

Jörg Pacher

Game. Play. Story?

Computerspiele zwischen
Simulationsraum und Transmedialität

J. Pacher: Game. Play. Story?

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2007

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz und Lektorat: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-10-0

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	9
1	Einleitung	11
2	Spiele ohne Computer. Die Vorgeschichte der Game Studies	13
2.1	Der Spielbegriff	13
2.2	JOHAN HUIZINGA	14
2.3	ROGER CAILLOIS	16
2.3.1	Kategorien von Spielen	16
2.3.2	Paidia und Ludus	18
2.4	Game versus Play	18
3	Computer- und Videospiele – Grundlagen	21
3.1	Eine Definition	21
3.2	Common Sense: Wie Videospiele wahrgenommen werden	22
4	Fünfzig Jahre Computerspielgeschichte	25
4.1	Analoge Computerspiele und computerlose Videospiele	25
4.2	Hallen und Wohnzimmer	27
4.3	Geschichten in Computerspielen	30
4.4	Die Rückkehr der Videospiele	31
4.5	PC-Spiele	33
4.6	Der Fünfjahreszyklus	35
4.7	Online-Welten	36
5	Genres	39
5.1	Action	40
5.2	Adventure	41
5.3	Strategie	43
5.4	Zwischen den Kategorien	45

6	Die Geschichte der Game Studies – ein Überblick	49
6.1	Spiele als Texte	49
6.2	Narrativisten und Ludologen	50
7	Game. Play. Story.	55
7.1	Interaktivität und Ergodik	55
7.2	Narrative und interpretatives Handeln	60
8	Spiele als Medien	65
8.1	Neue Medien und Remedialisierung	66
8.2	Transmedialität	70
9	Alternativen zur Repräsentation	75
9.1	Videospiele und Performance Art	76
9.2	Simulation als Paradigma	80
9.2.1	Grundlagen der Simulation	80
9.2.2	Simulation und Raumerfahrung	81
9.2.3	Die Kunst der Simulation	83
9.2.4	Simulative Rhetorik	86
9.2.5	User und Simulation	88
9.3	Die Reinterpretation narrativer Strukturen	91
10	Raum und Spiele	93
10.1	Was kann Raum sein?	93
10.2	Bitmaps und Datenräume	94
10.3	Spielräume	96
10.4	Raum und Narrative	98
10.5	Die Utopie des Cyberspace	102
10.6	Unrealistische Räume	104
11	Theorie in der Praxis: „Canis Canem Edit“	111
11.1	Videospielgeschichtliche Verortung	112
11.2	Der noetische oder „interpretative“ Hintergrund	113
11.3	CAILLOIS' Begrifflichkeit in „Canis Canem Edit“	116
11.4	Ergodische Realitäten und narrative Strukturen	121

11.5	Remedialisierung und Transmedialität	123
11.6	„Canis Canem Edit“ als Simulationsraum	127
12	Zusammenhänge und Ausblick	131
	Anhang	135
	I. Literaturverzeichnis	135
	II. Auflösung der Weblinks	141
	III. Spieleverzeichnis	142
	IV. Filmverzeichnis	144
	V. Bildverzeichnis	144
	VI. Personen- und Sachregister	146

Vorwort

Ein Buch zum Thema Computerspiele – so mag man annehmen – geht mit einem starken Interesse des Autors für ebensolche einher. Dieser Annahme möchte ich mich nicht widersetzen. Seit meiner Kindheit haben mich Computerspiele fasziniert.

Gründe dafür gibt es viele. Ich möchte an dieser Stelle aber nur einen zentralen hervorheben: es ist die Tatsache, dass Computerspiele immer ein Versprechen bieten – ein Versprechen, dass über das tatsächliche Spielerlebnis hinausweist. Beinahe wichtiger als der Spielakt selbst war mir als Kind die Projektionsfläche, die sich für die eigene Imagination dort auftrat, wo man einen winzigen Screenshot aus der Computerspielzeitschrift im Gedanken zu einem vollwertigen, neuen Spielerlebnis ausbaute.

Auf diese Weise waren die Magazine gefüllt mit unzähligen potenziellen Abenteuern. Mindestens genauso gerne malte ich mir aus, wie die Spiele in ferner Zukunft – etwa im Jahr 2007 – aussehen könnten.

Heute wissen wir zumindest letzteres mit Gewissheit und gleichzeitig haben sich neue – wissenschaftliche – Möglichkeiten aufgetan, den Blick über das tatsächliche Spielerlebnis hinausschweifen zu lassen. Mein persönlicher Interessenschwerpunkt mag sich im Laufe der Zeit von einer Projektion in die Zukunft zu Erklärungsversuchen über die Gegenwart des Spielens gewandelt haben. Der Antrieb ist jedoch höchstwahrscheinlich derselbe geblieben.

Auch wenn das folgende Buch Geschichte und Theorie nachzeichnet und versucht zu dokumentieren, soll es doch auch dem Leser die Frage stellen, warum ein bestimmtes Spiel in einem bestimmten Moment für einen bestimmten Spieler ein Versprechen erfüllen kann.

Diese Frage mag implizit bleiben, die unterschiedlichen dargestellten Perspektiven auf (Computer-) Spiele können zu einer Antwort aber sicherlich beitragen.

Gleichzeitig hält sich „Game. Play. Story?“ bewusst von pädagogischen Ansätzen fern. Computerspiele werden hier eben nicht als Werkzeug für oder an Heranwachsende(n) betrachtet, sondern als kulturelle Konstante mit immer deutlicher erkennbaren Potenzialen.

Dieses Buch ist aus meiner Magisterarbeit gleichen Titels – eingereicht an der Universität Wien im Fach Publizistik und Kommunikationswissenschaft-

ten – hervorgegangen. Demzufolge versucht es auch, Computerspiele medienwissenschaftlich zu verorten.

Mein Dank gebührt WERNER HÜLSBUSCH für das intensive Lektorat.

Wien und Köln, im September 2007

JÖRG PACHER