



Abbildung 1: Beispiel eines Shooters in „Battlefield 3“. Quelle: Electronic Arts.

## DIGITALE SPIELWELTEN. ZUR MEDIALEN SPEZIFIK UND DEM UNTERHALTUNGSERLEBNIS IM COMPUTERSPIEL

von Jürgen Sorg

*Keine andere Mediengattung entwickelt sich heute so rasant und fasziniert so viele Menschen wie das Computerspiel. Anders als andere Medien gestattet das Computerspiel seinen Nutzern, innerhalb der simulierten Welten nahezu selbstbestimmt zu handeln und mit einer Vielzahl von virtuellen Objekten zu interagieren. Das Computerspiel simuliert Erfahrungen und bietet somit eine Form des Unterhaltungserlebens, wie es kein anderes Medium vermag. Man tut gut daran, sich dem Erfahrungsgehalt zu widmen und nicht nur den Inhalten und Bildern des Computerspiels. Denn hierin liegen die mediale Spezifik und sein revolutionäres Potenzial.*

### DAS COMPUTERSPIEL IN DER ÖFFENTLICHKEIT

„Wir bildeten uns das alles nicht nur ein. Wir waren wirklich dort, nahmen an allem teil und behielten unsere Erinnerungen und Erfahrungen für immer. Wir starben eine Million unterschiedlichster Tode, und jeder einzelne Tod machte uns weiser und lebendiger. [...] Wir haben Dinge gesehen, die ihr Menschen niemals glauben würdet. Wir sind Computerspieler. Wir spielen mit euch, mit euren kindischen Erfahrungen, die ihr aus Büchern habt oder aus jenem trostlosen Einerlei, das ihr das wirkliche Leben nennt.“<sup>1</sup>

So endet in TOBIAS O. MEISSNERS Cyberpunk-Hommage „Neverwake“ das Manifest seiner computerspielenden Helden. Helden, die ihre erzählwürdigen Taten nicht in der physikalischen Realität, sondern in den virtuellen und von Computern generierten Welten vollbringen. Angetrieben von einem „Streben danach, das wirkliche Leben immer stärker von den virtuellen Eskapismuskontexten bestimmen zu lassen und das Künstliche immer realistischer zu gestalten“.<sup>2</sup>



**Abbildung 2:** Trotz der inhaltlichen Referenz auf griechische Mythologie bleibt „God of War 3“ in erster Linie ein Actionspiel, in dem es schlicht darum geht, möglichst viele Gegner zu vernichten. Quelle: www.godofwar.com.

MEISSNERS Zukunftsszenario könnte unter diesem Aspekt auch als gegenwärtige Diagnose gelten. Gerade das eskapistische Moment wurde in den letzten Jahren in der öffentlichen Wahrnehmung kritisch diskutiert. Denn das Faszinationspotenzial des Computerspiels birgt Suchtpotenzial. Im Einklang mit den oftmals Gewalt darstellenden Bildern rufen Computerspiele so immer wieder einen bewahrpädagogischen Alarmismus auf den Plan. Computerspiele, so heißt es dann, seien gewaltverherrlichend und trainieren bedenkliche Handlungspraktiken. Die Killerspieldebatte der letzten Jahre hat diese Haltung mehr als deutlich gezeigt und versucht, das Computerspiel öffentlich zu stigmatisieren. (→**Abb. 1**)

Die Geschichte des Computerspiels unterscheidet sich somit kaum von der anderer Massenmedien, etwa der des Romans, des Fernsehens oder des Computers.<sup>3</sup> Sie verdeutlicht: Immer dann, wenn ein neues Medium für die Masse attraktiv wird, stilisieren es besorgte Kritiker zunächst zu einer Bedrohung der kulturellen Ordnung. Hat man sich dann an diese neuen Formen massenmedialer Angebote gewöhnt, schwindet die Aufregung.

Derzeit befindet sich das Computerspiel in dieser Phase der kulturellen Normalisierung. Zwar diskutieren noch viele kulturpolitische Beiträge das Computerspiel als Gefahr für die gesellschaftliche Ordnung, es sind aber deutliche Anzeichen für den einsetzenden Normalisierungsprozess zu beobachten. So haben seit 2000 insbesondere die Kultur- und Medienwissenschaften damit begonnen, Computerspiele als zentrale Medien der Unterhaltungslandschaft zu analysieren. An immer mehr Forschungsinstituten etwa wird die Computerspielkultur als exemplarisches Feld der digitalisierten Gesellschaft begriffen.<sup>4</sup> Und mit den *Game Studies* hat sich eine eigene international orientierte Disziplin etabliert, die verschiedenste Fachrichtungen von der Informatik über die Gesell-

schaftswissenschaften bis hin zur Philosophie vereint. Ihr geht es nicht um Wirkung oder Relevanz konkreter Spiele, sondern um die strukturelle Beschreibung der Unterschiede zwischen dem Computerspiel und anderen Mediengattungen.

Wenngleich die bewahrpädagogischen Debatten mittlerweile abgeklungen sind und sogar der DEUTSCHE KULTURRAT das Computerspiel 2008 zum Kunst- und Kulturobjekt geadelt hat, werden Computerspiele von der kritischen Öffentlichkeit noch immer wenig beachtet. Stattdessen dominieren einerseits Produktbewertungen bzw. Spielrezensionen und andererseits, auf der Seite der Kulturkritiker, die Klagen über die Banalität und intellektuelle Unterlegenheit des Computerspiels. Das verwundert, denn die kulturelle Bedeutsamkeit des Computerspiels verdeutlicht sich vor allem auch in seinem thematischen und ästhetischen Einfluss auf andere Massenmedien und Praktiken. So greifen etwa Filme wie DAVID CRONENBERGS „eXistenZ“ und TOM TYKWERS „Lola rennt“, aber auch aktuelle Blockbuster wie JAMES CAMERONS „Avatar“ unverkennbar Formen des Computerspiels auf. Und auch in anderen Unterhaltungspraktiken finden sich eindeutige Bezüge. Angetrieben durch die technologische Entwicklung mobiler Endgeräte werden beispielsweise die sogenannten *Location-based Games* bzw. *Geogames* wie etwa das *Geocaching* – eine Hightechvariante der Schnitzeljagd im urbanen Raum – immer populärer.<sup>5</sup> Und gerade im Kontext von E-Learning, Web-2.0-Marketing und nicht zuletzt in der journalistischen Praxis des *Newsgaming*<sup>6</sup> übernehmen Formen und Elemente aus Computerspielen wesentliche Funktionen.

Trotz oder vielleicht gerade wegen ihres ökonomischen Erfolgs wird die Beschäftigung mit Computerspielen noch immer als niedere Unterhaltungspraxis bewertet. Ein Grund dafür liegt vor allem darin, dass die Inhalte und Bilder gegenwärtiger Computerspiele von außen betrachtet eher abschrecken. Denn trotz der computertechnologischen Leistungen mutet die audiovisuelle Gestaltung der Spielwelten und Figuren – sofern sie nicht ohnehin überzeichnet oder abstrahiert werden – oftmals zu künstlich oder kitschig an. Die Bewegungen der zu steuernden Avatare wirken im Vergleich zu ihren realen Vorbildern unbeholfen bzw. marionettenartig und auch die Dialoge erinnern in ihrem Duktus und Gestus oftmals an schlecht synchronisierte B-Movies, ganz zu schweigen von den Rahmenhandlungen. (→**Abb. 2**)

»Ihre interaktiven, emotionalen und simulativen Leistungen machen die mediale Spezifik und zugleich das Potenzial des Computerspiels aus«

Dabei gibt es gute Gründe, Computerspiele und ihre kulturelle Relevanz ernst zu nehmen, wie HARALD STAUN in einer Computerspielrezension schreibt: „Die Gestaltungsmöglichkeiten, die sie ihrem Publikum eröffnen, ihre ganz direkte und umfassende Affektion der Sinne oder ihre enormen Möglichkeiten zur Konstruktion oder Rekonstruktion audiovisueller Welten.“<sup>7</sup> Anders ausgedrückt: Ihre interaktiven, emotionalen und simulativen Leistungen machen die mediale Spezifik und zugleich das Potenzial des Computerspiels aus.

Von außen betrachtet teilt sich das freilich nicht mit. Denn über die Bilder, Töne und Texte im Computerspiel wird kein Erfahrungsgehalt vermittelt. Was bleibt ist Oberfläche, die im Vergleich zu filmischen Audiovisionen immer den Kürzeren zieht. Computerspiele sind aber keine Filme. Sie sind Spiele. Sie müssen also nicht geschaut und interpretiert, sondern gespielt werden. Im Gegensatz zu Filmen geht es nicht darum, einen wie auch immer garteten Handlungsverlauf nachzuvollziehen und mit den Figuren mitzufiebern. Im Spiel geht es darum, spielerische Herausforderungen anzunehmen und diesen performativ zu begegnen. Die Handlung und das Bedeutungspotenzial eines Spiels sind Nebensache. Ebenso wie die Psychologie der Figuren: „Eine tiefenpsychologische Beschreibung der Figuren“, so STAUN weiter, „ist bei „Pacman“ so überflüssig wie beim Schach, ihre Moves sind wichtiger als ihre Motive, und wo es sich bei den sogenannten Avataren dann doch eher um Charaktere handelt, um Wesen mit Persönlichkeit und Stil, sind es in der Regel die Spieler selbst, die ihre Repräsentanten auf dem Schirm mit menschlichen Eigenschaften versehen.“<sup>8</sup>

## VON »PONG« UND ANDEREN COMPUTERSPIELWELTEN

Das spezifisch Neuartige im Computerspiel zeigt sich also erst in der spielerischen Praxis. Und diese unterscheidet sich im Computerspiel grundlegend von anderen, nicht-elektronischen Spielen. So etwa in der Anordnung von Spieler, Spielgerät und Spielfeld. Wesentlich für das Computerspiel sind hier die Ein- und Ausgabegeräte des Computers bzw. eines computerähnlichen Geräts, also Bildschirm, Tastatur oder Joystick. Im Computerspiel werden diese Ein- und Ausgabegeräte derart verschaltet, dass auf einem Display des Ausgabegeräts Spielherausforderungen mitgeteilt werden, die der Spieler meistern muss. Die Spielhandlungen selbst finden dabei nicht im physikalischen Raum, sondern auf einem *virtualisierten Spielfeld* statt, das sich im Computerspiel schon immer in Form mehr oder we-

niger konkreter Orte, Räume und Welten dargestellt hat. Seit „Pong“ (1972), „Pacman“ (1980) oder „Super Mario Bros.“ (1985) agiert der Spieler in *simulierten Spielwelten*, welche die Spielhandlungen zugleich auf einfache Weise plausibilisieren: in „Pong“ auf einer Art Tischtennisfeld, wo es gilt, mit einem Schläger einen ballähnlichen Gegenstand ins gegnerische Feld zu lenken; in und mit „Pacman“ in einem mit feindlichen Geistern bevölkerten Labyrinth, in welchem alle im Raum verteilten Punkte „gefressen“ werden müssen, ohne dabei selbst „gefressen“ zu werden; oder als der italienische Klempner Mario in einer bunten, von Pilzen besiedelten Märchenwelt, in der Objekte und feindliche Figuren überwunden werden müssen, um am Ende so die Prinzessin zu retten.

Die inhaltliche und audiovisuelle Gestaltung, ebenso wie das zur Verfügung stehende Handlungsspektrum, haben sich seitdem drastisch verändert. Mit dem kontinuierlichen Leistungszuwachs der Computer sind die Spielwelten immer komplexer und überzeugender geworden, die Vielfalt der Interaktionsmöglichkeiten ist stark gestiegen. Relativ stabil geblieben sind allerdings das Spielsetting und die Beziehung von Spieler und Computer. Damals wie heute gilt: Das Drücken von Knöpfen und das Steuern auf dem Eingabegerät regeln Aktionen auf einem Bildschirm, auf die wiederum die Spielwelt reagiert. Der Computer berechnet und simuliert diese Spielwelten und evaluiert die Eingaben des Spielers, auf welche die Spielwelt reagieren kann, um weitere Aktionen des Spielers zu provozieren. Daraus ergeben sich kontinuierliche Feedbackschleifen von Aktionen und Reaktionen, sodass beim Spieler das Gefühl entsteht, auf dem Bildschirm zu (inter)agieren.

Während also von außen betrachtet ein Spieler nichts anderes tut, als vermittelt über ein Eingabegerät audiovisuell dargestellte Objekte auf einem Bildschirm zu manipulieren, vollzieht sich das Spielgeschehen für den Spieler *innerhalb* der virtuellen Spielwelt – einer Spielwelt, die ein autonomes Eigenleben zu führen scheint. Und in der die Handlungen des Spielers das Geschehen vorantreiben.

**Kurzum:** Das Computerspiel simuliert Welten, in denen Spieler performativ handeln und die Effekte und Reaktionen ihres Agierens erfahren können. Und zwar unmittelbar und direkt. Diese Form der performativen Einbeziehung des Spielers in das Handlungsgeschehen kennt so kein anderes Medium und markiert ein wesentliches Moment des Unterhaltungserlebens im Computerspiel.

Das Unterhaltungserleben im Computerspiel ist komplex und vollzieht sich auf verschiedenen Ebenen. In der Untersuchung „Computerspielen als Handlung“<sup>9</sup> unterscheidet CHRISTOPH KLIMMT drei Mechanismen. Auf einer ersten Stufe erleben Spieler durch die immer wiederkeh-

renden Feedbackschleifen ihrer Eingabetätigkeiten so etwas wie *Selbstwirksamkeit*. Das heißt, Spieler nehmen wahr, dass ihre Tätigkeiten auf einem Eingabegerät Effekte auf das Bildschirmgeschehen haben. Virtuelle Objekte lassen sich bewegen, Fahrzeuge können gefahren und Spieler-Figuren durch virtuelle Räume gesteuert werden. Das Selbstwirksamkeitserleben ergibt sich somit aus der fortlaufenden Wahrnehmung eigenen Einflusses im Spielgeschehen.

Auf einer weiteren Stufe beruht das Unterhaltungserleben KLIMMT zufolge auf der Beziehung zwischen Spannung und Lösung im Spiel. Es geht hier um das Meistern spielerischer Herausforderungen, also etwa das Reagieren auf Geschicklichkeitsanforderungen oder das Treffen von Entscheidungen unter Zeitdruck bzw. das Bewältigen von Komplexität. Spiele setzen den Spieler unter Handlungsdruck, denn Handlungsnotwendigkeiten müssen aufgelöst werden. Und zwar so, dass entweder eine Aufgabe erfolgreich gelöst, ein Kampf gewonnen oder eine spezifische Tätigkeit beherrscht wird. Die Spannung und damit der Reiz dieser Spielhandlungen ergeben sich aus dem Spannungsfeld zwischen der Erwartung, die Herausforderung zu meistern, und den tatsächlichen Fähigkeiten, dies zu tun. Diese Form des Erlebens ist dabei nicht spezifisch für das Computerspiel, sondern findet sich auch in nicht-elektronischen Spielen. Die Interaktivität im Computerspiel involviert den Spieler aber stärker und der Computer erlaubt zugleich, weitere Formen der Herausforderung zu realisieren, etwa indem der Spieler sich frei in den virtuellen Welten bewegen und verschiedene Handlungsmöglichkeiten ausprobieren kann. Diese Exploration, das Ausprobieren, ist typisch für das Computerspiel und provoziert beim Spieler keinen Handlungsdruck, sondern befriedigt die Neugier. Das Interaktionspotenzial baut somit ebenfalls Spannung auf und das Ausprobieren, Erkunden und Testen führt beim Spieler zu einem angenehmen Aha-Effekt.

Dieser Effekt ist die Grundlage für einen dritten Mechanismus im Unterhaltungserleben. Für KLIMMT spielen hier die simulativen Anteile des Computerspiels die entscheidende Rolle. Gemeint ist die Spielwelt mit all seinen Objekten und Figuren ebenso wie die Handlungsrollen, die das Computerspiel anbietet und die der Spieler performativ ausfüllen kann. Ganz gleich, ob er dabei einen Avatar durch einen Hindernisparcours steuert, er mithilfe der Ego-Perspektive Räume durchläuft und Gegner ausschaltet oder mit einer alles überblickenden Sicht auf die Spielwelt strategische Entscheidungen trifft. Die Handlungsrollen zeichnen sich im Computerspiel vor allem durch einen konkreten Tätigkeitsbezug aus. Sie sind vorgeschrieben und weisen immer nur ein bestimmtes Set an Handlungspotenzialen auf, die es zu erkunden und aus-

zuprobieren gilt. Der Tätigkeitsbezug selbst kann dabei auf verschiedenen Ebenen greifen: In der Fußballsimulation „Fifa 10“ kann der Spieler die virtuellen Konterfeis aktueller Liga-Fußballspieler steuern und in den virtuellen Stadien Bälle passen, dribbeln und Tore schießen. Zugleich gestattet das Spiel aber auch die Konfiguration mannschaftsstrategischer und -taktischer Einstellungen, beispielsweise die Auswahl verschiedener Spielsysteme und die Zuweisung unterschiedlicher Funktionen und Positionen auf dem Platz.

*»Die Handlungsrollen sind eindeutig definiert und zielen auf den Realismus der Simulation«*

Die Komplexität und die Variationsmöglichkeiten der zur Verfügung stehenden Tätigkeiten bzw. deren Steuerung sind allerdings nicht die entscheidenden Kriterien für die Qualität und Prägnanz des Tätigkeitserlebens. Es ist vor allem die audiovisuelle und inhaltliche Gestaltung, welche die Handlungsrollen erst definiert. Ähnlich wie in klassischen Rollenspielen bestimmen also das Setting und die Geschichte die Handlungsrollen und verfügbaren Handlungsmöglichkeiten. In „FIFA“ geht es nicht um eine Geschichte, sondern klar um Fußball. Die Handlungsrollen sind eindeutig definiert und zielen auf den Realismus der Simulation. Anders in Spielen wie etwa „Grand Theft Auto IV“. Hier übernimmt der Spieler die Rolle der Figur Niko Bellic, ein ehemaliger, Vergeltung suchender osteuropäischer Soldat. (→ **Abb. 3**)

Dass es hier um Gewalt geht, liegt nahe. Aber die erzählerische Einbettung der Figur definiert nicht nur die Rolle, sondern kann sie zugleich auch rechtfertigen. In „Grand Theft Auto IV“ erscheinen die gewaltbasierten Handlungsmotive der Figur nicht nur plausibel, sie finden sich vor dem Erzählhintergrund eines Gut-Böse-Konflikts auch legitimiert. Damit werden die Gegner im Spiel nicht nur zu Gegnern von Niko Bellic, sondern zugleich auch zu Gegnern des Spielers selbst. Denn die erzählerische Rahmung der Handlungsrollen und Tätigkeiten im Computerspiel gestattet dem Spieler, sich als Bestandteil der Spielwelt zu erfahren.<sup>10</sup>

**Mehr aber noch:** Indem virtuelle Tätigkeiten vollzogen werden, teilen sich auch Gefühl und Attitüde der jeweiligen Tätigkeit mit. Deutlich zeigt sich dies, wenn man etwa die Simulation des Steuerns von Fahrzeugen bei einem Rennspiel wie „Need for Speed“ mit der eines Actionspiels wie „Grand Theft Auto“ vergleicht. Die simulierte Tätigkeit ist von außen betrachtet die Gleiche: Es geht darum, ein virtuelles Fahrzeug zu fahren. Während der Spieler in „Need for Speed“ über eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Steuerung und Optimierung seines Fahrzeugs verfügt,

von der manuellen Gangschaltung bis hin zur Auswahl von Motorisierung und Bereifung, ist das Eingabepotenzial in „Grand Theft Auto (GTA)“ sehr beschränkt. Man kann hupen, beschleunigen und abbremsen. Mehr ist auch nicht nötig, denn in GTA geht es im Gegensatz zu „Need for Speed“ nicht darum, ein Autorennen zu bestreiten oder zu gewinnen. Die Anforderungen an Präzision und Schnelligkeit sind in GTA während des Spiels gering. So macht es auch relativ wenig aus, wenn man mit seinem virtuellen Gefährt mit Objekten kollidiert. Und sollte es irgendwann doch nicht mehr fahrtüchtig sein, dann steht dem Spieler eine schier endlose Zahl weiterer Autos zur Verfügung, mit denen man die Fahrt fortsetzen kann. In „Need for Speed“ hingegen wirken sich Kollisionen merklich auch auf die Fahreigenschaften aus.

Die Erfahrung dieser Tätigkeit ist je nach Spiel gänzlich verschieden. Wie JOCHEN VENUS schreibt, wird durch die Reduktion auf einige wenige Eingaben in GTA „die Aufmerksamkeitsanforderung drastisch herabgesetzt und die Rezeptionskapazitäten werden frei für eine ‚entspanntere‘ Wahrnehmung der Details der virtuellen Welt“.<sup>11</sup> Während sich also im Steuern des Fahrzeugs in „Need for Speed“ vielmehr auch der Zeitdruck und die Konzentrationsanforderung eines Autorennens mitteilt, vermittelt GTA das Gefühl des „durch die Gegend Cruisens“ und somit einer lässig-souveränen Beherrschung der eigenen Aktionsmöglichkeiten.

Jedes Spiel vermittelt eigene Qualitäten von Handlungsrollen und Tätigkeiten. Für die Frage nach Qualität und Prägnanz ist dann entscheidend, *wie* der Spieler in die Spielwelt eingebunden ist und wie er dort agieren kann. Im Idealfall gelingt es dem Spieler im Computerspiel, gewissermaßen am eigenen Leib zu erfahren „wie es ist“ und „wie es sich anfühlt“, die jeweilige Handlungsrolle und die dazugehörigen Tätigkeiten auszuüben.<sup>12</sup> In „FIFA 10“ etwa den Druck des Leistungssportlers sowie den des Trainers und Managers einer Mannschaft, zu jeder Zeit die richtigen und spielbestimmenden Entscheidungen zu treffen. In anderen Spielen ist es die Faszination, moderne Waffentechnologie zu verwenden oder eben, wie in „Grand Theft Auto“ und anderen sogenannten „open world-Spielen“<sup>13</sup>, die performative Freiheit, in einer schier endlosen Welt unterschiedlichste Tätigkeiten auszuführen.

Ganz gleich, wie sich das konkrete Erleben der virtuellen Tätigkeiten beim Einzelnen verwirklicht: Was das Computerspiel von anderen Spielzusammenhängen manifest unterscheidet, ist eben dieser Erlebensmechanismus, den KLIMMT beschreibt und den auch die Forschung bestätigt hat.<sup>14</sup> Sofern die Simulation von Tätigkeiten und Tätig-



Abbildung 3: Niko Bellic in „Grand Theft Auto IV“. Quelle: Rockstar Games.

keitserfahrungen einen wesentlichen Gesichtspunkt des Computerspiels markiert, kann man Computerspiele somit als *digitale Wirklichkeits- und Lebenssimulationen* begreifen, in denen Spieler konkrete *Tätigkeitserfahrungen* machen können.

## FAZIT UND AUSBLICK

Das Neuartige im Computerspiel liegt nicht darin, Spielherausforderungen im digitalen Raum zu gewinnen, zu lösen oder zu beherrschen. Das Neuartige besteht darin, als Spieler tätigkeitsbezogene Erfahrungen zu machen. Und das Computerspiel tut gut daran, sich dabei nicht der rein simulativen Abbildung unserer physikalischen Realität hinzugeben, wie es etwa Flug- und Fahrzeugsimulationen bereits tun. Hier verspielt das Computerspiel sein Potenzial. Der größere Reiz besteht zweifellos darin, virtuelle Tätigkeiten derart zu abstrahieren, dass sich eigene spezifische Gesichtspunkte hervortun. Das heißt nicht, auf realitätsbezogene audiovisuelle Darstellungen zu verzichten.

**Im Gegenteil:** Vielmehr geht es darum, spezifische performative Kerne einer Tätigkeit herauszudestillieren und den Spieler daran teilhaben zu lassen. Gelingt es, dies im Einklang mit Inhalt und Gestaltung der jeweiligen Spielwelt zu tun, dann lassen sich in diesen Wirklichkeits- und Lebenssimulationen Erfahrungen eigener Qualität vermitteln. Erst in diesem Prozess kann das Computerspiel Kunstanspruch generieren.

Hier sind dann auch die Schöpfer und Designer von Computerspielen aufgerufen, unterschiedlichste – und nicht zwingend bessere – digitale Wirklichkeits- und Lebensbereiche zu schaffen und so eigene Sichtweisen auf die Welt bzw. auf einzelne Tätigkeitsbereiche zu vermitteln. Dann lassen sich Computerspiele auch im Dienste der politischen Aufklärung einsetzen, wie es im Bereich der *News- und Serious Games* bereits geschieht. Aber auch fernab von politischen Zielen darf man ge-

spannt sein, welche künstlerischen Welten noch entwickelt werden, um sich eskapistischen Neigungen hinzugeben und neue Erfahrungen zu machen. Die Entwicklung im Bereich der Eingabegeräte und Interfaces mag ein weiterer Schritt in die Richtung zu sein, Spieler auf direktere Weise in das Spielgeschehen einzubinden. Und auch die Ausdehnung von Spielwelten in den sozialen Raum eröffnet neue Erfahrungsdimensionen kooperativen Handelns im Virtuellen. Der Erfolg von Online-Rollenspielen wie „World of Warcraft“ macht deutlich, wie rasant sich hier eigene Formen digitaler Sozialität entwickeln.

Es bleibt jedenfalls abzuwarten, inwiefern die mediale Spezifik des Computerspiels und ihr affektives Potenzial die Kultur des 21. Jahrhunderts prägen werden. Anzunehmen ist, dass dies ebenso tief greifend geschieht wie mit dem Kino im 20. Jahrhundert. //

#### LITERATUR:

- Bogost, I. / Ferrari, S. / Schweizer, B.** (2010): *Newsgames – Journalism at Play*, Cambridge, MA (im Druck).
- Dreher, Th.** (ohne Jahr): *Spiele im Stadtraum*, Teil 1, <http://iasl.uni-muenchen.de/links/TippSammel2.html>, Stand: 15. Mai 2010.
- Klimmt, Ch.** (2006): *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*, Köln.
- Meissner, T. O.** (2001): *Neverwake*, Frankfurt am Main
- Schneider, E. F. et al.** (2004): *Death with a story. How Story Impacts Emotional, Motivational, and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games*, in: *Human Communication Research*, Bd. 30(3), S. 361-375.
- Venus, J.** (2007): *Du sollst nicht töten spielen: Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte*, in: *Lili. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, Medienutzung – Medienwirkung – Medienregulierung* 37 (146), S. 67-90.

#### ENDNOTEN:

- <sup>1</sup> Meissner (2001), S. 9.
- <sup>2</sup> Ebd., S. 17.
- <sup>3</sup> So galten Romane nach ihrer Einführung als jugendgefährdend. 1912 bezeichnet der Theaterintendant Carl Hedinger das junge Massenmedium Film als einen „kulturellen Krebschaden“ und 80 Jahre später nennt Neil Postman den Personal Computer „eine Art von kulturellem Aids“.
- <sup>4</sup> Vgl. beispielsweise: „Medienspiele und Mediennarrationen“, <http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de>; DIGAREC – Digital Games Research Center, <http://www.digarec.de>; Strategie spielen – Vom Kriegsspiel zum Computerspiel, <http://www.strategiespielen.de>, Stand: 15. Mai 2010.
- <sup>5</sup> Vgl. die Liste mit über 70 beschriebenen Spielen bei Dreher.
- <sup>6</sup> Vgl. Bogost et al. (2010) sowie zur Einführung auch <http://www.newsgaming.com>, Stand: 15. Mai 2010.
- <sup>7</sup> „Letzter Level“, in: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, Ausgabe vom 19.02.2006 (Nr. 7), S. 30.
- <sup>8</sup> Ebd.
- <sup>9</sup> Klimmt (2006).
- <sup>10</sup> Schneider et al. (2004), S. 362, konnten etwa zeigen, dass Spieler sich eher als Teil der Spielwelt empfunden haben, wenn das jeweilige Spiel und die zu spielende Figur erzählerisch kontextualisiert wurden. Handlungen im Computerspiel wie beispielsweise simulierte Gewaltakte wurden dadurch „reasonable, acceptable, and even necessary“.
- <sup>11</sup> Venus (2007), S. 88.
- <sup>12</sup> Vgl. Klimmt (2006), S. 95 ff.
- <sup>13</sup> „Open world“ bezeichnet ein bestimmtes Designprinzip in der

Computerspielgestaltung, in denen Spieler keine vorgegebenen Handlungsabfolgen befolgen müssen, sondern sich mehr oder weniger frei innerhalb der virtuellen Welt bewegen können. Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ ist ein typischer Vertreter dieses Genres. Die Computerspielreihe „Grand Theft Auto“ hat dieses Spielprinzip auch außerhalb von Online-Rollenspielen populär gemacht und das freie Spiel dabei durch eine Rahmenhandlung strukturiert. Das Ergebnis ist eine Art Dramaturgie der Missionen, die das freie Spiel durch notwendige Handlungserfordernisse kombiniert, sodass das Spiel Anfang, Mitte und Ende kennt.

<sup>14</sup> Vgl. insbesondere die Forschungsarbeiten von Jürgen Fritz zur Wirkung virtueller Welten: <http://www.f01.fh-koeln.de/vww/>, Stand: 15. Mai 2010.

#### LITERATUREMPFEHLUNGEN

- Juul, Jesper: *Half-Real. Computer Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, Zürich 2002.
- Sorg, Jürgen / Venus, Jochen: *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele*, Bielefeld 2010 (im Erscheinen).

#### VERANSTALTUNGEN 2010 (EINE AUSWAHL)

- FUTURE AND REALITY OF GAMING 2010  
4th Vienna Games Conference,  
24.-26. September 2010, Wiener Rathaus, Wien  
<http://bupp.at/frog/>
- Gamescom – Celebrate the Games  
Das größte Messe- und Event-Highlight für  
interaktive Spiele und Unterhaltung in Köln  
18.-22. August 2010, Messe Köln  
<http://www.gamescom-cologne.com>
- Game Developers Conference Europe  
16.-18. August 2010, Cologne Congress Center, Köln  
<http://www.gdceurope.com/>



Der Autor JÜRGEN SORG, geb. 1976, studierte Medien-, Sozial- und Kulturwissenschaften in Hannover, Siegen und Southampton. Er war von 2005 bis 2008 als wissenschaftlicher Koordinator und Mitarbeiter an der Universität Siegen tätig und arbeitet heute als Seminarleiter im mibeg-Institut Medien in Köln. Er ist Mitglied des DFG-Forschungskollegs „Medienumbrüche“ und hat zur Medientheorie des Computerspiels gearbeitet. Aktuelle Publikation: *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele* (im Druck). Kontakt: [www.juergen-s.org](http://www.juergen-s.org)