

Das Computerspiel als Entwurf – Eine produktionsästhetische Perspektive aufs Phänomen

Abstract

Der Beitrag befasst sich mit der Praxis des Entwerfens im Kontext des Computerspiels. In den Fokus kommen hierbei jene Formen des Entwurfs, in denen das Computerspiel als ästhetisches Medium verwendet wird, um sich darin auszudrücken. Um eine solche Perspektive auf das Phänomen vorzubereiten, formuliert der Aufsatz einen phänomenologischen Entwurfsbegriff, welcher ebenso den Auslegungsscharakter wie auch dessen Medialität im Spiele-Entwurf erfasst. Das Spezifische an dieser Perspektive wird anschließend an den Computerspielen *Stardew Valley*, *The Stanley Parable* und *Dys4ia* verdeutlicht.

The article deals with the practice of designing in the context of computer games. The focus is on those forms of design in which the computer game is used as an aesthetic medium to express itself. In order to prepare such a perspective on the phenomenon, the paper formulates a phenomenological concept of design, which captures both the interpretive character and its mediality in game design. The specificity of this perspective is then illustrated by the computer games *Stardew Valley*, *The Stanley Parable* and *Dys4ia*.

Die Verbreitung von nutzerfreundlichen, zum Teil kostenlosen Computerspiele-Engines wie Twine, Game Maker oder RPG Maker etc. hat in den vergangenen Jahren zu einer partizipativeren Kultur der Computerspielentwicklung geführt, was sich unter anderem auch darin bemerkbar macht, dass die Spiele zum Teil sehr viel persönlicher und eigensinniger geworden sind.¹ Das wird besonders deutlich, wenn Einzelpersonen eigene Spiele entwerfen, um ihre Erfahrungen, Probleme, Stimmungen oder Sichtweisen auf die Welt mitzuteilen. In diesen Fällen wird das Computerspiel als ein ästhetisches Medium verwendet, innerhalb dessen man sich zum Ausdruck bringen kann. Der Reiz dieses Mediums besteht dabei darin, dass die ästhetische Erfahrung, die Spielende im Computerspiel machen können, eben von spielerischer Art ist und nicht rezeptiv, wie es etwa in der Literatur, Theater oder Musik üblicherweise der Fall ist.²

-
- 1 Vgl. Anna Anthropy: *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*, New York 2012; hierzu auch: Brendan Keogh: »Between Triple-A, indie, casual, and DIY: Sites of Tension in the videogames cultural industries«, in: *The Routledge companion to the cultural industries* (2015), S. 152–162, hier: S. 158ff.
 - 2 Zur Diskussion über den Zusammenhang des Computerspiels zu den anderen Medien siehe auch diverse Beiträge aus dem Abschnitt zu: »Kunst & Kultur« in: Olaf Zimmermann und Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*, Berlin 2020, S. 63–97.

In diesem Essay möchte ich diesem besonderen Aspekt des Sich-Entwerfens bzw. Sich-Ausdrückens über das Mediums des Computerspiels nachgehen, um damit eine Dimension des Computerspielens zu beschreiben, die in der ästhetischen Diskussion über Computerspiele zwar als bekannt vorausgesetzt werden kann, allerdings in der Literatur bislang nur unzureichend in den Blick genommen wurde.³ Dazu schlage ich vor, einen Begriff des Entwurfs zu formulieren, der eben jenem Phänomen des Ausdrucks durch den Computerspiele-Entwurf besser gerecht werden kann. Wollte man etablierte ästhetische Kategorien heranziehen, so ließe sich eine solche Perspektive auf das Phänomen als produktionsästhetisch bezeichnen, da sie sich an den Entwurfspraktiken im Kontext des Computerspiels orientiert und nicht etwa an der Spezifik des Computerspiels als ästhetisches Medium.⁴

Um den Begriff des Entwerfens bzw. des Entwurfs im Kontext des Videospiele richtig einzuordnen, werde ich nachfolgend zunächst auf die verschiedenen Praktiken des Entwerfens eingehen, die sich nicht unbedingt auf der Ebene der Programmierung bewegen müssen (I). In den beiden nachfolgenden Abschnitten wird es dann darum gehen, einen hinreichend komplexen Entwurfsbegriff zu formulieren, der die Bandbreite an entwerfenden Tätigkeiten umfasst.⁵ Ich gehe hierzu auf Heideggers Entwurfsbegriff ein, um den hermeneutischen Sinn dieses Begriffs zu verdeutlichen (II); im nächsten Schritt gehe ich der Frage nach, was es bedeutet, wenn ein Computerspiel nun als Entwurf bzw. als Ausdruck gelesen wird (III). Schließlich werde ich dann meine methodischen Überlegungen an einigen Beispielen verdeutlichen; hier kommt die hermeneutische Idee zu ihrer Anwendung (IV).

3 So beschäftigen sich etwa Ian Bogost in *Persuasive Games* wie auch Miguel Sicart in *Play Matters* expliziter mit dem Phänomen des Ausdrucks in Computerspielen. Weil Bogost den Fokus seiner Untersuchung auf Rhetorik legt, wird der Ausdrucksgehalt von Computerspielen primär auf ihre Wirksamkeit hin beschränkt, wie Computerspiele etwa Sichtweisen von Spieler*Innen verändern können – damit kommt aber jene Sphäre des Sich-Ausdrückens nicht wirklich in Betracht, da es ja beim Sich-Ausdrücken nicht immer darum gehen muss, andere Sichtweisen zu verändern. Sicart hingegen legt im oben genannten Buch eine etwas allgemeiner verfahrenende Untersuchung des Phänomen des Ausdrucks im Spiel vor, die auch über die Sphäre des Computerspiels hinaus geht; wenngleich er damit dem Phänomen des Sich-Ausdrückens näher kommt, so findet der etwas speziellere Sachverhalt, dass inzwischen auch viele Spieler*Innen selbst mit Spiele-Engines gewissermaßen spielerisch ihr eigenes Spiel entwerfen können, durch das sie sich ausdrücken, bei Sicart keine Erwähnung. Vgl. Ian Bogost: *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Cambridge 2007; Miguel Sicart: *Play Matters*, Cambridge 2014.

4 Vgl. Daniel Feige: *Computerspiele. Eine Ästhetik*, Frankfurt am Main 2015.

5 Ähnliche Versuche, sich dem Phänomen des Computerspiels von philosophischen Begriffen anzunähern, finden sich in dem Sammelband: Daniel Feige u.a. (Hg): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*, Stuttgart 2018.

1. Zur Tätigkeit des spielerischen Entwerfens im Computerspiel

Zwar tritt der Entwurfscharakter von Videospielen beim Programmieren von Spielen am deutlichsten hervor, insofern hierbei etwas von Grund auf »entworfen« werden kann, doch ist dies nicht die einzige Form im Kontext des Computerspiels, in der man entwerfend tätig ist. Auch im Spiel selbst gibt es zahlreiche Varianten, in denen man mit der Tätigkeit des Entwerfens beschäftigt ist. So werden – um einige Beispiele zu nennen – etwa in Simulationsspielen wie den *Sims* Charaktere von Grund auf gestaltet und mit einer jeweils individuellen Rolle versehen; in Strategiespielen wie *Age of Empires* oder *Stronghold* werden Städte bzw. Festungen erbaut, Armeen erstellt und Schlachtpläne entworfen; auch in ARPGs (Action Role Playing Games) wie etwa *Diablo II* geht es oft darum, einen Charakter einer spezifischen Klasse (z.B. Nahkampf, Bogen, Magie) auszuwählen, um diesen dann durch Training auf bestimmte Fertigkeiten wie etwa Feuer- oder Eisattacken hin zu spezialisieren.

Neben diesen herkömmlichen gestalterischen Tätigkeiten *innerhalb* bestimmter Spiele, die abhängig vom Spielkonzept sehr unterschiedlich ausfallen können, gibt es in der Sphäre des Computerspiels sodann noch ambitioniertere Formen des Entwerfens, etwa, wenn Spieler*Innen sich eigene Regeln für das Spiel geben, die das Spiel nicht unbedingt vorgesehen hat, wie es etwa beim sogenannten *Speedrun* der Fall ist, in dem es darum geht, so schnell wie möglich ein Spiel durchzuspielen (dabei können noch weitere Vorgaben einbezogen werden, ob z.B. *Bug Abuse* erlaubt ist oder nicht, also Fehler des Spiels, die man sich zum Vorteil machen kann). Ein weiteres Beispiel für diesen Zusammenhang wäre es, wenn bestimmte Spiele »gemodded«, d.h. wenn durch das Umschreiben bzw. Manipulieren von Programmen und Dateien neue Varianten des Spiels entwickelt werden, wie es etwa bei *Tower Defense* der Fall ist, welches als eine Modifikation von *Warcraft III* an großer Popularität gewonnen hat und nun oftmals als eigenständiges Spiel wie etwa *Plants vs. Zombies* erworben werden kann.

Der Schritt von der Modifikation hin zum Programmieren eines Spiels mit eigens dafür ausgewählten Engines ist nicht mehr weit. Von hier aus ließe sich das Programmieren als die äußerste Konsequenz spielerischen Entwerfens begreifen, in dem nun sukzessive alle Parameter des Spiels mit einbezogen werden. Für die Tätigkeit des spielerischen Entwerfens – und auf diese kommt es hier an – gibt es keine fest definierten Grenzen, da eben der Umgang mit Grenzen selbst Teil eines Spiels sein kann. Das macht das Spiel mit Entwürfen im Kontext des Gamings selbst zu einer äußerst vielseitigen Tätigkeit, die leicht unterschätzt werden kann, wenn man sich von der herkömmlichen Unterscheidung des*der Programmierer*In und des*der Computerspieler*In leiten lässt, bei der erstere lediglich Spiele entwerfen und letztere diese spielen. Diese verschiedenen Formen spielerischen Entwerfens gilt es zu berücksichtigen, wenn im Folgenden danach gefragt wird, ob in den

jeweiligen Entwürfen nicht etwas zum Ausdruck kommt, was gewissermaßen über die rein spielerische Dimension des Spiels hinausweist.

II. Entwurf als hermeneutischer Begriff

Mit dem Verweis darauf, dass auch in herkömmlichen Computerspielen oft auf sehr verschiedene Weisen ›entworfen‹ wird, ist zwar angezeigt, dass der Entwurfsbegriff direkt aus der Sphäre des Computerspiels entnommen ist – und hier also nicht einfach ein philosophischer Begriff gewissermaßen von außen auf das Phänomen projiziert wird; gleichwohl ist damit aber noch kein Begriff des Entwurfs gewonnen, der es erlauben würde, das Phänomen zureichend zu beschreiben. Denn ist der Entwurfsbegriff an den vom jeweiligen Computerspiel vorgesehenen Möglichkeiten, in einer bestimmten Weise zu spielen, orientiert, bleibt unklar, ob in den jeweiligen Entwürfen nicht ein mehr oder weniger ausgeprägtes Selbst- und Weltverhältnis sichtbar wird, das jeweils im Medium des Computerspiels zur Auslegung kommt. Genau letzteres drängt sich aber unweigerlich auf, wenn die Programmierer*Innen oder die Spieler*Innen nun selbst ihre eigenen Computerspiele unter anderem auch als ein Mittel verwenden, um eben eigene Erfahrungen, Stimmungen oder Sichtweisen auszudrücken. Ein Entwurfsbegriff, wie er hier wiederum zu ›entwerfen‹ wäre, hätte auch diesem Sachverhalt gerecht zu werden; dazu muss er aber mit einem hermeneutischen Sinn belegt werden, damit die Auslegung in den Computerspiel-Entwürfen auch *als Auslegung im Sinne eines Welterschließens* gelesen werden kann.

Der philosophische Begriff des Entwurfs, wie er etwa im 20. Jahrhundert prominent von Heidegger und infolge dessen von Sartre thematisiert wurde, enthält nun jene hermeneutische Dimension der Auslegung, eignet sich aber dennoch nur bedingt zur Durchdringung der hier zu behandelnden Entwurfspraktiken im Computerspiel, insofern der Begriff in seiner Pointierung zu weit angelegt ist, da er auf die Bestimmung unserer existenziellen Verfasstheit abzielt und somit eine Untersuchungsebene anstößt, die Allgemeingültiges bzw. Universalität im Sinn hat. So läuft er auf eine Beschreibung dessen hinaus, was uns alle als existierende Wesen betrifft; Computerspiele sind in diesem Kontext hingegen wiederum etwas Spezielles.

Um dem Begriff des Entwurfs Konturen zu verleihen, werde ich dennoch hierauf eingehen, um zumindest einige mögliche Anknüpfungspunkte und Problemstellen aufzuzeigen, wenn es darum geht, einen solchen allgemeinen Begriff des Entwurfs, auf die hier zu behandelnde Entwurfspraktik innerhalb des Computerspiels anzu-

wenden. Ich beschränke mich zu diesem Zweck auf Heideggers Entwurfsbegriff, wie er in *Sein und Zeit* diskutiert wird.⁶

Hierin entfaltet Heidegger den Begriff des Entwurfs in zwei Schritten. Zunächst gibt er dem Begriff eine sehr allgemeine Fassung, insofern er diesen auf das von ihm benannte Faktum der »Geworfenheit« des »Daseins« bezieht, also auf die Unbestimmtheit der menschlichen Existenz: So bezeichnet der Entwurf jeweils einen spezifischen Umgang mit dieser Geworfenheit, insofern durch den Entwurf ein gewisser Sinn gesetzt ist, »Worumwillen« man überhaupt da ist.⁷ Es geht beim Entwurf demnach um eine spezifische Art und Weise, wie das Dasein bereits in der Welt ist. Wichtig ist, den Begriff des Entwurfs nicht statisch zu denken: Entwurf meint viel mehr die Situation, dass das Dasein in der Weise des Entwerfens existiert, was bedeutet, sich in der Welt auch anders entwerfen zu können. So hat das »Entwerfen«, wie Heidegger ausführt, »nichts zu tun mit einem Sichverhalten zu einem ausgedachten Plan, gemäß dem das Dasein sein Sein einrichtet, sondern als Dasein hat es sich je schon entworfen und ist, solange es ist, entwerfend«.⁸

Bezieht man diese sehr allgemeine Überlegung nun auf den Spezialfall des Computerspiels, so kann man sagen, dass im Computerspiel sich das Dasein als Computerspieler*In oder Programmierer*In entwirft, in der Hinsicht, dass es die Welt über das Medium des Computerspiels auf spielerische Weise erschließt. Es handelt sich dann um die Konkretisierung einer Entwurfsmöglichkeit, die aber stets auch durch einen anderen Entwurf ersetzt werden könnte. Der Entwurf bezieht sich hier nicht auf den Spiel-Entwurf des*der Programmierer*In oder Spieler*In, sondern überhaupt auf den Umstand, *als* Programmierer*In bzw. Spieler*In die Welt zu erschließen. Diese Form der Welterschließung kann sich auch ändern, da sich das Dasein stets auch anders entwerfen könnte. Das wäre eine erste, noch sehr allgemeine Anwendung des heideggerschen Entwurfsbegriff auf das Phänomen.

Heidegger geht nun, was die Bestimmung des Entwurfsbegriffs betrifft, noch einen Schritt weiter. Er unterscheidet von diesem noch sehr allgemeinen Begriff des Entwurfs ausgehend zwei weitere Formen des Entwurfs: Nämlich einer als *uneigentlich* bezeichneten Form, in der die menschliche Existenz bzw. das Dasein sich in seiner eigenen Existenzweise undurchsichtig bleibt, und einer als *eigentlich* bezeichneten Form, in welcher das Dasein sich auf der Höhe dessen entwirft, wie es ist und zu sein hat. Erstere läuft auf eine Beschreibung der »Unselbstständigkeit« hinaus, in welcher das Dasein gewissermaßen nicht es selbst ist, weil es vor sich flieht;⁹ letzteres, also der eigentliche Entwurf, hingegen läuft auf eine Beschreibung der »Selbstständigkeit« hinaus, insofern das Dasein sich selbst in seiner Endlichkeit,

6 Martin Heidegger: *Sein und Zeit*, Tübingen 2006.

7 Ebd., S. 145.

8 Ebd.

9 Ebd., S. 193.

also seines »eigentlichen Seins zum Tode«¹⁰ erfasst und somit erst sein Seinkönnen in seiner Ganzheit erfasst.

Auch diese Überlegung lässt sich auf den Entwurf eines Daseins als Computerspieler*In oder Programmierer*In anwenden. Hält man sich an Heideggers Bestimmungen, so handelt es sich beim Computerspiel um ein Phänomen der Flucht, weil man in dieser Entwurfsart sich in seinem Sein als endliches Wesen nicht durchsichtig wird. Denn im Spiel, wie bei vielen Tätigkeiten des Alltags, blendet man das Faktum der eigenen Endlichkeit aus. Sicher wird der Tod im Spiel in irgendeiner Form thematisch bearbeitet; aber wenn man es genau nimmt, bleibt der Tod im Spiel dennoch ausgeklammert. Wer im Spiel stirbt, stirbt nicht im eigentlichen Sinne, weil es in jedem Spiel auch immer möglich ist, von Neuem zu beginnen. Das hat eine Verschiebung dessen zur Folge, was dann Seinkönnen überhaupt heißen kann. So erlebt der*die Computerspieler*In ja gerade nicht sein Seinkönnen als Ganzes, sondern er erlebt dies zumeist im Lichte eines möglichen *Andersseinkönnens*, in dem man nicht unbedingt der ist, der man sonst zu sein hat. Dementsprechend ist der Entwurf im Computerspiel nie eigentlicher Entwurf, sondern im Gegensatz dazu: *Entwurfsspielerei*. Und als Entwurf ist es immer noch ein Auslegen von Sinn, ein Verstehen oder Erschließen der Welt, mit der jeweils eine besondere Form von Erfahrung einhergeht.

Damit wäre angezeigt, inwiefern der Heidegger'sche Entwurfsbegriff auf das Phänomen des Computerspiels angewendet werden kann. Bleibt nun zu fragen, an welchen Stellen sich ein solcher Ansatz als einseitig erweist. Ich führe hierzu zwei Punkte an.

Erstens wäre zu fragen, ob die Heidegger'sche Pointierung des Entwurfsbegriffs sich nicht schon in der Hinsicht als verkürzt erweist, weil seine Auslegung des Ganzseinkönnens beim eigentlichen Entwurf schon einseitig ist. Würde – um es in Heideggers Worten zu sagen – das Dasein sein eigentliches Ganzseinkönnen nicht verfehlen, wenn es niemals die spielerische Dimension seiner Existenz und der Welt erfahren würde? Gehört die Freude am Unsinn-Machen nicht auch zur Ganzheit der menschlichen Existenz dazu, wie auch die Einsicht, dass man sterblich ist?

Zweitens wäre zu fragen, ob der Entwurfsbegriff von Heidegger es erlaubt, Computerspiele auch als ein Medium zu begreifen, in dem man sich ausdrücken oder vielleicht in irgendeiner Form sogar selbst erkennen kann. Wollte man nun unter Rekurs auf Heideggers Vokabular das Computerspiel selbst und nicht die Tätigkeit des Computerspielens beschreiben, so böten sich lediglich die beiden Begriffe ›Werk‹ und ›Zeug‹ an – zwei Begriffe, die Heidegger zumeist an Beispielen des Werkzeuggebrauchs erläutert, was auf den ersten Blick als ungeeignet erscheinen könnte, wenn man auf die Medialität des Computerspiels abhebt. Tatsächlich sind beide Be-

10 Ebd., S. 260.

griffe aber durchaus komplexer angelegt, da er beispielsweise das Experiment unter seiner Terminologie des »Zeugs« diskutiert.¹¹ Die Medialität der Begriffe »Werk« und »Zeug« entfaltet Heidegger über den Begriff der »Verweisung«: So »trägt« das »Werk« »die Verweisungsganzheit, innerhalb derer das Zeug begegnet«,¹² aber auch »die Struktur des Seins von Zuhandenem als Zeug ist durch die Verweisungen bestimmt«.¹³ Allerdings bleibt die ästhetische Dimension des Mediums außer Acht, wie auch der Umstand, dass man sich innerhalb dieser Medien ausdrücken kann. Genau an dieser Stelle erweist sich der Heidegger'sche Zugriff auf das Computerspiel als unzureichend.

Ich möchte die Auseinandersetzung mit Heidegger nun beenden und die gewonnenen Einsichten folgendermaßen zusammenfassen. Wenn im Folgenden vom Entwurf mit Blick auf das Phänomen des Computerspiels die Rede ist, dann bedeutet dies immer zweierlei. Zunächst einmal heißt es auf einer basalen Ebene: Entwurf als Spieler*In bzw. Programmierer*In, d.h. hier erschließt jemand die Welt vermittelt über das Medium des Computerspiels und dies auf eine spielerisch-entwerfende Weise. Sodann heißt hier Entwurf noch mal spezifischer: Es handelt sich um eine jeweils konkrete Auslegung innerhalb dieses Mediums, in der sich in mehr oder weniger starker Weise Ausdruck, Erfahrung oder Sinn manifestiert; damit kommt dann auch eine ästhetische Dimension des Computerspiels in den Blick, insofern hier eben ein spezifisches Selbst- und Weltverhältnis zum Ausdruck gebracht werden kann. Letzteres muss im Folgenden noch stärker in den Blick genommen werden.

III. Ausdruck und Abdruck

Wenn es nachfolgend darum gehen soll, Spiele als Entwürfe zu lesen, so bedeutet dies nicht einfach festzustellen, dass sie ja in irgendeiner Weise gemacht bzw. entworfen worden sind. Das wäre trivial. Vielmehr wird es dann um die Frage gehen, welche Art des Sinn-Verstehens oder Welterschließens jeweils in den spezifischen Entwürfen – und das kann, wie im ersten Abschnitt angezeigt, darin bestehen, dass jemand sich einen Charakter oder eine Umgebung gestaltet, neue Regeln in einem Spiel erfindet, oder selbst ein Spiel programmiert – zum Ausdruck gebracht wird. Der Spiele-Entwurf wird demnach zum Gegenstand einer hermeneutischen Auslegung gemacht; eine solche kann nie einen objektivierenden Charakter annehmen, insofern das, was in den Spielen zum Ausdruck kommt, ja selbst seinerseits interpretiert werden muss. Eine solche Auslegung muss dennoch nicht als subjektiv oder beliebig abgetan werden, da die Auslegung auf Gründen beruhen kann, die

11 Ebd., S. 358.

12 Ebd., S. 70.

13 Ebd., S. 74.

intersubjektiv plausibel machen, warum jemand eine Sache in der einen oder anderen Weise tut. Wie ein Musikstück oder ein Film kann ja auch das Computerspiel als ein kulturelles Erzeugnis betrachtet und diskutiert werden, deren ästhetischen Elemente zur Interpretation herangezogen werden können – und dazu gehört nicht bloß das optische Design des Spiels, sondern auch die Spielmechanik, die Musik, die Geschichte, die Spielekonzeption, der Verlauf eines Spiels etc., die alle dazu dienen können, um etwas zum Ausdruck zu bringen.

Ich möchte nun eine Präzisierung vornehmen, was es heißt, ein Computerspiel als Entwurf zu lesen, indem ich diese spezielle Lesart von Lesarten unterscheide, die auch auf die ästhetische Dimension des Computerspiels abheben und deshalb eine ähnliche Pointierung haben könnten. So soll nachfolgend gezeigt werden, dass es durchaus etwas anderes ist oder etwas anderes sein kann, Computerspiele als Entwürfe zu lesen, als sie als eine Kunstform oder als Kunstwerk zu betrachten.

Was letzteres betrifft, so kann eindeutig gesagt werden, dass es nicht das Gleiche ist. Denn ein Computerspiel als Kunstwerk zu betrachten, hieße unter anderem auch die Frage nach dem ästhetischen Gelingen des Spiels zu stellen – und diese Fragestellung ist unerheblich, wenn es nur darum gehen soll, was in diesen Spielen jeweils zum Ausdruck kommt.

Was den Begriff der *Kunstform* betrifft, so kann ein Computerspiel durchaus als eine Kunstform betrachtet werden, wie auch Musik oder Theater als eine Kunstform betrachtet werden. Aber was bedeutet es, etwas als Kunstform zu betrachten? Geht es dann darum, die ästhetischen Eigenheiten der jeweiligen Kunstform zu bestimmen, oder geht es darum, das, was in dieser Kunstform zum Ausdruck gebracht wird, in den Blick zu nehmen? Nur im letzteren Fall würde es sich um dieselbe Fragestellung handeln und dann ließen sich beide Ausdrücke synonym behandeln. Gleichwohl bestünde dann die Gefahr, wenn man vom Computerspiel als einer Kunstform spricht, normative Kriterien wie etwa das der Originalität anzubringen, was die ästhetische Dimension des Ausdrucks betrifft; zu einer solchen Betrachtung des Gegenstands könnte der Ausdruck nämlich verleiten. Wenn jemand innerhalb eines Spiels beispielsweise die eigene sexuelle Orientierung durch eine entsprechende Gestaltung des Spielecharakters zum Ausdruck bringt, wäre es vielleicht schon zu viel oder irritierend, hierbei von einer Kunstform zu sprechen, jedenfalls, wenn man hierbei Kriterien der Originalität mit hineinbringt. Und um Originalität muss es aber ja nicht gehen, wenn jemand sich im Computerspiele-Entwurf in irgendeiner Form zum Ausdruck bringt.

Um Verwirrungen zu vermeiden, schlage ich vor, den spielerischen Entwurf als einen grundsätzlichen Vorgang im Computerspiel selbst anzusehen – es kann sich um eine Kunstform handeln, wenn hierbei gezielt mit ästhetischen Parametern gespielt wird; und es kann sich um ein Kunstwerk handeln, wenn man es unter dem Gesichtspunkt ästhetischen Gelingens diskutiert.

Damit ist eine erste Präzisierung dessen vorgenommen, was es heißt bzw. was es *nicht* heißt, ein Computerspiel als Entwurf zu lesen. Ich möchte nun noch eine zweite Präzisierung der hier zu verfolgenden Lesart vornehmen, indem ich zwei Formen unterscheide, *wie* man den Sinn eines Spiele-Entwurfs interpretiert. Man kann nämlich den Ausdruck eines Spiels, in dem sich jeweils ein Sinn-Verstehen manifestiert, als *emphatischen Ausdruck* oder als *Abdruck* deuten. Das hängt davon ab, wie stark das Spiel als ästhetisches Mittel genutzt wird, um sich darin auszudrücken, oder genauer, inwieweit die Form des Spiels von selbst aus gewissermaßen einfordert, über dasjenige, was die Form ausdrückt, nachzudenken. Die Unterscheidung ist also nicht so zu verstehen, dass bei bestimmten Spielen über die Form etwas zum Ausdruck kommt und in anderen wiederum nicht. Alle Spiele haben eine ästhetische Form, an der so etwas wie ›Ausdruck‹ abgelesen werden kann, aber es ist ein Unterschied, ob wir ein Spiel so interpretieren, dass durch die Form etwas zum Ausdruck gebracht wird, oder wir umgekehrt an der Form etwas erkennen, das sich in ihr widerspiegelt, wie etwa der Charakter einer Person oder die Verfassung einer Gesellschaft etc.

So wird man beispielsweise bei *Candy Crush*, ein Spiel, in welchem es darum geht, durch geschicktes Kombinieren von Süßigkeiten eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen, nicht sagen können, dass durch die *Form* des Spiels etwas zum Ausdruck gebracht wird oder werden soll. Sicher könnte man behaupten, dass *Candy Crush* auch eine gesellschaftliche Tendenz zum Ausdruck bringt, insofern es sich als Sinnbild einer kapitalistischen Subjektivierungsform deuten ließe. Einer Subjektivität, die gewissermaßen nur dort Konzentration aufbringen kann, wo es um das bloße Maximieren von Punktzahlen geht. Aber genau genommen interpretieren wir dann *Candy Crush* nicht als Ausdruck, sondern *Abdruck* einer Gesellschaft. Hier *wird* nicht etwas *durch die Form* zum Ausdruck gebracht, sondern umgekehrt, hier *spiegelt* sich lediglich etwas *in der Form* wider; hierin liegt der Unterschied.

Letztlich können alle kulturellen Erzeugnisse so interpretiert werden, dass sie etwas über die Gesellschaft sagen; aber nicht alle kulturellen Erzeugnisse *fordern* durch ihre Form dazu auf, sie zu interpretieren, derart, dass man die Stimmung, Erfahrung oder die Sichtweise auf die Welt zur Kenntnis nimmt. So kann jeder Spiele-Entwurf in diesem Sinne als Abdruck, nicht aber als Ausdruck in emphatischem Sinne gelesen werden..

Festzuhalten ist also, dass sich nur bei bestimmten Spiele-Entwürfen so etwas wie ein Sich-Ausdrücken manifestiert. Wenngleich es hilfreich sein kann, zu wissen, ob der*die jeweilige Programmierer*In oder Spieler*In die Absicht hatte, sich bewusst über die Form des Spiels auszudrücken, so ist es doch keine notwendige Bedingung, da es erst an der Form des Spiels bzw. an dessen ästhetischen Elementen liegt, ob ein Gedanke, eine Stimmung, Erfahrung, Sichtweise auf die Welt etc. zum Ausdruck kommt oder nicht. Hierbei handelt es sich dann selbst um einen ästhetischen

Diskurs, da darum gestritten werden kann, ob es angemessener ist, ein Spiel als *emphatischen Ausdruck* oder als *Abdruck* zu interpretieren.

Um die Rede von jenen Entwürfen mit emphatischem Ausdruck zu verdeutlichen, werde ich nachfolgend ausführlicher auf konkrete Beispiele eingehen, in der Absicht, ihre spezifische Form der Welterschließung freizulegen. Ich beschränke mich hierbei auf drei Computerspiele – namentlich *Stardew Valley*, *The Stanley Parable* und *Dys4ia* – und übergehe damit das Feld jener Spiele-Entwürfe *innerhalb* von Computerspielen, in denen etwa Spieler*Innen sich durch das Spielen eines Computerspiels ausdrücken, weil dies methodisch voraussetzungsreicher ist, auf Grund der Quellenlage bezüglich der Spielepraxis im Gegensatz zu Spielen, welche immer auch Veröffentlichungen darstellen.

IV. Drei Computerspiele als Entwurf gelesen (Stardew Valley, The Stanley Parable, Dys4ia)

Alle drei genannten Spiele fallen unter die Rubrik der Indie-Games, was zunächst bedeutet, dass sie unabhängig von größeren Publishern programmiert wurden.¹⁴ Oftmals handelt es sich bei Indie-Games um eine überschaubare Anzahl an Entwickler*Innen, was eine größere Mitbestimmung am Spiel ermöglicht; in unserem Fall wurden alle drei Spiele weitestgehend von Einzelpersonen produziert, was bereits ein Indiz dafür sein kann, dass diese Spiele deswegen eine persönlichere Note haben könnten. Ferner handelt es sich um Spiele, deren Form recht offensichtlich auch dazu genutzt wird, eine Erfahrung, Sichtweise auf die Welt, Stimmung etc. auszudrücken. Ich beginne mit *Stardew Valley*, das bei diesen drei Beispielen am unscheinbarsten mit der Form bzw. den ästhetischen Parametern des Spiels arbeitet, um eben eine spezifische Einstellung zu vermitteln. Ich gehe dabei so vor, dass ich, wenn es nicht selbst schon aus dem Spiel hervorgeht, auch kurz auf die persönlichen Umstände der Spiele-Entwickler eingehen werde, da diese sich möglicherweise auch in die Konzeption des Spiels einschreiben; der gewichtigere Teil, den ich zur Deutung heranziehen werde, liegt aber dann in der ästhetischen Konzeption des Spiels.

Stardew Valley – Welt als Sphäre der Selbstverwirklichung

Entwickelt wurde *Stardew Valley* von Eric Barone, der zu diesem Zeitpunkt keine Arbeit fand und sich dazu entschied, das Spiel zu programmieren, um seine Fertig-

14 Vgl. Valentina Birke und Tino Hahn: »Independent Games«, in: Zimmermann Olaf und Falk Felix (Hg.): *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*, Berlin 2020.

keiten zu verbessern.¹⁵ Im Laufe der Programmierung wurde ihm erst das Potenzial dieses Spiels bewusst, weshalb er das Programmieren des Spiels dann zu seinem Beruf machte. Das Spiel stellt demnach zum einen ein sich über mehrere Jahre ziehenden Aneignungsprozess technischen Könnens dar; zum anderen handelt es sich hierbei aber auch um das Produkt eines spezifischen Lebensentwurfes, nämlich dem des Indie-Game-Produzenten.

Diese spezifische Einstellung zur Welt kommt nun auch im Spiel selbst zum Ausdruck, wie ich nun aufzeigen möchte. Deutlich wird dies sowohl am Spielkonzept als auch an der narrativen Kontextualisierung des Spiels.

Zunächst zum Spielkonzept. In *Stardew Valley* geht es um den Aufbau einer zu Beginn völlig verwahrlosten Farm, die der Spielercharakter von seinem Großvater geerbt hat. Als *farming simulation game* liegt der Akzent auf dem Selbsthandanlegen: Das Feld wird gepflügt und gegossen, Holz gehackt, Saat ausgestreut und Ernte reifen gelassen; die Ernte kann im Anschluss verkauft werden; das verdiente Geld kann der*die Spieler*In wiederum in neue Sachen investieren, wie etwa einem Stall, um Viehzucht zu betreiben, oder einem Spezialdünger, der die nächste Ernte ertragreicher macht. Das meiste aber, was der*die Spieler*In kaufen kann, kann er*sie auch selbst *craften*; der*die Spieler*In kann demnach fast alles selbst herstellen und ist damit autark.

Neben dem Betreiben der Farm und dem damit verbundenen Handel, integriert das Spiel zwei weitere Spielekonzepte, die die Möglichkeiten den Verlauf des Spiels selbst zu gestalten, erheblich erweitern. Da wäre zum einen das sogenannte *mining*, in welchem der*die Spieler*In immer tiefer in eine Miene dringt, um an seltene Ressourcen zu kommen, die er*sie für den weiteren Aufbau seiner Farm benötigt; hier kann die Arbeit, die sich der*die Spieler*In für die Gestaltung seiner Farm macht, nun als eine Art von Abenteuer erfahren werden, denn in dieser Miene befinden sich auch wilde Tiere, Ungeheuer und Gespenster gegen die sich der*die Spieler*In behaupten muss. Zum anderen gibt es in *Stardew Valley* auch Elemente des Rollenspiels. Denn der*die Spieler*In kann mit den Dorfbewohner*Innen in ein mehr oder weniger gutes Verhältnis treten; gelingt es ihm, sich bei einem*r Dorfbewohner*In durch gezieltes Beschenken beliebt zu machen, gibt es die Möglichkeit, diese*n zu heiraten.

Bis zu diesem Punkt wäre es durchaus noch möglich, das Spiel lediglich als eine bloße Widerspiegelung gesellschaftlicher Verhältnisse zu deuten; so könnte man das Spiel so interpretieren, dass es das gesellschaftliche Bedürfnis widerspiegelt, sich innerhalb einer unübersichtlich und komplex gewordenen Welt einrichten oder gegebenenfalls sich in seine Farm zurückziehen zu können. Was *Stardew Valley* nun aber zu einem Spiel macht, das in einem emphatischen Sinne als Entwurf gelesen

15 Vgl. Tom Marks: »Interview: What's next for Stardew Valley«, in: *PC Gamer*, 10.3.2016, <https://www.pcgamer.com/stardew-valley-interview/> (aufgerufen: 1.9.2021).

werden kann, innerhalb dessen eben durch die Form etwas zum Ausdruck gebracht wird, ist nämlich die narrative Kontextualisierung des Spiels, auf die nun einzugehen ist.

Das Spiel arbeitet – mehr oder weniger ironisch – mit Entfremdungsnarrativen und transportiert somit sogleich auch normative Ideale, wie zu leben ist, um eben der potenziellen Entfremdung zu entgehen. Die Harmonie und die Übersichtlichkeit des Dorflebens scheinen nämlich getrübt zu sein; außerhalb des Dorfes befindet sich ein moderner Supermarkt namens JojaMart, welcher je nachdem, wie der*die Spieler*In sich entscheidet, den weiteren Verlauf des Spiels bestimmt. Ein leitendes Motiv des Spiels ist es, das verkommene Gemeindehaus wieder herzurichten, indem der*die Spieler*In hierbei selbst bestimmte Aufgaben übernimmt; diese kann der*die Spieler*In aber auch an den JojaMart delegieren, indem er mit dem Manager dieses Marktes, Morris, einen kostspieligen Vertrag abschließt: Dann muss der*die Spieler*In lediglich Geld bezahlen, den Rest erledigt dann der Supermarkt. Der*die Spieler*In kann sich in diesem Fall zwar frei entscheiden, ob er*sie den Vertrag abschließt oder nicht; gleichwohl wird er*sie am Verlauf des Spiels merken, welche Entscheidung sich als gut erweist. Morris wird in einer einleitenden Szene des Spiels als eine unsympathische Figur dargestellt: Er geht in den Dorfladen, bewirbt dort seinen Supermarkt und vergibt Gutscheine vor den Augen des Dorfladenbesitzers Pierre – und er hat damit Erfolg, insofern sich die Kunden des Ladens augenblicklich um Morris versammeln. Morris wird als dreister Unternehmer präsentiert, der vor keinen moralischen Schranken Halt macht; Pierre dagegen stellt im Spiel eine Art lokalen Bio-Händler dar, der gegen die Konkurrenz größerer Supermarkt-Konzerne nicht ankommen kann, da er seine Waren zu einem höheren Preis verkaufen muss. Der*die Spieler*In entscheidet sich in diesem Kontext für das moralisch Richtig oder Falsche; und wer sich im Spiel für das Richtige entscheidet, wird auch entsprechend vom Spiel belohnt. Entscheidet er*sie sich dafür, den Vertrag mit Morris abzuschließen, so wird das Gemeindehaus in ein JojaMart-Warenhaus transformiert – und die wichtigsten Fortschritte des Spiels werden auch stets als Erfolge des Supermarktes zu kommerziellen Zwecken gefeiert. Im andern Fall hingegen, in welchem der*die Spieler*In sich daran macht, das Gemeindehaus zu reparieren, bekommt er*sie eine bessere Belohnung und das Gefühl, etwas für die Menschen des Dorfes zu tun. Außerdem gibt es viele abwechslungsreichere Aufgaben zu tun. Die Pointe des Spiels ließe sich auch so fassen: Wer das Spiel *eigentlich* erleben will, wählt den eigenen Weg und baut alles selbst auf. So führt das Spiel, wenngleich in einer spielerisch-ironisch gebrochenen Form, eine normative Komponente mit sich, da es durchaus zwischen einer richtigen und falschen Spieleinstellung unterscheidet. Hier deckt sich die Einstellung des Programmierers mit der mehr oder weniger impliziten Lebensphilosophie des Spiels, die die Form des Spiels zum Ausdruck bringt.

The Stanley Parable – Die Computerspiele-Welt als verwaltete Welt

Wie Eric Barones *Stardew Valley* so handelt es sich auch bei *The Stanley Parable* zunächst um das erste ambitioniertere Projekt eines jungen noch nicht professionellen Spiele-Programmierers, namentlich Davey Wreden, das ihm dann eine Karriere eröffnen sollte.¹⁶ Das Spiel wurde zuerst als eine *Half Life 2* Mod veröffentlicht; erst später, dann in Zusammenarbeit mit William Plugh, sollte es noch einmal wesentlich überarbeitet unter Namen *The Stanley Parable* bekannt werden.

Vergleicht man *The Stanley Parable* mit *Stardew Valley* so ließe sich Ersteres als Gegen-Entwurf zu Letzterem begreifen, da der*die Spieler*In in diesem Spiel eben nicht die Erfahrung machen soll, sich in der (Spiele-)Welt individuell einrichten zu können, im Gegenteil: Ständig macht der*die Spieler*In die Erfahrung, ein*e Gefangene*r des Spiels zu sein. Weil das Spiel durch seine Konzeption den*die Spieler*in dazu bringt, über die Möglichkeiten des Spiels nachzudenken, ist *The Stanley Parable* oftmals als Meta-Game rezipiert worden. Als solches verhandelt es seine eigene Medialität als Computerspiel; was es durch seine spezifische Konzeption zum Ausdruck bringt, ist nichts anderes als ein reflexives Verhältnis zum Medium als solches. Das lässt sich auf verschiedenen Ebenen verdeutlichen.

Zunächst zum Spielkonzept. Im Spiel steuert der*die Spieler*In die Figur Stanley und erlebt sie aus der Ich-Perspektive. Von diesem erfährt er*sie im einleitenden Vorspann, dass dieser als Büroangestellter sein ganzes Leben damit verbracht habe, die Anweisungen auf seinem Computer-desktoip zu befolgen, die stets lediglich darin bestanden, bestimmte Tasten zu drücken. Die Arbeit von Stanley wird somit in überspitzter Form als stupide und entfremdend dargestellt; von einer Erzählstimme aus dem Hintergrund erfährt der*die Spieler*In aber, dass Stanley bislang ein »glücklicher Mensch« gewesen war, wobei die Art und Weise, wie der Erzähler dies schildert, ironisch oder sogar zynisch klingt. Das Spiel setzt an dem Tag ein, an welchem Stanley aus unerklärlichen Gründen keine Anweisungen mehr enthält und nun nicht weiß, was er tun soll; ab diesem Zeitpunkt kann der*die Spieler*In nun Stanley durch das Unternehmensgebäude navigieren und die Umgebung erkunden. Der einzige Begleiter des*der Spieler*In ist der Erzähler, der jede weitere Handlung des*der Spieler*In kommentiert; ansonsten gibt es keine weiteren Charaktere, mit denen der*die Spieler*In interagieren könnte.

Der Witz des Spiels besteht darin, dass der Erzähler selbst kein neutraler, sondern ein durchaus launischer Erzähler ist, welcher durch Kommentare versucht, den*die Spieler*In zu manipulieren. Diese*r kann sich auch gegen den Erzähler entscheiden, beispielsweise, indem er durch eine andere Tür geht als vom Erzähler vorgesehen

16 Jeff Mattas: »Interview: The Stanley Parable developer Davey Wreden«, in: *Shacknews*, 27.9.2011, <https://www.shacknews.com/article/70363/interview-davey-wreden-on-stanley-parable-remake-and-self-taught> (aufgerufen 1.9.2021).

– eine Möglichkeit aber, die wiederum vom Spiel vorgesehen ist. Der Spielverlauf hängt stets davon ab, wie der*die Spieler*In handelt. Eine Motivation des*der Spieler*In ist es hierbei, die verschiedenen Verlaufsformen des Spiels kennen zu lernen, d.h. unterschiedliche Entscheidungskombinationen auszuprobieren, die wiederum zu unterschiedlichen Enden des Spiels führen. In einer Variante gerät der*die Spieler*In beispielsweise in die Welt von *Minecraft*, ein Open-World Spiel, in welchem der*die Spieler*In ähnlich wie in *Stardew Valley* seine eigene Welt aufbauen kann, nur erlebt der*die Spieler*In auch dieses Spiel als Gefängnis, insofern diese*r an die Vorgaben des Erzählers gebunden ist, der sich im Spiel selbst ein winziges Haus mit nur einer Tür baut, ohne dass er erscheint und den*die Spieler*In dazu auffordert, in dieses Haus zu gehen. Die meisten Varianten enden mit Stanleys Tod, sodass der*die Spieler*In wieder von vorne beginnt und andere Kombinationen ausprobieren kann. Nur in einem Fall findet Stanley seinen Weg in die Freiheit: Nämlich, wenn er alle Anweisungen des Erzählers befolgt, das heißt, wenn er eigentlich nicht frei ist.

Was dieses Spiel zum Ausdruck bringt, ist somit vielleicht weniger eine Erfahrung, als eher eine Reflexion über die Möglichkeit, sich innerhalb des Computerspiels frei zu entfalten; schließlich ist man innerhalb dieses Mediums nur so frei, wie es eben die definierte Umgebung des Spiels zulässt.

***Dys4ia* – Computerspiel als Ausdruck individueller (Leid-)Erfahrungen**

Ich komme zum letzten Beispiel, an dem ich den Entwurfs- und Ausdruckscharakter des Spiels demonstrieren möchte. Dieser tritt in *Dys4ia* besonders hervor. Schon direkt am Anfang von *Dys4ia* wird der*die Spieler*In darüber informiert, dass es im Spiel um die persönliche Erfahrung der Programmiererin des Spiels, Anna Anthropy, mit einer Hormontherapie gehen wird. Das Spiel gibt selbst an, ein autobiographisches Spiel zu sein. Ausdrücklich wird das Spiel demnach dazu verwendet, um persönliche Stimmungen, Erfahrungen, Sichtweisen etc. auszudrücken.

Das Spiel hat vier verschiedene Levels, die sich selbst in kleinere spielerische Sequenzen aufteilen, welche wiederum einschneidende Erlebnisse von Anna Anthropy als trans Person über die Form des Spiels zu vermitteln versuchen. So soll beispielsweise der*die Spieler*In zu Beginn des Spiels einen Bauklotz durch eine Lücke steuern; in dem Augenblick, in dem der*die Spieler*In feststellt, dass der Block nicht durch die Lücke passt, wird die Spielsequenz mit »I feel weird in my body« kommentiert – die Schriftfarbe ist dieselbe wie die des Blocks. In der nächsten Sequenz erscheint der Text »These feminists don't accept me as a woman« – woraufhin nun ein Schutzschild von rosa gefärbten Mündern mit dem Marssymbol bespuckt wird. Als Nächstes kommt eine Sequenz, in der der*die Spieler*In der vor ihm erscheinenden Figur Frauenklamotten anziehen soll, die nicht passen. Das Spiel

gibt in schnellen Schnitten immer andere Erfahrungsausschnitte aus dem Leben von Anna Anthropy wieder und fordert den*die Spieler*In dadurch auf, sich in die Perspektive von ihr als trans Person hineinzusetzen. Auch werden Themen wie das Rasieren, die Ansprache als »Sir« oder das Auf-Toilette-Gehen als leidvolle Momente ihres Alltagslebens dargestellt. Diese auf das Leid pointierte Schilderung soll sodann den Weg zur Hormontherapie plausibel machen; dort beginnt das zweite Level des Spiels. Auch hier stehen Leiderfahrungen im Vordergrund: Die Schwierigkeit, vom Arzt ernst genommen zu werden, medizinische Komplikationen bei der Behandlung, persönliche Krisen und Depressionen. Wenngleich das Spiel gespielt wird, so ist es äußerst schwierig, im Spiel eine gewisse Distanz zum Spiel einzunehmen, wie es etwa bei *Stardew Valley* oder *The Stanley Parable* der Fall ist. Denn die Form des Spiels ist darauf ausgelegt, Frustrationen auszulösen. Erst am Ende des Spiels, im vierten Level, wird der*die Spieler*In dann mit positiven Erlebnissen konfrontiert, etwa wenn nun die Barthaare aufgrund der Hormonbehandlung nicht mehr nachwachsen; oder weil die Protagonistin des Spiels selbstbewusster geworden ist, etwa indem sie sich verbal zur Wehr setzt; oder wenn etwa das Kleid passt, weil die Mutter es gestrickt hat. So endet das Spiel doch mit einem kleinen Happy End, wenngleich klar bleibt, dass viele Schwierigkeiten im Leben einer trans Frau nicht einfach verschwunden sind.

V. Fazit

Sicherlich hätte man auch schon in den 90ern über die Vielseitigkeit im Computerspiel diskutieren können, doch dann hätte man hierbei wahrscheinlich auf den Umstand abgehoben, dass es ja sehr viele verschiedene Spielekonzepte und Genres gibt, einschließlich ihrer graphischen Umsetzungen. Vielseitigkeit im Computerspiel geht heute darüber hinaus und heißt noch etwas anderes: Nämlich der Umstand, dass Computerspiele dank zahlreicher Spiele-Engines inzwischen auch zunehmend von Einzelpersonen oder kleineren Gruppen programmiert werden, die das Spiel unter anderem auch als Medium nutzen, um sich darin auszudrücken, was bedeutet, dass das Spiel dann selbst zum Ausdruck von Individualität oder Identität werden kann. Das wird insbesondere bei Spielen mit autobiographischen Elementen wie *Dys4ia* deutlich, in denen Einzelpersonen ihre eigenen (Leid-)Erfahrungen und Erlebnisse darstellen und über das Spiel als Medium gewissermaßen auch fühlbar machen.

Was in Computerspielen ausgedrückt wird, kann selbst sehr verschieden sein, eine Erfahrung, eine Stimmung, ein Gedanke, eine spezifische Sichtweise auf die Welt etc.; – auch die Frage, wie man die Form des Spiels verwendet, um sich auszudrücken, kann stark variieren. *Stardew Valley* habe ich beispielsweise als Ausdruck des *indy spirits* schlechthin interpretiert, weil darin die Einstellung zum Ausdruck

kommt, dass man alles selbst machen kann (und sollte); in *The Stanley Parable* kommt eher ein kritischer Gedanke zum Ausdruck, da der*die Spieler*In im Spiel mit seiner Unfähigkeit konfrontiert wird, im Spiel das zu tun, was er*sie will und sich darüber hinaus gehend immer wieder durch die Eingriffe des Erzählers im Spiel als determiniert oder manipuliert erfahren muss. In all diesen Spielen wurde nicht nur eine Welt entworfen, in dem Sinne, dass sie programmiert oder designt wurde, sondern darin findet auch eine spezifische Form der Welterschließung statt, innerhalb dessen eine Person sich auslegt.

Wie erwähnt, können Spiele-Entwürfe auch als Kunstform oder ferner als Kunstwerke betrachtet werden, je nach dem, was man darunter versteht. Im Fall der drei Spiele ließe sich plausibel machen, dass es sich auch um Kunstformen handelt, da in diesen Spielen -auch auf origineller Weise – mit ästhetischen Parametern gespielt wird, um sich damit auszudrücken. Insbesondere *The Stanley Parable* wie auch *Dys4ia* sind beides Spiele, die mit gewöhnlichen Spielerwartungen bewusst brechen. Ob es sich bei den drei Spielen um Kunstwerke handelt, lässt sich hingegen nicht vorab entscheiden, da hierzu die Frage zu klären wäre, was ästhetisches Gelingen im Fall der Spiele bedeuten würde – und dies wäre eine eigene Fragestellung, auf die hier nicht näher eingegangen werden kann.¹⁷ Die inflationäre Rede von den Meisterwerken, wie sie gerne originelleren oder aufwendiger produzierten Spielen nachgesagt wird, erweist sich jedenfalls als irreführend, da sie eben der ästhetischen Problemlage nicht gerecht werden kann.

Wenn man also diese Spiele nicht unmittelbar schon als Kunstwerke betrachten kann, so ließe sich doch immerhin noch abschließend die Frage aufwerfen, ob sie nicht so etwas wie Werkcharakter haben. Macht man den handwerklichen Aspekt zum Kriterium des Werkbegriffs, so handelt es sich bei diesen Spielen durchaus um Werke, da in ihnen technisches Können wie auch die Liebe zum Detail steckt – und das sind beides Bedingungen, um eben etwas qualitativ Hochwertiges zu produzieren.¹⁸ Als Werke verstanden kommt diesen Spielen selbst eigene Autorität zu, die dem*der Programmierer*In Hingabe an die Sache abverlangen – und eine solche Hingabe wird in allen drei diskutierten Spielen spürbar. Am sinnfälligsten konnte dies an *Stardew Valley* verdeutlicht werden, dessen Spielkonzept selbst auf der Befriedigung des*der Spieler*In beruht, etwas selbst entwerfen zu können; dieser Geist des Selbstmachens ließe sich wohl auch überhaupt auf die Tätigkeit des Computerspiele-Entwurfs übertragen.

17 Hierzu vgl. Daniel Feige: *Computerspiele*, S. 133–181.

18 Vgl. Richard Sennet: *The Craftsman*, London 2008, S. 241.