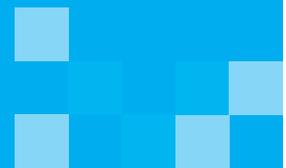


BASTIAN KAWATERS

GAME ON!

FASZINATION VIDEOSPIEL
Grenzüberschreitungen und Wirkmechanismen von Videospielen



Kawaters, Bastian: Game ON! Faszination Videospiele: Grenzüberschreitungen und Wirkmechanismen von Videospiele. Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2015

Buch-ISBN: 978-3-95850-764-7

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95850-264-2

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2015

Covermotiv: © Andre Steinbrecher, Düsseldorf

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag GmbH

Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2015

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	VI
1. EINLEITUNG	11
2. RELEVANZ, STAND DER FORSCHUNG UND DEFINITION	15
2.1 GESELLSCHAFTLICHE RELEVANZ DES THEMAS	15
2.2 TECHNISCH- UND ANTHROPOLOGISCH ZENTRIERTE MEDIENTHEORIE.....	18
2.3 DEFINITIONEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL	23
3. ANALYSE DER STRUKTURELLEN KOPPLUNG VON VIDEOSPIEL UND SPIELER ...	27
3.1 TECHNISCHE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE	27
3.1.1 Technik als Dispositiv	27
3.1.2 Genealogie des Videospieles	29
3.1.2.1 Tennis for Two.....	30
3.1.2.2 Spacewar	33
3.1.2.3 Erste kommerzielle Erfolge: Ralph Baers Heimkonsole	38
3.1.2.4 Atari	43
3.1.2.5 Der Konsolen Massenmarkt.....	47
3.2 GRENZE UND GRENZZIEHUNG ALS ZENTRALER BESTANDTEIL DES SPIELBEGRIFFES	51
3.2.1 Die Rolle der Grenze im klassischen Spielbegriff	51
3.2.2 Grenzziehung im Videospiegel als Game.....	58
3.2.2.1 Der Monitor als charakteristische Grenze und Übergang.....	59
3.2.2.2 Doppelung der Subjekt- und Objektpositionen	61
3.2.2.3 Verschleierung durch Visualisierung.....	63
3.3 DER RHYTHMUS ALS VERBINDENDES ELEMENT.....	66
3.3.1 Definition von Rhythmus.....	66
3.3.2 Beziehung zwischen Takt und Rhythmus	70
3.3.3 Beziehung der Experimentalpsychologie zu actionorientierten Videospiele.....	74
3.3.4 Optimierte Mensch–Maschine Verbindung	76
3.3.4.1 Rhythmus und Anforderung.....	77
3.3.4.2 Videospiegel als angewandte Arbeitswissenschaft	80
3.3.4.3 Inszenierte Bewegungen	83
3.3.4.4 Der Mensch als Device	86
4. FAZIT	91
LITERATURLISTE/ QUELLENVERZEICHNIS/ ABBILDUNGEN	XCVII
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	CIX

Vorwort

Das Thema ‚Computerspiele‘ erfährt in regelmäßigen Abständen ungeahnte breitenwirksame Aufmerksamkeit: Erfurt, Emsdetten, Winnenden: Bei Amokläufen wird immer wieder nach einfachen Erklärungsmustern gesucht. Besonders gewaltverherrlichende Computerspiele geraten dann regelmäßig in die Schusslinie, besonders sogenannte First-Person-Shooter. Auf Grund des Drucks der Öffentlichkeit, zügig einen Sündenbock festzumachen, werden dreißig Jahre Medienwirkungsforschung mehr oder weniger außer acht gelassen: Die Medien schreiben dem Spiel eine Mitverantwortung für die Gewalttat zu; liegt doch die Analogie vom Spielinhalt zur Tat vermeintlich auf der Hand. Der Grund hierfür kann in den sich widersprechenden Zielsetzungen der verschiedenen gesellschaftlichen Instanzen gesehen werden: Einerseits Politik und Massenmedien mit dem Bedarf nach schnellen, einfachen Begründungen und andererseits die Wissenschaft, mit dem Ziel einer umfassenden Beantwortung von komplexen Fragestellungen¹. Diese einfachen Kausalitäten haben bei genauerer Betrachtung jedoch keinen Bestand². Es liegt der Schluss nahe, dass sich in der Computerspiel Debatte Argumentationsmuster wiederholen, die es so oder in ähnlicher Form in der Vergangenheit auch beim Aufkommen etablierter Medien wie Kino oder TV gegeben hat und die eher Ausdruck von Hilflosigkeit und einer gesellschaftliche Angst im Umgang mit einer sich ändernden Medienumwelt sind.

In dieser Arbeit soll von simplifizierten, inhaltlichen ausgerichteten Ursache-/Wirkungszusammenhängen Abstand genommen werden. Denn über die Inhalte hinaus sind noch weitere Faktoren in der Verbindung vom Spielgerät zum spielenden Menschen von Bedeutung. Im Gegensatz zum inhaltlichen Gefüge sind sie jedoch bisher kaum thematisiert worden. Das Buch soll diese Faktoren ergänzend untersuchen. Eine zentrale These ist, dass der audiovisuelle Rhythmus eines Videospiele und das Angebot eines künstlichen

¹ Vgl. dazu aktuelle Studien zur Medienwirkungsforschung, z.B. von Fromme/Meder/Vollmer 2000, die sich durchaus kritisch gegenüber solchen schnellen Schlussfolgerungen zeigen und eine pädagogische Bescheidenheit einfordern, nicht alle Prozesse steuern zu können. Die Faktoren sind zu komplex, als das sie in ein einfaches Schema einer einheitlichen Wirkung gepresst werden könnten, was nicht bedeutet, dass keine negative Wirkung von Computerspielen ausgehen kann.

² Vgl. dazu auch Gasser 2004, Abschluss Bericht der Kommission zum Erfurter Amoklauf, S. 296ff

Spielraumes den Spieler unterschwellig an sich binden. Obwohl dieser Aspekt für den Spieler kaum greifbarer ist (im Gegensatz zur inhaltlichen Ebene), scheint er ein Schlüssel zur weiteren Klärung der Verbindung zwischen Mensch und Computerspiel zu sein. Auf dieser Grundlage soll kritisch dargestellt werden, wie es Computerspiele schaffen, eine Person über einen längeren Zeitraum freiwillig an sich zu binden.

Über die pädagogische und inhaltliche Ebene hinaus ist eine gewisse Sprachlosigkeit der modernen Kulturwissenschaft in Bezug auf die Auseinandersetzung mit Computerspielen jedoch tatsächlich bedauerlich. Ein großer Teil der Untersuchungen zum Thema kreisen um Fragen der Wirkungsforschung und den schädlichen Einfluss von Computerspielen auf unsere Gesellschaft. Diese Studien werden nicht selten mit widersprüchlichen Ergebnissen publiziert. Für die Kulturtheorie sind sie ebenso nur eingeschränkt nutzbar, wie die grundsätzlich lobenswerte Empirie der Sozialpädagogik, die immer noch zu sehr das Augenmerk auf Kinder und Jugendliche legt. Dabei liegt das Durchschnittsalter der Nutzer von digitalen Spielangeboten (abhängig von der ausgewerteten Plattform) inzwischen weit über der Teenagergrenze: 71% der Gelegenheitsspieler sind über 20 Jahre alt³.

Bei der Recherche zum Thema wird deutlich, dass erst in der jüngeren Vergangenheit von den unterschiedlichsten Fachgebieten Versuche gestartet werden, sich mit Computerspielen, nicht nur aus pädagogischer Perspektive, auseinanderzusetzen⁴. Dabei scheint nach Georg Lauteren gerade die Wahl der wissenschaftlichen Methode ein Grundproblem für die Auseinandersetzung mit dem Medium darzustellen.⁵ So können Computerspiele etwa gleichzeitig ökonomischer Faktor⁶, visuelles Medium⁷ und kybernetisches Steuerungssystem sein, sie vermögen Geschichten zu erzählen⁸ oder als

³ <http://www.biu-online.de/de/fakten/reichweiten/altersverteilung.html>, 06.10.2014

⁴ Beispielsweise Zusammengefasst unter dem Dach des 2008 gegründeten Zentrums für Computerspielforschung (DIGAREC), <http://www.digarec.de> 01.10.2014

⁵ Lauteren 2002, <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/9438/1.html>, 25.9.2002

⁶ Wirtschaftsdaten z.B. unter <http://www.vud.de> 25.9.2002

⁷ Vgl. dazu z.B. das Projekt von Furtwängler unter <http://cg-research.cjb.net>, 20.10.2002

⁸ Vgl. dazu z.B. Wenz, Karin : „Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung“ unter http://www.netzliteratur.net/wenz/wenz_computerspiele.htm, 21.10.2002

Metapher der Identitätskonstruktion⁹ zu dienen. So fallen sie in die Zuständigkeitsbereiche eines guten Dutzends akademischer Disziplinen und die Medienwissenschaft befindet sich genau an diesem interdisziplinären Schnittpunkt. Im Kursbuch Medienkultur heißt es zu der Schwierigkeit einen spezifisch medienwissenschaftlichen Ansatz zu wählen treffend:

„[...] Das liegt nicht zuletzt an der Unklarheit darüber, wessen Abkömmling das, was sich heute Medienwissenschaft nennt, eigentlich sei. Denn hier treffen die Auslagerungen der alten und erprobten Philologien, der Kunst- und geschichtswissenschaftlichen Disziplinen, mit Nachrichtentechnik, Publizistik, Ökonomie, kommunikationswissenschaftlichen und wissenshistorischen Fragen in einem unbestimmten Mischungsverhältnis aufeinander und machen nur deutlich, daß ein gemeinsamer Ort ungewiß und ein gemeinsamer Gegenstand wenigstens problematisch ist.“¹⁰

Dabei sind einigen Disziplinen, wie der Literaturwissenschaft, durchaus sehr produktive und fundierte Beiträge zum Thema Computer und Mensch gelungen. Dennoch es ist nach Abhandlungen, z.B. von Brenda Laurel¹¹ und anderen sehr fragwürdig, ob die narrative Ebene das zentrale ästhetische Element eines Videospieles darstellt.

Eine andere Schwierigkeit, unvoreingenommen an die Analyse von Computerspielen heranzugehen, stellt die durch den Internet-Boom der neunziger Jahre populär gewordene ideologisch gefärbte technikeuphorische geprägte Sichtweise kalifornischer Herkunft im Umkreis z.B. des WIRED¹² Magazins dar. Dort wird das Medium Computerspiel als kulturelles Heilmittel und Katalysator menschlicher Kreativität dargestellt. Auch diese Position hat sich in der Vergangenheit mehr als fraglich erwiesen und ist mittlerweile besonders im Zuge der Datenschutz Diskussion immer stärker einer technikkritischen Sichtweise gewichen¹³.

⁹ Vgl. dazu z.B. Sherry Turkles Publikationen auf der Internetseite des MIT: <http://web.mit.edu/sturkle/www>, 20.10.2002

¹⁰ Pias 1999b, S.9

¹¹ Laurel 1991a

¹² <http://www.wired.com>

¹³ z.B. in Büchern, wie „Payback: Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht tun wollen, und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen“, Schirrmacher

So besteht die Gefahr, dass das Thema zwischen all diesen Polen zerrieben und es zu keinem übergreifenden, kontinuierlich geführten wissenschaftlichen Diskurs kommen wird. In diesem Buch soll der Versuch unternommen werden, in einem kleinen Teilbereich der Medienwissenschaft am Beispiel ausgesuchter Aspekte von Videospiele den Bogen zu schlagen und so den medienwissenschaftlichen Gegenstand in einer umfassenderen Struktur einzuordnen, bei der die bestimmenden Grenzlinien nicht nur in der Geräteoberfläche zu sehen sind.

(2009) oder „Der digitale Wahn“, Bürdek (2001) wird diese technikkritische Position eingenommen, die ein Umdenken im Umgang mit digitalen Medien markiert, die sich mit der Abnahme der Anfangseuphorie immer stärker durchsetzt.

1. Einleitung

Konsolen und deren Software sind für diese Arbeit als Untersuchungsobjekt ausgewählt worden, weil sie durch die Spezialisierung auf Spiele einen engeren Rahmen als PCs bieten und sich so besser als Einstieg in eine Untersuchung eignen.

Zur besseren Orientierung und zum Querlesen nachfolgend eine kurze Erläuterung der Struktur des Buches:

Der Einstieg in das Thema findet über eine allgemeine Darstellung der wirtschaftlichen Rahmendaten und Belege zur allgemeinen gesellschaftlichen Relevanz des Themengebietes statt. (**Kapitel 4.1**)

Der darauf folgende Abschnitt (**Kapitel 4.2**) beschäftigt sich mit dem aktuellen Stand der Forschung im Umfeld technischer Medien. Dabei werden exemplarisch zwei medientheoretisch bedeutsame Vorgehensweisen gegenübergestellt. Es soll in diesem Abschnitt die Rolle des technischen Gerätes als Kristallisationspunkt geisteswissenschaftlicher Analyse kritisch betrachtet werden. Vor- und Nachteile eines anthropologisch orientierten Ansatzes werden zusammenfassend einer technikzentrierten Vorgehensweise gegenübergestellt. An einer Kombination beider Ansätze orientiert sich die übergreifende Struktur dieser Arbeit.

Im Folgenden (**Kapitel 4.3**) werden kurz die Begrifflichkeiten des Video- und Computerspiels voneinander unterschieden und es wird begründet, warum ‚Videospiele‘ der für diese Arbeit treffendere Begriff ist.

Der Hauptteil des Buches teilt sich in drei Abschnitte auf. Der erste Teil (**Kapitel 5.1**) beschäftigt sich mit der Entstehungsgeschichte von Videospielekonsolen mit Bezug auf einen Dispositiv-Begriff, der kurz umrissen wird. Es werden in chronologischer Reihenfolge, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, verschiedene Punkte aus der Entwicklungsgeschichte der verschiedenen Gerätetypen genannt, um diese dann in Beziehung zueinander stellen zu

können. Die Darstellung der Entwicklungsgeschichte erstreckt sich auf einen Zeitraum der dadurch geprägt ist, dass Grundlagen und Kernelemente des Videospieles geschaffen worden sind. Durch dieses Vorgehen soll der Untersuchungsgegenstand genauer umrissen und verdeutlicht werden, um welche Konfiguration es in dieser Arbeit geht und aus welchen unterschiedlichen diskursiven Feldern Videospielekonsolen entstanden sind. Es soll also exemplarisch das Zusammenspiel von technischen Apparaten, Techniken, Institutionen, Einzelpersonen und Gruppen als ein Gefüge anschaulich gemacht werden.

Die zentrale Fragestellung in Kapitel 5.1 lautet: Aus welchen Elementen besteht ein Videospiele und welche Prozesse haben es hervorgebracht?

Der zweite Abschnitt (**Kapitel 5.2**) des Hauptteils beschäftigt sich mit der Verortung und der strukturellen Positionierung des Spiels und des Spielers im Verhältnis zum technischen Spielobjekt. Der Begriff ‚Grenze‘ wird dabei einerseits verknüpft und eingebettet in einer Definition des klassischen Spielbegriffs. Auf der anderen Seite soll in diesem Abschnitt der Anschluss von Grenze und Spiel an aktuelle wissenschaftliche Diskurse stattfinden und so die verschiedenen Grenzlinien zwischen Spiel/Nicht-Spiel und Spieler nachvollzogen werden. Dabei nimmt der durch den Bildschirm entstehende abgegrenzte künstliche Spielraum und die dadurch gedoppelte Positionierung des Spielers eine zentrale Rolle ein.

Die zentralen Fragestellungen in Kapitel 5.2 lautet: In welchem Verhältnis stehen die Begriffe Spiel und Grenze? Wo ist der Mensch in Bezug auf die Maschine zu verorten, und welche Bedeutung kommt dabei dem Spiel und der technischen Ebene zu?

Nach der strukturellen, statischen Verortung der systemischen Komponenten aus Spieler (Mensch) und technischem Gerät (Videospiele) wird im Dritten und letzten Abschnitt des Hauptteils (**Kapitel 5.3**) die Art der Verbindung zwischen diesen beiden Polen mittels eines dynamischen Elementes beschrieben: Die Bedeutung, Einordnung und Konsequenzen des Rhythmus in Bezug

auf Mensch und Maschine. Die rhythmischen Komponenten werden in dieser Arbeit genauer analysiert, weil diese in der Behandlung von Videospiele am Rande stets Erwähnung finden, jedoch kaum einmal in diesem Kontext näher untersucht worden sind. Auf der anderen Seite besteht eine strukturelle Analogie in der verdeckten Wirkungsweise von Rhythmus und der Struktur von Computerspielen, die aus diesem Grunde ebenfalls thematisiert werden soll. Es werden zuerst die Schwierigkeiten in der Definition eines Rhythmusbegriffes benannt, um dann den Bogen zu schlagen zu Gebieten, in denen der Rhythmus schon vor der Erscheinung von Computerspielen zweckdienlich eingesetzt wurde. Im Folgenden wird gezeigt, dass in der Struktur von Videospiele vergleichbare rhythmische Eigenschaften in der Verbindung zum Spieler unterschwellig wirken.

Die zentralen Fragestellungen in Kapitel 5.3 lauten: Was ist Rhythmus? In welchen Kontexten spielt Rhythmus eine Rolle? In welcher Beziehung steht der Rhythmus zum Menschen und dem technischen Gerät?

Der Schlussteil fasst die wichtigsten Aussagen noch einmal zusammen und stellt einen Ausblick und Anschlussfähigkeit an andere Forschungsfelder dar.

Es soll also über die sichtbare Oberfläche ein Zugang geschaffen werden, der die Begriffe Grenze, Grenzüberschreitung und Rhythmus in Verhältnis zu einer Struktur setzt, die keine technische Blackbox bleiben soll. So liegt also der Fokus auf den unterschweligen Wirkmechanismen des sich gegenseitig bedingenden Systems von Spieler und Maschine.

In dieser Kombination soll verhindert werden, dass das medientechnische Objekt automatisch zum alleinigen, quasi ontologischen Zentrum der Auseinandersetzung mit Medientechnik gemacht wird.