

Computerspiele und Kulturwissenschaften

Die Forschung zu Computerspielen in den modernen Kulturwissenschaften steckt noch in den Kinderschuhen. Bis zu Beginn der 90er Jahre überließ sie das Feld bereitwillig einem Bereich der Wirkungsforschung, der den Diskursen der Printmedien folgte und vor allem versuchte, den schädlichen Einfluß der Computerspiele nachzuweisen. Computerspiele wurden in der Folge als jugendgefährdend verteufelt und an den Pranger gestellt. Es gibt aber durchaus Studien, die zu gegenteiligen Ergebnissen kommen, wie im Online-Journal *Telepolis* unter dem Titel »Computerspieler sind die klügeren Menschen«^a vorgestellt. Eine britische Untersuchung zeigte, daß Computerspielen Konzentration und Koordination fördert und sogar als Intelligenzverstärker bezeichnet werden kann. Große Widersprüche und Uneinigkeit kennzeichnen die wissenschaftlichen Debatten und das Thema ist sicherlich noch lange nicht umfassend oder gar abschließend erforscht.

Dabei sind Computerspiele alles andere als neu und blicken mittlerweile auf 40 Jahre Geschichte zurück. Sie haben sich längst innerhalb der Populärkultur etabliert und konkurrieren etwa mit Film und Fernsehen, ja ihnen werden im Fernsehen sogar eigene Sendungen gewidmet. Wurde ironischerweise früher vor dem schädlichen Einfluß eben dieser Medien gewarnt, so findet dieser Diskurs in den letzten Jahren sein *déjà vu* – übertragen auf Computerspiele.

Computerspiele als ein Beispiel für hybride Medien

Die Bestimmung von digitalen Medien ist schwierig. Denn eine medieninterne Beschreibung – etwa eine Beschreibung des Radios als solchem – scheint nicht mehr möglich zu sein, insofern man es mit zunehmend komplexen und mehrfach codierten Kulturphänomenen zu tun hat, die beständig verschiedene mediale Grenzen überschreiten und sich durch eine extreme innere Vernetzung dieser unterschiedlichen Aspekte auszeichnen. Der Grund dafür liegt darin, daß digitale Medien solche mit gering entwickeltem eigenen Profil, dafür aber hoher Kompatibilität sind. Diese für die digitalen Medien und Künste konstitutiven Entwicklungen können, wie Irmela Schneider ausführt, »nur dann adäquat beschrieben werden, wenn man solche Phänomene der Vermischung und Durchdringung in den Mittelpunkt der Überlegungen stellt.« Der Begriff *Hybridkultur* beschreibt Kultur als eben solche Durchmischung und Vermischung, Verkettung und Vernetzung.

Das Hybride wird seit zwei Jahrzehnten als Kulturphänomen und ästhetisches Kennzeichen diskutiert, das sich wesentlich mit den digitalen Medien und der zunehmenden Mediatisierung des Alltags durchgesetzt hat. In Computerspielen zeigt sich der hybride Charakter nun einerseits in der zunehmenden Genremischung, die sich in neueren Spielen findet, aber ebenso in Medienzitataten: Literatur, Theater, Film und Comic sind diesbezüglich beliebte Quellen. Wie das Theater haben auch die Literatur und der Film ihren früheren Status verloren, unter anderem dadurch, daß sie Einfluß auf die Computerspiele nahmen und zu ihrer Entwicklung beitrugen, und müssen in ihrer eigenen weiteren Entwicklung der Existenz dieses neuen Mediums Rechnung tragen. Die zunehmende Hybridisierung zeitigt dabei spannende neue Proportionsverhältnisse.

^a<http://www.telepolis.de/deutsch/special/game/9151/1.html>

Gegenseitige Beeinflussung der Medien

Interessant sind etwa Übersetzungen eines Mediums in ein anderes, wie man sie von Film zu Computerspiel (*Blade Runner*), von Computerspiel zu Film (*Tomb Raider*) oder auch von gedruckter Literatur zu Film zu Computerspiel (z.B. *Harry Potter*) findet. Es werden jeweils erfolgreiche Vorbilder zusätzlich im anderen Medium umgesetzt, wobei die jeweilige Medienspezifik sehr deutlich wird. Ist für das Erzählen im Film der Zeitablauf zentral, gilt dies im Falle des Computerspiels vor allem für die Raumgestaltung und die Möglichkeit der Interaktion. Während das Computerspiel *Tomb Raider* ein Riesenerfolg war, erwies sich die Umsetzung in einen Actionfilm als Flop. Die Trivialität der Rahmengeschichte ist in einem Computerspiel nicht so bedeutend wie die Interaktionsmöglichkeiten und der dadurch erzielte Immersionseffekt. Da Interaktion beim Film jedoch keine Rolle spielt, rücken die Rahmengeschichte und die filmische Umsetzung ins Zentrum und der Film verliert seinen Reiz – wenn er das narrative Defizit nicht etwa durch Situationskomik oder ähnliches auszugleichen sucht. Umgekehrt ist die Umsetzung eines spannenden filmischen Stoffs in ein Computerspiel ein zusätzlicher Genuß, da die Immersion in ein Spiel noch leichter gelingt, wenn bereits der Film die Zuschauer in seinen Bann gezogen hat. Disney hat entsprechend längst erkannt, daß sich der Erfolg der Zeichentrickfilme auch für den Computerspielmärkte nutzen läßt. Pünktlich zu jedem Disneyfilm erscheint ein Computerspiel und ein digitales Druckstudio.

Die Digitalisierung der Medien vereinfacht natürlich die Übertragung eines Stoffs in ein anderes Medium. Dabei entstehen neue Formen, wie wir sie im Film, Computerspiel aber auch im Musikvideo finden. Programmierbarkeit und Schleifen zeigen sich in Wiederholungen durch das Prinzip der Serie, welches von Film über Musikvideo bis zum Computerspiel umgesetzt wird. Datenbanken begünstigen die Schleife als neue Form der digitalen Produktion. Es gibt keinen wirklichen Anfang und kein wirkliches Ende, nur eine Reihe von Schleifen mit ihren endlosen Wiederholungen. Ein Beispiel hierfür sind Filme wie *Täglich grüßt das Murmeltier* und *Lola rennt*. Die Zeitschleife in *Lola rennt* entwickelt ein Thema über drei Variationen. Die in Programmiersprachen verwendete ›Wenn-Dann‹-Schleife wird im Film auf der Inhaltsebene visuell dargestellt. Diese Form der Wiederholung und Variation ist ebenso typisch für Musikvideos, die häufig mit den Möglichkeiten der Digitalisierung und den Spezialeffekten experimentieren, bevor diese experimentellen Formen in Spielfilmen eingesetzt werden. Im Computerspiel sind solche Variationen im Spielablauf selbstverständlicher Bestandteil. Schleifen sind hier nichts Besonderes, sondern ihr grundlegendes Kennzeichen, da die Algorithmen der Computerprogramme nicht nur Basis ihrer Produktion, sondern auch ihrer Ausführung sind. Konkret bedeutet dies: ein Computerspiel bietet die Möglichkeit, eine Spielsequenz abzuspeichern und von diesem Speicherpunkt aus das Spiel beim nächsten Mal erneut zu starten. So kann man frühere Spielstände noch einmal laden und durch Variation im Spielablauf verschiedene Möglichkeiten ausprobieren und auf diese Art versuchen, auf verschiedenen Wegen das Spielziel zu erreichen.

Ein Beispiel: Max Payne

Max Payne ist ein Computerspiel, das dem Genre *Actionspiel* zugerechnet werden kann. Es handelt sich um einen sogenannten ›3rd person action shooter‹. Max Payne, ein Undercover Cop, rächt sich für seine getötete Familie, gerät selbst in Verdacht, ein Mörder zu sein, und wird so zum Jäger und Gejagten zugleich. In der Website 3dgamers.com heißt es:

»Max Payne, das mutige Abtauchen eines einsamen Mannes in die gewaltschwangere Nacht New York Citys, von Graffiti gesäumten Wegen und von Schaben wimmelnden Hotelzimmern bis zu den Höhen geschmeidig sinnlicher Wolkenkratzer, im beständigen und ruhelosen Nachhall des Heulens von Polizeisirenen in der Dunkelheit.«

So schießt Max Payne sich durch die Reihen der Gegner. Und zwar so detailliert und realistisch, daß die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) in Bonn das Spiel um den Polizisten mit dem vielsagenden Namen (= »*maximum pain*«) Ende September 2001 auf den Index setzte. Dies kam für Fachleute nicht unerwartet. »Niemand kann überrascht sein, daß das Spiel auf dem Index steht«, sagt Ronald Schäfer, Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) in Paderborn. »Max Payne erfüllt eine Vielzahl der Kriterien, die zur Indizierung führen.«. Zwar sind die Kämpfe in eine Rahmenhandlung mit eingespielten Zwischensequenzen eingebettet, die eigentliche Spielhandlung allerdings besteht in der Eliminierung von Gegnern. »In höchst realistischer Umsetzung spritzt das Blut an die Wände, das Sterben wird [...] auch ästhetisch aufbereitet in Zeitlupe vorgeführt. Daß die Spielaufgabe allein auf Kämpfe ausgerichtet ist, führte ebenfalls zur Indizierung«.

Warum dennoch Max Payne als Beispiel für eine kurze Analyse? Einmal findet sich in Max Payne eine filmrealistische Grafik, wie es sie in einem Computerspiel in der Form noch nicht gab. Die Grafikengine Max FX wurde speziell für dieses Spiel entwickelt. Sie ermöglicht atemberaubende Spiegelungen ebenso wie spektakuläre Explosionen und extrem scharfe Texturen. Wesentlich aber ist, daß hier zum ersten Mal in einem Computerspiel die Technik der *bullet time* umgesetzt wird, die den gesamten Ablauf für einen Moment so verlangsamt, daß man den Flug der Revolverkugeln durch die Luft verfolgen kann. Der Gebrauch der *bullet time*, des spektakulären Zeitlupen-Effekts, verweist direkt auf Filme wie etwa *The Matrix* und die Arbeiten John Woos. *Bullet time* führt zu einer neuen Wahrnehmung von Zeit und Raum in Max Payne. Durch ihren Einsatz kommt es zu einer Verzögerung der Zeit, die dazu führt, daß wir die Gewehrschüsse als weit entfernt und gedämpft wahrnehmen. Zusätzlich hören wir in diesen Momenten Max' Herzschlag und das Rauschen der Kugel in der Luft. Doch auch wenn alle Aktionen des Spiels verlangsamt scheinen, können wir weiterhin schnell eingreifen und Max' Handlung steuern. Dadurch entsteht eine künstliche Beschleunigung, die Max übermenschliche Fähigkeiten ermöglicht. Da der Spieler die Kugeln der Gegner langsam heranfliegen sieht, kann er Max rechtzeitig aus der Schußlinie steuern. Dieser Einsatz von *bullet time* ermöglicht dem Spieler einen größeren Interaktionsradius, als er ihm normalerweise in Actionspielen zur Verfügung steht. Der Zwang, möglichst schnell auf die Gegner zu reagieren, wird hier abgeschwächt. Während die Grafik eine sehr realistische Darstellung ermöglicht, wird diese »Realität« durch den Einsatz der *bullet time* wieder reduziert.

Weitere Medienzitate in Max Payne finden sich in den erzählerischen Sequenzen, die den Übergang zwischen den einzelnen Leveln bilden. Diese sind rein linear, nicht interaktiv, und benutzen statische Bilder, die aussehen, als kämen sie aus einem Photoroman. Im Comicstil stilisierte Photographien wurden ausgewählt, um die einzelnen Charaktere darzustellen; sie werden begleitet von einer Stimme aus dem Off, die den Fortgang der Geschichte erzählt, ergänzt durch Dialoge der Protagonisten. Diese Darstellung verstärkt den melodramatischen Effekt.

Das Computerspiel übernimmt außerdem Themen aus dem Film Noir, für den typisch ist, daß sich die Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit der Situation in der Wahl des Settings widerspiegelt: dunkle, schlecht beleuchtete Gänge und Tunnel, Müll, Ratten und miese Absteigen sind das Inventar, dessen sich der Film Noir bedient. Anders als im Western gibt es für den Film Noir kein festgelegtes Setting. Vielmehr zitiert er seinerseits Detektivgeschichten Thriller, seltener Science Fiction oder

Horrorfilm.

Die Medienzitate in Max Payne zeigen, was der Begriff Hybridität meint: die Konvergenz von Formen und Inhalten in Max Payne vereint Formen traditioneller Bereiche der Kunst, Massenkommunikation und der Popkultur – ein Umstand, der durch die Digitalisierung der Medien zusätzlich gefördert wird. Computerspiele sind ein Beispiel, das diesen – ihnen selbst inhärenten – Prozeß der Hybridisierung verdeutlicht.

Neue Wissenschaft ›Computergames‹

Im Jahr 2000 fanden im deutschsprachigen Raum zwei kulturwissenschaftliche Veranstaltungen zum Thema ›Computerspiele‹ statt: so trug der jährlich in Lüneburg organisierte Workshop *Hyperkult* eben diesen Titel. Der Workshop *Zu Zeit und Raum in interaktiven Kinder- und Jugendmedien* in Zürich, der vom Schweizerischen Jugendbuch Institut (SJI) und dem Deutschen Seminar der Universität Zürich organisiert wurde, konzentrierte sich gleichfalls auf Computerspiele. Beide Workshops sollten die Begegnung verschiedener Kreise ermöglichen, die sich theoretisch, künstlerisch und praktisch mit diesem Medium auseinandersetzen. Die Diskussion bewegte sich zwischen den grundlegenden Fragen ›Was ist eigentlich ein Spiel?‹ und ›Was bringt der Computer als Medium hinzu?‹ Zudem werden Computerspiele in den Kulturwissenschaften bisher vor allem als neue Formen des Erzählens erforscht, wie zum Beispiel in dem neuen E-Journal *Gamestudies*^a. Doch ist die Frage, was medienspezifisch ist, nicht vielleicht bedeutender als die Unterscheidung zwischen Spiel und Erzählung?

Die meisten Computerspiele irritieren ihre Spieler gerade dadurch, daß ihnen die Logik und Reihenfolge einer Erzählung fehlen. Häufig wollen zunächst viele Rätsel gelöst werden – oft traditionelle, altbekannte Rätsel im neuen multimedialen Gewand. Wenn überhaupt, sind diese innerhalb eines allenfalls armseligen Erzählrahmens willkürlich verteilt. Sie haben die Funktion, den Zugang zu einem neuen Spielbereich (Level) zu ermöglichen und sind damit zumeist wiederum Schlüssel zu einem neuen Rätsel. Oft haben sie weder etwas mit der Haupthandlung, noch mit dem vorigen oder nachfolgenden Rätsel zu tun. Der Vergleich eines Computerspiels mit Erzählungen ist daher nur teilweise möglich (und sinnvoll). Sicherlich verführt die Auseinandersetzung mit einem so umstrittenen Medium wie dem Computerspiel zu einem Rückgriff auf akzeptierte Traditionen. Daß diese natürlich auch für ein bestimmtes Medium, zumeist für gedruckte Literatur, entwickelt wurden, wird dabei zum blinden Fleck in der Diskussion.

Wie sieht es mit den spielerischen Elementen des Computerspiels aus? Typisch für ein Spiel ist, daß es durch Regeln und Begrenzungen definiert wird. Während allerdings etwa ein Gesellschaftsspiel dem Spieler bereits die Regeln zum Spielen explizit vorschreibt, ist dies bei einem Computerspiel anders. Seine Regeln müssen die Spieler beim Spielen erst entdecken. Viele Spiele bieten daher Tutorials an, die eine praktische Einübung dieser Regeln erlauben, bevor das eigentliche Spiel beginnt. Im Computerspiel können die Regeln zudem selbst zum Spielmaterial werden, indem sie auf eigene Weise durchbrochen werden. Dies geschieht durch einen Eingriff in das zugrundeliegende Computerprogramm und Veränderung des Programmcodes wie es im sogenannten *cheaten* (englisch für ›mogeln‹) geschieht. In Computerspielzeitschriften aber auch auf Fan-Websites zu den einzelnen Computerspielen werden solche Möglichkeiten zu ›*cheaten*‹ vorgestellt und diskutiert.

Der dänische Forscher und Spieleentwickler Jesper Juul^b beschreibt ein Computerspiel als einen

^a<http://www.gamestudies.org/>

^b<http://www.jesperjuul.dk/text/>

Zeitvertreib mit einer Menge von formalen und vordefinierten Regeln, die den Fortschritt innerhalb einer Spiele-Session ermöglichen. Dies unterscheidet das Computerspiel noch nicht vom herkömmlichen Spiel. Auf jeden Fall aber müssen die Regeln so klar definiert sein, daß sie in einem Computerprogramm implementiert werden können. Sind die Regeln in einem Gesellschaftspiel letztlich flexibel und können durch eine Vereinbarung der Spielenden flexibel gehandhabt werden, so läßt ein Computerspiel eine Änderung nicht ohne weiteres zu, da eine Änderung nur durch einen technischen Eingriff in den Programmcode erfolgen kann. Das bedeutet, daß Computerspiele in den Bereich des Formalen und der Algorithmen gehören, anders als beispielsweise Erzählungen, denen in den meisten Fällen dieser Formalismus fremd ist. Vielleicht sind ja Computerspiele weder eine neue Art des Erzählens, noch ein neues Spielgenre, als vielmehr eine neue Umgebung für Genres, die bereits bekannt sind und die in diesem neuen Medien zusammengeführt werden. Computerspiele machen diesen Prozeß der Verschmelzung von zuvor getrennten Kategorien im besonderen deutlich; allgemein ist diese Verschmelzung, die auch als Hybridisierung in den Geisteswissenschaften diskutiert wird, ein typisches Merkmal der digitalen Medien.

Literaturhinweise

- Frasca, Gonzalo: Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. 2000.
- Haupt, Heiko: Neue Diskussionen um die ›Schießbude auf dem Schreibtisch‹. In: *Heise Online* vom 8.10.2001 (online^a).
- Kirchmann, Kay: Mendels elektronische Kinder – Anmerkungen zur Hybridkultur. In: Thomsen, Christian W. (Hrsg.): *Hybridkultur: Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste..* Siegen: Universität GH-Siegen 1994, S. 77-86.
- Kittler, Friedrich: Geschichte der Kommunikationsmedien. In: Huber, Jörg (Hrsg.); Müller, Alois (Hrsg.): *Raum und Verfahren*. Basel: Stroemfeld 1993, S. 169-188.
- Schneider, Irmela: Hybridkultur. Eine Spurensuche. In: Thomsen, Christian W. (Hrsg.). *Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste..* Siegen: Universität GH-Siegen 1994, S. 9-24.
- Wenz, Karin: Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung. In: Glasenapp, Jörn (Hrsg.), *Cyberspace und Populärkultur*. Göttingen: Königshausen & Neumann 2002.
- Simanowski, Roberto: Interactive Fiction und Software-Narration. Begriff und Bewertung digitaler Literatur. In: *dichtung-digital*^b 2000.
- Tholen, Georg Christoph: Der Ort des Raums – Erkundigungen zum ›offenen‹ und ›geschlossenen‹ Raum. Vortragsversion zu HyperKult IX *Augmented Space. Reale, virtuelle und Symbolische Räume*. (20.-22.7. 2000, Lüneburg, FB Kulturinformatik, online^c).

^a<http://www.heise.de/newsticker/data/jk-08.10.01-002/>

^b<http://www.dichtung-digital.de/>

^c<http://www.uni-kassel.de/wz2/mitglieder/tholen/texte/thoraumhyp9-1.pdf>