicht alleine da. So postuliert auch Zimmerman «mehr und mehr wie ein Game Designer zu denken», wenn wir uns in ein Spiel vertiefen: «[A]lso zu basteln, zu manipulieren und zu modifizieren um neue Spielmöglichkeiten zu entdecken»^[52]. Letztlich bedingt dies eine weitere Forderung an alle, die sich akademisch mit Games befassen wollen: selbst zu spielen!

Quellenverzeichnis

Interviews

- Pseudonym Shadow, Interview 1 vom 02.02.2017 in Zürich.
- Pseudonym Speedy, Interview 2 vom 14.02.2017 in Zürich.
- Pseudonym Bashful, Interview 3 vom 14.02.2017 in Zürich.
- Prof. Dr. Margarete Jahrman, Interview 4 vom 14.03.2017 in Zürich.

Sekundärliteratur

- Beil, Benjamin: Game Studies. Eine Einführung. Berlin: Lit, 2013.
- Freyermuth, Gundolf S.: Game Studies und Game Design. In: Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2015, 70-103.
- Haraway, Donna: A Cyborg Manifesto Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, In: Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991, S.149-181 (http://www.medientheorie.com/doc/haraway_manifesto.pdf, abgerufen: 19.02.2017).
- Riatti, Matteo: Frauen vor und auf dem Bildschirm. Zum Genderdiskurs in den Videospielwelten. In: Martin Henning und Hans Krah (Hg.): Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2016, 347-366.
- Sachs-Hornbach, Klaus/ Thon, Jan-Noël: Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft.

- In: Klaus Sachs-Hornbach, Klaus/ Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2015, 9-27.
- Schmidt-Lauber, Brigitta: Das qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens. In: Silke Göttisch und Albrecht Lehmann (Hg.): *Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie*. Berlin: Reimer, 2001, überarbeitete und erweiterte Auflage 2007, 196-188.
 - Zimmerman, Eric: Forward, In: Fullerton, Tracy/ Swain, Christopher: *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Amsterdam: Morgan Kaufmann, 2008 (http://ericzimmerman.com/files/texts/GDW_forward.pdf, abgerufen 19.03.2017).
 - Zimmerman, Eric: Forward, In: Garfield, Richard/ Gutsche, Karl Robert/ Skaff Elias, George: *Characteristics of Games*. Cambridge: MIT Press, 2012 (http://ericzimmerman.com/files/texts/Characteristics_of_Games_foreword.pdf, abgerufen 19.03.2017).
 - Zimmerman, Eric: Manifest für ein ludisches Jahrhundert. In: Benjamin Beil/ Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies: Genres – Künste – Diskurse* (Vol. Band 3, Bild und Bit). Bielefeld: Transkript, 2015, S. 19-24.

Internetquellen

- Sarkeesian, Anita: «Kickstarter Project Funded with 6967 Backers». *Feminist Frequency*, 2012 (<https://feministfrequency.com/2012/06/17/kickstarter-project-funded-with-6967-backers/>, abgerufen: 15.02.2017).
- Wikipedia a: «Sly Cooper». *Wikipedia* (https://de.wikipedia.org/wiki/Sly_Cooper, abgerufen 19.03.2017).
- Wikipedia b: «The Walking Dead (video game series)». *Wikipedia* ([https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_\(video_game_series\)#Cast_and_characters](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(video_game_series)#Cast_and_characters), abgerufen 19.03.2017).
- ZHdK a: Studienbroschüre BA / MA Design. Ausgabe 2016/2017. *Zürcher Hochschule der Künste* (https://www.zhdk.ch/file/live/44/44e77997933d7dd49a9ced64dcb04d33cd8d4780/ba_ma_desi_gn.pdf, abgerufen: 10.02.2017).
- ZHdK b: Game Design Bachelor. *Zürcher Hochschule der Künste* (<http://gamedesign.zhdk.ch/studium/bachelor/>, abgerufen: 16.02.2017).
- ZHdK c: Vorlesungsverzeichnis: Theorie 4.7 VGD: Tropes vs Women in Videogames. *Zürcher Hochschule der Künste* (https://intern.zhdk.ch/?vorlesungsverzeichnis&semester_id=140410&cc_page_id=-1509&course_id=172309, abgerufen: 18.02.2017).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Mario (*New Super Mario Bros.* 2009, <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/99/MarioSMBW.png>, abgerufen: 20.03.2017).
- Abb. 2: Lee bringt Clementine das Schiessen bei (*The Walking Dead* 2012, <https://cdn.gamerant.com/wp-content/uploads/Lee-and-Clementine-in-The-Walking-Dead-season-1.jpg>, abgerufen: 20.03.2017).
- Abb. 3: Redesign von Prinzessin Peach für ihr eigenes Spiel. Zeichnung von Speedy (2016).
- Abb. 4: Carmelita Fox in ihrer Uniform (*Sly Cooper – Thieves in Time* 2013, <http://vignette1.wikia.nocookie.net/sly/images/c/c3/Carmelita1.png/revision/latest?cb=2013040912412>, abgerufen: 17.03.2017).

- Abb. 5: Carmelita in ihrem Bauchtanzkostüm (*Sly Cooper – Thieves in Time* 2013, http://vignette2.wikia.nocookie.net/sly/images/4/4a/Carmelita_belly_dancer.jpg/revision/latest?cb=20130222044442, abgerufen: 17.03.2017).

[1] Zimmerman 2012, 1.

[2] Zimmerman 2015, 20.

[3] Vgl. Beil 2013, 1. Diese Vielfalt zeigt sich idealtypisch in diesem Band, in dem der Bogen von [Arcade-Spielautomaten](#), über die [Multidimensionalität der Räume](#) bis zu [Sinn und Sinnhaftigkeit von Fehlern](#) im Spiel gespannt wird.

[4] Freyermuth 2016, 70.

[5] Ebd., 96.

[6] Vgl. ebd., 96-98.

[7] Vgl. ebd.

[8] Ebd., 96.

[9] Ebd., 73.

[10] Das Interview führte ich mit ihr am 14.03.2017 in Zürich, nachdem ich die ersten beiden Sitzungen des Seminars besucht hatte, das im Frühlingssemester 2017 erneut durchgeführt wurde.

[11] ZHdK b 2017.

[12] Wolf und Perron 2003 zit. nach Sachs-Hornbach und Thon 2015, 11-12f.

[13] ZHdK a 2016/2017, 28.

[14] Ebd.

[15] Vgl. ebd., 30.

[16] ZHdK c 2017.

[17] Jahrman 2017.

[18] Riatti 2016, 347.

[19] Für eine detaillierte Auseinandersetzung mit den Reaktionen auf Sarkeesians Videos, siehe [den Beitrag](#) von Pauline Lüthi in diesem Band.

[20] Vgl. Sarkeesian 2012.

[21] Die Website findet sich unter <https://feministfrequency.com/>.

[22] Riatti 2016, 348 (Hervorhebungen vom Original-Text übernommen).

[23] Haraway 1991, 1.

[24] Ebd., 1.

[25] Vgl. Haraway 1991, 1-2.

[26] Vgl. Ebd., 21-22.

[27] Jahrman 2017.

[28] Ebd.

[29] Drei Studierende, die dieses Seminar 2016 besuchten, werden im Folgenden zu Wort kommen.

[30] Auch innerhalb der Seminarstruktur ist ein Wandel zu beobachten: Lag der Fokus des praktischen Teils 2016 auf der Umgestaltung einer weiblichen Figur, so wurde er 2017 auf beide Geschlechter ausgeweitet. Dabei rücken nicht nur Darstellung, sondern auch Gendering-Strategien in den Fokus. Diese Ausweitung auf männliche und weibliche Stereotypen innerhalb des Seminars erfolgte laut der Dozentin, weil sie öfters auf eine grosse Abwehrhaltung der männlichen Studierenden gestossen sei: «Und dann habe ich mir überlegt, ja eigentlich haben sie auch recht, es ist auch eine Thematik, die in die umgekehrte Richtung stimmt.» (Jahrman 2017)

[31] Vgl. Schmidt-Lauber 2001, 175.

[32] Shadow 2017.

[33] Speedy 2017.

[34] Bashful 2017.

[35] Shadow 2017.

[36] Sarkeesian beschäftigte sich intensiv mit diesem Tropus.

- [\[37\]](#) Wikipedia b 2017.
- [\[38\]](#) Speedy 2017
- [\[39\]](#) Ebd.
- [\[40\]](#) Speedy 2017.
- [\[41\]](#) Wikipedia a 2017.
- [\[42\]](#) Bashful 2017.
- [\[43\]](#) Speedy 2017.
- [\[44\]](#) Shadow 2017.
- [\[45\]](#) Speedy 2017.
- [\[46\]](#) Bashful 2017.
- [\[47\]](#) Zimmerman, 2008, 1.
- [\[48\]](#) Speedy 2017.
- [\[49\]](#) Shadow 2017.
- [\[50\]](#) Speedy 2017.
- [\[51\]](#) Shadow 2017.
- [\[52\]](#) Zimmerman 2015, 22-23.

Anhang

Die Reihe «Werkstücke» wird seit 2011 vom Institut für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft – Populäre Kulturen der Universität Zürich herausgegeben.

Im Rahmen dieser Reihe erhalten Studierende die Möglichkeit, eigene Forschungen zu publizieren. Neben der Chance Einblicke in Publikationsprozesse zu erhalten, werden damit die studentischen Forschungen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

In diesem Zusammenhang spielt der vorliegende neunte Band eine zentrale Rolle, denn dieser findet sich nicht nur auf Papier, sondern auch als Open Access Publikation auf dieser Plattform.