

Stefan Werning

Spielkulturen – Vorüberlegungen zur Funktion und Bedeutung des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur

Nach Johan Huizinga liegt der Ursprung aller Kultur im Spiel und seinen zahlreichen Ausprägungen wie etwa dem symbolischen Wettstreit oder dem kreativen, regelungebundenen Spiel (vgl. HUIZINGA 2004). Im konkreten gesellschaftlichen Miteinander hingegen waren diese Ursprünge zumeist nicht sichtbar; das Spielerische gilt vielmehr immer noch als diskursives Gegenkonstrukt zu ‚ernsthaften‘ Aspekten wie Bildung, Sicherheit, Forschung oder technologischem Fortschritt. Zwar begleiteten und beförderten digitale Spiele den Einzug von Personal Computern in die Haushalte seit Ende der 1970er-Jahre; allerdings blieben sie, nicht zuletzt aufgrund ihrer noch bescheidenen technischen Mittel, in einer visuell geprägten Kultur (vgl. HEYWOOD/SANDYWELL 1999) über Jahre auf ein Nischendasein beschränkt. Mit der Verbreitung realistischerer Shooter-Spiele bzw. zeitintensiver Onlinespiele haben zudem die negativen Auswirkungen eines unreflektierten, übermäßigen Computerspielkonsums dazu geführt, dass der öffentliche Diskurs über das Thema, insbesondere in Deutschland, oft auf Begriffe wie Sucht oder eine gesteigerte Gewaltbereitschaft verengt wird.

Allerdings ist – nicht zuletzt aufgrund des ökonomischen Erfolges und damit der größeren Mainstream-Akzeptanz digitaler Spiele – zu beobachten, dass immer mehr Funktionsbereiche westlicher postindustrieller Kulturen von Spielphänomenen ‚unterwandert‘ werden. Durch Initiativen wie „Quest to Learn“ (vgl. SALEN et al. 2011) werden etwa Spielmechanismen eingesetzt, um das motivierte, selbstgesteuerte und interessengebundene Lernen zu fördern und zu kanalisieren. Spiele wie *Global Conflicts: Palestine* werden nicht nur zur Friedenserziehung, sondern auch zur Modellierung kulturell bedingter Konfliktsituationen eingesetzt (vgl. CHEONG et al. 2011). Spielerische Anwendungen wie *Foldit* oder *Waisda?* (vgl. GLIGOROV et al. 2011)

ermöglichen es, Nutzer weltweit in die Bearbeitung komplexer Forschungsthemen einzubeziehen und beschleunigen dadurch im Einzelfall den Erkenntnisgewinnungsprozess ganz erheblich. Neben diesen wohl durchdachten und konstruktiven Anwendungsfällen jedoch werden Spielmechanismen auch rein quantitativ zu ökonomischen Zwecken, oft unter dem Überbegriff Gamification, eingesetzt (vgl. HARWOOD 2012). Im deutschen Bereich ist eines der sichtbarsten Beispiele etwa die wiederholt von *McDonalds* durchgeführte *Monopoly*-Werbekampagne; allerdings wird hier charakteristischerweise nur die Semantik des populären Spiels aufgerufen, dem Spieler werden kaum „bedeutsame Entscheidungen“ angeboten bzw. abverlangt (vgl. ALEXANDER 2012).

Diese Beispiele verweisen auf die Komplexität der gegenwärtigen Spielkultur, in der sich gesellschaftlich sowie ökonomisch wünschenswerte Anwendungen von Spielprinzipien in unterschiedlich überzeugender Implementierung gegenüberstehen. Weder die Glorifizierung des Mediums Spiel noch seine Dämonisierung zeichnen ein adäquates Bild digitaler Spiele in der heutigen Gesellschaft – eine konstruktive, ergebnisoffene Diskussion findet bisher allerdings selten statt. Daher ist das angestrebte Verständnis von Spielkultur kein normatives, sondern zielt auf die Erweiterung und Intensivierung des bestehenden Diskurses.

Das Ziel des vorliegenden Bandes ‚Spielkultur‘, der die Ergebnisse einer gleichnamigen, vom 15. bis 16. Februar 2013 in Bayreuth vom Fach Medienwissenschaft der Universität Bayreuth abgehaltenen Fachtagung zusammenfasst, besteht folglich darin, Kritik an Computer- und Videospiele nicht auszublenden, sondern durch die Einbringung spielanalytischer Perspektiven auf die Medialität des Spiels (vgl. GÜNZEL 2012) den öffentlichen Diskurs zu erweitern. Der Frage nach der medialen Qualität (digitaler) Spiele geht auch der Aufsatz von JOCHEN KOUBEK nach und erprobt diese in unterschiedlichen Konstellationen zwischen Narrativität, Regelmäßigkeit und Performanz. Die gesellschaftliche Akzeptanz speziell von Computerspielen in der (deutschen) Gesellschaft untersucht WINFRED KAMINSKI im vorliegenden Band und bezieht dabei auch wichtige Rahmendaten sowie Detailbeobachtungen zu spielspezifischen Diskursen und Sprachverwendungen mit ein. Wieder andere Beiträge, wie etwa der von IBRAHIM MAZARI über E-Sport und das Wechselverhältnis zwischen digitalen Spielen und Sport als gesamtgesellschaftlichem Phänomen, loten die Grenzbereiche der Medialität und gesellschaftlichen Relevanz des Spiels anhand ausgewählter Einzelaspekte aus.

In den USA erörterten bereits seit etwa 2004 prominente Figuren des öffentlichen Diskurses wie der Filmkritiker Roger Ebert oder der Medienwissenschaftler HENRY JENKINS (2005) die Frage, inwieweit digitale Spiele den Status eines Kunstwerks für sich beanspruchen können. Obgleich viele Spiele jener Zeit diesen Kunststatus weder erfüllten noch anstrebten, wurden hierbei, ausgehend von konkreten Erfahrungen mit dem ‚neuen Medium‘ Computerspiel, Kriterien eines künstlerischen Werks sowie dessen Funktionen innerhalb der Gegenwartskultur neu erörtert. Diesem Diskurs spürt der Beitrag von BETTINA SCHLÜTER nach, der beispielreich und theoretisch fundiert den Kunstcharakter digitaler Spiele in unterschiedlichen Facetten wie beispielsweise Intermedialität und Medienreflexivität verhandelt und diesen in einem erweiterten Kunstdiskurs verortet.

Ein erster wichtiger Ansatz zur Relativierung spielbezogener Extrempositionen ist die historisch-vergleichende Kontextualisierung. Die Problematik der Computerspielsucht etwa erscheint weit weniger dramatisch und unumkehrbar, wenn diese vor dem Hintergrund früherer medienspezifischer ‚Sucht‘-Problematiken betrachtet wird. So wurde etwa im 19. Jahrhundert Lesesucht bzw. Bibliomanie als vermeintlich gesellschaftlich zersetzendes Phänomen (vgl. LITTAU 2006) wahrgenommen, welches ebenfalls auf medientechnologische Fortschritte, in diesem Fall Weiterentwicklungen der physischen Form von Büchern, zurückgeführt wurde. Seit Ende der 1980er-Jahre, bedingt durch die rasante Verbreitung des Privatfernsehens, wurde in ähnlicher Form das Phänomen der Fernsehsucht Gegenstand öffentlicher Diskussionen (vgl. MCILWRAITH et al. 1991). Beide Suchtphänomene sind auch heute noch in Einzelfällen zu beobachten. Allerdings zeigt sich, dass sich mit der zunehmenden Habitualisierung neuer Medienangebote – zumeist unabhängig von politischer oder pädagogischer Einflussnahme – Konventionen herausbilden, wie diese gesellschaftskonform rezipiert werden können. Insbesondere durch die aktive Mediennutzung – etwa das Schreiben von ‚fan fiction‘ oder das Betreiben eines eigenen ‚Kanals‘ auf Webseiten wie *YouTube* oder eben die Erstellung einfacher ‚independent games‘ – wird Medienkompetenz befördert. Der Aufsatz von STEFAN WERNING überträgt diese historische Kontextualisierung vom Gegenstandsbereich auf die Theoriebildung und untersucht, inwieweit die Entwicklung der Filmtheorie Hinweise darauf geben kann, in welche Richtung sich die Game Studies entwickeln werden bzw. sollten.

Ein weiterer Ansatz des vorliegenden Buches besteht in dem kritischen Abgleich des ästhetischen Potenzials digitaler Spiele mit dem anderer, eta-

blierter Mediengattungen. Dabei zeigt sich, dass digitale Spiele oft durch Imitation und Adaption medienfremder formaler Strukturen neuartige ästhetische Mittel entwickeln. Ein solches Beispiel ist die Bezugnahme auf das Phänomen des Film Noir, welche aus der Literatur und dem Film heraus entwickelt wurde und als „Game Noir“ (vgl. DAVIS 2002) auf Spiele wie *Max Payne* oder *Grim Fandango* übertragen wird. Der Aufsatz von MICHAEL MOSEL betrachtet diese intermediale Wechselbeziehung detaillierter und anhand vielfältiger Beispiele.

Ein dritter Ansatzpunkt besteht schließlich darin, Kenntnisse über die technische Umsetzung digitaler Spiele, die für ein adäquates Verständnis des Mediums unerlässlich, aber in der Regel wenig ausgeprägt sind, anschaulich zu vermitteln. Während etwa ein basales Verständnis der technischen Grundlagen von Filmproduktion, einschließlich Kameratechnik, logistischer Grundlagen oder auch einzelner Verfahren wie der Greenscreen-Technik, recht weit verbreitet ist, so erscheint die Entwicklung von Spielen oft als ‚black box‘, wodurch das Medium unnötig fremdartig, technizistisch und abweisend erscheinen mag. Da technologisches Grundwissen auch für das Verständnis medienspezifischer Darstellungsmittel essenziell ist, gehen mehrere Beiträge gezielt auf produktionspraktische Besonderheiten ein. Der Aufsatz von MICHAEL GUTHE widmet sich als Fallstudie dezidiert den technisch-ökonomischen Entwicklungslogiken der grafischen Darstellung digitaler Spiele, angefangen bei den ersten Grafikadventures in den 1980er-Jahren bis hin zu aktuellen 3D-Technologien wie programmierbaren Shadern. Dieser Ansatz stellt Technologien nicht als Selbstzweck dar, sondern zeigt auf, in welchen historischen Spannungsfeldern sie entstanden sind und welchen ästhetischen Konzepten bzw. Anschauungen grafischen Realismus’ sie folgten. Inwiefern sie dabei ein detaillierteres Bild der Spielkultur zeichnen, wird etwa am Beispiel der Alterseinstufung und Indizierung von Gewaltdarstellungen deutlich, die oft nach rein audiovisuellen und damit primär dem Film entlehnten Kriterien verfahren und damit die spezifischen Wirkmechanismen von Spielen nur unzureichend beschreiben. Somit ist die Auseinandersetzung mit der Produktionsästhetik ein weiterer wichtiger Aspekt, Spielkultur zu erfassen und weiterzuentwickeln.

Ein weiterer wichtiger Baustein des Buches ist die kritische Auseinandersetzung mit spieljournalistischen Praktiken. Der Vergleich mit der graduellen Ausdifferenzierung und Professionalisierung des Filmjournalismus zeigt, dass diese theoriegeschichtlich eine maßgebliche Rolle sowohl für die Entwicklung wie auch die Internationalisierung der frühen Filmwissenschaft

gespielt hat (vgl. WERNING 2012). Dabei ist zu beobachten, dass Autoren zunehmend in mehreren Bereichen, d. h. der Wissenschaft, Presse oder auch der Produktion, tätig waren und damit die Theoriebildung praktisch absicherten wie auch Ergebnisse der Forschung in die Weiterentwicklung des Mediums hineintrugen. Ähnliches ist bereits in Ansätzen auch für den Spielejournalismus zu beobachten, etwa in der Form, dass selbst kommerziell ausgerichtete und den Spieletests verschriebene Spielmagazine – in Deutschland etwa *Maniac* oder *GameStar* – immer wieder durch spielhistorische Überblicksartikel zur Selbst-Historisierung des Mediums beitragen, welche die Wissenschaft allein nicht leisten kann. Der Beitrag von RUDOLF INDERST über Ursprünge und Entwicklungsperspektiven des Spielejournalismus in Deutschland wirft kritische Fragen auf, etwa die nach den Machtstrukturen, in denen Spieljournalisten notwendigerweise operieren und die auf eine von wirtschaftlichen Interessen geleitete Spiele-Geschichtsschreibung hinwirken (vgl. NIEBORG/SIHVONEN 2009).

Ein letzter wichtiger Aspekt des Buches ist der der pädagogischen Betrachtung digitaler Spiele, sowohl mit Blick auf das Lernen durch Spielen und das Lernen über Spiele. Dieser spielt bereits in WINFRED KAMINSKIS Überlegungen zu Computerspielen in der aktuellen Gesellschaft eine wichtige Rolle; der Aufsatz von LEA NIGGEMANN und MATTHIAS HEINZERLING geht dabei noch einen Schritt weiter und fokussiert ‚best practices‘ im pädagogischen Umgang mit digitalen Spielen. Wie die meisten der in diesem Band vertretenen Autoren verknüpfen NIGGEMANN und HEINZERLING hierzu Theorie und Praxis und setzen Erfahrungen aus dem eigenen spielpädagogischen Alltag in Bezug zu allgemeineren theoretischen Überlegungen zum Thema. Zwar werden auch in deutschen Schulen bereits Computerspiele als Lerninstrumente genutzt, allerdings erfahren die entsprechenden Lehrer zumeist weder inhaltliche bzw. administrative Unterstützung. Es gibt bislang keine ausreichenden Erkenntnisse darüber, in welcher Form dieser Einsatz sinnvoll ist und dazu führt, dass Schüler Lernfortschritte erzielen, die über die reine Beherrschung des Spiels als Spiel hinausgehen. Zudem stellt sich die Frage, inwiefern die Befähigung zur Produktion eigener einfacher Spiele (die sogenannte Independent-Produktion) gleichzeitig den kritischen Umgang mit dem Medium einübt. Mit Blick auf das Medium Film und die Anfertigung kleiner Filmprojekte in Unterricht und Projektarbeit wird diese Frage zumeist einhellig positiv beantwortet. So wird zum einen allgemein davon ausgegangen, dass die Filmproduktion analytische Fähigkeiten befördert und mittlerweile zur Kulturtechnik avanciert. Zum anderen wird Filmproduktion

auch in wissenschaftlichen Kontexten, etwa im Rahmen der Cine-Ethnografie (vgl. RAGAZZI 2007), als valides Mittel zur Erkenntnisgewinnung anerkannt und eingesetzt. Der Beitrag von MICHAELA HABERLANDER über die Spieleförderung in Deutschland und in Bayern im Besonderen zeigt dabei praxisnah auf, welche Strukturen zur Förderung dieser Medienkompetenzen es bereits gibt und welche Erwartungen die Politik an deren weitere Verbreitung knüpft.

Das Buch richtet sich zum einen als Einführung an Studierende und Wissenschaftler aus Fachgebieten, in denen Computerspiele thematisiert werden. Dies sind nicht notwendigerweise medien- und literaturwissenschaftliche Studiengänge, sondern auch Fächer aus dem Bereich der Betriebswirtschaft, der Pädagogik, der Psychologie sowie ansatzweise auch der Rechts- oder Politikwissenschaft. Eine weitere Zielgruppe stellen Lehrer weiterführender Schulen dar, deren jeweilige Fächer – in Ermangelung eines eigenen Faches ‚Medien‘ bzw. ‚Medienkompetenz‘ – Schnittmengen mit dem Thema Spielkultur aufweisen; dazu können etwa Germanistik, Sozialwissenschaft, Geschichte oder Informatik zählen. Zudem ist das Buch insbesondere für Eltern und Journalisten von Interesse, entweder mit Blick auf die eigenen Kinder oder als Grundlage, um die immer häufigeren Verweise auf Computer- und Videospiele in der Presse differenzierter einordnen zu können.

Literaturverzeichnis

- ALEXANDER, L. (2012): GDC 2012: Sid Meier on how to see games as sets of interesting decisions. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 7.3.2012: http://www.gamasutra.com/view/news/164869/gdc_2012_sid_meier_on_how_to_see_.php.
- CHEONG, Y.-G.; KHALED, R.; GRAPPIOLO, C.; CAMPOS, J.; MARTINHO, C.; INGRAM, G. P. D.; PAIVA, A. & YANNAKAKIS, G. (2011): A computational approach towards conflict resolution for serious games. In: *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*. Bordeaux: ACM.
- DAVIS, GALEN (2002): Game Noir: The Construction of Virtual Subjectivity in Computer Gaming. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 21.8.2002: http://www.gamecareerguide.com/education/theses/20020821/davis_01.shtml.
- GLIGOROV, R.; HILDEBRAND, M.; OSSENBRUGGEN, J. V.; SCHREIBER, G. & AROYO, L. (2011): On the role of user-generated metadata in audio visual collections. In:

- Proceedings of the sixth international conference on Knowledge capture*. Banff: ACM.
- GÜNZEL, S. (2012): The Mediality of Computer Games. In: FROMME, J.; UNGER, A. (Hrsg.): *Computer Games and New Media Cultures*. Dordrecht: Springer Netherlands, S. 31–46.
- HARWOOD, T. (2012): *Emergence of Gamified Commerce: Turning Virtual to Real*. IGI Global.
- HEYWOOD, I. & SANDYWELL, B. (1999): *Interpreting Visual Culture: Explorations in the Hermeneutics of the Visual*. London: Routledge.
- HUIZINGA, J. (2004): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: rororo.
- JENKINS, H. (2005): Games, the New Lively Art. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, S. 175–192.
- LITTAU, K. (2006): *Theories of Reading: Books, Bodies, and Bibliomania*. Cambridge: Polity Press.
- MCILWRAITH, R.; JACOBVITZ, R. S.; KUBEY, R. & ALEXANDER, A. (1991): Television addiction: Theories and data behind the ubiquitous metaphor. In: *American Behavioral Scientist*, 35, 104–121.
- NIEBORG, D. & SIHVONEN, T. (2009): The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. In: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference*. London: Brunel University.
- RAGAZZI, R. (2007): Toward Pedagogical Awareness: Teaching Cine-Ethnography. In: *Visual Anthropology Review*, 23, 1–15.
- SALEN, K.; TORRES, R.; WOLOZIN, L.; RUFO-TEPPER, R. & SHAPIRO, A. (2011): *Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids*. Cambridge, MA: MIT Press.
- WERNING, S. (2012): Die Game Studies als Betrachtung eines ‚neuen Mediums‘: Ein diskursgeschichtlicher Vergleich mit der frühen Filmwissenschaft. In: STOLLFUSS, S.; WEISS, M. (Hrsg.): *Im Bild bleiben. Perspektiven für eine moderne Medienwissenschaft*. Darmstadt: Büchner, S. 148–164.