

Sammelrezension: Computerspielanalyse

Kirsten Zierold: Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen

Trier: WVT 2011, 253 S., ISBN 978-3-86821-330-0, € 31,-
(Zugl. Dissertation an der Justus-Liebig-Universität Gießen)

Jörg von Brincken, Horst Konietzny (Hrsg.): Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels

München: Epodium 2012. S., ISBN 978-3-940388-24-7, € 29,00

Die von Kirsten Zierold vorgelegte Dissertation bietet ein ausgezeichnetes Panorama der zentralen Kategorien der Computerspielanalyse. Ihren methodischen Ausgangspunkt, Computerspiele als performative Erzählräume zu fassen, die aufgrund ihrer Kommunikationsbedingungen vielfältige Handlungsspielräume und Perspektivenstrukturen erzeugen können, verbindet Zierold mit der programmatischen Frage nach den Verhandlungen und Bearbeitungen von Moral im Spiel. Gefragt ist damit erstens nach der Medialität des Spieles, die sich für Zierold aus vier wesentlichen Merkmalen ergibt: Bildlichkeit, Räumlichkeit, Narrativität und Performativität (vgl. S.9). Diese vier Aspekte unterstehen der ludischen Regelstruktur digitaler Spiele, die

zum zweiten auf ihre Simulationsqualität einer moralischen Entscheidung hin befragt werden soll. Und hier beginnen die Probleme des vorliegenden Buches: Zwar besitzt die Autorin ein deutliches Problembewusstsein hinsichtlich ihres im Untertitel verwendeten Begriffes der „moralischen Implikationen“, es führt sie allerdings zu keiner griffigen Definition dieses für die Arbeit zentralen Begriffs, den sie in den medialen Formen digitaler Spiele schematisch zu verorten sucht. Wo die ‚Moral im Spiel‘ beginnt, bleibt für den Leser nur schwer zu erkennen, zu uneindeutig erscheint dafür Zierolds Form der Bezugnahme zwischen Moral und Spiel. Ihre Introspektion der Spiele muss quasi ohne inneres Zentrum auskommen (vgl. S.49ff.).

Klar scheint, Spielregeln eignen sich gewöhnlich nicht zur Regelung

des Alltags. Um zu spielen, trete ich aus dem Alltag heraus und ersetze die Konventionen des Alltäglichen durch die verabredeten anderen der Spielwelt, ohne das eine mit dem anderen zu verwechseln: Es scheint sogar eine zentrale Prämisse des Spieles, dass der Spieler es unter der Voraussetzung beginnt, dass seine lebensweltlichen (moralischen) Maßstäbe für die Dauer des Spiels außer Kraft gesetzt sind. Denn selbst der enthusiastische Spieler kann nicht wünschen, dass die Wirklichkeit, wie sie im Spiel erscheint, zu seiner Alltagsrealität würde. Sobald unklar ist, ob die Lebenswelt des Spielers von den Ereignissen im Spiel betroffen ist, droht dies den Fortgang des Spielgeschehens zu untergraben.

Dieser dichotomischen und basalen (Spiel-)Prämisse steht die Beobachtung digitaler Spielwelten gegenüber, nach der wir es auf der einen Seite zwar mit einem Spiel, das von moralischen Bezugsrahmen befreit ist, und auf der anderen Seite aber auch mit einem moralische Bezugsrahmen aufrufenden Narrativ zu tun haben (vgl. S.52ff.). Welche Auswirkungen der Einsatz von ludischen und narrativen Formen im Computerspiel konkret auf die Frage nach den moralischen Implikationen der Kommunikationssituation digitaler Spiele hat, muss nach Aussage der Autorin auf spielstruktureller Ebene in Form der Bezugnahme auf Moral beschrieben werden (vgl. S.49ff.). Zierold benennt dazu, auf welchen Ebenen und in welcher Form Computerspiele Moral thematisieren und zur Disposition stellen können, d.h. inwieweit die Moralisierung der Entscheidungslogik

mit einer entsprechenden Ausrichtung der narrativen Formen des Spieles einhergeht und darin eingewoben ist (vgl. S.171ff.). Digitale Spiele, die als Medien die Kulturtechniken des Erzählens und des Spielens verbinden, simulieren in dieser Weise die Prozesshaftigkeit moralischer Wertmaßstäbe. Dass diese mitunter jedoch einen normativen Anspruch besitzen, der mitnichten durch eine Gleichsetzung mit gesellschaftlichen „Spielregeln“ abgedeckt ist, wird von Zierold unter dem Schlagwort der „moralischen Implikationen“ nur unzureichend thematisiert (vgl. S.49ff.). Philosophische Positionen, die von ‚moralischen Tatsachen‘ sprechen, verstehen darunter, dass diese aus sich heraus normativ sind. Ihr normativer Anspruch ist nicht von unseren Wünschen, Zielen und Projekten abhängig, sondern bildet umgekehrt den Maßstab für diese. Moralische Implikationen müssten somit moralische Bezugnahmen einschließen, die nicht verhandelbar sind, aber im Spiel auch nicht simuliert werden können, weil ihr normativer Bezugsrahmen das Spiel immer schon übertrifft, Spiel-Ethiken jedoch über die Regeln des Spiels und nicht mittels vorherrschender Moralvorstellungen außerhalb des Spiels begründet werden.

Abgesehen von solchen moralphilosophischen ‚Bedenklichkeitsverursachungen‘ hinsichtlich besagter begrifflicher Untiefen, die das Kernthema des Buches leider verwässern, ist es in seinen formalästhetischen Betrachtungen einzelner Spiele sehr präzise und umfassend, auch gerade weil es einseitige Fokussierungen auf

ein bestimmtes mediales Merkmal zugunsten einer holistischen Darstellung digitaler Spiele vermeidet. Dies wird in den konkreten Einzelanalysen ausgewählter Spiele exemplarisch ablesbar.

Wie Zierolds Dissertationsschrift gleichzeitig belegt, ist in der Erforschung der narrativen, ludischen und emotionalen Modellierung von Spielkonzepten ein Motor für die Entwicklung im Bereich der *Game Studies* zu vermuten. Auch das nachfolgende Buch mag dies einmal mehr einlösen. Überschreiben lässt es sich mit der Frage, inwieweit Emotionen und technologisiertes Spiel überhaupt miteinander interagieren. Der auf einer interdisziplinären Tagung zum Thema *Emotional Gaming* basierende Essayband hat dazu eine Fülle von Antworten aus unterschiedlichsten Wissenschaftsdisziplinen versammelt. Programmatisch für die einzelnen Texte ist eine definitorische Offenheit hinsichtlich des Begriffs der Emotion, die nicht als anthropologische Konstante, sondern vielmehr als diskursives Phänomen verstanden wird. Dies sorgt für einen je nach Fachdisziplin, Interesse und Weltanschauung ganz spezifischen Zugriff der Beiträge auf ihre Themen. Wie die Herausgeber im Vorwort betonen, soll die programmatische Rahmung ohne fest umrissenen Begriff von Emotionalität als Leitlinie der Einzelbeiträge auskommen, auch sind die einzelnen Autoren nicht verpflichtet, diese in ihren eigenen Texten mit einer genauen Definition zu versehen. Das „Dilemma der Heterogenität und Diversität“ solle so produktiv

genutzt werden, indem der „Begriff der Emotion als Impuls für ein Nachdenken über das Zusammenwirken von Spiel und Gefühl in ganz verschiedenen Kontexten – seien sie historisch, ästhetisch, sozial oder politisch, sei es auf theoretischer oder eher praxisnaher Weise“ – gebraucht wird (S.20). Was sich daraus als kollektive Absicht der Autoren ableiten lässt, ist die emotionale Beteiligung der Spieler und *in toto* die komplexe Gefühlsebene der Computerspielkultur aus verschiedenen Ebenen in den Blick zu nehmen, so dass der ganze Tagungsband als eine emotionale ‚map‘ dieser kulturellen Praxis verstanden werden kann.

Als expliziter Versuch einer emotionalen Kartografierung ästhetisch-ludischer Prozesse, wie das Spielen von Videogames, ist der Beitrag von Konstantin Mitgutsch zu lesen. Mitgutsch weist über den Begriff des Pathos darauf hin, dass die affektive Qualität der Leidenschaft neben narrativer Performanz und immersiven Effekten zu den zentralen Bestandteilen der Spielerfahrung zählt und mit zur Sinnstiftung im Spiel beiträgt. Dass das Spiel als eigenständig historisch gewachsene Form kulturellen Handelns ständigen Regulierungsversuchen ausgesetzt war, welche das Gefühl von der Freiheit des Spiels im Bereich der Computerspiele als ein komplexes Ergebnis der Dialektik von freien Handlungsmöglichkeiten und faktischen, vor allem technischen Gegebenheiten erscheinen lassen, veranschaulicht der Essay von Gero Tögl. Der Autor untersucht mit Rockstars *Grand Theft Auto 4* (2008) das Flaggschiff der sogenannten ‚sandboxed games‘, d.h. derjenigen Spiele, die einen höchstmöglichen Freiheitsgrad

erlauben. Wie Tögl, so brechen auch die Beiträge von Hans-Joachim Backe und Barbara Grüter dichotomische Konzeptionen von ‚game‘ und ‚play‘ auf: Wenn ‚play‘ die Intensität und Expressivität des Spiels sowie das Prinzip des archaischen Vergnügens und der freien Spontaneität vertritt, wodurch insbesondere das kreative bzw. kontingente Moment spielerischer Fantasie betont werden, so umfasst im Kontrast dazu der ‚game‘-Begriff primär institutionalisierte Spielaktivitäten, womit Regelvorgaben und streng aufeinander abgestimmte Interaktionsstrukturen gemeint sind, die sowohl Anzahl und Eigenschaften der Spieler als auch Spielzeit, Spielfeld und Spielziel festlegen.

Theoretisch aufgelöst wird dieses dichotomische Konzept, in dem das ‚play‘ über konstruktivistische Definitionen des ‚Erlebens‘ ge- und damit auch die Rolle der Emotionen erfasst wird. Demnach ist emotionales Erleben im Kontext subjekthafter Sinngebung als Kopplung aus psychophysischen Gefühlsreaktionen und gelungenen Selbstbeschreibungen zu verstehen. Kurz, jedes Erleben ist das Produkt einer gestaltenden Aneignung durch das Subjekt, dessen Emotionen zwischen den Anforderungen von ‚game‘ und ‚play‘ oszillieren.

Wie unterschiedlich variationsreich das Spektrum emotionaler Erlebnisse in einem einzigen Spiel ausfallen kann, erfährt der Leser in vielen exotischen Details im Beitrag von Anna Valdes, die ihre eigenen Erfahrungen ausgehend vom Spielen ihres Avatars ‚Wordacea‘ in dem MMORPG-Game *EverQuest* (Verant Interactive, 1999 [Erstveröffent-

lichung]) schildert. Auch der Text von Elisabeth André und Thomas Rist, die sich aus der Sicht von Gamedesignern mit der Implementierung von ‚emotionalen‘ Gamecharakteren beschäftigen, machen für das Verhältnis von ‚game‘ und ‚play‘ deutlich, dass letzteres den oszillierenden subjektiven Konstruktionsprozess bei der Herstellung von Spielerlebnissen erfasst, das ‚game‘ demgegenüber das einer primär könnengerichteten Denkwelt verpflichtete Situationsmanagement im Sinne einer objektiv bzw. intersubjektiv beschreibbaren Material- und Regelbasis für das Spiel. ‚Play‘-Anteile stellen die unabdingbare Basis eines jeden Spiels dar, während ‚games‘ eher spezielle Spielkontexte und Verlaufsstrukturen darstellen, in denen das dabei entstehende Gefühl der Herausforderung aus der Situation heraus weist und auf den Erlebniswert hindeutet, die von dem Tagungsband anhand ganz unterschiedlicher Spielgenres in erfreulich umfassender Sicht inspiziert werden. So entsteht ein Mosaik phänomenologischer Betrachtungen historisch variabler Spielmodelle, die eine unablässige Erweiterung, Intensivierung, Ausdifferenzierung von emotionalen Erlebnisdimensionen propagiert und sich selbst wiederum als Ausdruck einer anthropologischen Universale spielerischen Verhaltens versteht. Gerade die multidisziplinäre Vielschichtigkeit des Zugriffs auf dieses Thema macht den Tagungsband zu einer gewinnbringenden Lektüre für den interessierten Leser im Bereich der *Game Studies*.

Tim Raupach (Marburg)