

Spiele spielen

Friedemann Kreuder, Stefanie Husel (Hg.)

Spiele spielen

Praktiken, Metaphern, Modelle

Wilhelm Fink

Umschlagabbildung: Hand und roter Faden

© MAK/Fotolia

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlags nicht zulässig.

© 2018 Wilhelm Fink Verlag, ein Imprint der Brill Gruppe
(Koninklijke Brill NV, Leiden, Niederlande; Brill USA Inc., Boston MA, USA; Brill Asia Pte Ltd, Singapore; Brill Deutschland GmbH, Paderborn, Deutschland)

Internet: www.fink.de

Einbandgestaltung: Evelyn Ziegler, München
Herstellung: Brill Deutschland GmbH, Paderborn

ISBN 978-3-7705-6219-0

Inhalt

Spiele spielen – eine Einleitung 1
Friedemann Kreuder und Stefanie Husel

TEIL I

Spiele spielen im ludic century

- I **Game Design: Zwischen Kommerz, Konsum, Kultur und Kunst** 9
Dominik Mieth
- II **Verkörperter Phantasie(n): Live-Rollenspiel als Ausdrucks- und Erfahrungsraum** 21
Gerke Schlickmann
- III **Theatrale Games. Ohne magische Wolke. Ein Gespräch über Theater, Spiel, Wahlfreiheit und Immersion** 33
Robin Hädicke, Mathias Prinz und Stefanie Husel
- IV **Ob Tiere spielen können? Eine Begriffs-Variation im epistemologischen Kontext** 49
Hans Ulrich Gumbrecht

TEIL II

Historische Spiel-Phänomene

- V **„Seht, was ich für ein Engländer bin ...“. Zum Auftritt des russischen Homo Ludens auf der europäischen Bühne des 18. Jahrhunderts** 63
Swetlana Lukanitschewa
- VI **Stadt, Spiel, Fest. Venedigerkundungen um 1900** 79
Dorothea Volz
- VII **Entscheidungsspuren: Ludische Interaktion als Quelle interrelationaler Ungewissheit im Spielebuch Alfons' X. (1283)** 91
Michael A. Conrad

- VIII Παιγνιώται and *Joculatores*: Understanding Historical Forms of Performance and Performers in Eastern and Western Europe through the Theories on *Play and Game* 107
Kórinna Latélis

TEIL III

Theatrale und filmische (Schau)Spiele

- IX Konstitutive Spielverderbereien. Überlegungen zur Differenz zwischen der Sphäre des Spiels und der Sphäre der Kunst in zeitgenössischen Performances 123
Philipp Schulte und Bernhard Siebert
- X Spielzeit und Zeitspiel – Vom Spiel mit der Zeit und dem Dauern 135
Annika Rink
- XI Das Spiel als filmimmanente Metapher: Kognitionstheoretische Überlegungen zu einer spielähnlichen Rezeption des Actionkinos am Beispiel von *Mad Max: Fury Road* (USA 2015) 143
Michael Brodski
- XII Prekäres Spiel. Beobachtungen zu SIGNAs *Wir Hunde* 157
Benjamin Wihstutz

TEIL IV

Spielerisch inspirierte Methodologie

- XIII Ästhetische Strateginnen. Die Funktion und Krise der rezipierenden Instanz 173
Nikola Schellmann
- XIV Ludische Fiktionalität in *Orfeo – Eine Sterbeübung* 183
Sabrina Eisele
- XV Spielen üben. Zur Performativität des Geigespielens 197
Clara-Franziska Petry

XVI	Spiel im Text – Text im Spiel des Theaters, des Films und in der Musik	209
	<i>Martin Zenck</i>	
	Zu den Autorinnen und Autoren	233

Spiele spielen – eine Einleitung

Friedemann Kreuder und Stefanie Husel

Im Oktober 2016 fand in Mainz das dritte Symposium der Sozial- und Kulturwissenschaften zum Thema „Spiele spielen“ statt; Hintergrund der Veranstaltung war die Beobachtung, dass Spiele und das Spielen als eigenständige kulturelle Form seit Johan Huizingas *Homo ludens* systematisch erforscht werden, allerdings mit nur sehr geringer Breitenwirkung. Entsprechend wird eine kultur- wie sozialwissenschaftlich informierte Spielforschung zum dringenden Forschungsdesiderat, spätestens aufgrund des Siegeszuges der digitalen Medien und der in ihnen ermöglichten Multiplikation von Spielformaten. Das Symposium und der daraus resultierende, vorliegende Sammelband wollten daher fragen, was Spielpraktiken wesentlich auszeichnet. Mit Blick auf die in der Spielforschung häufig benannte Binarität von Regel und Zufall, von vorgeschriebenen Spielregeln und konkreten Spielverläufen, sollte weiterhin gefragt werden, welche Zusammenhänge zwischen Spielen (im Sinne von Englisch „games“) und dem Spielen („play/playing“) besteht, wie also soziokultureller Kontext und Situativität jeweils aufeinander bezogen sind.

In den zahlreichen existierenden Diskursen um das „Spiel“ fallen des Weiteren drei grob unterscheidbare Verwendungen des Begriffs auf: Erstens dient der Spielbegriff als Bezeichnung bestimmter (sozialer/kultureller) Praktiken und der damit assoziierten Artefakte – es geht dann also um konkrete Spielphänomene. Zweitens wird der Begriff als Metapher eingesetzt, z. B. wenn vom „Spiel der Zeichen“ o. ä. die Rede ist. Drittens dient der Begriff als sozial- oder kulturwissenschaftliches Modell, das ein Beschreibungsraster für kulturelle Entwicklungen, soziale Begegnungen oder ökonomische Verläufe liefert. Daher sollte – im Symposium wie im vorliegenden Band – neben der Untersuchung konkreter Spielphänomene insbesondere auch die sowohl sozial- wie auch kulturwissenschaftlich sehr verbreitete Nutzung von Spielbegriffen und -modellen reflektiert werden. Damit wurde ein Feld beschränkt, das sich auch und gerade jenseits der spezifisch auf Computerspiele fokussierenden Game Studies auf tut, welche in den letzten Jahren verstärkten Zulauf verzeichnen.

Das Spiel als Arbeitsbegriff oder -modell taucht in Fragestellungen auf, die in den Sozial- und Kulturwissenschaften gleichermaßen verhandelt werden, wobei immer wieder die enge Verbindung auffällt, die offenbar zwischen Spielen und theatralen Aufführungen und Inszenierungen besteht – sowie vice versa; so betonte der Theaterwissenschaftler Helmar Schramm, dass Aufführungen sich als kulturelle Spielformen und Inszenierungen sich als Spielstrategien

betrachten ließen (vgl. Fischer-Lichte/Kolesch/Warstat (2005): Metzler Lexikon Theatertheorie, Eintrag „Spiel“). Der Zusammenhang theatraler und Spielphänomene ist dabei in der deutschen Sprache besonders explizit, da hier nicht nur das Theater, sondern auch Aufführungen alltäglicher sozialer und/oder kultureller Provenienz als „Schauspiele“ bezeichnet werden. Der Spielbegriff scheint insofern prädestiniert, auf Prozesse, Rahmenbedingungen und Praktiken zu fokussieren, die im Zusammenhang mit sozialen und kulturellen Aufführungen stehen. Daher lag ein Schwerpunkt unserer Fragestellung auf theaterwissenschaftlich informierten Überlegungen zum Thema. Zugleich lassen sich Spielphänomene nicht dem Gegenstandsbereich einer einzigen Disziplin zuordnen, aus diesem Grund scheint der Spielbegriff dafür geeignet, kulturgeschichtliche Entwicklungen, soziale wie kulturelle Praktiken und mediale Situationen auf eine Weise zu untersuchen, die sowohl für Kultur- wie für sozialwissenschaftliche Fragestellungen anschlussfähig ist.

Entsprechend forderte das Symposium „Spiele spielen“ zu interdisziplinären Auseinandersetzungen mit dem Spiel(en) auf – die Auswahl der Beiträge unseres Bandes folgte demselben Prinzip. Dabei sollten, erstens, Ansätze vorgestellt werden, die sich wie die klassischen Spieltheorien (Huizinga, Caillois u. a.) systematisch mit Spielphänomenen und deren Ästhetik befassen, wobei konkrete Spiele in ihrer Medialität und Performativität Thema wurden. Zweitens sollten ästhetische Spielmetaphern Thema werden, die ihrerseits von einer kreativen Weltenbildung in und durch Spiel(en) ausgehen (vgl. z. B. Gadamer, Adorno, u. v. a.). Schließlich sollte, drittens, die Verwendung des Spiels als Modell für soziale/kulturelle Situationen und historische Entwicklungen diskutiert werden. Die Beiträge zum Sammelband lassen sich dabei in vier Sektionen sortieren, die im Folgenden kurz vorgestellt werden.

Notizen zu den Beiträgen

Im Rahmen der Sektion „Spiele spielen im *ludic century*“ werden ästhetische Fragen verhandelt, die sich stellen, da heute Spiele als kulturelle Formate neben Filmen, Texten u. ä. immer präsenter werden: In seinem Beitrag *Game Design: Zwischen Kommerz, Konsum, Kultur und Kunst* untersucht Dominik Mieth die Betrachtungsweise des Game Designers auf den Gegenstandsbereich, um danach auf Computerspiele zu fokussieren, die das Medium primär mit einem künstlerischen Anspruch nutzen. Dabei wird ein besonderes semantisches Potential von Computerspielen aufgezeigt, das sich von dem anderer Medien unterscheidet.

Unter der Titel *Verkörperter Phantasie(n): Live-Rollenspiel als Ausdrucks- und Erfahrungsraum* fordert Gerke Schlickmann dazu auf, Forschungsdesiderate, die sich im Rahmen sogenannter LARPS (Live Action Role Plays) ergeben, sozial- und kulturwissenschaftlich zu erschließen. Denn dort gebotene Spielwelten eröffnen ihren oftmals begeistert zugetanen Mitspielern die Gelegenheit, sich in neuen, im Alltag unmöglichen oder nicht zulässigen Situationen zu erleben und dabei verschiedene Persönlichkeitsmuster auszuprobieren; Spieler haben weiterhin die Möglichkeit, eigene Figuren zu erschaffen, anstatt sich lediglich mit schon vorgängigen Rollen zu identifizieren, schließlich erleben LARP-Spieler „wortwörtlich alles am eigenen Leib“. Insofern lohnt es, diese heute sehr populäre Spielform intensiv in den (sozial- wie kulturwissenschaftlichen) Blick zu nehmen.

Im Interview *Theatrale Games. Ohne magische Wolke* mit Stefanie Husel beschreiben Mathias Prinz und Robin Hädicke, Gründungsmitglieder der Gruppe machina eX, das Format der theatralen Games, welche die Gruppe schon seit etwa zehn Jahren und mit zunehmendem Erfolg produziert. Diskutiert wird u. a., inwiefern sich traditionelle Theaterarbeit und die Arbeit von Spieldesignern ähneln, unterscheiden und ergänzen – besonderes Augenmerk liegt dabei auf Fragen nach der Verbindung von Ästhetik und Ethik, die sich für machina eX in ganz neuer Weise stellen, vergleicht man ihre Arbeit mit traditionellen Theaterformaten.

Hans Ulrich Gumbrecht, der im Rahmen des dem Sammelband vorausgegangenen Symposiums die „Georg Forster Lecture“ des Forschungsschwerpunktes SoCuM abhielt, erarbeitet in seinem Beitrag *Ob Tiere spielen können? Eine Begriffs-Variation im epistemologischen Kontext* im Zuge einer Reflexion der Verhaltensforschung zum Spiel der Tiere sowie der Philosophie Martin Heideggers eine Öffnung des Spielbegriffs gegenüber seinen klassischen Versionen; dabei rückt er das Spiel in die Nähe des Heideggerschen Weltverhältnisses der „Zuhandenheit“, um auf diese Weise „ein besseres Verständnis der epistemologischen Grundlagen einiger Praxisformen dieser Gegenwart“ zu erschließen.

In der Sektion „Historische Spiel-Phänomene“ untersuchen darauf vier Einzelfallstudien die Vergangenheit von Spiel, Spielhandlungen und spielerischer Haltung: Swetlana Lukanitschewa behandelt in ihrem Beitrag *„Seht, was ich für ein Engländer bin ...“* die mimetischen Aneignungsstrategien, die im russischen Adel seit dem 18. Jahrhundert für einen „Auftritt des russischen Homo Ludens auf der europäischen Bühne“ sorgten. Dabei werden die teilweise höchst kurios anmutenden, spielerischen Kultur-Aneignungen diskutiert, die sich in Reiseberichten und auf Gemälden dieser Zeit wiederfinden lassen.

Die Stadt Venedig als Sehnsuchtsort, als Projektionsfläche sowie als Inszenierung wird Thema im Beitrag von Dorothea Volz, *Stadt, Spiel, Fest. Venedigerkundungen um 1900*, wobei Spiel als kulturelle Praktik des Vor-, Schau- und Mit-Spielens präzisiert wird, das einen Zwischenbereich markiert, der sich weder dem Realen noch dem Fiktiven zuordnen lässt – ein Schwebezustand, der im Falle Venedigs in mehrerlei Hinsicht potenziert erscheint.

Michael A. Conrad befasst sich mit einem historischen Brettspiel, das vermutlich extra für ein Spielebuch entwickelt wurde; sein Beitrag *Entscheidungsspuren: Ludische Interaktion als Quelle interrelationaler Ungewissheit im Spielebuch Alfons' X. (1283)* adressiert das „Schach der vier Jahreszeiten“, in dem Spielmechanik, Spielnarrativ und Spielerleben besonders eng aufeinander abgestimmt waren, und das laut Conrad erlaubt, ein historisches Modell ludischer Interaktion zu erörtern.

In ihrem englischsprachigen Beitrag *Παιγνιώται and Joculatores: Understanding Historical Forms of Performance and Performers in Eastern and Western Europe through the Theories on Play and Game* diskutiert Kórinna Latélis die historische Begriffsverwendung für Schauspieler und den möglichen Zusammenhang solcher Denotationspraxis mit der historischen Schauspielpraxis und deren Wandel, um beides schließlich auf die Spieltheorien und -begrifflichkeiten von Huizinga und Caillois zu beziehen.

Den Zusammenhang bzw. das Wechselspiel von Zurschaustellung und dem Vorspielen beleuchten die Beiträge, die für die Sektion „Theatrale und filmische (Schau)Spiele“ für diesen Band ausgewählt wurden: Unter dem programmatischen Titel *Konstitutive Spielverderbereien* befassen sich Philipp Schulte und Bernhard Siebert mit möglichen Differenzen zwischen der Sphäre des Spiels und der Sphäre der Kunst in zeitgenössischen Performances, wobei sie mit dem Begriff eines Spiels „erster bzw. zweiter Ordnung“ schlüssig argumentieren, dass eine mehr oder weniger „künstlerisch“ angelegte situative Rahmung im Sinne der Regulation der jeweiligen situativen Gemeinschaftskonstitution begriffen werden kann.

In ihrem Text *Spielzeit und Zeitspiel – Vom Spiel mit der Zeit und dem Dauern* setzt sich Annika Rink mit der Arbeit *Mount Olympus. To glorify the cult of tragedy. A 24-hour performance* von Jan Fabre und dessen Kollektiv Troubleyn auseinander, in der die Zeit sowohl inhaltlich als auch strukturell und rezeptionsästhetisch ins Spiel wie in den Blick gerät.

Unter der Überschrift *Das Spiel als filmimmanente Metapher* behandelt Michael Brodski die kognitive Funktionsweise von Filmrezeption als Spielvorgang und untermauert seine These analytisch anhand beispielhafter Filmnarrationen zeitgenössischen Actionkinos; diese kennzeichnet er als „filmische Werke,

die dazu in der Lage sind, während der Kindheit praktizierte Rezeptionsmodi beim Erwachsenen zu reaktivieren“.

Eine reflexive Wendung von Friedrich Schillers berühmter Aussage, der Mensch spiele nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch sei, beschreibt Benjamin Wihstutz im Zusammenhang mit den immersiven theatralen Spielen der Gruppe SIGNA. In seinem Beitrag *Prekäres Spiel. Beobachtungen zu SIGNAs ‚Wir Hunde‘* weist er nach, dass die titelgebende Inszenierung gerade die Unsicherheit und Vorläufigkeit des „menschlichen Spiels von Macht und Unterwerfung“ adressiert, um diese schließlich zu verspielen und vorzuführen.

Für die folgende Sektion zu „Spielerisch inspirierter Methodologie“ wurde zunächst Nikola Schellmanns Beitrag *Ästhetische Strateginnen. Die Funktion und Krise der rezipierenden Instanz* ausgewählt, in dem die Verfasserin Spielmechaniken im Kontext zeitgenössischer Theaterproduktionen nicht nur auf der Seite der Inszenierung, sondern auch und vor allem in der Praxis der Rezeption verortet.

In *Ludische Fiktionalität in Orfeo – Eine Sterbeübung* entwickelt Sabrina Eisele am Beispiel der performativen Installation *Orfeo. Nach Claudio Monteverdi* von Susanne Kennedy, Suzan Boogaerdt und Bianca van der Schoot das Konzept der *ludischen Fiktionalität*, einem Rezeptions-Modus, in welchem die Anteilnahme des Rezipienten am fiktiven Geschehen und die Beobachtung der Herstellung des fiktiven Geschehens simultan realisiert werden.

Clara-Franziska Petry hinterfragt in ihrem Beitrag *Spielen üben. Zur Performativität des Geigenspielens* die Betonung, die das Moment des Spielens im Diskurs über musikalische Wunderkinder und andere Musiker-Persönlichkeiten erfährt; erhellendes Beispiel wird hierbei die Analyse eines WDR-Interviews zwischen Alfred Biolek und dem damals 17-jährigen David Garrett.

Martin Zenck beschließt unseren Band mit einer ihrerseits verspielten Reflexion des Zusammenspiels von Spiel und Text, wobei sein Beitrag *Spiel im Text – Text im Spiel des Theaters, des Films und in der Musik* so unterschiedliche Formate und Spielformen wie Cate Blanchetts Performance in der Videoinstallation *Manifesto*, Heiner Müllers Notizen zu einer gemeinsamen Orestie-Oper mit Pierre Boulez, das freie Spiel der Bewegung in Jean-Luc Godards *Scénario* u. v. a. zur Sprache und in stimmigen Einklang bringt.

Dank

Wir danken allen Mitwirkenden am 3. Symposium der Sozial und Kulturwissenschaft, die die äußerst angeregte interdisziplinäre Diskussion mitermöglicht

haben, welche sich auch in den Beiträgen zum vorliegenden Band spiegelt. Unser Dank gebührt weiterhin Jochen Lamb und Miriam Flemming für den redaktionellen Feinschliff der Beiträge. Ganz besonders möchten wir uns zudem bei Mathias Müller bedanken, ohne dessen vielfaches Engagement – auf organisatorisch-kommunikativer wie inhaltlicher Ebene – weder das diesem Band vorangegangene Symposium, noch der Band selbst möglich geworden wären. Schließlich bedanken wir uns beim Forschungsschwerpunkt SoCuM der Universität Mainz, der Symposium und Sammelband großzügig finanziell sowie ideell gefördert hat.

TEIL I

Spiele spielen im ludic century



Game Design: Zwischen Kommerz, Konsum, Kultur und Kunst

Dominik Mieth

Seit den 1970er Jahren werden digitale Spiele als Unterhaltungselektronik hergestellt und haben sich mit weltweit verbreiteten Spielautomaten wie *Pong* als populäre Unterhaltungsform etabliert. Mit der Professionalisierung der Produktion dieser Spiele hat sich der Begriff „Game Design“ für die Konzeption von digitalen Spielen herausgebildet. Dieser Bereich kann von anderen Bereichen der Spielentwicklung, wie z. B. der Programmierung und der visuellen Gestaltung, unterschieden werden. Damit einhergehend hat sich der Begriff „Game Designer“ als Berufsbezeichnung durchgesetzt. Über Fachliteratur hat sich in den letzten 30 Jahren ein klares Bild dieses Berufs herausdifferenziert. Die dabei diskutierten Methoden des Game Designs schließen eine besondere Betrachtungsweise auf den Prozess des Spielens ein. Im Folgenden soll die Sichtweise des Game Designers auf Spiele und auf das Spielen näher untersucht werden, um dann in einem zweiten Schritt auf Computerspiele zu fokussieren, die das Medium primär mit einem kulturellen und künstlerischen Anspruch nutzen. Dabei wird ein besonderes semantisches Potential von Computerspielen aufgezeigt, das sich von dem anderer Medien unterscheidet.

Game Design als Systementwurf

Tracy Fullerton vergleicht in ihrem Fachbuch *The Game Design Workshop* die Rolle des Game Designers mit der eines Architekten oder Drehbuchautors:

She creates the objectives, rules, and procedures; thinks up the dramatic premise and gives it life; and is responsible for planning everything necessary to create a compelling player experience. In the same way that an architect drafts a blueprint for a building or a screenwriter produces the script for a movie, the game designer plans the structural elements of a system that, when set in motion by the players, creates the interactive experience.¹

¹ Fullerton 2014: 3.

Entscheidend sind in dieser Betrachtung zwei Punkte: Erstens ist das Ziel des Game Designs nicht primär, das Spiel als Objekt, sondern die *Spielerfahrung*, die erst entsteht, wenn ein Spieler das Spiel spielt, zu gestalten. Um dieses Ziel zu erreichen, entwickelt der Game Designer – zweitens – die strukturellen Elemente, die ein Spielerlebnis ermöglichen. Das Spiel selbst wird dabei als ein System verstanden, das der Spieler beim Spielen in Bewegung setzt. Der Game Designer Tynan Sylvester folgt dieser grundsätzlichen Betrachtungsweise. Er beschreibt Spiele in *Designing Games* als „engines of experience“²:

Game designers don't design events. We design systems of mechanics that generate events. This layer of indirection is the fundamental difference between games and most other media. It is our greatest opportunity and our toughest challenge. It is also the key reason why modes of thought borrowed from other media break down so often in games.³

Anders als etwa ein Filmregisseur, der durch den Vorgang der Inszenierung einen direkten Einfluss auf das hat, was auf der Leinwand zu sehen ist, und (zumindest in der Theorie) über jedes Einzelbild auf dem Filmstreifen die volle Kontrolle besitzt, kann der Game Designer nur über das System bestimmen, das den jeweiligen Zustand des Spiels erzeugt. Dieses System kann durchaus auch Zustände beinhalten, die wenig Variation zulassen, beispielsweise Filmsequenzen, die das Spiel unterbrechen und für kurze Zeit zum Film werden lassen. Wo das Spiel jedoch spielbar ist, d. h. eine Interaktion ermöglicht, gibt es notwendigerweise keine volle Kontrolle über den Zustand des Spiels, nur eine Kontrolle über die möglichen Zustände. Warum Sylvester dies nicht nur als Herausforderung, sondern auch als Chance begreift, soll unten anhand einiger Beispiele nachvollzogen werden.

Spielen als System in Bewegung

Der Game Designer entwirft also ein System aus Regeln und Interaktionsmöglichkeiten. Hier hat sich im Fachjargon die Metapher der Mechanik durchgesetzt. Entsprechend bezeichnet der Game Designer Marc LeBlanc „Spielmechaniken“ als „the various actions, behaviors and control mechanisms afforded to the player within a game context“.⁴ Der Begriff der „Affordanz“

² Sylvester 2013: 7ff.

³ Ebd.: 8.

⁴ Hunicke/ LeBlanc/Zubek 2004: 3.

lehnt sich an Donald Norman an. Norman definiert den Angebotscharakter eines Gegenstands (engl. „Affordance“) in *The Design of Everyday Things* als „those fundamental properties that determine just how the thing could possibly be used“.⁵ So legt ein Stuhl es nahe, dass man sich auf ihn setzt. Im gleichen Sinne begreift LeBlanc Spielmechaniken als Handlungsangebot oder -aufforderung an den Spieler.

Spielmechaniken bieten dem Spieler also Interaktionsmöglichkeiten an. Diese sind innerhalb des Spiels in einen Zusammenhang eingebettet. Erst dieser Zusammenhang ermöglicht es dem Spieler, die Relevanz unterschiedlicher Handlungsoptionen zu bewerten. Beispielsweise kann die Spielfigur springen, wenn der Spieler einen bestimmten Knopf am Spielautomaten drückt. Damit die jeweils möglichen Aktionen im Kontext des Spiels sinnvoll werden, muss die Konsequenz der Handlung für den Spieler eine Bedeutung haben. Katie Salen und Eric Zimmerman sehen diese Bedeutung in der Beziehung zwischen der möglichen Handlung (in unserem Beispiel die Aktion „Springen“) und ihrem Ergebnis, d. h. dem Zustand, den das Spiel als System nach dem Ausführen der Handlung annimmt (die Spielfigur verändert ihre Position auf der Y-Achse des Koordinatensystems um eine bestimmte Höhe, die der eines Hindernisses entspricht).⁶ Dabei muss das Ergebnis der Handlung unmittelbar wahrnehmbar („discernable“) und in den Kontext des Spielverlaufs eingebettet („integrated“) sein.⁷ Der Spieler muss also sowohl direkt sehen, dass seine Eingabe verarbeitet wird, indem er wahrnimmt, dass das Spiel auf die Eingabe reagiert (die Spielfigur springt), als auch verstehen, welche Relevanz seine Eingabe im Kontext des Spielverlaufs besitzt (z. B.: Die Spielfigur springt höher als das Hindernis; d. h. die Spielfigur kann mit ihren Sprüngen Hindernisse überwinden).

Diese zweite Komponente der Integration lässt sich nur schwer ohne konkretes Spielziel bestimmen.⁸ Weiß der Spieler etwa, dass er die oberste Ebene eines Gerüsts erreichen muss, nur drei „Leben“ hat, bei der Kollision mit einem Hindernis ein Leben verliert und danach auf die unterste Ebene zurückgesetzt wird, wird es sinnvoll, Hindernissen durch Springen auszuweichen.

⁵ Norman 1988: 9.

⁶ Salen/Zimmerman 2004: 34.

⁷ Ebd.: 34–35.

⁸ Einige Spiele nutzen dies als Stilmittel. Beispielsweise lässt das Spiel *The Stanley Parable* das Spielziel bewusst offen und thematisiert so im Verlauf des Spiels den Umgang von Spielern mit Anweisungen und die Bereitschaft des Spielers solchen Anweisungen zu folgen. In diesem Fall handelt es sich aber klar um eine Ausnahme, die die Regel bestätigt, da das Spiel mit der Konvention diese voraussetzt.

Das Spielziel wird meistens durch einen fiktionalen Kontext unterstützt. Ein Beispiel: Auf der obersten Ebene des Gerüsts ruft eine hilflose Person um Hilfe. Sie wird von einem bedrohlich wirkenden Tier bewacht. Das Tier bringt Hindernisse ins Spiel, die der Spieler überwinden muss. Der fiktionale Kontext kann dabei einerseits das Spielziel schneller verständlich machen (die Person will gerettet werden; um die Person zu retten, muss ich die oberste Ebene erreichen) und dem Spiel außerdem auf einer fiktionalen Ebene Bedeutung verleihen (wenn ich die hilflose Person rette, bin ich ein Held).

Tynan Sylvester weist darauf hin, dass Spielmechaniken und Fiktion sich nicht notwendigerweise ergänzen. Deshalb neigen viele Game Designer dazu, einem der beiden Aspekte Vorrang zu geben. Die sinnvolle Verbindung aus Spielmechaniken und Fiktion bezeichnet Sylvester dabei als besondere Herausforderung an den Game Designer: „[G]reat game design cannot be done by dropping a great fiction on top of excellent mechanics. It is done by threading them together into a single system of emotion.“⁹

Das Zusammenspiel von fiktionaler Ebene und spielerischer Interaktion funktioniert also dort am besten, wo beide Ebenen sorgfältig verbunden werden, sodass sich beide Ebenen sinnvoll ergänzen. Dabei ist es oft hilfreich, das Spiel an bekannte narrative Komponenten aus anderen Medien, wie z. B. dem Film, anzulehnen und so die Ausgangssituation und das Spielziel schneller verständlich zu machen. So erinnert etwa der klassische Spielautomat *Donkey Kong* an die *King Kong*-Filme, in denen ebenfalls ein Gorilla eine Frau entführt und diese auf ein Gebäude trägt. Auf diese Weise profitiert das Spiel davon, dass diese Situation potentiellen Spielern mit hoher Wahrscheinlichkeit bekannt ist, ggf. sogar einen Anreiz bietet, weil sie mit positiven Erinnerungen verbunden wird.

Manche Spielsituationen, die aus solchen narrativen Vorlagen resultieren, bieten besonders gute Voraussetzungen für spannende Spielmechaniken. Beispielsweise lässt sich das komplette Gerüst in *Donkey Kong* gut von der Seitenansicht auf einem Bildschirm darstellen, sodass der Spieler sofort den Weg, der über mehrere Ebenen zum Ziel führt, erkennen kann. Die zweidimensionale Seitenansicht bietet zudem den Vorteil, dass für den Spieler relevante Informationen besonders unmissverständlich dargestellt werden können, etwa wie hoch die Spielfigur springt oder wie hoch ein Hindernis ist.

An diesem Punkt wird auch nachvollziehbar, warum sich bestimmte Konstellationen von Spielmechanik und Fiktion besonders gut ergänzen und sich daher als Standardsituationen im Computerspiel etabliert haben. So wurde das *Donkey Kong* zugrunde liegende Spielprinzip, über Hindernisse zu springen,

⁹ Sylvester 2013: 34.

um einen Ort oder eine Person zu erreichen, von entsprechend vielen anderen Spielen kopiert. *Donkey Kong* legte damit den Grundstein für das Genre der sogenannten *Jump 'n Runs*, das bis heute noch zu den populärsten Spielegenres zählt. Ähnlich verhält es sich z. B. auch mit den bekannten Spielmechaniken des Ego-Shooters, in denen der Spieler mittels Fadenkreuz auf Bedrohungen (wie z. B. außerirdische Invasoren oder lebende Tote) zielt, um die Menschheit zu beschützen oder einen Krieg zu gewinnen.

Spiele als Kunstform des 21. Jahrhunderts

Wie bereits angesprochen, liegt in der Möglichkeit, fiktionale und interaktive Elemente zu kombinieren, ein besonderes Potential von Spielen als Ausdrucksform. Eric Zimmerman geht so weit, das 21. Jahrhundert als „Ludic Century“ zu bezeichnen, für das Spiele die zentrale Kunstform darstellen: „Media and culture in the Ludic Century is increasingly systemic, modular, customizable, and participatory. Games embody all of these characteristics.“¹⁰

Zimmerman folgert, dass wir als Menschen des 21. Jahrhunderts im Umgang mit interaktiven Medien notwendigerweise eine neue Medienkompetenz ausbilden müssen. Diese folgt der Denkweise des Game Designers: Spieler meistern Spiele, indem sie die Regeln, nach denen Spiele funktionieren, durchschauen, verschiedene Möglichkeiten zu spielen ausprobieren und ggf. sogar Spiele verändern, um neue Spielweisen zu ermöglichen. Zimmerman bezeichnet dies als „tiefes Spielen“ (engl. „to play deeply“). Dieses hat eine Veränderung der Sicht auf Spiele zur Folge. Spieler denken zunehmend wie Game Designer: „To play a game deeply is to think more and more like a game designer [...] As more people play more deeply..., the lines will become increasingly blurred between game players and game designers.“¹¹

Folgt man Zimmerman, findet ein Umdenken statt: Information befindet sich im Fluss. Unsere Zugangsweise zu Informationen bekommt aufgrund von Mittlerinstanzen, wie beispielsweise dem Internet mit seinen Hyperlinks, einen spielerischen Charakter. Informationen werden nicht mehr linear vermittelt, dafür rücken systemische Zusammenhänge in den Vordergrund. Wie ein Game Designer beginnen wir in Mustern zu denken, aus denen sich konkrete Situationen als eine von anderen möglichen Konfigurationen ergeben.

Der Gedanke, Spiele seien die Kunstform des 21. Jahrhunderts, wurde bereits an anderer Stelle formuliert. Der Game Designer Greg Costikyan etwa

10 Zimmerman/Chaplin 2013.

11 Zimmerman/Chaplin 2013.

bezeichnet Spiele als „democratic artform for a democratic age“¹². Anders als in traditionellen Kunstformen wie Malerei, Literatur und Film fordern Spiele eine direkte Beteiligung des Spielers:

Games provide a set of rules; but the players use them to create their own consequences. It's something like the music of John Cage: he wrote the themes about which the musicians were expected to improvise. Games are like that; the designer provides the theme, the players the music.¹³

Costikyan bezeichnet traditionelle Künste als selbstherrlich (engl. „autocratic“). Der traditionelle Künstler hat für ihn etwas Herablassendes oder Überhebliches. Er präsentiert sein Werk, der Rezipient bleibt passiv dem Werk ausgeliefert. Die Charakteristika des Spiels als System, das erst durch den Spieler in Bewegung gesetzt Bedeutung produziert, zwingen den Game Designer aber dazu, den Spieler zu involvieren. Wenn es dem Game Designer nicht gelingt, den Spieler zur Interaktion – zum Mitspielen – zu motivieren, kommt das dem Spiel Wesentliche nicht zustande.

Die Game Designerin Anna Anthropy beschreibt in ihrem Buch *Rise of the Videogame Zinesters* einen zweiten Sinn, in dem Spiele demokratisch sind: Jeder kann Spiele machen und Game Design als Mittel des Ausdrucks nutzen. Zwei Voraussetzungen liegen laut Anthropy dieser Demokratisierung im Sinne einer möglichen Beteiligung zu Grunde: Erstens existieren zugängliche Tools, die es auch Laien erlauben, eigene Spiele umzusetzen. Das Entwickeln von Spielen erfordert also nicht mehr notwendigerweise tiefgehendes Expertenwissen. Zweitens stehen mit dem Internet direkte Vertriebswege offen, die es dem Entwickler erlauben, seine Spiele einer breiten Masse direkt zugänglich zu machen. Der Ausgangspunkt für Anthropys Betrachtung ist die Kritik, dass Spiele überwiegend für eine bestimmte soziale Gruppe produziert werden, nämlich für männliche Jugendliche:

Games are designed by a small, male-dominated culture and marketed to a small, male dominated audience, which in turn produces the next small, male-dominated generation of game designers. It's a bubble, and it largely produces work that has no meaning to those outside that bubble, those not already entrenched in the culture of games.¹⁴

12 Costikyan 2006: 195.

13 Ebd.

14 Anthropy 2012: 13.

Aus diesem Teufelskreis sucht Anthropy einen Ausweg. Dabei orientiert sie sich an der „Zinester“-Kultur der 1980er und 1990er Jahre an, in der Hobbyisten Magazine für Gleichgesinnte mit gemeinsamen Interessen verfassten und vertrieben. Diesem Beispiel sollen Game Designer aus unterschiedlichen Schichten und Randgruppen nun folgen, um eine vergleichbare Kulturpraxis zu entwickeln, die Spiele als Medium nutzt. Auf diese Weise können Spiele für ein neues Publikum entstehen, welche Themen aufgreifen, die im kommerziellen Mainstream keinen Platz finden.

Beispiele

Um das semantische Potential von Spielen am konkreten Beispiel zu verdeutlichen, sollen nun abschließend einige Spiele betrachtet werden. Dabei handelt es sich um Spiele, die nicht primär mit einem kommerziellen Interesse in einem professionellen Umfeld produziert wurden, sondern die überwiegend von einzelnen Personen mit überschaubaren technischen Mitteln entwickelt worden sind. Im Sinne Anthropys handelt es sich also um „Zinester“-Spiele, die Themen behandeln, welche in kommerziellen Spieleproduktionen selten auftauchen. Im Sinne Sylvesters handelt es sich zudem um Spiele, die die Ebene der Fiktion und die Ebene der Spielmechaniken auf sinnvolle Weise verbinden und die Ebene der Spielmechaniken dabei auch inhaltlich nutzen.

Cart Life

In *Cart Life* inszeniert Richard Hofmeier den Existenzkampf eines Kleinunternehmers, der sich mit dem Verkauf von Dingen des täglichen Bedarfs wie Zeitungen oder Kaffee aus einem Karren bzw. Wagen aus einer persönlichen Misere herausretten will. Dabei besitzen die Spielfiguren, die zur Wahl stehen, Abhängigkeiten, die sie zusätzlich einschränken: Figur Andrus Poder ist in der Hoffnung auf ein besseres Leben aus der Ukraine geflohen. Er ist es gewohnt, mit wenig Essen auszukommen, ist aber süchtig nach Nikotin und muss daher regelmäßig Zigaretten rauchen. Die alleinerziehende Mutter Melanie Emberly kämpft um das Sorgerecht für ihre Tochter, die sie jeden Tag rechtzeitig von der Schule abholen muss. Hintergrund, Ziele und Einschränkungen sind also dem Alltagsleben entnommen und dürften für jeden Spieler nachvollziehbar sein. Entsprechend dramatisch wirkt die jeweilige Ausgangssituation des Spiels.

Die Spielmechaniken wie z. B. Abzählen und Ausgeben von Wechselgeld oder Einsortieren von Zeitungen sind betont repetitiv und erfordern gerade

deshalb Konzentration, um Fehler zu vermeiden. Das Spiel soll sich wie Arbeit anfühlen. Fehler resultieren zudem in direkten Nachteilen. Fällt eine Zeitung auf den schmutzigen Boden, kann sie nicht mehr verkauft werden. Gibt man zu wenig Wechselgeld heraus, beschwert sich der Kunde und kommt nicht wieder. Da der Spieler (bzw. seine Figur) sich bereits nahe am Existenzminimum befindet, bleibt nicht viel Spielraum für Fehler. Unterstützt wird die Trostlosigkeit des Alltags in *Cart Life* durch die visuelle Gestaltung. Die Welt ist grau und dem Spieler bleibt kaum Zeit, um andere Orte als Arbeitsplatz und Schlafplatz der Figur zu erkunden. Das Spiel besteht fast ausschließlich aus Arbeiten, Schlafen und Pflichterfüllung.

Die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass der Spieler das vorgegebene Spielziel, innerhalb einer Woche eine bestimmte Summe Geld zu verdienen, nicht erreicht. Wie in der Realität gibt es wenig Hilfe auf dem Weg zum Erfolg. Wo andere Spiele darauf ausgelegt sind, den Spieler zur Perfektion zu erziehen, indem sie ihn eine Situation mehrfach wiederholen lassen, bleibt *Cart Life* gnadenlos und zwingt den Spieler, mit Fehlern zu leben. Laden und Speichern ist nicht vorgesehen. Der Spieler kann das Spiel zwar unterbrechen und später fortsetzen, aber nicht wie bei anderen Spielen jederzeit zurückspringen und eine Spielszene wiederholen, bis er mit dem Ergebnis zufrieden ist. Wie im echten Leben muss der Spieler mit Rückschlägen und der daraus resultierenden Frustration umgehen – oder das Spiel abbrechen.

Dys4ia

In *Dys4ia* setzt Game Designerin Anna Anthropy in mehreren kleinen Spielszenen ihre persönliche Erfahrung als Transfrau um, die zwar in einem männlichen Körper geboren wurde, sich aber innerlich als Frau erfährt und entsprechend von ihrem gesellschaftlichen Umfeld als Frau erkannt und akzeptiert werden möchte.

Das Spiel erzählt ihre Erfahrung im Rahmen der Hormontherapie, die dazu dient ihre äußerliche Erscheinung zu verändern. Die jeweils sehr kurzen Spielsequenzen finden dabei spielerische Metaphern für Alltagssituationen, die das Lebensgefühl einer Transfrau greifbar machen.

Bereits die erste Szene des Spiels bringt das Gefühl, im falschen Körper zu stecken, auf den Punkt (vgl. Abbildung 1.1): Der Spieler kontrolliert einen Avatar, der aus einer abstrakten Form besteht. Am oberen Bildschirmrand blinkt ein nach oben gerichteter Pfeil in der gleichen Farbe als Aufforderung, den oberen Bildschirmrand zu erreichen. Den Weg versperrt eine Mauer, in der eine Lücke ist. Die Form der Spielfigur lässt es allerdings nicht zu, diese Öffnung zu passieren.