

Das Computerspiel-Dispositiv

Analyse der ideologischen Effekte beim Computerspielen

Michael Mosel

1 Einleitung

In den 1970er Jahren gewann die psychoanalytische Filmtheorie eine neue Richtung. JEAN-LOUIS BAUDRY, CHRISTIAN METZ und LAURA MULVEY konzentrierten sich nicht länger auf den filmischen Text, sondern legten ihren Schwerpunkt auf das Kino als technische Apparatur. BAUDRY und METZ benutzten zu einem hohen Maße Erkenntnisse aus der Psychoanalyse, um ihre theoretische Position zu untermauern und gelten als Begründer der sog. Apparatus-Theorie.

Ihre grundlegende These war, dass das Kino aufgrund seiner technischen Grundlage bereits bestimmte ideologische Effekte produziere und so den Zuschauer in einer bestimmten Subjekt-Position verorte.

Dieser Beitrag benutzt die Apparatus-Theorie, um das Dispositiv Computerspiel näher zu betrachten und evtl. auftretende ideologische Effekte zu analysieren. Dabei wird – ganz im Geiste BAUDRYs – von konkreten Inhalten abstrahiert und lediglich das Dispositiv betrachtet.

Dafür wird im Folgenden zuerst die Apparatus-Theorie BAUDRYs vorgestellt und ebenfalls kurz auf die bereits früh geäußerten, aber sehr weitsichtigen Gedanken MÜNSTERBERGs zum Kino und Filmbetrachten eingegangen.

Ausführlicher wird sich der Aufsatz der Beschreibung des Dispositivs widmen, die sich stark an HUGO MÜNSTERBERGs Text *Das Lichtspiel* (MÜNSTERBERG 1996) orientiert. MÜNSTERBERGs Text zeichnet sich dadurch aus, schon sehr früh eine relativ detaillierte Darstellung der Wirkungsmittel des damals neuen Mediums Film zu liefern. Speziell betrachtet werden soll dabei, inwiefern sich die Darstellungsmöglichkeiten des Computerspiels zum Film unterscheiden, welche Auswirkungen dies auf den „Zuschauer“ hat und was die spezifischen Mittel des Computerspiels sind und wie sie wirken.

Danach soll die Rolle des „Zuschauers“ eingehend untersucht werden, da sich seine Position auf den ersten Blick im Computerspiel-Dispositiv maßgeblich von der des Zuschauers im kinematographischen Dispositiv unterscheidet. Hierfür wird auf das Konzept der ergodischen Literatur von ESPEN AARSETH zurückgegriffen, das sich dadurch auszeichnet, dass es von einem sehr aktiven Zuschauer ausgeht.

Nach dieser Beschreibung wird schließlich die Apparatus-Theorie auf das Dispositiv des Computerspiels angewendet. Genauer betrachtet wird, ob und wenn ja, inwiefern ein Eintreten in den Regressionszustand beim Spielen am Computer möglich ist und welche ideologischen Effekte dabei womöglich auftreten könnten.

2 Die Apparatus-Theorie

Der Gedanke, das Kino als Institution oder Apparatus zu betrachten, ist einer der zentralen Gedanken der psychoanalytischen Filmtheorie der 1970er Jahre. Jedoch wollen die Autoren damit nicht das Kino lediglich als Industriezweig betrachten, sondern bezeichnen mit dem Begriff des Kino-Dispositivs¹ auch die mentale Situation beim Zuschauer während eines Kinobesuches. JEAN-LOUIS BAUDRY griff als erster Autor auf die psychoanalytische Theorie zurück, seine Ideen wurde aber später von CHRISTIAN METZ verfeinert. Zu einzelnen Punkten, die von BAUDRY früher formuliert worden waren, äußerte sich METZ zwar kritisch, stimmte aber den Hauptthesen BAUDRYs zu (vgl. CREED 1998: 79).

Die Grundlage für die Prozesse, die im Folgenden beschrieben wird, ist für BAUDRY die Situation des Zuschauers im Kinosaal. Er setzt diese öfter in Analogie zur Situation der Gefangenen in PLATOS Höhlengleichnis, mit dem Traum und mit LACANs imaginärer Identifikation. Die Problematik dieser

¹ Dispositiv: ein Begriff, der im Original von FOUCAULT stammt, um „die Einschreibung gesellschaftlicher Machtverhältnisse in eine Ordnung aus Diskursen, Praktiken und Wissen, bei gleichzeitiger Verschleierung dieser Machtverhältnisse“ (NEITZEL 2000: 13) näher zu beschreiben. BAUDRY wandelte den Begriff ab, um „die von der Geisteswissenschaft weitgehend verdrängte Ebene des Technischen ins Bewusstsein zu heben“ (HARTMANN 2003: 65).

Analogiebildung, die ein sehr abstraktes Bild eines Zuschauers entwirft, lässt sich ausführlich bei HARTMUT WINKLER nachlesen (vgl. LOWRY 1992: 119).²

Mittelpunktposition des Zuschauers

BAUDRYs Argumentation stützt sich darauf, dass er behauptet, das Kino-Dispositiv sei insofern ideologisch, als dass es ein ideales, transzendentes Subjekt kreiere. Der Zuschauer nimmt im Verhältnis zum Gesehenen, also dem Abgebildeten auf der Leinwand, eine Mittelpunktposition ein. Damit wird „ein auf das Auge, das Subjekt, zentrierter Bildraum geschaffen“ (BRAUNS 2003: 26), aus dem die Welt zentriert und zusammenhängend erscheint (LOWRY 1992: 118) und dem Zuschauer ein Gefühl von Einheit und Kontrolle vermittelt.

Die Medientechnik als solche wird als ideologisch betrachtet, da sie eine interpretierte Form der Realität wiedergibt (vgl. HARTMANN 2003: 64 f.), die aber nicht reflektiert wird. Die Zentralperspektive – in all ihrer Künstlichkeit – wird durch das Kino naturalisiert und „mit großer Selbstverständlichkeit nicht als Codierung, sondern als ‚Gegebenheit‘ hingenommen“ (NOHR 2004: 106).

„Das Subjekt wird damit gewissermaßen überwältigt: Technik gilt nicht länger als Mittel zu durchschaubaren Zwecken, sondern wirkt ebenso unbewusst wie umfassend, sie wird damit zur *Ideologie*, weil das medientechnische Apriori eben *nicht* reflektiert wird.“ (HARTMANN 2003: 65)

Identifikation

Um das Dispositiv näher zu beschreiben, greift BAUDRY auf JACQUES LACANS Theorie des Spiegelstadiums zurück, da er Analogien zwischen dem Basisapparats des Kinos und dem Spiegel sieht:

“The arrangement of the different elements – projector, darkened hall, screen – in addition to reproducing in a striking way the *mise-en-scène* of Plato’s cave ... reconstructs the situation necessary to the release of the ‘mirror stage’ discovered by Lacan.” (zit. n. CREED 1998: 80)

Nach LACAN beginnt das Kind im Alter zwischen sechs und achtzehn Monaten, den eigenen Körper in einem Spiegel zu erkennen und zu identifizieren. Das Kind sieht zwar sich selbst als körperliche Einheit, empfindet

2 WINKLER, H. (1990), „Der Zuschauer und die filmische Technik: Apparatus-Theorien. Frankreich 1969–75“, in: HICKETHIER, K./WINKLER, H. (HRSG.): *Filmwahrnehmung*. Dokumentation der GFF-Tagung 1989. Berlin 1990, S. 19–25.

diese jedoch noch nicht. Folglich ist das Spiegelstadium auch der Beginn einer Entfremdung: Das Kind identifiziert sich mit einem Körper, den es nicht fühlen kann und der an einem anderen Ort ist, nämlich im Spiegel. Das Kind nimmt sich dabei als erwachsener, fortgeschrittener und perfekter wahr als es tatsächlich ist („moi“). Das „je“, das soziale Ich, konstituiert sich durch den Blick auf das eigene Ich aus der Außenperspektive. Das Kind erfährt sich so als jemand, der von anderen gesehen werden kann und entwickelt sich dann weiter zum sozialen Ich. Das Subjekt wird folglich gespalten in „moi“ (Ideal-Ich, das „imaginäre Subjekt“) und „je“, das soziale Ich. LACAN bezeichnet das „moi“ als sekundäre Identifikation (vgl. REICHERT 1993, CREED 1998: 80).

BAUDRY greift nun auf diese Theorie zurück und definiert primäre und sekundäre Identifikation für das Kino: Unter sekundärer Identifikation versteht BAUDRY das Sich-identifizieren mit den Schauspielern auf der Leinwand, während die primäre Identifikation die Identifikation mit dem Mechanismus der Darstellung (vgl. ZAJC 1999: 10), mit dem transzendentalen Subjekt, ist. Ohne die primäre Identifikation ist die sekundäre nicht möglich: Der Zuschauer identifiziert sich zuerst mit der Kamera und wenn diese Identifikation abgeschlossen ist, kann die sekundäre Identifikation in Kraft treten. Die Identifikation mit den im Film abgebildeten Schauspielern – meist idealisierten und perfekteren Menschen (vgl. CREED 1998: 80) (genauer: Identifikationsangeboten) – ermöglicht die sekundäre Identifikation. BAUDRY glaubt, sich dabei auf LACAN stützend, dass die primäre Identifikation dabei die stärkere ist, da er sie als „fundamentale Voraussetzung für die Konstitution von Sinn in der Integration der ‚diskontinuierlichen Fragmente‘ [Anm. d. Autors: Einzelbilder] durch das ‚transzendente Ego‘“ (BRAUNS 2003: 29 f.) sieht. Daraus folgert, dass BAUDRY – und dies wurde ihm z. T. auch vorgeworfen – von konkreten Filmen abstrahiert, da tatsächliche Inhalte sekundär werden, solange es noch Identifikationsangebote gibt (vgl. LOWRY 1992: 119).

Realitätsprüfung

BAUDRY führt aus, dass die Realitätsprüfung im Kino – genauso wie im Traum – aufgehoben wurde. Der Zuschauer befindet sich im Kinosaal in einem abgedunkelten Raum, isoliert von der Außenwelt, und hat eine feste Sitzposition inne, in der er sich relativ passiv verhält (vgl. BAUDRY 1994: 1068). Das Subjekt ist nicht in der Lage, auf die wahrgenommenen Bilder einzuwirken oder die Perspektive zu ihnen zu ändern. Durch die Unbeweg-

lichkeit des Körpers wird das Subjekt dem Schlafzustand angeglichen, was zusätzlich durch die Bilder, die es wahrnimmt, bestärkt wird.

Im Schlaf kann der Mensch träumen. Den Traum bezeichnet BAUDRY – in Anlehnung an Freud – als eine „halluzinatorische Wunschpsychose“ (ebd.: 1063), einen „Zustand, in welchem die mentalen Vorstellungen für Realitätswahrnehmungen gehalten werden“ (ebd.: 1063). Das Subjekt verfällt „in eine seinem Entwicklungsstand vorherliegende Position“, nämlich in „ein frühes Entwicklungsstadium mit seinen eigenen Befriedigungsformen“ (ebd.: 1068). In diesem regressiven Zustand, der stark an die Frühkindheit erinnert, können Wahrnehmung und Vorstellung noch nicht unterschieden werden (LACANSches Spiegelstadium). Diese Position – wie bereits ausgeführt wurde – ist mit einem relativen Narzissmus verbunden. Die Unbeweglichkeit des Körpers verhindert dabei eine Realitätsprüfung, da die Bilder – genauer: die Wahrnehmung – durch Handeln nicht beeinflusst bzw. zum Verschwinden gebracht werden können (vgl. RICHTER 2001: 15).

BAUDRY spricht über die Kino-Situation als „Simulation der regressiven Position“ (BAUDRY 1994: 1069 f.), dem „Subjekt-Effekt des Realitätseindrucks“, der „mehr als real“ ist und den Traum und die Halluzination charakterisiert (vgl. ebd.). „Das kinematographische Dispositiv reproduziert das Dispositiv des psychischen Apparats während des Schlafs: Abtrennung von der Außenwelt, Hemmung der Motilität“ (BAUDRY, zit. n. BRAUNS 2003: 33). Daher bezeichnet BAUDRY das Kino auch als Simulationsapparat (BAUDRY 1994: 1067):

„Dabei handelt es sich jedoch um die Simulation eines Subjektzustands, einer Subjektposition, einer Subjektwirkung, und nicht der Realität.“ (ebd.: 1073)

3 Beschreibung des Computerspiel-Dispositivs

In diesem Kapitel wird eine Beschreibung und Analyse des Computerspiel-Dispositives vorgenommen. Dafür wird auf das Vokabular und die Methodik von HUGO MÜNSTERBERG zurückgegriffen, und daher auch die Namen einzelner Kapitel des Originaltextes von MÜNSTERBERG übernommen. Spezielles Augenmerk soll dabei auf den Darstellungsmöglichkeiten des Computerspiels im Vergleich zum Film liegen. Zum einen sollen Ähnlichkeiten,

zum anderen Unterschiede, zwischen den beiden Dispositiven herausgearbeitet werden.

Dispositiv Computerspiel

WEHN (2004) weist darauf hin, dass die Beschreibung der dispositiven Struktur des Computerspiel weitaus komplexer ist als die des Kinos, „[...] da sowohl die Hardwareausstattung wie verwendetes Endgerät (PC, Konsole, Handheld), Prozessorleistung, Grafikkarte, Eingabegeräte (Maus, Tastatur, Controller), sowie die situativen Bedingungen der Nutzung (Büro, Zuhause, Internet-Café) äußerst unterschiedlich sein können“. Im Folgenden wird daher mit dem Begriff des Computerspiel-Dispositivs eine höchst idealisierte Situation beschrieben: ein Spieler spielt unvernetzt, alleine (also ohne jeglichen Kontakt zu anderen Menschen) in einem zumindest leicht abgedunkelten Raum, in den keine störenden Geräusche von außen eindringen, auf einem PC Spiele. Der PC wird dabei durch Tastatur und Maus bedient und verfügt gleichzeitig über die Möglichkeit, Töne auszugeben, sowie über die nötigen technischen Anforderungen, Spiele ohne Probleme auszuführen.

3.1 Gedächtnis und Phantasie

MÜNSTERBERG führt in diesem Kapitel seines Textes u. a. aus, dass das Lichtspiel – im Gegensatz zum Theater – durch die Überlegenheit der Technik besser in der Lage ist, phantastische Szenerien zu zeigen und ein schnelles Wechselspiel verschiedener Handlungsorte zu ermöglichen (vgl. MÜNSTERBERG 1996: 58 ff.).

Dies ist im Computerspiel ebenfalls möglich und lediglich begrenzt von der Kreativität der Graphiker und der Leistungskapazität der Computer. Im Computerspiel – wie bei der Verwendung von CGI in Filmen – ist eine reale Vorlage, die abgefilmt wird (dies beinhaltet auch Nachbauten oder Modelle), nicht mehr nötig. Dargestellt werden kann also alles, was Menschen sich ausdenken können und was die maximale Anzahl an darstellbaren Polygonen seitens der Rechner nicht überschreitet. Einziger Einschnitt ist hierbei die bislang noch minderwertigere Qualität von Graphiken im Computerspiel im Gegensatz zu gefilmten Bildern, die sich im Laufe der Zeit allerdings immer weiter verringert, da in der Computerspiele-Branche ein Trend zum sog. Photorealismus beobachtbar ist (vgl. HAYWARD 2005), der schließlich den

Unterschied in der audiovisuellen Präsentation zwischen Computerspiel und Film negieren könnte.

Ein weiterer wichtiger Punkt, den MÜNSTERBERG ausarbeitet, ist, dass der Film in der Lage ist, die Gedächtnisfunktion zu objektivieren und zwar auf zweierlei Art:

- Der Film ist in der Lage, die Gedanken bzw. Vorstellungen der Zuschauer
- sowie die Vorgänge im Bewusstsein der Film-Figuren zu zeigen.

Da das Computerspiel über nahezu alle Darstellungsmöglichkeiten verfügt, die der Film bietet – kann es doch aufgrund seiner technischen Beschaffenheit sogar den Film in Form von Zwischenszenen in das Spiel integrieren –, verfügt es ebenfalls über die von MÜNSTERBERG identifizierten Möglichkeiten und erweitert diese sogar noch: Das Computerspiel ist in der Lage, eine Subjektivierung der Erzählperspektive sogar auf der Ebene der Mensch-Maschine-Interaktion zu ermöglichen.³

3.2 Emotionen

MÜNSTERBERG bezeichnet die Darstellung von Emotionen als das Hauptanliegen des Films (vgl. MÜNSTERBERG 1996: 65 ff.). Er stellt dar, inwiefern der Film besser in der Lage ist, Emotionen darzustellen, als es dem Theater möglich ist. Er weist auf die Großaufnahme hin, die die „emotionale Bewegung des Gesichts am deutlichsten zum Ausdruck“ (ebd.: 65) bringt und benennt damit eine wesentliche Schwäche des Computerspiels, das bislang nur eingeschränkt in der Lage ist, menschliche Mimik glaubhaft darzustellen. Im Computerspiel *Half-Life 2* (2004) gab es einen vielversprechenden Durchbruch diesbezüglich:

“Based on detailed photographic references of real people, the *Half-Life 2* characters’ faces are incredibly life-like. Through 40 adjustable muscle parameters, modeled from medical research on the muscular activities expressing human emotions, the game characters can express any emotion, subtle or extreme, with incredible detail. The eyeballs are elliptical and oriented at a slight angle, with highly detailed textures and highlighting to give them a life-like, realistic appearance. The mouth automatically lip-synchs itself to any sound clip of speech.” (BOWEN/HOLMBERG 2004)

³ Siehe hierzu ausführlicher das Fazit des Beitrags *Game Noir – Subjektivierung auf allen Ebenen* (S. 127 ff.).

Obwohl *Half-Life 2* und das kürzlich erschienene *Crysis* neue Maßstäbe setzten bezüglich der Darstellung glaubhafter Mimik, ist deren Künstlichkeit noch klar erkennbar. Auch aus diesem Grund kam die BBFC⁴ wohl zu ihrem Schluss, dass die emotionale Anteilnahme an Computerspielen der von Filmen, Büchern oder Fernsehen nachsteht. Diese Ergebnisse wurden unabhängig in einer Studie von *Bowen Research* bestätigt (vgl. *Bowen Research* 2005). Die BBFC vermutet die Gründe hierfür darin, dass beim Computerspielen zwar der Grad an Involviertheit durch die interaktive Teilnahme höher sei, sich Spieler aber durch den Zwang ständig (Spiel-)Ziele erreichen zu müssen, ihrer Situation – vor einem Computer zu sitzen und zu spielen – bewusster seien und daher eine tiefe, emotionale Anteilnahme verhindert sei.

“[...] interactivity generates a keen sense of involvement because you are ‘in control’ but the corollary is an emotional shallowness. You care about winning, or improving your performance relative to last time, but you do not care much about what happens otherwise.” (BBFC 2007: 55)

Bei der Betrachtung von Studien, die untersuchen, welche Emotionen durch Computerspiele evoziert werden, fällt folgendes auf: Auf den vorderen Rängen der Studien von Bowen, sowie der BBFC, rangieren Emotionen wie Wettbewerb, Gewalt/Aufregung, Zufriedenheit mit der eigenen Leistung, erst deutlich später folgen Emotionen, die eher mit Filmen assoziiert werden wie Freude, Entzücken über Schönheit, Traurigkeit, Mitgefühl mit anderen (vgl. THOMPSON 2005).

JONATHAN FROMES *hybrid illusion theory* erklärt dieses Phänomen sehr anschaulich. FROMES Theorie geht – anders als die Illusions- und die Annahme-Theorie – nicht davon aus, dass der Glaube an ein Ding bzw. eine Situation die zentrale, mentale Aktivität für Emotion ist, sondern, dass Wahrnehmungen durch mehrere Abschätzungen evaluiert werden (FROME 2005: 3). FROME greift dabei auf die Theorie von TORBEN GRODAL zurück, der diese Idee bereits auf Film bezogen hat.⁵ FROME – sowie GRODAL – gehen davon aus, dass Denk- und Verarbeitungsprozesse nicht eindimensional sind, sondern ein mentales System mit mehreren Ebenen und Subebenen darstellen. FROME bezeichnet Emotionen in ihrer Reinform, also so wie sie unverfälscht im realen Leben auftreten, als Prototyp-Emotionen. Dar-

4 BBFC = British Board of Film Classification, das auch Spiele testende Pendant zur deutschen Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)

5 GRODAL, T. K. (1997): *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford.

stellende Medien können diese Prototyp-Emotionen – da zumindest einigen Subebenen klar ist, dass die Darstellung nicht real ist – nur vermindert vermitteln. Um dieses Defizit auszugleichen, können sie sich jedoch spezifischer Mittel des jeweiligen Mediums bedienen.⁶

FROME identifiziert – in Anlehnung an ED TANS *represented-world emotions* und *artifact emotions*⁷ – eine neue Art von Emotion speziell für interaktive Medien: *game emotions*:

“Game emotions are emotions of competition; the emotions generated due to winning, losing, accomplishment, and frustration. Game emotions also can be social emotions, such as regret at failing to protect a partner, loyalty to a team member, or *schadenfreude* [...] when a competitor accidentally blows himself up with a grenade during a competitive game [...]” (ebd.: 6)

3.3 Die Mittel des Computerspiels

MÜNSTERBERG beschreibt in seinem Text *Das Lichtspiel* (MÜNSTERBERG 1996) ein sehr normatives Kunstverständnis und kommt schließlich zu dem Schluss, dass es Aufgabe der Kunst sei – im Gegensatz zur Wissenschaft – „ein Objekt der Erfahrung in der Natur oder im sozialen Leben auf solche Weise zu isolieren, daß es zu innerer Vollendung gelangt und jedes von ihm erweckte Verlangen selbst befriedigt“ (ebd.: 78). Als Folgerung leitet MÜNSTERBERG ab, dass das Kunstwerk zuvorderst Interesse wachrufen muss, „weil nur die ständige Erregung unseres Wollens, zusammen mit dessen stetiger Erfüllung, die Flamme ästhetischen Genusses am Leben hält“ (ebd.). Um

6 Neueste Erkenntnisse aus dem FUGA-Projekt legen wohlgerne nahe, dass eine im Durchschnitt höhere Eigenbeteiligung (Involvement) im Computerspiel im Vergleich zum Fernsehen auch die Wahrscheinlichkeit intensiverer Emotionen steigert. „Die durch Interaktivität intensivierten Emotionen (z. B. Spannung, Stolz) dürften indes nicht nur auf den Bereich der wettbewerbsbezogenen Emotionen beschränkt sein; denn Interaktivität ‚färbt‘ jeden Bereich des Spielgeschehens, nicht nur kompetitives Handeln, sondern z. B. auch Exploration/Neugierhandeln oder Identifikation mit der Spielfigur“ (CHRISTOPH KLIMMT, E-Mail vom 24.11.08). Das Gefühle wie Freude, Entzücken über Schönheit, Traurigkeit und Mitgefühl mit anderen in Computerspielen seltener auftreten scheint also nicht systemischen Eigenschaften des Mediums Computerspiel geschuldet zu sein, sondern vielmehr am Design bzw. der noch nicht so elaborierten Erzählweise im Vergleich zum Film oder Buch zu liegen.

7 TAN, E. S. (2000), “Emotion, art and the humanities”, in: LEWIS, M./HAVILAND-JONES, J. M. (Hrsg.): *Handbook of Emotions*. 2nd Ed., New York, S. 116–136.

dies zu erreichen, müssen die „Wirklichkeitsmerkmale“, die in das Kunstwerk Einzug erhalten sollen, sorgfältig ausgesucht werden und besonders betont werden, um ihre Wirkungskraft zu steigern. Diesen Gedanken trafen wir bereits in ähnlicher Form bei FROME an, der darstellte, dass jedes Medium spezifische Mittel innehat, derer es sich bedienen kann, um Emotionen stärker zu evozieren.

Der Gedanke, dass nur ein ständiges Erregen des Wollens, zusammen mit dessen stetiger Erfüllung, ein Kunstwerk für uns interessant macht, wurde 1991 von CSIKSZENTMIHALYI in ähnlicher Weise in seiner Flow-Theorie aufgegriffen – CSIKSZENTMIHALYI geht es allerdings um Tätigkeiten bzw. Aufgaben, nicht um Kunst. CSIKSZENTMIHALYIs Flow-Theorie besagt, dass ein Spieler⁸ in einen sog. Flow-Status eintreten kann, wenn „eine Aufgabe im Bereich der Leistungsfähigkeit des Ausführenden liegt“ (CSIKSZENTMIHALYI 1987: 62).

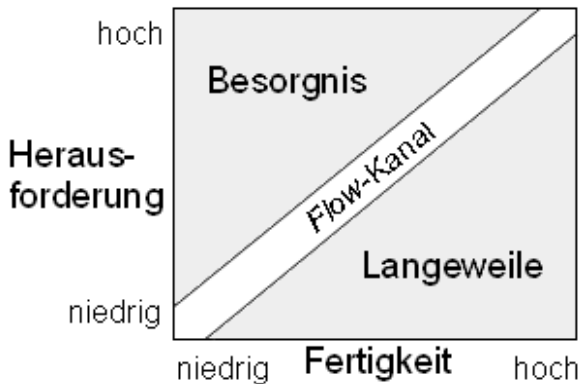


Abb. 1 Flow (basierend auf JUL 2003: 106)

Das in Abbildung 1 skizzierte Modell,

„beruht auf dem Axiom, daß der Mensch sich in jedem Augenblick einer endlichen Anzahl von Möglichkeiten bewußt ist, die ihn zum Handeln herausfordern; gleichzeitig ist er sich auch seiner Fähigkeiten bewußt – d. h. seiner Kapazität, mit den von der Umwelt gestellten Anforderungen fertig zu werden.“ (ebd.: 77 f.).

⁸ CSIKSZENTMIHALYI bezog seine Theorie ursprünglich nicht auf Computerspieler, sondern auf Bergsteiger, Schachspieler, Musik-Komponisten etc., also auf Tätigkeiten, die spielerische Aktivitäten oder Kreativität erfordern

Flow wird dann erlebt, wenn ein Gleichgewicht herrscht zwischen den Handlungsanforderungen und den eigenen Fähigkeiten. Übersteigen die Anforderungen die eigenen Fähigkeiten, so empfindet die Person Besorgnis oder gar Angst. Ist das Gegenteil der Fall, also dass die Fähigkeiten die vorhandenen Anwendungsmöglichkeiten übersteigen, so ist Langeweile das Resultat.⁹

Da sich die Fähigkeiten des Spielers durch Übung und Gewöhnung an das Spiel verbessern, muss auch der Schwierigkeitsgrad des Spieles im Verlauf des Fortschrittes im Spiel angehoben werden. Im Optimalfall steigern sich die Herausforderungen im Spiel proportional zu den Fertigkeiten des Spielers, sodass dieser den Zustand des Flows nie verlässt.

Der Flow-Zustand zeichnet sich durch folgendes aus:

„Der Handelnde geht völlig in seiner Aktivität auf. Sie bietet ihm laufend Herausforderungen, sodass keine Zeit für Langeweile bleibt oder Sorgen darüber, was außerhalb dieser Aktivität wichtig wäre. Im Flow-Erlebnis kann der Mensch die jeweils nötigen Fähigkeiten voll ausschöpfen und erhält dabei klare Rückmeldungen auf die Wirkungen seines Handelns.“ (FRITZ 2005a)

Das Handeln „verschmilzt“ also mit dem Bewusstsein, während die Person ihre Aufmerksamkeit auf ein sehr beschränktes Stimulusfeld konzentriert. „Im Fall von Spielen definieren die Regeln die relevanten Stimuli und schließen alles andere als irrelevant aus“ (CSIKSZENTMIHALYI 1987: 65).

3.4 Die Funktion des Computerspiels

Die Funktionen, die Computerspiele heutzutage erfüllen, sind mannigfaltig. Die Hauptfunktion von Computerspielen ist zweifellos die Unterhaltung bzw. Ablenkung. CHRISTOPH KLIMMT, Forscher im FUGA-Projekt¹⁰, identifiziert in seinem Buch *Computerspielen als Handlung* (KLIMMT 2006) drei wesentliche Mechanismen für Unterhaltung durch Computerspiele: Selbstwirksamkeitserleben, Spannung und Lösung sowie simulierte Lebenserfahrungen. Ohne an dieser Stelle näher erläutern zu wollen, *warum* Computerspiele Spaß

⁹ CSIKSZENTMIHALYI weist des Öfteren daraufhin, dass dies nur zutrifft, wenn eine Person ihre eigenen Fähigkeiten und die Schwierigkeit der Anforderung objektiv wahrnimmt (vgl. CSIKSZENTMIHALYI 1987: 78).

¹⁰ FUGA (The Fun of Gaming) ist ein internationales EU-Projekt, welches sich primär mit der Messung von Spielspaß beschäftigt – weitere Informationen online unter: <http://project.hkkk.fi/fuga/>.

machen, lässt sich festhalten, *dass* sie Spaß machen. Dazu kommt, dass Computerspiele aufgrund ihres technischen Raffinements – ähnlich wie MÜNSTERBERG es damals über den Film beschrieb – auch als Attraktion gesehen werden, die den Spieler immer wieder mit noch realistischeren Graphiken, neuen Eingabemöglichkeiten und neuen Spielideen locken.

Zu den Spielern gehören:

- 34% der deutschen Jugendlichen, die mehrmals pro Woche Computer spielen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2007)
- 52% der deutschen Jugendlichen, die mehrmals im Monat Computer spielen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2006)
- 65% aller amerikanischen Haushalte (Entertainment Software Association 2008)
- 26% aller amerikanischen Spieler sind älter als 50 Jahre (ebd.)
- 37% der Briten, 28% der Spanier und Finnen zwischen 16 und 49 Jahren (*Nielsen Games* 2008)
- 48% der Briten, 43% der Spanier, 36% der Finnen zwischen 16 und 29 Jahren (ebd.)
- „20 % der europäischen Gamer gaben an, ein Studium absolviert zu haben. Weitere 44 % nannten einen Schulabschluss oder höheren Schulabschluss ihr Eigen, während 17 % ihre Schul- oder Studienlaufbahn abgebrochen hatten. 11 % schließlich bezeichneten sich als Schüler“ (ebd.).

Verlässliche, aussagekräftige Zahlen zur Nutzung von Computerspielen zu erlangen, stellt nach wie vor ein Problem dar, da Studien, die im Auftrag der Industrie erstellt werden, generell kritisch betrachtet werden sollten. Doch trotz der vermeintlichen Unvollständigkeit und Ungenauigkeit dieser Zahlen, zeigt sich doch deutlich, dass das Spielen am Computer (inkl. Konsole) ein weitverbreitetes Phänomen ist, dessen Wachstumstrend ungebrochen ist. So prognostizieren *SevenOne Media* ein Wachstum des Marktes von 17,3 Prozent auf zwei Milliarden Euro, da zur Zeit vermehrt neue Zielgruppen erfasst werden, die Anzahl der Breitband-Internetzugänge steigt, ebenso wie die Akzeptanz von Handy- und Handheldspielen (vgl. *SevenOne Media* 2007).

Neben der Unterhaltung dienen Computerspiele heutzutage immer mehr der Bildung. Schon Mitte der 90er Jahre benutzte das US-Militär eine modifizierte Fassung des Ego-Shooters *Doom* (1993), um Soldaten zu trainieren. Seitdem setzt das US-Militär auf Computerspiele – allerdings nicht nur, um den Kampfeinsatz zu proben (*Full Spectrum Warrior* 2004), sondern auch

um fremde Sprachen zu lernen (*Mission Practice Environment* 2003) oder zur Rekrutierung (*America's Army* 2001) (vgl. AUF DEM HÖVEL 2005). Doch das Militär ist keineswegs die einzige Einrichtung, die auf Computerspiele zur Bildung – sog. *serious games* – setzt. So produzierte MTVs *college channel* ein Online-Spiel namens *Darfur is Dying* (2005), das das Leben in einem Flüchtlingslager simuliert. Im rundenbasierten Strategiespiel *Peace-Maker* (2007) kann der Spieler entweder die Rolle des israelischen Premierminister oder des Palästinenser-Präsidenten einnehmen und versuchen, den israelisch-palästinensischen Konflikt zu lösen. In Deutschland hat die Bundeszentrale für politische Bildung erstmals auf der Games Convention 2007 ein Spiel zur politischen Bildung präsentiert: *Genius – Im Zentrum der Macht* (2007), der dritte Teil der *Genius*-Reihe des Schulbuchverlages *Cornelsen*. In diesem Stadtaufbauspiel muss sich der Spieler als Politiker in seiner Partei hocharbeiten. Das Spiel soll inner-deutsche, politische Prozesse abbilden und verständlich machen (vgl. MATZAT 2007).

Als letzter Punkt zur Funktion des Computerspiels muss noch der E-Sport genannt werden. Unter E-Sport versteht man elektronischen Sport, d.h. Computerspiele werden in Wettbewerben im Mehrspielermodus in Turnieren, Ligen und sog. *Ladders* gegeneinander gespielt. Wie hoch die Anzahl an E-Sportlern in Deutschland ist, schwankt je nach Quelle. Der Deutsche eSport Bund geht von ca. 1,5 Millionen Mitglieder in ca. 40.000 Mannschaften – sog. Clans – aus (vgl. ESB o.J.).

In Deutschland wird E-Sport allerdings bislang nicht als Sportart vom Deutschen Olympischen Sportbund anerkannt, wie es z. B. in China, Brasilien oder Südkorea der Fall ist.

Ebenso wie MÜNSTERBERG auf mögliche Gefahrenquellen und positive Einflüsse hinweist, werden Computerspiele im aktuellen wissenschaftlichen Diskurs kontrovers diskutiert. Auf der einen Seite gibt es Wissenschaftler, die auf die möglichen Gefahren wie Aggressionssteigerung, Vereinsamung etc. hinweisen, auf der anderen Forscher, deren Arbeit die positiven Aspekte wie Kompetenzerwerb, soziales Agieren miteinander im virtuellen Raum etc. hervorhebt. Ein sich gegenseitiges Annähern der beiden Positionen scheint in weiter Ferne.

4 Der „Zuschauer“

Um sich einer genaueren Beschreibung des Computerspiel-Dispositivs anzunähern, ist es unausweichlich, die Rolle des Zuschauers (bzw. Spielers) bzw. seine Aktivitäten näher zu betrachten.

4.1 Aktivität des „Zuschauers“

Der Unterschied, der sich als erstes aufdrängt bei der Betrachtung der Rolle des Zuschauers im kinematographischen Dispositiv im Unterschied zum Computerspiel-Dispositiv, ist die Aktivität des Zuschauers. Während ein Film auch ohne das Zutun des Zuschauers abläuft – dieser kann den Kinosaal einfach verlassen und der Film läuft dennoch weiter –, ist dies beim Spiel nicht der Fall: interagiert niemand mit dem Spiel über ein Eingabegerät, passiert nichts, die Spielfigur bleibt bis in die Endlosigkeit stehen.

MARKKU ESKELINEN greift auf die Typologie von Texten von ESPEN AARSETH zurück, wenn er schreibt, dass die dominante Benutzerfunktion in Literatur, Theater und Film interpretativ ist, während sie bei Spielen konfiguratив ist (vgl. ESKELINEN 2001). Um den Begriff der konfigurativen Benutzerfunktion zu erklären, ist es nötig, den Begriff des Textes bei AARSETH zu erläutern. Unter Text versteht AARSETH

“[...] any object with the primary function to relay verbal information. Two observations follow from this definition:

- (1) a text cannot operate independently of some material medium, and this influences its behavior, and
- (2) a text is not equal to the information it transmits.”

(AARSETH 1997: 62)

Ein Text ist also eine Maschine, die von einem Benutzer operiert werden muss, um Informationen durch ein Medium auszugeben (vgl. ESKELINEN o.J.).

AARSETH unterscheidet zwei verschiedene Arten von Zeichenfolgen: *textons* – „strings as they exist in the text“ (AARSETH 1997: 62) – und *scriptons* – „strings as they appear to readers“ (ebd.). Vereinfacht gesagt handelt es sich bei *textons* um im Text vorhandene Textbausteine, während *scriptons* die beim Lesen realisierten Kombinationen der *textons* sind. Zusätzlich besteht jeder Text aus einer traversierenden Funktion („traversal function“), womit der Mechanismus bezeichnet wird, durch den *scriptons* aufgedeckt

oder aus *textons* generiert und dem Benutzer des Textes präsentiert werden. Als Beispiel nennt er das Buch *Cent mille milliards de poèmes* von RAYMOND QUENEAU aus dem Jahr 1961. Mit diesem Buch können Sonette „komponiert“ werden, indem der Leser bzw. Benutzer Zeilen im Buch zusammenfaltet. Obwohl es nur 140 *textons* gibt, können so 10^{14} verschiedene *scriptons* zusammengestellt werden (vgl. AARSETH 1997: 62).

Mit konfigurativer Benutzerfunktion meint ESKELINEN, dass die *scriptons* vom Benutzer gewählt oder kreiert werden. Im Spiel ist der „Leser“ derjenige, der die Kontrolle hat und den Text voranbringt. Er sucht aus, in welcher Reihenfolge der Text gelesen wird, welche Teile ausgelassen werden und was wichtig ist. Insofern unterscheidet sich das Spiel vom linearen Text: Der „Leser“ wird konstant an nicht gewählte Pfade erinnert, wobei jede Entscheidung einige Pfade zugänglicher, andere dafür unzugänglicher macht und der Leser sich bezüglich des Ausgangs des Textes nicht sicher sein kann und nie wissen kann, was genau er verpasst hat. Daher bezeichnet AARSETH den konfigurierenden Leser als Spieler bzw. Glücksspieler, dessen Spielwelt der Text ist. Es ist möglich, zu erforschen, sich zu verirren oder geheime Pfade durch die topologische Struktur der textuellen Maschine zu finden (vgl. ebd.: 3 ff.).

Diese Merkmale machen für AARSETH die Eigenschaften der von ihm neu identifizierten Gattung der ergodischen¹¹ Literatur aus:

1. Der Benutzer muss nicht-triviale Anstrengung aufwenden („*extranoe-matic*“), um den Text zu durchlaufen, d. h. er muss nicht nur seine Augen bewegen, evtl. umblättern und die Informationen deuten bzw. interpretieren, sondern selektive Bewegungen mit seinem Körper ausführen
2. Sie ist nicht medienspezifisch, sondern wird definiert über die Art und Weise, wie ein Text funktioniert. Ergodische Literatur beinhaltet die Regeln für ihre eigene Benutzung. So ist das bereits gebrachte Beispiel *Cent mille milliards de poèmes* ergodische Literatur.

*Cybertexts*¹² wiederum bilden eine Subkategorie der ergodischen Literatur. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie Berechnungen für die Produktion

11 Das Wort „ergodisch“ ist ein von ESPEN AARSETH geschaffener Neologismus, der sich aus den beiden griechischen Wörtern *ergon* (Arbeit) und *hodos* (Pfad) zusammensetzt (vgl. AARSETH 1997: 1).

12 Der Begriff *Cybertext* ist ebenfalls ein von AARSETH geschaffener Neologismus, den er von NORBERT WIENERS Buch (und Disziplin) der Kybernetik ableitete. Ähnlich wie

ihrer *textons* durchführen. Computerspiele sind folglich *cybertexts*, da genau dieser Punkt auf sie zutrifft, sei es nun die Berechnung der künstlichen Intelligenz der Gegner im Spiel, der Physik-Engine etc. Der Text des Computerspiels ergibt sich also erst durch die komplexe Interaktion der vom Spiel angebotenen Interaktionen, der ergodischen Auswahl des Spielers, der Berechnung des Computerspiels und der vom Spieler dekodierten Meinung bzw. gegebenen Bedeutung seiner Auswahl und ihrer Effekte (vgl. APPERLEY 2004).

NEWMAN (2002) weist darauf hin, dass ein Computerspiel nicht per se ergodisch ist, sondern lediglich ergodische Passagen besitzt.

“Play sequences, from where the idea of the interactivity or ergodicity of video-games derives, are framed and punctuated by movie sequences, map screens, score or lap-time feedback screens and so on.” (NEWMAN 2002)

Das Spielen eines Computerspiels ist nicht eine einzige, ergodische Erfahrung, sondern eine Ansammlung von ergodischen, nicht-ergodischen und mehr oder weniger ergodischen Episoden, die nicht immer eindeutig voneinander abgetrennt sind. Für ihn ist „Ergodizität“ also nicht eine binäre Struktur, sondern ein Kontinuum zwischen den beiden Polen *spielen* und *nicht-spielen*. Als Beispiel hierfür nennt er das Rennautospiel *wipEout* (1995): Vor jedem Rennen betrachtet der Spieler sein Fahrzeug, wie es automatisch gesteuert die zu absolvierende Strecke abfährt; währenddessen hat der Spieler keine Möglichkeit der Einflussnahme auf das Spiel. Danach folgt der Start des Rennens: Der Spieler sieht eine Ampel und kann – während diese in mehreren Etappen auf grün schaltet – seinen Motor hochdrehen, um einen extra schnellen *Turbo Start* hinzulegen. Im Anschluss folgt das normale Rennen, in dem der Spieler völlige Kontrolle über sein Fahrzeug hat.

Der Spieler im Dispositiv Computerspiel unterscheidet sich also stark vom Zuschauer im kinematographischen Dispositiv: Er konfiguriert aktiv und erst seine Tätigkeit konstituiert das Spiel. Seine ergodische Auswahl durch nicht-triviale Anstrengung in Form von körperlicher Bewegung erzeugt den Text des Spieles, der bei jedem Durchlauf anders sein kann. Er selbst gibt dadurch und durch seine Interpretation dem Text die Bedeutung. Damit ist der Spieler aktiver, als es jemals von leserorientierten Zugängen konzipiert werden könnte.

sich WIENER mit organischen und anorganischen Systemen beschäftigte, ist der Begriff *Cybertext* nicht mediengebunden (vgl. AARSETH 1997: 1).

4.2 Regression?

Wenn sich der Leser an die Ausführungen zu Beginn dieser Arbeit über die Apparatus-Theorie und den Regressionszustand erinnert und dies verknüpft mit dem, was bisher über das Computerspiel-Dispositiv gesagt wurde, sollte auffallen, dass die Aktivität des Computerspielers beim Computerspielen auf den ersten Blick das Eintreten in den Regressionszustand verhindern oder doch zumindest erschweren sollte.

Für BAUDRYs Argumentation war es sehr wichtig, dass der Zuschauer im Kino unbeweglich ist, da für ihn die Unbeweglichkeit ein maßgeblicher Faktor für die Aufhebung der Realitätsprüfung und damit den Eintritt in den Regressionszustand war. Doch in Kapitel 4.1 wurde herausgearbeitet, dass der Benutzer beim Computerspiel keineswegs unbeweglich ist, sondern ganz im Gegenteil aktiv konfigurieren muss durch „nicht-triviale Anstrengung“ in Form von körperlicher Aktion. Doch körperliche Aktion sowie die Einflussnahme auf die Bilder, die BAUDRY als Voraussetzung für die Simulation der regressiven Position herausarbeitete, müssen ein Eintreten in die Regression nicht zwingendermaßen verhindern. So führt KARIN WEHN richtig aus, dass der Benutzer des Computerspiels ebenfalls in seinem Sessel „gefangen“ ist:

„[...] könnte man bei Computerspielen von einem ebenfalls gefangenen User sprechen, der sowohl über seinen zwanghaft fixierten Blick auf den Bildschirm als auch über die Tastatur, Maus oder andere Eingabegeräte regelrecht an die Kette gelegt ist.“ (WEHN 2004)

Doch was fesselt den Spieler an das Computerspiel? Wie wir bereits feststellten, kann ein Computerspiel den Spieler in den sog. Flow-Zustand versetzen, in dem der Spieler völlig aufgeht. Er ist ständig beschäftigt, die Herausforderungen, mit denen ihn das Computerspiel konfrontiert, zu bewältigen, vergisst alles um sich herum und geht vollständig in seiner Tätigkeit auf. Er sitzt folglich wie gefesselt vor seinem Computer.

Doch nicht nur seine eigene Motivation fesselt den Benutzer an das Computerspiel, sondern auch die Geschlossenheit des Systems „Mensch-Maschine“ negiert die Bewegung des Benutzers. RICHTER (2001: 17 f.) beschreibt am Beispiel von Virtual-Reality-Systemen, dass bei Medien bzw. Dispositiven, wie dem des Computerspiels oder der Virtual Reality es nicht „der Körper ist, der mobil wird, sondern Platons Höhle“ (ebd.). Das Subjekt hat eine geringere Distanz zum Basisapparat – ist mit diesem durch Eingabegeräte verbunden oder im Falle von Datenhandschuhen und Head-Mounted Displays sogar von diesem eingehüllt –, wodurch die Bewegungen des Sub-

jekts übersetzt werden in Bewegungen des Raums der Apparatur. Es ändert sich folglich nichts am „prinzipiellen Eingeschlossen-Sein des Körpers in der Technologie [...]. Auch wenn die Wände unsichtbar werden, so hieße dies nicht, daß Platons Höhle verschwindet“ (ebd.: 18).

Exkurs: Immersion

Der Vollständigkeit halber möchte ich noch auf den Begriff der Immersion hinweisen. Wie BROWN und CAIRNS (2004: 1297) konstatieren, ist der Begriff der Immersion nicht klar definiert und wird sehr unterschiedlich benutzt. Auf einer sehr allgemeinen Ebene lässt sich sagen, dass es sich um eine starke Erfahrung handelt, die beim Computerspielen auftreten kann. Es handelt sich um eine Art des Eintauchens in eine fremde Welt, welches durch verschiedene Charakteristiken des Spieles beeinflusst werden kann. BROWN und CAIRNS weisen darauf hin, dass es zwischen dem Begriff der Immersion – so wie sie ihn definieren¹³ – und CSIKSZENTMIHALYIS Flow-Theorie scheinbar starke Verbindungen gibt:¹⁴

“[...] central to flow is attention. Any distraction from the task at hand causes the feeling of flow to be erased. Flow has some parallels with immersion in the fact that attention is needed, sense of time is altered, and sense of self is lost. Also, the use of skill and knowledge is the same in immersion as in flow.” (BROWN/CAIRNS 2004: 1300)

13 Für BROWN und CAIRNS handelt es sich bei Immersion in der Tat um eine Angabe, die das Eingebundensein in ein Spiel bezeichnet. Sie unterscheiden in ihrem Modell mehrere Ebenen, deren Zugang von Barrieren kontrolliert wird: Beschäftigung (*engagement*), Vertieftsein (*engrossment*) und totale Immersion (*total immersion*). Bei den Barrieren handelt es sich um: Zugang, Zeit, Anstrengung und Aufmerksamkeit, um die Ebene der Beschäftigung zu erreichen. Um sich in ein Spiel vertiefen zu können (2. Ebene), muss der Spielaufbau stimmen und das Spiel muss in der Lage sein, den Spieler entsprechend emotional anzusprechen. Die Ebene der totalen Immersion (3. Ebene) ist das Sich-präsent-fühlen im Spiel, die Barriere hierzu ist Empathie (durch den Spieler mit den Inhalten des Spiels) und Atmosphäre (die sich durch den Spielaufbau ergibt). Für eine ausführlichere Darstellung siehe BROWN/CAIRNS (2004: 1298 f.).

14 Für eine genauere Beschreibung und Abgrenzung dieser Konzepte siehe den Beitrag von BREUER in diesem Band.

4.3 Ideologievermittlung / Ideologie im Algorithmus

Nachdem nun das Dispositiv Computerspiel dargestellt und analysiert wurde, stellt sich letztendlich die Frage, welche ideologischen Effekte von ihm ausgehen. Wie im vorigen Kapitel festgestellt wurde, verfällt auch der Benutzer des Computerspiels in einen Regressionszustand, in dem die wahrgenommenen Bilder überbesetzt werden und er sich nicht lösen kann. Doch im Gegensatz zum Filmzuschauer, kann und muss er – innerhalb fester Regeln, die vom Game Designer im Vorfeld festgelegt wurden – auf die Bilder Einfluss nehmen. In Anbetracht dieser Tatsache scheint es erkenntnisfördernd, diese Regeln genauer zu betrachten.

FRASCA (2003: 230 ff.) identifiziert vier verschiedene Ebenen der Ideologievermittlung durch Regeln in einem Computerspiel:

1. Repräsentation: Eigenschaften von Objekten, Dingen, Landschaften etc.
Als Beispiel könnte man im Spiel *Half-Life 2* das Aussehen sämtlicher Gegner verändern und sie – z.B. durch das virtuelle Anziehen einer Uniform – als zugehörig zu einer bestimmten Armee darstellen. Hierbei würden sich die Regeln des Spieles zwar nicht verändern, auf einer ideologischen Ebene wären aber durchaus Unterschiede vorhanden.
2. Manipulations-Regeln: Handlungsmöglichkeiten des Spielers
Da jedes Computerspiel und jede Simulation eine reduzierte Annäherung an ein (reales oder fiktionales) System darstellt, haben Game Designer nur eine limitierte Anzahl von möglichen Manipulations-Regeln zur Verfügung. Es geht also darum, welche Regeln in ein Spiel aufgenommen wurden und wie sie implementiert wurden.
Als Beispiel für diese Ebene nennt FRASCA (ebd.: 232) das Spiel *Grand Theft Auto III* (2001), in dem der Spieler die Möglichkeit hat, Sex mit Prostituierten zu haben, und sie anschließend erschießen und ausrauben kann, um Geld zu erlangen. Wohlgedacht ist dies nicht das Spielziel, sondern lediglich eine angebotene Möglichkeit, das Spiel zu spielen. Mit anderen Worten: Ein Spiel, in dem der Spieler Prostituierte töten *muss*, ist in seiner ideologischen Aussage sehr unterschiedlich zu einem Spiel, in dem der Spieler Prostituierte töten *kann*.
3. Spielziel-Regeln: Ziel des Spieles
Innerhalb der Spieleforschung wird hierzu gerne das Modell von CALLOIS herangezogen.¹⁵ CALLOIS unterscheidet Spiele in vier Grund-

15 CALLOIS, R. (1982 [1958]): *Die Spiele und die Menschen*. Berlin.

kategorien – die hier nicht weiter interessieren sollen – und beschreibt den Grad der Verregelung eines Spiels mit einem Kontinuum zwischen zwei Punkten: dem Pol der Ausgelassenheit („*paidia*“) und dem Pol der Regel („*ludus*“). *Paidia* bezieht sich dabei auf eine Form des Spielens, wie sie kleine Kinder an den Tag legen (Illusionsspiele, Rollenspiele etc.), und *ludus* bezieht sich auf Spiele mit Regeln (Schach, Fußball, Skat etc.). *Paidia*-Spiele sind also deutlich offener und können weiträumiger erforscht werden als *ludus*-Spiele, die deutlich zielgerichteter bzw. kohärenter sind und daher die Rolle des Autoren stärker gewichten. FRASCA (ebd.: 230) weist daraufhin, dass es ein weitverbreiteter Irrtum ist, zu glauben, dass *paidia* bedeute, dass es keine Regeln gäbe: Ein Kind, das sich vorstellt, ein Soldat zu sein, befolgt die Regel, sich wie ein Soldat zu benehmen nicht wie z.B. ein Arzt. Der Unterschied ist nach FRASCA vielmehr, dass Spiele, die eher dem Pol des *ludus* zuzuordnen sind, Regeln innehaben, die einen Gewinner und einen Verlierer definieren, was bei *paidia*-Spielen nicht der Fall ist (vgl. FRASCA 1999).

4. Meta-Regeln: Änderbarkeit von Spielregeln

Die vierte Ebene beschäftigt sich mit der Offenheit des Spieles für Veränderungen. Bei Meta-Regeln handelt es sich um Regeln, die definieren, wie Regeln des Spiels geändert werden können. Dazu gehören Aspekte wie: Liegt dem Spiel ein Editor bei? Ist es ein open-source Spiel ist? etc. Das Spektrum der Änderbarkeit reicht von lediglich kleineren kosmetischen Änderungen im Aussehen von Objekten bis hin zur Möglichkeit, das Spiel drastisch und grundlegend zu verändern. FRASCA (2003: 233) betont ausdrücklich, dass Meta-Regeln weder die Macht des Game Designers verringern, noch den Spieler automatisch befreien, da es der Game Designer ist, der festlegt, wie offen für Veränderung das Spiel sein soll. Zusätzlich ist bedenkenswert, dass ein Spiel niemals komplett offen sein kann, niemals alle Regeln geändert werden können und der Game Designer daher immer das letzte Wort bzw. in letzter Konsequenz die Macht hat.

Doch mit diesem Modell lässt sich nicht viel über eine mögliche ideologische Wirkung des Computerspiel-Dispositivs sagen, sondern lediglich, *dass* – da Spiele Regeln beinhalten müssen – jedes konkrete Spiel Ideologie vermittelt.

Gesicherte Erkenntnisse über ideologische Auswirkungen des Computerspiel-Dispositiv zu treffen, ist aufgrund der unklaren Forschungssituation bezüglich der Wirkung und Lerneffekte durch Computerspiele nur schwer möglich, daher werde ich im Folgenden einige Vermutungen anstellen.

Ein interessanter Gedanke, der zumindest naheliegend erscheint, wird von HELMUT MERSCHMANN geäußert:

„Andererseits: Schon vom Schachspiel ist bekannt, das es in die gesellschaftliche Rationalisierung und deren Regeln einführt. Mit Shootern wiederum lassen sich die sensomotorischen Fähigkeiten gut trainieren. Die kann man sicher auch anderswo gebrauchen. Strategiespiele stellen vorausschauendes und logistisches Denken auf die Probe und üben objektivierendes Verhalten ein. Es ist folglich leicht zu erkennen, dass sich auch die Computerspiele auf die Arbeitswelt zubewegen und in diesem Vorgehen allerdings ihren Selbstzweckcharakter, das wichtigste Kriterium für Spiel, verlieren. Nun fragt sich, ob es noch Spiele sind?“ (MERSCHMANN 2005)

Der Spieler verliert sich im Flow und investiert freiwillig Zeit, Anstrengung und Geld, um spielen zu können. MERSCHMANN zufolge eignet sich der Computerspieler durch die Tätigkeit des Spielens Fertigkeiten an, die er in der Arbeitswelt anwenden kann. Computerspiele würden sich dieser Ansicht nach als Werkzeuge der foucaultschen Gouvernementalität entpuppen. So naheliegend dieser Gedanke auch sein mag, so umstritten ist er auch. FROMME kommt in einer Meta-Analyse zu dem Schluss, „dass im Umgang mit den Spielen informell gelernt wird“ (FROMME 2006: 190), dieses Lernen „aber überwiegend auf der Ebene der Erweiterung von Verfügungswissen“ (ebd.) angesiedelt und in Studien zumeist als vorbewusst und vorreflexiv beschrieben wird.

„Einen Beitrag zur Medienbildung leisten die durch die Anforderungen der Computerspiele angeregten (und ggf. durch die Spieldidaktik unterstützten) informellen Lernprozesse demnach nicht.“ (ebd.: 191)

Auch CLARK QUINN kommt zu dem Ergebnis, dass durch Computerspiele gelernte Problemlösungsstrategien sich nicht ohne weiteres ins reale Leben übertragen lassen:

“My inference here is that presenting relevant problems without explicit discussion of transfer is not as likely to lead to the learning outcome as if you explicitly make the relation between the learning experience and the ‘real world’. In other words, your ‘stealth learning’ *might* work, but not as likely nor effectively as if you ensure some abstraction and explicit transfer to other similar problems.” (QUINN 2007)

FROMME selbst sieht das Ergebnis seiner Meta-Analyse kritisch und stellt die von den Autoren in seiner Meta-Analyse genannte These, dass Immersion die Ausbildung einer reflexiv-distanzierten Haltung verhindere, zur Diskussion und benennt verschiedene mediale Gestaltungsmittel im Computerspiel, die

seiner Meinung nach Momente „immersiver Reflexivität“ erzeugen könnten (vgl. FROMME 2006: 192 ff.).

Ein weiterer möglicher Blickwinkel bezüglich der Ideologievermittlung durch Spiele, ist folgender: Der Spieler tritt beim Spielen mit dem Computer in einen Regressionszustand ein, in dem die wahrgenommenen Bilder für Realitätswahrnehmungen gehalten werden, und er muss sich ständig als handlungsmächtig erweisen in der Begegnung mit den Herausforderungen des Computerspiels. Gelingt ihm dies, verleiht ihm der Bildraum ein Gefühl von Kontrolle und Macht. Ähnlich wurde von BAUDRY bezüglich der Mittelpunktspionette des Zuschauers im Kino argumentiert.

„Am Ende tritt an die Stelle von Ohnmacht vor den vielfältigen Gefährdungen in der Welt das Gefühl, soviel Macht zu besitzen, dass man die Herausforderungen annehmen, die Erledigungssituationen bewältigen und auf dem ‚Weg des Lebens‘ vorankommen kann. Insofern kann das Spiel zu einer Selbstmedikation gegen das Gefühl werden, den Anforderungen des Lebens nicht zu genügen, weil die Macht zu ihrer Erfüllung nicht ausreicht.“ (FRITZ 2005b)

Doch auch dies ist lediglich eine Vermutung unter vielen. Aufgrund der unklaren Forschungslage bezüglich der Wirkung von Computerspielen scheint eine definitive Antwort zur Zeit nicht möglich. Weitere Forschung ist hier nötig.

5 Fazit

Wie im dritten Kapitel dieses Beitrags herausgearbeitet wurde, verfügt das Computerspiel über viele Darstellungsmöglichkeiten des Films. Manche Darstellungsmöglichkeiten kann es erweitern (Bsp.: Subjektivierung auch auf Interaktionsebene), bei anderen muss es Abstriche machen (Bsp.: Mimik). Verschiedene Studien kommen (auch deshalb) zu dem Schluss, dass Computerspieler geringere emotionale Teilnahme am Geschehen auf dem Bildschirm haben, als dies bei Filmzuschauern der Fall ist. FROME identifiziert auf der anderen Seite eine Reihe von Wettbewerbsemotionen, die beim Schauen eines Filmes nicht evoziert werden. Das Spiel fordert den Spieler ständig heraus, er muss konstant seine Fähigkeiten/Fertigkeiten im Umgang mit dem Spiel verfeinern, um den steigenden Herausforderungen begegnen zu können. Gelingt dies in angemessenem Maße, kann der Spieler in den sog.

Flow-Zustand eintreten, in dem er seine Umgebung vergisst und in die Spielwelt förmlich „eintaucht“. Die Rolle des Spielers unterscheidet sich eindeutig von der des Filmzuschauers. ESPEN AARSETHs Theorie der ergodischen Literatur verortet den Zuschauer in einer sehr aktiven Position: Er muss nicht-triviale Arbeit leisten, um den Text des Computerspiels durchlaufen zu können. Ohne den Spieler existiert das Spiel nicht. Obwohl ein aktiver Benutzer augenscheinlich ein Eintreten in den Regressionszustand verhindert, konnte dargelegt werden, dass diese intuitive Vermutung falsch ist. Der Spieler wird durch das Flow-Erleben an das Spiel gefesselt und der Basisapparat kommt dem Spieler lediglich näher, an dessen Eingeschlossenheit in der Technik ändert sich grundsätzlich aber nichts.

Wie die Analyse ergab, muss Ideologievermittlung in Computerspielen alleine aufgrund der Eigenschaft der Regelmäßigkeit des Dispositivs auftreten. Einige Möglichkeiten, wie diese sich konkret äußern könnte, wurden im Text skizziert. Eine abschließende Antwort kann bezüglich der spezifischen Eigenschaften der vermittelten Ideologie ohne weitere, empirische Forschung hier nicht gegeben werden – der Autor dieses Textes hofft aber, einen theoretischen Grundstein für weitere Forschung gelegt zu haben.

Als erkenntnisfördernd könnten sich hier Gruppendiskussionen mit Computerspielern nach der dokumentarischen Methode von BOHNSACK erweisen. So könnte näher untersucht werden, welche konjunktiven Erfahrungen Computerspieler miteinander teilen. Diese müssten durch Handlungs- und Darstellungselemente seitens der Diskutierenden aufgedeckt werden können. Vermitteln Computerspiele in der Tat Ideologien wie dargestellt, müssten Computerspieler zumindest ein Stück weit einen kollektiven Habitus entwickelt haben.¹⁶

16 Für ausführlichere Informationen zur dokumentarischen Methode nach BOHNSACK, siehe: BOHNSACK, R. (2001), „Typenbildung, Generalisierung und komparative Analyse“, in: BOHNSACK, R./NENTWIG-GESEMAN, I./NOHL, A.-M. (Hrsg.): *Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis*. Opladen, S. 225–252.

Literatur

- APPERLEY, T. (2004): Interactivity and “Game Studies”.
<http://tomsphd.blogspot.com/2004/08/interactivity-and-game-studies.html>
- AUF DEM HÖVEL, J. (2005): Der spielerische Krieg.
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20858/1.html>
- BAUDRY, J.-L. (1994 [1975]), „Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks“, in: *Psyche* **48** (1994): 11, 1047–1074.
- BBFC (2007): Video Games.
<http://www.bbfc.org.uk/downloads/pub/Policy%20and%20Research/BBFC%20Video%20Games%20Report.pdf>
- BOWEN, B./HOLMBERG, P. (2004): Review – Half-Life 2.
<http://www.justadventure.com/reviews/HL2/HL2.shtm>
- Bowen Research* (2004): Emotion in Videogames. Surprising Results from the New Bowen Research Survey. <http://www.bowenresearch.com/studies.php?id=3>
- BRAUNS, J. (2003): *Schauplätze. Untersuchungen zur Theorie und Geschichte der Dispositive visueller Medien* (Diss., Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar). <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/78/pdf/Brauns.pdf>
- BROWN, E./CAIRNS, P. (2004), “A Grounded Investigation of Game Immersion”, in: *Conference on Human Factors in Computing Systems; CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems* (Vienna, Austria, April 24–29, 2004). New York, S. 1297–1300.
 Online abrufbar über ACM-Portal:
<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=986048&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=1392947&CFTOKEN=31583838&ret=1#Fulltext>
- CREED, B. (1998), “Film and psychoanalysis”, in: HILL, J./GIBSON, P. C. (Hrsg.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford, S. 77–90.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1987): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart.
- Entertainment Software Association (2008): 2008 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry.
http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf
- ESB (o.J.): Definition eSport & Definition Clan.
<http://esb.geetac.de/version2/de/pages/31.html>
- ESKELINEN, M. (2001): The Gaming Situation.
<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- ESKELINEN, M. (o.J.): *Cybertext Theory and Literary Studies, A User's Manual*.
<http://www.altx.com/ebr/ebr12/eskel.htm>

- FRASCA, G. (1999): Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative [finn. Orig. „Ludologia kohtaa naraatologian“ in: *Parnasso* 3 (1999), S. 365–371].
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- FRASCA, G. (2003), “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in: WOLF, M. J. P./PERRON, B. (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York.
http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- FRITZ, J. (2005a): Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer.
http://www.bpb.de/themen/8GADVU,0,Zwischen_Frust_und_Flow.html
- FRITZ, J. (2005b): Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren.
http://www.bpb.de/themen/RSE41Q,0,0,Warum_eigentlich_spielt_jemand_Computerspiele.html#art0
- FROME, J. (2006), “Reality, Representation, and Emotions Across Media”, in: *Film Studies* 8 (2006): July, 12–25.
<http://www.jonathanfrome.net/papers/representation-reality.html>
- FROMME, J. (2006), „Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotenziale von Computerspielen“, in: KAMINSKI, W./LORBER, M. (Hrsg.): *Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München, S. 177–209.
- HARTMANN, F. (2003), „Techniktheorien der Medien“, in: WEBER, S. (Hrsg.): *Theorien der Medien*. Konstanz, S. 49–80.
- HAYWARD, D. (2005): Videogame Aesthetics: The Future!
<http://modetwo.net/users/nachimir/vga/>
- JUUL, J. (2003): *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*. Copenhagen.
- KLIMMT, C. (2006): *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln.
- LOWRY, S. (1992), „Film – Wahrnehmung – Subjekt. Theorien des Filmzuschauers“, in: *montage/av* 1/1/1992.
http://www.montage-av.de/pdf/011_1992/01_1_Stephen_Lowry_Film_Wahrnehmung_Subjekt.pdf
- MATZAT, L. (2007): Das missverstandene Medium.
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26042/1.html>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2006): JIM 2006. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie_2006.pdf

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2007): JIM 2007. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf>
- MERSCHMANN, H. (2005): Spiel und Arbeit. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20498/1.html>
- MÜNSTERBERG, H. (1996 [1916]): *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie und andere Schriften zum Kino*. Wien
- NEITZEL, B. (2000): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele* (Diss., Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar). http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=970619278&dok_var=d1&dok_ext=pdf&filename=970619278.pdf
- NEWMAN, J. (2002): The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- Nielsen Games* (2008): Computer- und Videospiele in Europa – 2008. Zusammenschau. http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/Zusammenschau_Nielsenreport_Europa_2008.pdf
- NOHR, R. F. (2004), „Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games“, in: NEITZEL, B./BOPP, M./NOHR, R. F. (Hrsg.): *See? I'm real ... Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. MÜNSTER, S. 96–125.
- QUINN, C. (2007): Stealth learning (or not). <http://blog.learnlets.com/wp/?p=145>
- REICHERT, H. (1993): Film und Kino. Die Maschinerie des Sehens. Die Suche nach dem Ort des Betrachters in der filmtheoretischen Diskussion. <http://www.univie.ac.at/Medienwissenschaft/reichert/dipl/Diplom00.htm>
- RICHTER, S. (2001): *Wirklichkeit und Virtualität als Bildmotive. Die Inszenierung des Verhältnisses von virtuellen Realitäten zur „echten“ Wirklichkeit im Film am Beispiel von The Matrix* (Magisterarbeit, Univ. Frankfurt/M.). http://www.sebastianrichter.de/richter_wirklichkeit_und_virtualitaet1.pdf
- SevenOne Media* (2007): „Media Report Gaming“: Digitale Spiele boomen. <http://www.sevenonemedia.de/unternehmen/presse/pm/index.php?pnr=25877>
- THOMPSON, C. (2005): Can a Game Make You Cry? <http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2005/11/69475>
- WEHN, K. (2004): Machinima – Was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/17/17818/1.html>

ZAJC, M. (1999), "The Concept of Dispositiv: Studying Technology in Terms of its Use Because of the All Yet-To-Be-Written User Manuals", in: *A Decade of Transformation*, IWM Junior Visiting Fellows Conferences, Vol. 8. Wien.
<http://www.iwm.at/publ-jvc/jc-08-11.pdf>

Erwähnte Spiele

America's Army: USA 2002, Entwickler: U.S. Army, Verleger: U.S. Army

Crysis: D 2007, Entwickler: *Crytek*, Verleger: *Electronic Arts*

Darfur is Dying: USA 2006, Entwickler: SUSANA RUIZ, AHLEY YORK, MIKE STEIN, NOAH KEATING, KELLEE SANTIAGO, *interFUEL*, Verleger: *mtvU*

Doom: USA 1993, Entwickler: *id Software*, Verleger: *id Software*, *GT Interactive*, *Activision*, *Atari*, *Sega*

Full Spectrum Warrior: USA 2004, Entwickler: *Pandemic Studios*, Verleger: *THQ*

Genius – Im Zentrum der Macht: D 2007, Entwickler: unbekannt, Verleger: *Cornelsen*

Grand Theft Auto III: USA 2001, Entwickler: *DMA Design* (heute *Rockstar North*), Verleger: *Rockstar Games*

Half-Life 2: USA 2004, Entwickler: *Valve Corporation*, Verleger: *Vivendi Universal*, *Valve Corporation*

Mission Practice Environment: USA 2003, Entwickler: *Center for Advanced Research in Technology for Education*, Verleger: unbekannt

PeaceMaker: USA 2007, Entwickler: *ImpactGames*, Verleger: *ImpactGames*

wipEout: USA 1995, Entwickler: *Psygnosis*, Verleger: *Psygnosis*