

Sven Wohl

Das Pong-Paradox

Videospiele werden als Kulturgut unterschätzt

Videospiele als Objekte der Kultur anzusehen, das scheint vielen noch fremd zu sein. Wer eine Zeitung aufschlägt, findet aktuell die Besprechungen zu Videospiele nicht im Kulturteil, sondern allenfalls in der Technik-Rubrik. Doch in den vergangenen Jahren kam es verstärkt zum Umdenken und das neue Medium sucht nach einem Platz im Kulturdiskurs.

Als der mittlerweile verstorbene US-Filmkritiker Roger Ebert im Jahr 2010 schrieb, dass Videospiele niemals Kunst sein könnten, setzte er damit etwas in Bewegung, das er so eigentlich nicht voraussehen konnte.¹ Die Reaktionen seitens der Spiele-Gemeinschaft im Internet waren mal ungehalten, mal wohlformuliert, aber auf jeden Fall gewaltig. Ebert hatte unwissentlich den Finger in die Wunde gelegt und es schmerzte die Spielefans um so mehr, dass einer der beliebtesten und bekanntesten Filmkritiker des englischsprachigen Raumes diese Meinung vertrat.

Doch die Reaktion sprach Bände: Plötzlich sprossen aus allen Ecken und Enden der sonst so abgeschlossenen Gemeinschaft die verschiedensten Beispiele und Argumentationen, die beweisen sollten, dass Ebert falsch lag. Dieser gab auch einige Wochen später zu, dass seine Meinung als Filmkritiker reichlich irrelevant sein müsse, habe er doch eigentlich nur wenig Ahnung von Videospiele. Dabei ging es bei der Reaktion der Spieler weniger

darum, Videospiele den möglichen Status der Kunst zuzusichern, sondern es ging vor allem darum, kulturelle Relevanz zu erlangen. Doch bis heute gibt es keinen

...die meisten Außenstehenden wollen dem Spiel keinen Mehrwert zugestehen, abseits einer streng utilitaristischen Prägung, die meistens in Richtung Pädagogik oder Unterhaltung abzielt.

leichteren Weg, vielen Kulturredakteuren zum spontanen Herzinfarkt zu verhelfen, als dieser oder diesem vorzuschlagen, über Videospiele zu schreiben. Der Spieleliebhaber wird dann allzu oft an die Technik-Rubrik verwiesen. Doch zahllose Spieler lassen sich damit nicht mehr abspesen, sie wollen mehr als die üblichen Produktrezensionen. Dabei ist nicht die Definition des Begriffes „Kultur“ das Problem. Selten ist eine Diskussion rund um die Auslegung dieses Begriffes fruchtbar und scheitert meistens daran, dass jeder einzelne etwas anderes unter Kultur versteht.

Das eigentliche Problem heißt „Pong“: Die ältere Generation verbinden mit dem Begriff „Videospiele“ meist nur das Urmodell, die digitale Umsetzung des Tennisspiels, das es 1972 mit Hilfe einiger Pixel und einem Ton schaffte, eine ganze Industrie aus der Taufe zu heben. Über

vier Jahrzehnte später denken viele immer noch an dieses erste Spiel zurück, wenn von Videospiele die Rede ist. Dies mag vielen nicht wirklich lächerlich erscheinen, aber wer über Filme diskutiert, denkt auch nicht an die ersten Vorführungen der Gebrüder Lumière zurück und nutzt diese als Referenzpunkt. Doch das Spektrum der allgemeinen Kenntnisse zu Videospiele ist meistens sehr überschaubar: Zu den besonderen Glücksfällen gehört, wenn jemand zusätzlich *Pac-Man* oder *Lara Croft* kennt. Bei der Erwähnung des Klempners Mario kommt oft die Frage, ob der überhaupt noch existiere.

Verkannte Quelle

Kulturelle Relevanz sieht anders aus, aber das war nicht immer so. Johan Huizinga, seines Zeichens Ludologe, beschrieb einst, wie stark Spiele in der Kultur verankert seien und musste feststellen, dass die Frage, ob Spiele Teil der Kultur sind, eine schlechte sei. Der Grund: „Spiel ist älter als Kultur“². Spiele, so Huizinga, seien die Quelle einer jeden Kultur. Deshalb verwundert es nicht, dass für aktuelle Ausgaben seines Buches *Homo Ludens* der Untertitel *Vom Ursprung der Kultur im Spiel* lautet.

Dennoch wollen heute die meisten Außenstehenden dem Spiel keinen Mehrwert zugestehen, abseits einer streng utilitaristischen Prägung, die meistens in Richtung

Pädagogik oder Unterhaltung abzielt. Spiele sind schlicht nicht ernst zu nehmen und da dient das technisch unsäglich veraltete *Pong* doch immerhin als perfektes Beispiel. Der Fixpunkt des Mediums: ein veraltetes, leicht zu übersehendes Etwas, das gelegentlich amüsiert. Ein harmloser Zeitvertreib, so die Schlussfolgerung.

Das eigentliche Problem, das sich dahinter versteckt, lässt sich wieder in der Definition des Begriffes „Spiel“ finden, denn allzu oft wird es auf das „nicht ernst Sein“ reduziert. Sicherlich, das Spiel ist in der Hinsicht nicht ernst zu nehmen, als dass jede spielerische Handlung keine wirklichen, sprich realen, Konsequenzen nach sich zieht. Doch es handelt sich um einen typischen logischen Fehlschluss, dies gleichzeitig auf das „Ernstnehmen“ eines Spieles zu überschlagen. So würden nur die wenigsten Fußballfans behaupten, dass ihr Sport nicht ernst zu nehmen sei. Noch weniger würden es die Spieler selbst tun.

Doch abseits dieser doch sehr grundlegenden Feststellung muss die Frage gestellt werden, ob Videospiele aus streng kultureller Sicht überhaupt ernst zu nehmen sind. Historisch betrachtet handelt es sich um eine typische Etappe eines jeden Mediums. So musste auch der Film, oder der Comic, zu Beginn darum kämpfen, als kulturell relevant empfunden zu werden. Dies war umso schwieriger, war doch der Film zu Beginn eher eine Jahrmarktattraktion als ein wirkliches eigenständiges künstlerisches Medium. Erst als beim Film die typischen Eigenschaften des Mediums ausgereizt und anspruchsvollere Geschichten erzählt wurden, erreichte die kulturelle Relevanz das heutige Niveau.

Vom Crash zur Wiedergeburt

Die Jahrmarktzeit des Films lässt sich ein wenig mit der Spielhallenära der Videospiele, deren Höhepunkt in den frühen 1980ern erreicht war, vergleichen. Sowohl in den Vereinigten Staaten als auch in Europa und Asien (vor allem Japan) machten sich Spielhallen breit, in denen sich teils unzählige unterschiedliche Automaten finden ließen. Dies waren die ersten Sammelpunkte einer Spielerszene, die damals noch keine wirklichen Klischees kannte und einen Startpunkt für eine Subkultur

bot. Es war umso bemerkenswerter, da hiermit das Medium auch in das Auge der Öffentlichkeit rückte und die Spielerfahrung selten alleine, sondern meist in der Gruppe stattfand. Mit den Heimkonsolen folgte in den späten 1970ern und 1980ern dann der Niedergang dieser Kultur und das Spielen der Videospiele wurde eine eher private Angelegenheit. Was dem Medium nicht gerade auf die Sprünge half, war der Videospielecrash aus dem Jahre 1983, der Videospiele, zumindest in den Vereinigten Staaten, kurzzeitig fast gänzlich verschwinden ließ. Eine Flut an schlechten Spielen verdarb dem amerikanischen Publikum die Lust am Medium, womit der Absatz auf einen Schlag zusammenbrach. Erst Jahre später konnte Nintendo wieder einen Markt aufbauen.

Heute sind Spielhallen und deren Automaten nur noch selten zu sehen. Es war dieser Mangel an Sichtbarkeit, so zumindest der Eindruck, der dem Medium nachträglich schadete. Der enorme Erfolg der Nintendo-Konsole Wii ab 2006 verhalf Videospiele zu einer positiven Aufmerksamkeit, die es vorher nur selten gab. Doch die Filmindustrie hat bereits im Verlauf der 1990er Jahre zunehmendes Interesse an Videospiele bekundet und versuchte, die Stoffe umzusetzen. Denn die Wachstumszahlen des noch jungen Mediums schienen lukrativ genug zu sein, um eine Verfilmung nach der anderen in die Kinos zu bringen. Das bekannteste Beispiel sind die *Lara Croft: Tomb Raider*-Filme (ab 2001), die auf dem Spiel *Tomb Raider* basieren, und große Publicity mit sich brachten – Nicht zuletzt dank Angelina Jolie, die die Rolle der Titelheldin Lara Croft übernahm. Ein Trend, der bis heute anhält und auch lukrativ ist, obwohl die Qualität dieser Streifen meistens abgrundtief schlecht ist.

Interaktive Wende

Mit dem Aufstieg des Internets änderte sich zeitgleich der Umgang mit Videospiele. Das lag weniger daran, dass die älteren Medien sich verstärkt oder anders mit den Spielen auseinandersetzten als an der Tatsache, dass die nach dem Untergang der Spielhallen zunehmend isolierten Videospiele wieder eine Plattform hatten, um miteinander zu kommunizieren.

Project
Iron Veins



© Marijke Wilms (*Iron Veins*, par Bathory Games)

Die ersten Communitys und Webseiten entstanden schnell und die heutige Landschaft an Blogs für eingefleischte Spieler zeigt, dass diese Community groß und aktiv ist. Nicht nur das, die Analyse von Videospiele ist mittlerweile davon abgekomen, ausschließlich Kaufempfehlungen auszustellen, sondern diskutiert mittlerweile auch kulturelle Aspekte.

Damit hatte sich die Spielecommunity eigentlich selbst die Antwort auf die Frage gegeben, ob Videospiele kulturell relevant sind. Vor allem im Jahr 2013 gab es eine bemerkenswerte Anzahl an kritischen Artikeln zu zahlreichen hochkarätigen Neuerscheinungen. Ob es nun um die narrativen Dimensionen eines *BioShock Infinite* ging oder um die Darstellung von Frauen in den verschiedensten Blockbuster Spielen wie *GTA V* oder *Tomb Raider*, die Diskussionen waren sowohl umfangreich als auch reichhaltig. Dies kann zugleich auch als ein Reifezeugnis für das Medium insgesamt betrachtet werden. Denn mittlerweile finden sich in der Industrie selbst immer mehr gelernte Programmierer und Spieldesigner, die ihren Beruf auf einer spezialisierten Hochschule erlernt haben. Solche Bildungseinrichtungen, die mittlerweile auch in Europa Fuß gefasst haben, sind von einer kaum zu überschätz-

zenden Bedeutung, bieten sie doch den notwendigen Raum für Innovationen.

Dabei gilt es auch aus kulturgeschichtlicher Sicht als bezeichnend, dass viele Neuerungen hier mit technischen Innovationen gleichgestellt wurden. Während dies in den 1990er und 2000er noch logisch war, da die technischen Sprünge dementsprechend groß ausfielen, greift diese Einschätzung heute zu kurz. Der Aufstieg unabhängiger kleiner Entwickler, die sich weniger um Technik als um künstlerischen Ausdruck kümmern, beweist, dass in gewisser Hinsicht ein Plateau an technischer Innovation erreicht wurde. Die neue Generation an Konsolen

bieten in technischer Hinsicht lediglich eine Evolution und bei weitem nicht mehr die Revolutionen, die vorher erwartet werden konnten.

Was jedoch sowohl bei der internen wie externen Besprechung auffällt, ist die Tatsache, dass es zum Teil an Begriffen mangelt, um zu beschreiben, was da überhaupt vor sich geht. „Ludo-narrative Dissonanz“ war im Jahr 2013 der größte und gewichtigste Begriff, der von Bloggern genutzt wurde, um Diskrepanzen in der Handlung und dem spielerischen Handeln auszuführen und zu kritisieren, doch der Begriff hat es nicht wirklich in die Fachpresse geschafft. Gleichzeitig entstehen in

den Kultur- und Geisteswissenschaften immer mehr interdisziplinäre Arbeiten, die versuchen, diese Elemente des Videospiele greifbar zu machen.

Hier macht sich auch bemerkbar, dass über lange Zeiträume hinweg Videospiele zu sehr ignoriert wurden. Dass ein Filmkritiker wie Roger Ebert sich letzten Endes damit verteidigte, dass er eh zu wenig über das Medium wüsste, als dass er solche Vermutungen anstrengen könnte, ist eine, die sich nahtlos auf fast jede Berichterstattung der älteren Medien übertragen lässt. Das Kulturobjekt Videospiele, an dem zahllose Künstler, ob Schriftsteller, Grafiker, Zeichner und Musiker, mitarbeiten wird aus einem Mangel an Kenntnis übersehen. Dass dieses Medium für die Künstler ein wichtiger Arbeitsmarkt darstellt, wird auch in Luxemburg noch verkannt. Diese Lücke lässt sich nicht durch eine aktive Blogosphäre schließen. Wahrscheinlich dauert es noch einmal ein Jahrzehnt, bis eine Generation, die lückenlos mit dem noch jungen Medium aufgewachsen ist, die ältere Garde ablöst, um einen klaren Blick auf dieses Medium zu richten, dessen Potenzial nur schwer einzuschätzen ist.

Letztlich liegt der Schlüssel zur kulturellen Relevanz in einer erhöhten Zugänglichkeit. Die technischen Barrieren werden immer stärker eingerissen. Nicht zuletzt sollte die Omnipräsenz von spielfähigen Smartphones auch dazu beitragen, dass jene, die nicht spielen, nach und nach zu einer Minderheit werden. Sobald Spiele einen festen Platz in der Gesellschaft erobert haben wird es nur eine Frage der Zeit sein, bis auch komplexere Inhalte abseits eines „Angry Birds“ ihr großes Publikum finden. Denn auch bei mobilen Spielen ist festzustellen, dass sie im Moment als Zeitvertreib erhalten und nicht als etwas, was ernst genommen werden will. Damit gelangen wir wieder beim Startpunkt, bei *Pong*, an. ♦

© Marijke Wilms (*Woolly Facoty*, par Egg Ball Games)



1 Bis heute ist der Blog-Eintrag hier zu finden: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

2 Johann Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2009. 21. Auflage. Seite 9

Begehrtes Objekt

Die Game Studies sind noch jung, aber innovativ

Bei den Game Studies handelt es sich noch um einen relativ jungen Forschungszweig. Er hat zum Ziel, Computer- und Videospiele wissenschaftlich zu untersuchen. Von Beginn an wurde dabei auf eine möglichst starke interdisziplinäre Zusammenarbeit gesetzt, was zur Folge hatte, dass Spezialisten aus den verschiedensten Fachbereichen bis heute dazu beitragen, das neue Medium in einem möglichst breiten Spektrum ins Auge zu fassen und zu analysieren. 2001 wurde das Feld offiziell mit Gründung der Wissenschaftszeitschrift *Games Studies* aus der Taufe gehoben.

Jesper Juul gehört zu den Autoren der ersten Stunde und schrieb bereits einen Artikel für die erste digitale Ausgabe des Magazins. Unter anderem ist er der Autor des Buches *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. In einem kurzen Interview konnte er einige Einblicke geben, wie sich das Feld in den vergangenen Jahren entwickelt hat und wie die Herausforderungen aktuell aussehen.

Neugefundener Fokus

„Zu Beginn waren die meisten Game Studies-Beiträge in den Humanwissenschaften zu verorten“, erklärt Juul. Doch auch die Sozialwissenschaften interessierten sich für das Feld und nahmen Spielergemeinschaften und deren Kultur unter die Lupe. So veränderte sich dann auch der Fokus der eigentlichen Arbeiten. Mitunter stellt Jesper Juul fest, dass das Interesse sich von den Einzelspieler-erfahrungen weg hin zu den Online-Rollenspielen verlagerte. „Im Idealfall besprechen wir die aktuellen Entwicklungen des Mediums, was leider nicht immer geschieht“, so Jesper Juul weiter. So reagierte man zu spät auf den Aufstieg sogenannter „Casual Games“, also Spielen, die sich an Gelegenheitsspieler richten. Der neugefundene Fokus auf Spielen wie *Minecraft* zeige jedoch, dass man sich in dieser Hinsicht gebessert habe. Juul betrachtet die Game Studies als ein Feld, das im Dienste anderer Wissenschaften, wie etwa den Kulturwissenschaften, steht. So sollen die Beiträge helfen, diese Aspekte der Kultur besser zu analysieren.

Ein relativ gewichtiges Problem stelle jedoch die mangelnde Zusammenarbeit mit der Videospiefachpresse dar. Dies liege auch an den unterschiedlichen Interessen. So wird in den Medien oft nach dem „ersten, schnellsten, besten“ Spiel gefragt, was von akademischer Seite her stets in Frage gestellt wird. Auch würden zahlreiche Medien die Game Studies eher als ein Konkurrenzprodukt ansehen. Eines der Hauptprobleme sei jedoch auch hausgemacht, denn viele Forscher gäben sich nicht genug Mühe, Kontakt zu den verschiedenen Medien zu suchen.

Zahlreiche Themen

Doch wieso brauchen wir eigentlich ein eigenes Feld für die Analyse von Videospielen? Kann dies nicht einfach von den Medien- oder Kulturwissenschaften abgedeckt werden? Diese Fragen kommen nicht nur von jenen, die sich eigentlich nur wenig oder gar nicht mit dem Medium auseinandersetzen, sondern auch von zahlreichen Spielern, die jede Woche zahlreiche Stunden mit ihrem Hobby verbringen. Ein Blick in die Medienlandschaft reicht jedoch bereits, um festzustellen, dass es noch unglaublich viel zu klären gibt und dies eben nicht von einer anderen Wissenschaft abgedeckt werden kann. Ob es nun um das Sozialverhalten, den Einfluss auf die Psychologie oder schlicht um narrative Analysen geht, so gibt es hier noch viele unbekannte Faktoren, die zu erforschen sind.

Ein besseres Verständnis des Mediums führt auch letzten Endes dazu, dass sich das Medium weiterentwickeln kann. Literatur- und Filmwissenschaft haben nicht nur dazu beigetragen, Filme auf vielerlei Art und Weise zu analysieren und auseinanderzunehmen, sondern sie schufen damit auch einen gewissen Lerneffekt für die nachfolgenden Autoren und Filmemacher. Kurz: Spieler wie Spielermacher profitieren auf lange Sicht von dieser wissenschaftlichen Sparte.