

2 Computerspiele als mediale Form

Am Anfang steht die Frage, was unter dem Begriff ›Computerspiel‹ zu verstehen ist. Seinen Ursprung findet er zunächst im Hauptwort ›Spiel‹. Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga definiert in seinem Grundlagenwerk *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*:

»Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ›Andersseins‹ als das ›gewöhnliche Leben‹.«¹

Dadurch, dass diese Handlung »als ›nicht so gemeint‹ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann«² zeigt sich das grundsätzliche, immersive Potenzial des Spiels. Dies gilt zunächst für jedwede Art von Spiel und lässt sich auch unabhängig von digitalen Spielen als audiovisueller, interaktiver Unterhaltungsform konstatieren. Huizinga erklärt dies mit der Verortung des Spiels in einem eigenen symbolischen wie metaphysischen Raum, der sich durch sein ›Anderssein‹ definiert und somit außerhalb des gewöhnlichen Lebens verankert scheint:

»Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bildet sein drittes Kennzeichen. Es ›spielt‹ sich

1 Huizinga, Johan: *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Urspr. 1938 in niederländischer Sprache, Amsterdam: Pantheon Akad. Verl.-Anst 1939, S. 45f.

2 Ebd., S. 21.

innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ›ab‹. Es hat seinen Verlauf und seinen Sinn in sich selbst.«³

Folglich bieten dieses Abgeschieden-Sein und die Verortung außerhalb des gewöhnlichen und alltäglichen Lebens die Flucht in eine Sphäre an, die ihren eigenen – und unter Umständen anderen – Regeln folgt. Jene Regeln sind für Huizinga von zentraler Bedeutung, denn sie bestimmen, »was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll. Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel.«⁴ Umgekehrt sind die Regeln des gewöhnlichen Lebens, des Alltags, im Spiel oftmals ausgesetzt. »Diese zeitweilige Aufhebung der ›gewöhnlichen Welt‹ ist bereits im Kinderleben völlig ausgebildet, ebenso deutlich sieht man sie aber bei den großen, im Kult verankerten Spielen der Naturvölker.«⁵ Zu diesem Schluss kommt auch der französische Philosoph und Soziologe Roger Caillois, der ebenso ein immersives Potenzial des Spiels darin sieht, dass

»[d]ie verworrenen und verwirrenden Gesetze des gewöhnlichen Lebens [...] in diesem begrenzten Raum und für diese gegebene Zeit ersetzt [werden] durch neue, eigenmächtige und unwiderlegbare Regeln, die man als solche annehmen muß und die den korrekten Ablauf der Partie bestimmen.«⁶

Welche Bedeutung Regeln haben, zeigt sich vor allen Dingen dann, wenn sie entweder missbraucht oder gar ignoriert werden. So unterscheidet Huizinga beispielsweise in die Kategorien ›Spielverderber‹ und ›Falschspieler‹: Während der Falschspieler die Regeln des Spiels zumindest zum Schein akzeptiert, sie im Inneren jedoch missachtet, richtet der Spielverderber noch größeren Schaden an, indem er das Regelwerk grundsätzlich ablehnt und somit das Fundament des Spiels zerstört.⁷ Caillois ergänzt, dass das Spiel als System mit einem Fortlauf nicht durch die Unredlichkeit des Falschspielers zerstört wird. Es zerfällt ihm zufolge erst durch den »Neinsager, der auf die Absurdität der Regeln, auf deren konventionelles Wesen hinweist, und der es ablehnt zu spielen, weil das Spiel keinen Sinn habe.«⁸ Die Ausführungen Huizingas wie Caillois' verdeutlichen,

3 Ebd., S. 15.

4 Ebd., S. 18.

5 Ebd., S. 20f.

6 Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Original 1958 in französischer Sprache, München: Langen-Mueller 1960, S. 13.

7 Vgl. J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 19.

8 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 13.

wie gravierend die Konsequenzen der Nichteinhaltung des Regelwerks sein können. Sie führen bis zur Zerstörung des Spiels. Digitale Spiele verwässern hingegen die absolutistische Natur des Regelwerks insofern, als dass es durchaus möglich ist, Regeln zu umgehen, ohne dass der dem Spiel zugrunde liegende Programmcode kollabieren würde. Die Praktik des sogenannten ›Cheatens‹ ermöglicht es Spielenden, Regeln zu missachten oder zu umgehen, ohne dass dabei das gesamte Spiel in sich zusammenfällt. Dies hat primär etwas mit der unterschiedlichen Beschaffenheit analoger und digitaler Spiele zu tun. Aus technischer Sicht handelt es sich bei Cheats vielmehr um eine Modifikation des Programmcodes, in den sämtliche konstitutiven Elemente des Computerspiels eingeschrieben sind. In ihrer Anwendung sind sie also mehr als ein ›Umschreiben‹ des Regelwerks zu eigenen Gunsten zu verstehen denn als eine Missachtung. Dieser Vorgang ähnelt eher Huizingas und Caillois' Falschspieler, der den ›Zauberkreis‹ des Spiels zum Schein anerkennt, und dem die Sünde leichter vergeben wird als dem Spielverderber. Cheater sind also mehr technische Betrüger und ihre Handlungen eher in einer Sphäre des moralisch Verwerflichen zu verorten denn in einer Sphäre der Destruktion. Trotzdem ist es kaum verwunderlich, dass Praktiken wie das Cheaten verpönt sind und auf Ablehnung stoßen. Grundsätzlich herrscht auch in der Welt der digitalen Spiele Respekt vor ihren Regeln.

Etwa 85 Jahre nach Huizingas und ca. 65 Jahre nach Caillois' Ausführungen finden sich definitorische Aspekte wie die freiwillige Handlung, der reine Selbstzweck, das ›Anderssein‹ und die Bedeutung des Regelwerks in heutigen Perspektiven, die sich konkreter auf das Computerspiel beziehen, auch in kontemporären Publikationen wieder. So konstatiert die Musikwissenschaftlerin Ellen Jünger, dass Computerspiele analog zu anderen Spielformen über Spielregeln verfügen, »die innerhalb eines von der Realität abgegrenzten Raumes – dem Spielfeld – gültig sind.«⁹ Kulturhistoriker wie Huizinga haben sich indes weitaus früher mit dem Konzept des Spiels und des Spielens beschäftigt, als das Medium Computerspiel existiert. Diese Beschäftigung findet daher logischerweise mit einem grundlegenden, zunächst analogen Spielbegriff statt. Jedoch hat »[e]ine Geschichte der Game Studies als neue wissenschaftliche Disziplin, deren Gegenstand digitale Spiele sind, [...] mit ihrer Vorgeschichte zu beginnen.«¹⁰ Und diese Vorgeschichte findet in den Ausformungen analoger Spiele statt, denn

9 Jünger, Ellen: »Spielemusik und Musikspiele. Zur ludologischen Funktion von Musik in Video- und Computerspielen«, in: *Arbeits titel – Forum für Leipziger Promovierende* 2 (2010), S. 1-10, hier S. 3.

10 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 193.

»[z]ur philosophisch-theoretischen Vorgeschichte digitaler Spiele gehört auch die Auseinandersetzung mit verwandten populären Formen spielerischer Unterhaltung, wie sie etwa in der Neuzeit Jahrmärkte – Fahr- und Schießvergnügen, Spiegelkabinette etc. –, Panoramen und Dioramen, Spielautomatenhallen und Themenparks boten.«¹¹

Kategorien des Spiels können vielfältig und verschieden sein. Denkbar sind das ›Freie Spiel‹, bei dem vorrangig Kinder unter der Nutzung der eigenen Fantasie ihr reales Umfeld durch pure Imaginationskraft in eine alternative Realität nach ganz eigenen Vorstellungen umgestalten, ähnlich dem ›Schauspiel‹, in dem Schauspielerinnen eine fiktive Welt, basierend auf einem Skript oder freier Improvisation, für ein Publikum darbieten und sich dabei auch selbst in eine Rolle hineinendenken und ›spielen‹, die innerhalb dieser fiktiven Welt verankert ist. Caillois spricht in diesem Zusammenhang von Spielen, die tatsächlich ohne ein Regelwerk im engeren Sinne auskommen und »die eine freie Improvisation voraussetzen und deren Hauptanziehungskraft in dem Vergnügen liegt, eine Rolle zu spielen, sich so zu verhalten, *als ob* man der oder jener oder auch dieses oder jenes sei, eine Maschine zum Beispiel.«¹²

Ein weitere Kategorie ist das Brettspiel, dessen konstitutive Elemente, Mechaniken und Ästhetiken sich auch in Computerspielen wiederfinden, und das als eine der ältesten heute bekannten Formen des Spiels angesehen werden kann: »Zu den frühesten Zeugnissen menschlicher Kultur gehören Brettspiele wie das SENET (Ägypten, 3100 v. Chr.) oder das KÖNIGLICHE SPIEL VON UR (Sumer, 2600 v. Chr.).«¹³ Ähnliches lässt sich auch über das ›Sportspiel‹ sagen, das ebenfalls von seiner analogen Form schon häufig in die virtuellen Welten der Computerspiele übersetzt wurde und eine der ältesten, dem *Homo ludens* bekannten Spielformen darstellt¹⁴ *Electronic Arts* (EA), einer der marktdominierenden Spielepublisher, verdankt seinen kommerziellen Erfolg und seine Vormachtstellung u. a. der Subdivision *EA Sports* und der Veröffentlichung verschiedener,

11 Ebd., Fn. 3.

12 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 15, Herv. i. o.

13 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 47.

14 Vgl. ebd., S. 67; Schartner, Christian: »Dornröschen ist tot – Anmerkungen zur Ästhetik der Computerspiele«, in: Maaß/Aulehla (Hg.), *Computerspiele. Markt und Pädagogik*, München: Profil 1996, S. 146-154, hier S. 146.

immens erfolgreicher Sportspiel-Reihen wie FIFA,¹⁵ MADDEN NFL¹⁶ oder NHL.¹⁷

All diese verschiedentlichen Kategorien machen es nicht einfach, zu einer eindeutigen Definition zu gelangen, denn »many concepts that are very useful for describing one game can be rather useless when describing another«,¹⁸ wie Frans Mäyrä feststellt. Das Problem der schier Masse wöchentlich neu erscheinender Spieltitel ist im einleitenden Kapitel dieser Arbeit bereits erwähnt worden. Hinzu kommt, dass diese Masse nicht nur eine Quantität, sondern auch eine Komplexität mit sich bringt, die eine systemische und engfassende Definition digitaler Spiele immer problematischer erscheinen lässt. Daher versucht das folgende Unterkapitel, eine sinnvolle Alternative aufzuzeigen.

2.1 DIE NOTWENDIGKEIT DER HISTORISCHEN ANALYSE

Die im Vorigen diskutierte Problematik einer systemischen und allumfassenden Definition des Computerspiels wird auch von Gundolf S. Freyermuth konstatiert. Dieser verweist darauf, dass die Game Studies kaum in der Lage seien, dies zu leisten. Ein Problem jedoch, das auch andere Forschungsfelder und Disziplinen plagt und schon in *Understanding video games*¹⁹ Erwähnung findet. Freyermuth fasst zusammen, dass, ähnlich wie die Soziologie sich nicht auf einen Begriff von Gesellschaft oder die Medienwissenschaft sich nicht auf einen Begriff von Medium einigen könne, »auch die Game Studies weitgehend unfähig [seien], einen Begriff von dem zu gewinnen, was ein Spiel sei.«²⁰ Neben anderen Vertretern der Game Studies sieht auch er diese Problematik der Interdisziplinarität der

15 FIFA-Reihe (EA Sports 1993-anhaltend, O: EA Bucharest/EA Vancouver/Extended Play Productions).

16 MADDEN NFL-Reihe (EA Sports 1988-anhaltend, O: EA Tiburon).

17 NHL-Reihe (EA Sports 1991-anhaltend, O: EA Canada).

18 Mäyrä, Frans: *An introduction to game studies: Games in culture*, Los Angeles, CA/London/New Delhi/Singapore: SAGE Publications 2008, S. 3.

19 Vgl. Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas H./Tosca, Susana P.: *Understanding video games: The essential introduction*, New York/London: Routledge Taylor & Francis Group 2020. Das in der ersten Auflage 2008 erschienene Buch ist eine der zentralen und bis heute einflussreichsten Einführungen in die Game Studies.

20 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 33.