

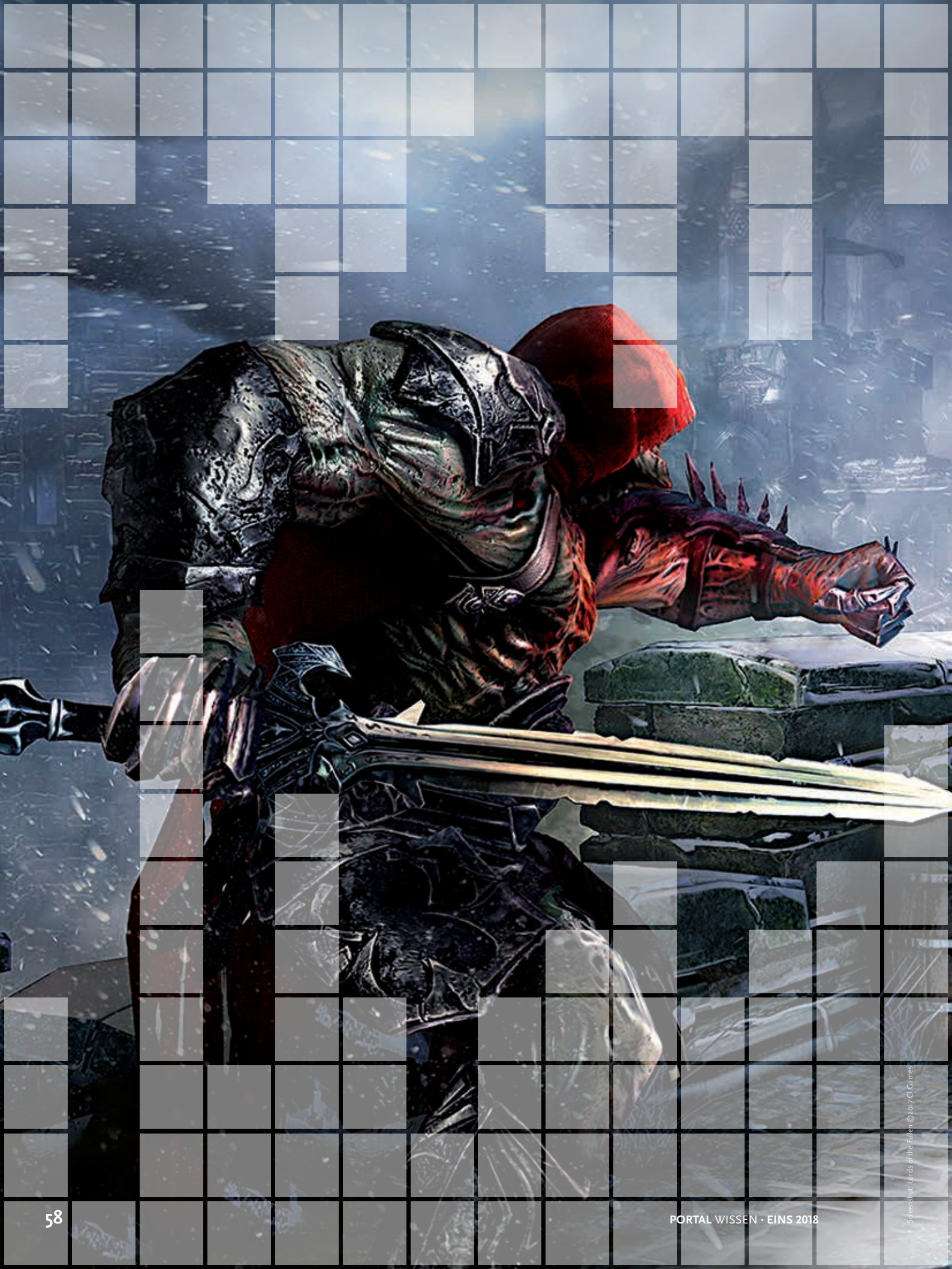
Portal Wissen

Das Forschungsmagazin der Universität Potsdam

Eins 2018



SPRACHEN





GAMES

ÜBER GESCHICHTE, GEGENWART UND
ZUKUNFT EINES JUNGEN MEDIUMS

Screenshot des Spiels
„Lords of the Fallen“

Im Laufe seiner kurzen Geschichte hat sich das Computerspiel bereits rasant gewandelt. Gerade deswegen stellt es Forscherinnen und Forscher ganz verschiedener Disziplinen vor Herausforderungen. Was sind seine Potenziale? Wie steht es als Unterhaltungsmedium zur Hochkultur? Wie beeinflusst es Spielerinnen und Spieler? In der Erforschung dieses Genres nimmt die Universität Potsdam eine Vorreiterrolle ein. Vor zehn Jahren entstand hier das Zentrum für Computerspielforschung (DIGAREC), das über die größte Computerspielsammlung an einer deutschen Hochschule verfügt. Dieses Archiv wird derzeit mit anderen Beständen zusammengeführt: Entstehen soll dadurch die größte Computerspielsammlung weltweit. Aus diesem Anlass traf sich Jana Scholz zum Gespräch mit drei Wissenschaftlern, die sich in Forschung und Lehre mit diesem Medium befassen: dem Computerspieleforscher Dr. Sebastian Möring, dem Kulturwissenschaftler Prof. Dr. Nathanael Riemer und dem Medienkulturhistoriker Prof. Dr. Heiko Christians.

Was genau ist ein Computerspiel?

Möring: Es gibt eine Vielzahl von Definitionen. Um eine einfache zu nennen: Ein Computerspiel ist ein Spiel, zu dessen Ausführung es eines Computers bedarf. Vielleicht war aber schon das preußische Kriegsspiel aus dem 19. Jahrhundert ein Computerspiel, denn es brauchte eine dritte Person, welche die Spielzüge berechnete. Ein Computer ist eine Rechenmaschine, und dieses Spiel erforderte einen „Rechner“. Für die Geschichte dieses Mediums ist das preußi-

sche Kriegsspiel in jedem Fall sehr wichtig, denn es ist auch der Vorgänger des analog wie digital durchgeführten Rollenspiels. Gleichzeitig baut es auf dem Schach auf, das natürlich viel älter ist. Hier sind wir bei den Anfängen der Gesellschaftsspiele. Aber auch die waren vielleicht immer schon Computerspiele.

Und wann spricht man von Videospielen?

Möring: Der Computer stellt in erster Linie Berechnungen an. Deren Ausgabe muss nicht zwangsläufig visuell sein. Das Videospiel dagegen zielt auf Sichtbarkeit. In Deutschland sprach man früher auch von Bildschirmspielen. Eines der ganz frühen Beispiele ist „Tennis for two“ von 1958: Das Brookhaven National Laboratory, das vor allem für das US-amerikanische Energieministerium forschte, hatte das Spiel für seinen Tag der Offenen Tür entwickelt.

Christians: Sehr lange haben wir den Computer mit dem Bildschirm identifiziert und zu Kindern gesagt, sie sollen nicht darauf herumgrapschen. Heute gehen wir genauso damit um: Das Setting zwischen Rechnereinheit und Interface hat sich mit dem Touchscreen vollkommen gedreht. Das betrifft natürlich auch die Spielwelt.

Riemer: Womöglich benötigen wir diese Bildschirmoberfläche irgendwann gar nicht mehr. Computer könnten in den menschlichen Körper integriert werden, sodass auch spielerische Aspekte Teil des Körpers sind. Schon das Smartphone stellt ja in gewisser Weise eine solche Erweiterung dar.



Prof. Nathanael Riemer (li.),
Prof. Heiko Christians (Mi.)
und Dr. Sebastian Möring

Das **preußische Kriegsspiel** war ein Strategiespiel, das Geländesimulationen zum Training preußischer Offiziere nutzte. Mit verschiedenen Geländereiefs, beweglichen Figuren und Waffen simulierten zwei Spieler Gefechtssituationen. Ein dritter Spieler berechnete Truppenstärken oder nahm Positionsbestimmungen vor. Beim **Ego-Shooter** bekämpfen Spielerinnen und Spieler aus der Ich-Perspektive mit Schusswaffen Gegner. Im Gegensatz dazu blickt der Spieler beim **Third-Person-Shooter** auf seine Spielfigur. Das **Open-World-Game** bietet den Spielerinnen und Spielern besonders viele Freiheiten und Möglichkeiten im Spielraum. Die Spielfigur in **Jump 'n' Run-Spielen** bewegt sich laufend und springend fort. **Indie-Games** sind von unabhängigen Designerinnen und Designern entwickelte Spiele, die aus finanziellen Gründen häufig nur digital veröffentlicht werden.

Welchen wirtschaftlichen Stellenwert haben Computerspiele?

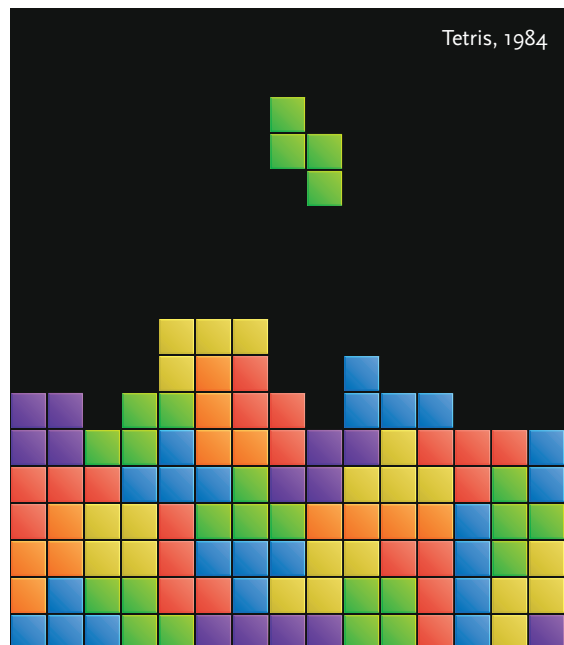
Christians: Einen enormen, mit unfassbaren Wachstumsraten. Die Unterhaltungsindustrie macht ihren größten Absatz mit Spielen. Computer(-spiele) sind bald nicht mehr von der Alphabetisierung abhängig, denn Sprachassistenten nehmen Befehle heute mündlich entgegen. Das vergrößert den Markt um Milliarden Teilnehmer.

Riemer: Die Filmindustrie ist zwar noch dominant, aber das wird sich in den nächsten 20 Jahren weiter ändern. Beide Medienbereiche profitieren bereits voneinander. Videospiele lehnen sich an filmdramaturgische Techniken an, wie etwa „Hellblade: Senua's Sacrifice“. Umgekehrt wird die Filmindustrie überlegen, wie sie spielerische Elemente einbauen kann.

Möring: Ebooks, soziale Netzwerke, Lernplattformen – das sind alles Effekte einer allgemeinen Entwicklung. Wir müssen Computerspiele im Zusammenhang sehen, sowohl historisch als auch in ihrer Gleichzeitigkeit, das heißt ihre Interaktionen mit verschiedenen Medien. Denn anders als noch vor 20 Jahren ist das Spiel nicht mehr mit einem materiellen Objekt identifiziert. Heute wird mit der DVD höchstens noch der erste Datensatz auf den Computer geladen, schon sind die Spieler mit dem Netz verbunden und das erste Update startet. Jedes Game hat Schnittstellen zu sozialen Netzwerken, Fotos aus dem Spiel werden direkt auf Facebook oder Instagram übertragen. Es gibt sogar Künstler, die die In-Game-Fotografie als ihr primäres Schaffen begreifen. Games sind also eigentlich nur ein Knotenpunkt in einem Netzwerk vieler Medien.



„Tennis For Two“ im Brookhaven National Laboratory, 1958



Tetris, 1984



Minecraft, 2009

Warum sollten Spiele überhaupt Bildungszwecke erfüllen?

Christians: Wenn Unterhaltungsindustrie und Bildungssystem auseinanderfallen, ist das für eine Gesellschaft ein Nachteil. In die technische Unterhaltung wird massiv finanziell investiert. Hier werden Technologien weiterentwickelt, die auch für militärische Zwecke von Interesse sind. Unterhaltungsstandards verkörpern – offen oder verdeckt – Technologie- und Bewusstseinsstandards. Umgekehrt kann das Bildungssystem die Reflexion dieser Unterhaltungsumgebungen einüben. Aber hier kommt es auf den Abstand an: „Spielerisch lernen“ als allgemeine Wohlfühl-Gelingensformel von Bildungsprozessen reicht hier sicherlich nicht. „Das Spielerische“ wandelt sich historisch und technisch. Seine Strukturen, Geschichte, Formate, Allianzen und Effekte wollen erst einmal erkannt und gelernt werden.

Riemer: Angela Merkel hat Computerspiele auf der „Gamescom“ letztes Jahr als Kulturgut bezeichnet, womit sie selbstverständlicher Teil des Bildungskanons wären. Die Studierenden fordern die Einbindung der Spiele in das Bildungssystem auch ein. Sie haben uns regelrechte Desiderate angetragen. Spielen kann schließlich auch auf das Leben vorbereiten. Viele Heranwachsende sehen in Rollenspielen die Möglichkeit, sich ohne die harten Konsequenzen des echten Lebens auszuprobieren. In „Life Is Strange“ beispielsweise setzen sich die Spielerinnen und Spieler mit dem Thema Mobbing an einer Schule auseinander.

Möring: Die Frage ist vielleicht nicht nur, wie man Computerspiele bildungskompatibel macht, sondern auch, was im Umkehrschluss Computerspiele mit den Subjekten machen. Welchen Einfluss haben sie auf das, was wir Bildung nennen?

Welche Erkenntnisse gibt es bereits über die Wirkung von Computerspielen?

Möring: Als Computerspieleforscher können wir soziale oder kulturelle Wirkungen untersuchen. So trainiert man in Spielen zum Beispiel ökonomisches Verhalten. Meist wird in diesem Zusammenhang aber aus psychologischer Perspektive gedacht und die Gefahr einer Abhängigkeit fokussiert. Ein Kollege hat Studien zum Suchtpotenzial von Computerspielen analysiert und Paradoxa und Unsauberkeiten in den Prämissen dieser Studien entdeckt. Dadurch konnte er zeigen, dass wir noch immer kein sicheres Wissen darüber haben, ob Computerspiele süchtig machen oder nicht.

Christians: Im 18. Jahrhundert wurde lange darüber gerätselt, ob Romane schädlich sind, zu Vereinzlung führen und die Leserinnen und Leser in Fantasiewelten abdriften. Und was kam dabei heraus? Am Ende ist das moderne Subjekt herausgekommen, von dem wir heute erwarten, dass es empfindsam, authentisch und selbstreflexiv ist. Das alles wurde an den Romanen eintrainiert. Wir können also überhaupt nicht wissen, welches Subjekt eine Kultur hervorbringt, in der Computerspiele erst seit 20 Jahren Thema sind.

Riemer: Die Hochkultur reagiert auf die jeweilige populäre Kultur. Das ist heute ähnlich wie zu der Zeit, als Romane die großen Erfolge feierten. Auch damals hat man die Lesewut unter Gesichtspunkten der Abhängigkeit betrachtet: Lesen führe zur körperlichen und geistigen Degeneration. Dieser Vorwurf wiederholt sich in der Kulturgeschichte – ob es um



DIE WISSENSCHAFTLER

Dr. Sebastian Möring studierte Kulturwissenschaften, Europäische Medienwissenschaft und Game Studies. Er ist akademischer Mitarbeiter im Studiengang Europäische

Medienwissenschaft und koordiniert das Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam (DIGAREC).

✉ smoering@uni-potsdam.de



Prof. Dr. Heiko Christians studierte Deutsche Philologie, Philosophie, Pädagogik und Niederlandistik. Seit 2008 ist er Professor für Medienkulturgeschichte an der Universität Potsdam.

✉ heiko.christians@t-online.de



Prof. Dr. Nathanael Riemer studierte Judaistik/Jüdische Studien, Germanistik, Geschichte und Philosophie. Seit 2013 ist er Juniorprofessor für Jüdische Studien mit dem Schwerpunkt Interreligiöse Begegnungen an der Universität Potsdam.

✉ nathanael.riemer@uni-potsdam.de

Computerspiele, Filme, Fernsehen oder auch Musikrichtungen geht. Die Debatte muss also versachlicht werden.

Christians: Ja, es gibt immer eine Pathologisierung des Mediengebrauchs, obwohl oder gerade weil wir nicht wissen, was dabei herauskommt. Offene Enden verträgt eine Gesellschaft nicht besonders gut.

Kommen Vorurteile vielleicht gerade von Menschen, die nicht am Computer spielen?

Möring: Es gibt einen gewissen Hang zum Vorurteil, wenn man nicht selbst spielt. Denkbar ist, dass ältere Forscherinnen und Forscher selbst nicht spielen, weil sie mit dem Medium nicht aufgewachsen sind. Dort besteht eine Grundskepsis gegenüber dem Medium, die sich in der Forschung widerspiegelt. Genauso ist denkbar, dass junge Forscherinnen und Forscher, die mit dem Medium groß geworden sind, Computerspiele besser darstellen, als diese vielleicht sind. Am Ende ist es freilich keine Frage des Alters, sondern der wissenschaftlichen Redlichkeit, zu welchen Ergebnissen die Forschung kommt.

Riemer: Die Kritik am Computerspiel hat angefangen, mich zu langweilen, und ich habe mich gefragt, welche Spiele mich persönlich ansprechen. In den letzten zehn Jahren sind sie nicht nur technisch anspruchs-

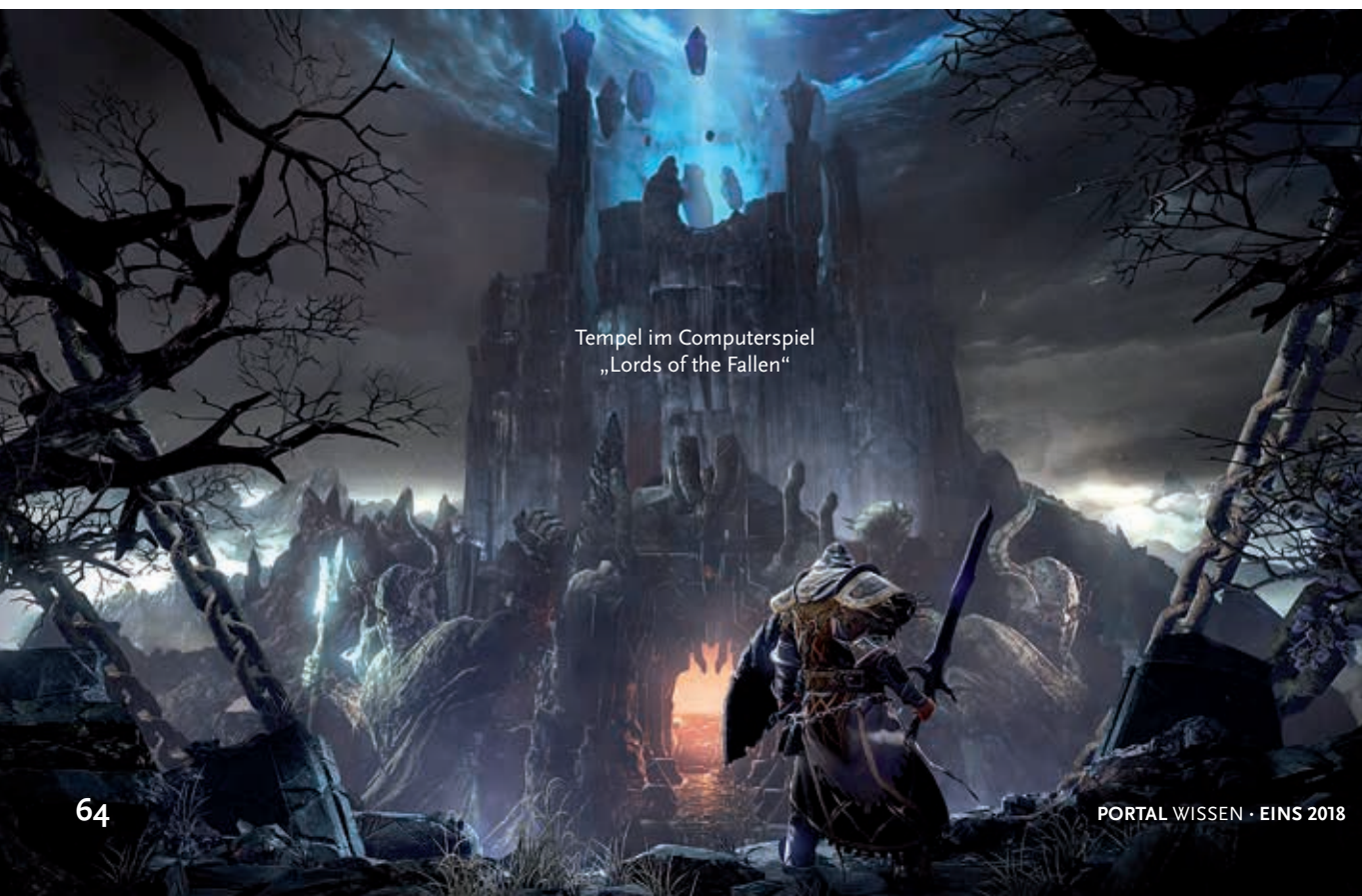
voller geworden, sondern auch auf der narrativen Ebene. Computerspiele sind oft eine Art gesellschaftlicher Metakommentar. Der Third-Person-Shooter „Spec Ops: The Line“ beispielsweise ist regelrecht pazifistisch, ein Anti-Kriegsspiel. Auch der Ego-Shooter „BioShock Infinite“ hat mir die Augen geöffnet: Ich habe weniger die Shooter-Elemente als die dominante Palette an religiösen Motiven gesehen.

Welche Haltung zu Religion entwickeln solche Spiele?

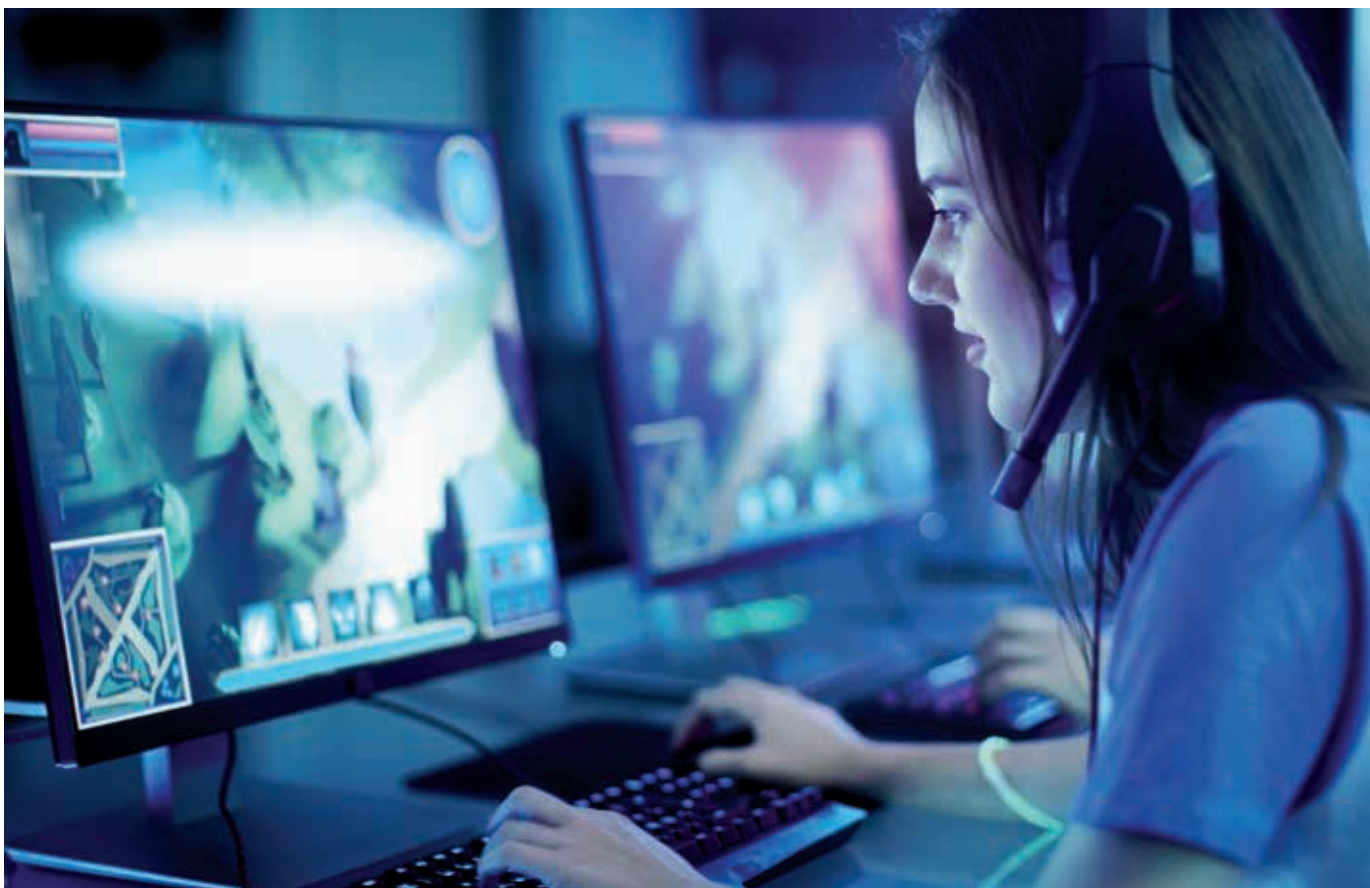
Riemer: Die unterschwellige Botschaft in „Nier: Automata“ lautet: „Religion is weird“. (lacht) Als Spieler kann man den Eindruck gewinnen, dass Religion ein problematischer Bereich ist. Mit meinen Studierenden analysiere ich solche Haltungen, ohne sie zu bewerten. Diese Seminare sind sehr lebendig, mit vielschichtigen Wahrnehmungen und großem Engagement aufseiten der Studierenden.

Herr Möring, Sie haben sich mit Metaphern in Computerspielen beschäftigt ...

Möring: Ich habe Independent Games analysiert, die von ihren Entwicklern als Metaphern bezeichnet wurden: für das Leben, den Tod oder die Liebe. Selbst ganz einfache, abstrakte Spiele wie „Tetris“ können eine existenzielle Grundstruktur vermitteln. Denn der Spieler



Tempel im Computerspiel
„Lords of the Fallen“



muss dafür sorgen, dass er das Spiel überhaupt weiter-spielen kann. Das einzige Ziel von „Tetris“ ist, „Tetris“ weiterspielen zu können. Um mehr geht es nicht.

Spielen Sie selbst?

Rierner: Ich kann es nicht, ich bin dort nicht literarisiert. Bei ganz einfachen Jump 'n' Run-Games wie „Super Mario“ habe ich motorische Schwierigkeiten. Dafür kann ich mir auf Youtube ein und dasselbe Spiel – von verschiedenen Game-Journalisten gespielt – ansehen. Und gerade gute Spiele der letzten Jahre stellen auch zeitlich eine Herausforderung dar. Die 25 verschiedenen Enden von „Nier: Automata“ durchzuspielen, braucht Zeit.

Christians: Ich denke auch, dass es Wege jenseits des Spielens gibt, Spiele zu analysieren. So wie es im Weltfußball sehr gute Trainer gibt, die nicht zehn Sekunden den Ball hochhalten können. Als Wissenschaftler finde ich diesen Abstand ganz günstig. Manchmal sind gerade „erfahrene Praktiker“ die falschen Leute.

Möring: In der Community begegnen Forscherinnen und Forscher dem Vorwurf der fehlenden „Gaming

Credibility“, wenn sie selbst nicht spielen. Mein persönlicher Eindruck ist, dass Computerspieleforscher mit Kindern selten zum Spielen kommen. Deshalb ist ihre Forschung oft von Beobachtungen an ihren Kindern inspiriert.

Eine letzte Frage: Wie sieht das Computerspiel der Zukunft aus?

Rierner: Eine virtuelle Realität ohne Bildschirm.

Christians: Also ist die Zukunft die Datenbrille?

Rierner: Oder wir brauchen diese Brille irgendwann gar nicht mehr?

Möring: Schon jetzt greifen die verschiedenen Ebenen aus Computerspiel und sozialem Leben ineinander. Facebook ist ja bereits wie ein Computerspiel mit den eigenen sozialen Beziehungen. In Zukunft könnten diese Strukturen so in unseren Alltag integriert sein, dass wir sie überhaupt nicht mehr unterscheiden können. Die Trennung zwischen Spiel und Realität löst sich auf. Ob das eine wünschenswerte Zukunft ist, weiß ich nicht.

DAS GESPRÄCH FÜHRTE JANA SCHOLZ