

Dear Esther – Grenzen von Narrativität und Spiel

Materialien

Text: Das Videospiele als Medium. Aus: Simon Maria Hassemer: Das Mittelalter der Populärkultur. Medien – Designs – Mytheme, Freiburg i. Br. 2014, S. 216 – 225.

Das Videospiele ist keine interaktive Form des Romans und auch keine des Films. Es ist allein schon vom linguistischen Kopfprinzip her zuallererst Spiel. Die Rechtsköpfigkeit indiziert die Bedeutungskategorie, während das vom Kopf abhängige Erstglied die Kategorie lediglich näher spezifiziert, nämlich dass das Spiel den Gebrauch eines Ausgabegeräts für visuelle Informationen erfordert. Das Videospiele gehört strukturell somit zu einer Form, die sogar älter ist als schriftlich fixierte Literatur und weitaus älter als der Film: „if we think of video games as games, they are not successors of cinema, print literature, or new media, but continuations of a history of games that predate these millennia.“ (JUUL 2005, S. 3f.) [...]

Videospiele sind keine Narrative, können aber Narrative implementieren, sie sind keine Videos, sind aber an das visuelle Medium gebunden. Der Hauptunterschied des Videospiele zu Film und Literatur liegt in dem obligatorischen physikalischen Input durch den Rezipienten. Der Spieler ist nicht allein sehender und hörender Rezipient, er ist ein körperlich aktiver Partizipant und auf diese Weise in das Spiel involviert, was gleichermaßen Bestandteil und Bedingung des Spiels ist. [...]

Nach Jesper Juul besteht ein Videospiele aus zwei Komponenten: Realen Regeln und fiktionalen Spielwelten. (JUUL 2005, S. 1.). Bereits bei Johan Huizinga kommt die Spieldefinition nicht ohne Regeln aus: „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.“ (JOHANN HUIZINGA: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 2006 [1938], S. 12, S. 37.). Ein Regelsystem ist für alle Spiele konstitutiv und obligatorisch. Vereinfacht können wir darunter all das verstehen, was in einem Spiel möglich oder erlaubt ist und was das Ziel des Spiels ist (goal rule). Der Unterschied zwischen Videospielen und Spielen der Offline-Kultur (Darunter auch Sport – mit Ausnahme der e-sports) in Bezug auf Regeln liegt darin, dass bei Videospielen der Computer für die Einhaltung der Regeln sorgt und vorgibt, was möglich ist und was nicht (Vgl. HEINZE 2012, S. 61–66). In allen anderen Spielen müssen die Spieler sich selbst gegenseitig auf die Einhaltung der Regeln hin kontrollieren; in Spielen mit Spielleiter oder im Sport durch Schiedsrichter wird diese Aufgabe von einer speziellen Person eingenommen. In jedem Fall ist der Spieler an die Regeln des Spiels dahingehend gebunden, dass Regelwidrigkeiten oder -brüche sanktioniert werden. Ein Abweichen oder Brechen der Regeln in den vom Programm vorgegebenen Codes eines Videospiele ist ebenfalls nicht ohne weiteres möglich.

Kommen wir auf Juuls Definition zurück: „To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.“ (JUUL 2005, S. 1). Durch die Einschränkung, dass die Spielumgebung auch eine abstrakt-ikonische sein kann, die auf nichts außerhalb der Spielregeln verweist, bestätigt Juul, dass es weder zwangsläufig eine “Welt” noch eine “fiktionale” Spielumgebung haben muss, um als Spiel klassifiziert zu werden. Hinzu kommt, dass er die Interaktion zwischen Spielregeln und Spielumgebung fokussierend, gleichzeitig die konstitutive, aktive Partizipation des Spielers in die Definition mit einbezieht: “The interaction between game rules and game fiction is one of the most important features of video games”. (Ebd.). Diese Interaktion zwischen Regeln und Spielumgebung ist das, was in der Ludologie unter dem Begriff Gameplay verstanden wird. Damit erhalten wir das Modell von drei Elementen eines Spiels nach Espen Aarseth, bestehend aus (1) Regeln, (2) semiotischem System (der Spielwelt) und (3) Gameplay. (ESPEN AARSETH: Genre Trouble, 2004, Online). Was Juul in „Half-Real“ auf fiktionale Spielwelten eingeführt, wird hier neutraler als ein semiotisches System bezeichnet, welches das gesamte Spektrum von abstrakten Spielumgebungen wie in Halma (George Howard Monks 1883) oder *Tetris* (Alexei Paschitnow 1984) bis hin zu komplexen fiktionalen Spielwelten wie in *World of Warcraft* (Blizzard 2004) oder *Arkham Horror* (Chaosium 1987) umfasst. Als drittes Element wird von Aarseth das Gameplay explizit benannt: “[Gameplay are] the events resulting from application of the rules to the gameworld.“ (Ebd.). Die Aussage ähnelt derjenigen Juuls über das wichtigste Feature eines Spiels, die Interaktion zwischen Regeln und Spielfiktion. (JUUL 2005. S. 2).

Während also die beiden Modelle von Juul und Aarseth gewissermaßen aufeinander aufbauen, unterscheidet Mark J. P. Wolf vier Elemente eines Spiels, von denen nur dasjenige der Regeln mit den beiden anderen hier vorgestellten Modellen identisch ist. Bei Wolf kommt ein semiotisches System/eine Spielwelt als konstitutives Element nicht vor, stattdessen könnten seine drei Aspekte neben den Regeln – Konflikt (ich verstehe es als ‚Herausforderung‘), Spielerfähigkeit und Ergebnis – gut als Teilaspekte des Gameplays aufgefasst werden. Damit lässt sich das Modell Aarseths erweitern:

SPIEL	(1) REGELN	(1.a) <i>procedure rules</i> (1.b) <i>manipulation rules</i> (1.c) <i>goal rules</i>
	(2) SEMIOTISCHES SYSTEM	(2.a) <i>abstract game environment (- Theme)</i> (2.b) <i>incoherent game world / environment (+ Theme)</i> (2.c) <i>coherent game world (+ Theme)</i>
	(3) GAMEPLAY	(3.a) <i>conflict/challenge</i> (3.b) <i>valued outcome</i> (3.c) <i>player ability</i>
SPIELEN		

Abbildung aus: Hassemer 2014, S. 220.

Das Modell bedarf einzelner Erläuterungen:

(1) Regeln. Jedes Spiel definiert sich durch seine Regelhaftigkeit. Darin sind sich alle Definitionen – ausgehend von derjenigen Huizingas – einig. Egal ob Fangen, Schach, Fußball, oder *StarCraft* (Blizzard 1998), Regeln sind die grundlegende Bedingung dafür, dass ein Spiel überhaupt erst möglich wird. Komplexität und Genauigkeit der Spielregeln variieren mitunter stark, doch sind sie unabhängig von diesen Faktoren immer vorhanden. Die Spielregeln definieren, wie das Spiel abläuft, wie der Spieler das Spiel zu spielen hat und welches die Gewinnbedingungen des Spiels sind. [...]

2. Semiotisches System. Jedes Spiel findet in einem zuvor definierten Raum und oftmals mit zusätzlichen Spielkomponenten (Ball, Pöppel, Würfel, Grafik etc.) statt. All dies wird mithilfe eines Zeichenverbunds dargestellt. Dieses semiotische System verhilft den Spielenden zur grundlegenden Orientierung, indem es zunächst die Spielumgebung festlegt. Außerdem trägt es zu einem leichteren Verständnis der Regeln bei, wenn beispielsweise Spielfiguren mit einer bestimmten Farb- und Formgebung, Zugehörigkeit (zu einem Spieler) und Funktion (manipulation rules) zugewiesen werden. Der weiße Springer im Schach, durch seine Farbe einem der beiden Spieler zugeordnet, verweist mit seiner von den anderen Spielfiguren zu unterscheidenden Form auf die dieser Figur zugeschriebenen Regeln hin. Ist der Springer zusätzlich als Pferd gethemt (thematized) (JÄRVINEN 2008, S. 77–81), ergibt sich eine direkte Konnotation zwischen gestalteter Form, zugeschriebener Bezeichnung und der in dem Spiel außerordentlichen Regel, dass diese Figur als einzige über andere Figuren hinweg bewegt werden kann (Überspringen). Järvinen spricht in diesem Zusammenhang vom „theme [as] the subject matter that is used in contextualising the rule set and its game elements to other meanings that what the game system as an information system requires.“ (Ebd., S. 77).

Das *theme* ist die konkrete Gestaltungsform des semiotischen Systems eines Spiels. Das semiotische System von Schach muss so beschaffen sein, dass unterschiedliche Bewegungsregeln (*manipulation rules*) durch unterschiedlich gestaltete, also voneinander unterscheidbare Spielsteine dargestellt werden. Ob der Spielstein, der sich über andere hinwegbewegend drei Felder vor und eins zur Seite bewegen kann, dabei als Pferd (klassisches Schach), Maggie Simpson (Simpsons-Schach), Obi-Wan Kenobi (Star Wars- Schach) oder ein Glas Champagner (Alkohol-Schach) gethemt ist, ändert nichts an den Regeln. Nach Aki Järvinen ist das Theme „[t]he subject matter of the game which functions as a metaphor for the system and the ruleset.“ (Ebd., S. 338). Darin besteht seine primäre Funktion. [...]

Die grundlegende Aufgabe des semiotischen Systems liegt in der Bereitstellung einer Spielumgebung, dem Raum, in dem das Spiel stattfindet. Das kann bei Fangen der Schulhof sein, beim Fußball ist es das Fußballfeld, beim Schach das Spielbrett, in *StarCraft* die Map. An diesen knappen Beispielen zeigt sich bereits, dass Spielumgebungen ganz unterschiedlich gestaltet sein können – von einfachen, abstrakten Strukturen bis hin zu komplexen Spielwelten. [...]

3. Gameplay bezeichnet die Tätigkeit des Spielenden, der ein Spiel (*game*) spielt (*play*). Es ist die resultierende Handlung, wenn durch die aktive Partizipation des Spielers die Regeln auf das semiotische System angewandt werden. Dann entsteht aus den beiden game- Komponenten das play. Die Analyse eines Spiels zieht also immer auch eine Spielen-Analyse nach sich, deren epistemologische Notwendigkeit sich darin zeigt, dass die Untersuchung eines ungesehenen Films oder von ungelesener Literatur ebenso sinnlos wie die eines ungespielten Spiels ist. So wurde in das erweiterte Modell Aarseths neben dem Spiel als Produkt das Spielen als Prozess integriert. Es bildet damit die Basis für eine Methode, "that show[s] sensitivity to the specificity of videogames as played objects that are only mobilized by the action of the playing subject". (ATKINS, KRZYWINSKA 2007, S. 3. Mit Bezug auf LAURA ERMI, FRANS MÄYRÄ: Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion, Onlinedokument 2005, S. 1).