

1.6 Neuer Auftritt: Gamedesign

Die Perspektive auf Spiel ändert sich logischerweise, wenn man Spiele nicht nur beobachtet und spielt, sondern selbst versucht, Spiele zu erfinden. Dann wird klar, dass Spiele irgendwie die Bedürfnisstruktur der Menschen erreichen müssen. Die Frage verschiebt sich von den Spielregeln zu den psychologischen Gründen für das Spielen. Es geht nicht mehr darum, was Spielen als Verhaltenskategorie allgemein bedeutet, sondern konkret darum, welche Merkmale ein spezifisches Spiel haben muss, damit es gespielt wird. Gamedesigner bringen daher einen pragmatischen Aspekt in die Diskussion ein, der relativ einfach über den Spielerfolg überprüft werden kann. Oft beginnen sie bei der Frage, welche Bedürfnisse ein Spiel eigentlich befriedigen soll und landen dann bei einer entsprechenden Einteilung der Spiele. So fanden Hunicke et al. acht potenzielle Bedürfnisse hinter den Spieldesigns:

1. Sensation: Spiel zum Verwöhnen der Sinne.
 2. Fantasy: Spiel mit surrealen Elementen.
 3. Narrative: Geschichte verkörperndes Spiel.
 4. Challenge: Spiel, bei dem Hindernisse überwunden werden müssen.
 5. Fellowship: Spiel unter sozialen Aspekten.
 6. Discovery: Spiel auf unerforschtem Land.
 7. Expression: Spiel zur Selbstfindung.
 8. Submission: Spiel zum Zeitvertreib.
- (Hunicke, LeBlanc, and Zubek 2004)

Auch hier haben wir es nicht mit geschlossenen Klassen zu tun, sondern alle Spiele können alle genannten Bedürfnisse ansprechen, nur eben in unterschiedlicher Gewichtung. All diese Bedürfnisse existieren natürlich auch außerhalb des Spielens, jedoch kann man aus ihrer zentralen Funktion beim Spieldesign darauf schließen, dass sie im Spielen besonders gut befriedigt werden können.

Während Gamedesign natürlich von mathematischen Regeln ausgeht, ist es sicher ein Fehler, die entsprechenden Games als reine Regelspiele zu verstehen. Insbesondere im World Building sind sie vielmehr auch Konstruktionsspiele, und nicht selten sind die Spielcommunities in diese Konstruktionsspiele mit eingebunden. Es gibt nicht nur einen Spieltrieb, sondern auch ein starkes Bedürfnis, Spiele neu zu erschaffen.

Gamedesigner:innen unterscheiden den »Core«, jenen Bereich des Spiels, in welchem die Spieloptionen über Spielregeln zu einer Spieldynamik (oder Spielmechanik) zusammengekoppelt werden, von einer »Shell«, der interaktiven Oberfläche, durch welche die Spielenden sinnlich mit dem Spiel verknüpft werden. Es gibt Spiele, die fast nur aus Core bestehen, und Spiele, die fast nur aus Shell bestehen. Der Core, also die Spieldynamik, besteht im Wesentlichen aus Mathematik: Hier wer-

den Spieloptionen mit Wahrscheinlichkeiten für Risiken und Gewinn versehen, sodass ein für Menschen optimales Spannungsgefüge entsteht. Über diesem Kern aus Mathematik gibt es aber eine fiktionale und sinnliche Oberfläche, die Shell, die ebenfalls ihre eigene Dynamik und Attraktion erzeugt. Beide Dimensionen, Core und Shell, werden ständig weiterentwickelt – es scheint aber so zu sein, dass die Entwicklung sich immer mehr auf interessante Spielwelten verlagert, also auf die Shell, während das Spektrum von Spieldynamiken begrenzter erscheint. Ohne Imagination, ohne Konstruktion, ohne Fiktion erreicht Spiel nicht die volle entgrenzte Dimension des Menschlichen.

1.7 Der Modus des Spielens

Am Ende dieses Kapitels kann man sagen, dass Spiele sich einer starren Definition seltsam widersetzen. Ein alternativer Zugang über Spielfamilien ist dagegen fruchtbar, fördert ein relationales Denken und führt immerhin zu einer Art Gefühl dessen, was Spiel ist. Die Art, wie Spiele sortiert werden, sagt dabei oft mehr über die Sortierenden und deren Weltbilder aus als über die Spiele selbst. Während die Spielforscher:innen im Umfeld der Aufklärung den moralischen und bildenden Effekt von Spielen betonten, wurden nach der Einführung der Evolutionstheorie die biologische Funktion des Spielens und die Gemeinsamkeiten von tierischem und menschlichem Spiel relevant. Zum Ende des 19. und durch das ganze 20. Jahrhundert hindurch war Spiel dann vor allem ein Topos der Sozialwissenschaften, beginnend mit der Psychologie und der Soziologie, dann in der Anthropologie und in den Kommunikationswissenschaften. In der Mitte des 20. Jahrhunderts mischten sich auch die Mathematiker:innen und Wirtschaftswissenschaftler:innen mit Modellen zur Spieltheorie ein, die man zumindest teilweise als Vorläufer für den Boom der Computerspiele ab den 90er-Jahren betrachten kann. Diese wiederum haben eine eigene Disziplin, die Game Studies, hervorgebracht, die sich mit den Bedingungen und Wirkungen von digitalen Spielen beschäftigt. Die Kulturwissenschaften, und damit auch meine eigene Disziplin der Theaterwissenschaft, haben immer einen parallelen Diskurs gepflegt, in welchem die Ergebnisse der anderen Disziplinen aufgenommen und weiterentwickelt wurden. Seit Friedrich Schiller gibt es hier aber auch einen eigenen umfassenden Ansatz, der die Verschränkung von Spiel und Ästhetik untersucht und der einen starken Bezug zur Philosophie hat. So bleibt das Spiel ein interdisziplinäres Thema. Was wir wahrnehmen können, sind die Gesten, mit denen nach Wind ghascht wird: Wie altertümliche Schmetterlingsforscher:innen wedeln wir mit unseren Netzen und erhaschen mal hier ein Element, mal da einen Aspekt des Spielens.

Bei aller Vielfalt von Spielen bleiben einige Gemeinsamkeiten im Netz hängen, etwa die Erzeugung von Spannung, die Verhandelbarkeit von Konsequenzen und