



Transformierte Religionen

Hg. von Inken Prohl, Sven Bretfeld und Jens Schlieter

Oliver Steffen

Religion in Games

Eine Methode für die religionswissenschaftliche
Digitalspieelforschung

Reimer

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der Schweizerischen Gesellschaft für Religionswissenschaft (SGR), der UniBern Forschungsstiftung, der Geschwister Boehringer Ingelheim Stiftung für Geisteswissenschaften in Ingelheim am Rhein sowie der Jubiläumsstiftung der Schweizerischen Mobiliar Genossenschaft.

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

© 2017 by Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin
www.reimer-verlag.de

Umschlaggestaltung: Nicola Willam. Das Umschlagsbild zeigt eine Szene aus dem digitalen Spiel *Faith Fighter* (Molleindustria 2008)

Satz: Dietrich Reimer Verlag, Berlin
Druck: Prime Rate Kft., Budapest
Schriftart: Garamond
Papier: MultiArt Silk 115 g/qm

Alle Rechte vorbehalten
Printed in EU

ISBN 978-3-496-01576-5

Danksagung und Hinweise

Für die Realisierung einer Arbeit wie der vorliegenden wirken viele Umstände und Menschen zusammen:

Prof. Jens Schlieter (Universität Bern), dem Betreuer dieser Arbeit, danke ich für sein Einlassen auf das mehrschichtige Schweifen in „virtuellen Welten“, für die wertvollen Hinweise und Anregungen und die Ermutigungen; Prof. Karénina Kollmar-Paulenz (Universität Bern) und Prof. Oliver Krüger (Universität Freiburg) für ihre Unterstützung im Rahmen der Antragsstellung beim Schweizerischen Nationalfonds.

Viele Digitalspieلفorschende aus verschiedenen akademischen Disziplinen, der Entwicklung und dem Kulturbetrieb haben im Zuge diverser Anfragen und Austauschgelegenheiten zum Thema digitale Spiele und Religion interessante Sichtweisen, Hinweise, und kritische Fragen „eingespielt“: Esther MacCallum Steward, Nathan McKenzie, Brock Dubbels, Thom Gillespie, Justin Parsler, Moses Wolfenstein, Peter Landwehr, Brian Quinn, David Gerber, Errol Thompson, Aaron Oldenburg, Mark J. Nelson, Jose Zagal, Jesper Juul, Barbara Grüter, Jürgen Fritz, Tobias Bevc, Markus Wiemker, Henry Lowood, Klaus Bartels, Mitch Saltykov, Leif Rumbke, Andreas Lange, Mike Skolnik, Kevin Schut, Damien Djaouti, Monica Mayer, Rebecca Mileham, Edward Castronova, Jim Andrews, Kerstin Radde-Antweiler, Fabian Perlini-Pfister und Julian Kücklich. Herzlichen Dank!

Ausserdem haben viele Leute aus diversen Digitalspielszenen und aus der Spielentwicklung zur Entstehung des Werkes beigetragen: Mattias Filler von Piranha Bytes danke ich für den lockeren Austausch und das Interview über Religion in *Risen*; den Betreibern, Administratoren und Moderatoren diverser Internetforen („Anno 1404-Forum“ (Ubisoft), „Risen-Forum“ (Deep Silver), „World of Anno“ und „World of Risen“) für die Unterstützung bei der Kontaktaufnahme mit den Adressaten der Online-Umfrage: Moryarity, OnKeLDead, Tomigaya, Tim Andersson, meditate und dc2; und insbesondere den Mitgliedern der *Anno*- und *Risen*-Communities für die Teilnahme an der Umfrage.

Ein spezieller Dank geht an Ernesto Schultze für die Zusammenarbeit an der Forschungswebseite: Between ‚God Mode‘ and ‚God Mood‘. Religion in Computerspielen und die Bedeutung der Religion für Gamer: www.god-mode.ch; sowie an Beate Behrens, Anna Felmy und Ben Bauer vom Reimer Verlag für die kompetente Betreuung und Arbeit bei der Verwirklichung dieser Publikation.

Schliesslich gebührt mein Dank meiner Familie für das Vertrauen und die langjährige Unterstützung; und meiner Partnerin Barbara für ihre Kommentare zu Kapiteln und Ideen dieser Arbeit sowie für ihre liebevolle und spielerische Begleitung durch so manche Wirklichkeit hindurch.

Dieses Forschungsprojekt wurde durch die finanzielle Unterstützung des Schweizerischen Nationalfonds (SNF) realisiert. Eine Variante der hier entwickelten Methode für die Erfassung religiöser Inhalte in digitalen Spielen (Kapitel 5) wurde publiziert in: Steffen, Oliver (2013): „Spiele mit Glauben. Zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in Computerspielen“. *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 21, Nr. 2: 200–227.

Publiziert wurde das Buch mit freundlicher Unterstützung durch die Schweizerische Gesellschaft für Religionswissenschaft (SGR), die UniBern Forschungsstiftung, die Geschwister Boehringer Ingelheim Stiftung für Geisteswissenschaften in Ingelheim am Rhein sowie die Jubiläumsstiftung der Schweizerischen Mobiliar Genossenschaft.

Teil I:

Einführung

1 Einführung

Seit der kommerziellen Einführung von *PONG* (1972) durch die US-Firma Atari haben sich digitale Spiele vom Randphänomen zum festen Bestandteil der westlichen und mancher asiatischer Populärkulturen entwickelt. Wie bei anderen Medien, die sich in einer Gesellschaft rasant verbreitet und gewachsene hierarchische und kommunikative Strukturen verändert haben, wurde die öffentliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen oft wenig sachlich geführt. Überwog bis in die 1990er Jahre die Kritik an digitalen Spielen, fanden Verfechter des Mediums spätestens ab der Jahrtausendwende in journalistischen und akademischen Publikationen immer mehr Gehör. Dies ging einher mit der Einführung der interdisziplinären Game Studies, die digitale Spiele zunehmend differenzierter betrachtet und dabei als ernstzunehmenden Forschungsgegenstand legitimiert und etabliert haben.¹ Digitale Spiele wurden dabei als Programme, Medien, Spiele, Erzählungen, Simulationen, Arbeit, Performance, Kunst, Unterhaltung, Kommunikation und vieles mehr beschrieben. Religiöse Themen hingegen fanden nur marginal Eingang in diese Arbeiten, so wie digitale Spiele in der Religionswissenschaft bisher wenig beachtet wurden. Dies mag diverse Gründe haben, erstaunt aber angesichts einer Reihe von Fakten: Digitale Spiele sind seit einigen Jahren nicht nur in allen gesellschaftlichen Schichten westlicher und vieler asiatischer Gesellschaften verbreitet und beeinflussen als Formen des sozialen Handelns Kultur, Gesellschaft und Identität.² Sie nehmen häufig auch auf religiöse Vorstellungen und Mythen Bezug. Dabei ist nicht mehr nur an Unterhaltungsspiele zu denken, die religiöse Thematiken zur Belebung ihrer virtuellen Welten einsetzen. Digitale Spiele entwickeln sich zunehmend zu einem Medium, durch welches realweltliche Religionen und religiöse Ansichten ausgedrückt, gelehrt, kritisiert oder beworben werden. Mittlerweile werden digitale Spiele durch religiöse Individuen und Gruppen rezipiert, erörtert, interpretiert und instrumentalisiert. Schliesslich kursieren auch in akademischen Kreisen religiös motivierte Interpretationen von digitalen Spielen, oder es wird die Möglichkeit von Erkenntnissen durch den Vergleich von „Religion“ und digitalen Spielen

1 Vgl. Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (2003): „Introduction“. *The Video Game Theory Reader*, hrsg. v. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron. New York: Routledge: 1–24.

2 Vgl. Krotz, Friedrich (2001/2): „Die Welt im Computer. Überlegungen zu dem unterschätzten Medium ‚Computerspiel‘“. *Ästhetik und Kommunikation* 32, Nr. 115: 25–34, hier 31f.

geltend gemacht.³ Angesichts dieser Tatsachen sind digitale Spiele als Agenten der religiösen Sozialisation und als Gegenstand religiös motivierter Praktiken und Diskurse ernst zu nehmen und zu erforschen.

Gegenwärtig fehlen jedoch Methoden, um die religiösen Aspekte digitaler Spiele wissenschaftlich zu erforschen. Die Ludologie-Narratologie-Debatte, die in den formativen Jahren der Game Studies geführt wurde, zeigt, dass eine vorschnelle Anwendung bestehender kulturwissenschaftlicher Methoden auf digitale Spiele zumindest fragwürdig ist. Um dem Medium gerecht zu werden, bietet sich eine kombinierte Anwendung von Ansätzen der Sozial- und Geisteswissenschaft sowie der Game Studies an.⁴ Wenn es um religiöse Thematiken geht, eignet sich die Religionswissenschaft als interdisziplinäre Kulturwissenschaft, diese Aufgaben zu bewältigen und einen Beitrag zur entstehenden akademischen Forschungsrichtung, damit aber auch zum gesellschaftlichen Diskurs über digitale Spiele zu leisten. Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, eine Herangehensweise zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in digitalen Spielen zu entwickeln und an zwei Fallbeispielen anzuwenden. Die einführenden Kapitel in Teil I geben zunächst einen Überblick sowohl zu digitalen Spielen wie auch der akademischen Beschäftigung mit dem Medium. Das vorliegende Kapitel 1 erläutert die Rahmenbedingungen und den Forschungsstand der kultur- und religionswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, nennt die Ziele, zentrale theoretische Aspekte und die Vorgehensweise der Studie. Das zweite Kapitel führt in Definitionen und Begriffe digitaler Spiele und der Digitalspielforschung ein. Kapitel 3 gibt einen Einblick in die Geschichte und Kultur digitaler Spiele, nennt religiöse Aspekte davon, stellt die in dieser Arbeit untersuchten Beispiel-Digitalspiele *Anno 1404* (Related Designs/Ubisoft 2009) und *Risen* (Piranha Bytes/Deep Silver 2009) vor und formuliert auf dieser Grundlage Hypothesen. Teil II der Studie widmet sich der Entwicklung einer Methode, die religiöse Inhalte in digitalen Spielen systematisch zu erfassen und analysieren vermag. In Kapitel 4 werden zunächst drei Zugänge und ihre Ergebnisse präsentiert, die „spielende Beobachtung“, die Online-Befragung der Spielenden von *Anno 1404* und *Risen* sowie die Befragung der Entwickler. Im fünften Kapitel folgt die Erfassung der religiösen Inhalte: Die durch die „spielende Beobachtung“ festgestellten Inhalte werden vor dem Hintergrund der Religionsästhetik, der polythetischen Religionskonzeption nach Günter Thomas sowie der angewandten Ludologie nach Aki Järvinen auf religionswissenschaftliche Relevanz geprüft. Für die Analyse wird in Kapitel 6 ein Instrument in tabellarischer Form entwickelt, welches ausgewählte relevante Digitalspielzeichen unter ludischen, ästhetischen und semiotischen Aspekten zu beschreiben vermag. In Teil III der Studie werden im siebten Kapitel die Spiele *Anno 1404* und *Risen* vor dem Hintergrund

3 „[A]n approach of religion through ludic practices allows one to take a step back from the traditional textualist paradigm, which prevailed for a long period of time in the study of religion. Studying games or plays immediately directs the scholar towards the dimensions of practice (as opposed to belief), fun or levity (as opposed to seriousness), and visual or material objects (as opposed to texts).“ Bornet, Philippe; Burger, Maya (Hg.) (2012): „Preface“. *Religions in Play. Games, Rituals, and Virtual Worlds*, hrsg. von Philippe Bornet und Maya Burger. Zürich: Pano: 7–11, hier 7–8.

4 Vgl. Steffen, Oliver (2012): „Introduction: Religious Studies’ Approaches to Digital Games“. Bornet/Burger 2012: 249–259.

einiger der in dieser Arbeit ermittelten Resultate sowie des Datenrücklaufs aus der Befragung interpretiert, bevor die Arbeit mit einem umfassenden Fazit in Kapitel 8 abgeschlossen wird.

1.1 Rahmenbedingungen der kulturwissenschaftlichen Erforschung digitaler Spiele

Nachdem die Religionsphänomenologie nicht mehr als religionswissenschaftliche Leitdisziplin gelten kann, richtet sich das Studium der Religion heute vorwiegend nach kulturwissenschaftlichen Grundsätzen aus.⁵ Auch die in dieser Arbeit präsentierte religionswissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen folgt diesem Paradigma. Die Kulturwissenschaften bieten einerseits generelle Perspektiven und Leitfragen, müssen andererseits aber auch Antworten auf diverse Herausforderungen finden, die das Studium der digitalen Spiele mit sich bringt. Im Gegensatz zu einer informatischen oder formalistisch-ludologischen Sicht werden digitale Spiele in den Kulturwissenschaften als Teil der Kultur begriffen, in denen sie entstanden sind. Die Betrachtung und Untersuchung gilt also nicht nur den Spielen selbst, sondern auch den historischen, ideologischen und sozialen Kontexten, in denen sie entwickelt, gespielt und kommuniziert werden.⁶ Hierzu ist beispielsweise ihr Status als „Neue Medien“ und ihr Verhältnis zu älteren Medien zu reflektieren, ihre historische Entwicklung zu berücksichtigen, die Spielenden als zentrale Akteure und Individuen zu beschreiben und die gesellschaftliche Rezeption des Mediums und der zu untersuchenden Spiele zu erfassen. Was die Spiele betrifft, so lässt sich die kulturwissenschaftliche Digitalspielforschung auch ohne zu spielen betreiben. Vorausgesetzt sie wird sorgfältig konzipiert und durchgeführt, ist es einer solchen Forschung zuzutragen, dass sie wertvolle Erkenntnisse über Spiele und die Spielenden an den Tag legt. Es muss aber auch klar sein, dass diese Art von Digitalspielforschung zu ganz anderen Resultaten führen kann als eine Forschung, die ihren Ergebnissen Daten zugrunde legt, die durch systematisches Spielen erhoben wurden; und es muss klar sein, dass dieser nicht-spielerische Zugang zu digitalen Spielen sich der Kritik von Seiten der Game Studies aussetzt, hier von Mia Consalvo ausgedrückt:

„Although it sounds simplistic, many early researchers didn't play the games they used in studies, and this led to research that missed the mark. Would we accept a film studies scholar

5 Vgl. Cancik, Hubert; Gladigow, Burkhard (1988): „Gegenstände und wissenschaftlicher Kontext von Religionswissenschaft“. *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe (HRG)*, hrsg. v. Hubert Cancik, Burkhard Gladigow und Karl-Heinz Kohl. Stuttgart: Kohlhammer: Bd. I, 26–40.

6 Vgl. Vgl. Mäyrä, Frans (2008): *An Introduction to Game Studies. Games and Culture*. Los Angeles u. a.: SAGE Publications: 2; Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press: 505–534; Gunzenhäuser, Randi (2003): „Spielkultur: Stichworte zur kulturwissenschaftlichen Computerspielanalyse“. *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?*, hrsg. v. Evelyne Keitel u. a. Lengerich: Pabst Science Publishers: 49–68.

that doesn't watch movies? Why would a game studies researcher that couldn't find time to play be any more excusable?⁶⁷

Die vorliegende Arbeit unterstützt die Sicht, dass digitale Spiele gespielt werden sollten, um zu einem tieferen Verständnis zu gelangen – gerade, wenn es um die Inhalte von Spielen geht. Ein Grundsatz der kulturwissenschaftlichen Semiotik lautet, dass die untersuchten Zeichen ihre Bedeutung erst durch den kulturellen und historischen Kontext erhalten. Um die Bedeutung dieser Zeichensysteme in Erfahrung zu bringen, müssen Kulturwissenschaftlerinnen und Kulturwissenschaftler die neutrale Beobachterposition aufgeben und in ein Kommunikationsverhältnis mit dem Kontext des Betrachteten treten.⁸ Auf die kulturwissenschaftliche Digitalspielesforschung übertragen bedeutet dies, dass digitale Spiele als kulturelle Zeichensysteme verstanden werden und dass bestimmte Digitalspielinhalte erst durch die spielerische Kommunikation in ihrem grösseren Zusammenhang begriffen werden können. Anders ausgedrückt: Spiele müssen gespielt werden, um sie „dicht“ zu beschreiben.

Damit sind einige potenzielle Schwierigkeiten für das kultur- und religionswissenschaftliche Studium digitaler Spiele angesprochen.⁹ An erster Stelle steht der Zugang zu Spielen und ihren Inhalten. Die Plattformen, auf denen die Programme laufen, erfordern unterschiedliche technische und informatische Kenntnisse. Ältere Spiele laufen auf aktuellen Betriebssystemen oft nicht mehr. Um sie spielen zu können, sind entweder die originalen Geräte anzuschaffen – was mit einem hohen technischen und finanziellen Aufwand verbunden sein kann. Oder es werden Simulatoren älterer Betriebssysteme, so genannte „Emulatoren“, eingesetzt, was aber gegenüber dem Einsatz der originalen Software und Hardware stets mit einem Verlust an ästhetischer Erfahrung bezahlt wird.¹⁰ Auch kulturelle und sprachliche Unterschiede können den Zugang zu digitalen Spielen einschränken. Werden japanische, südkoreanische oder chinesische Spiele und Spielkulturen als Forschungsgegenstand genommen, sind entsprechende Sprachkenntnisse nicht nur hilfreich, sondern teilweise unumgänglich, da viele dieser Spiele im Westen nicht veröffentlicht oder aber durch die Lokalisierung an die westlichen Kulturen angepasst und somit inhaltlich und teilweise auch ästhetisch verändert werden.

- 7 Consalvo, Mia (2009): „Reproducing the Machine“. *Eludamos* 3, Nr. 1: 1–3. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no1-1/98> (24.2.14); Vgl. Consalvo, Mia; Dutton, Nathan (2006): „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games“. *Game Studies* 6, Nr. 1. http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton#b (27.2.14): Fussnote 2.
- 8 Gottowik, Volker (1997): *Konstruktionen des Anderen. Clifford Geertz und die Krise der ethnographischen Repräsentation*. Berlin: Reimer: 223.
- 9 Vgl. Wolf, Mark J. P. (2008): „The Study of Video Games“. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, hrsg. v. Mark J. P. Wolf. Westport/London: Greenwood Press: 21–28; Gunzenhäuser, Randi (2003): „Computerspiele als Herausforderung an die Wissenschaften“, in: Keitel u. a. 2003: 107–114.
- 10 Vgl. Barwick, Joanna u. a. (2011): „Playing games with cultural heritage: A comparative case study analysis of the current status of digital game preservation“. *Games and Culture* 6, Nr. 4: 373–390; Lange, Andreas (2009): „Save Game. Die Bewahrung komplexer digitaler Artefakte am Beispiel von Computerspielen“. *DIGAREC Lectures 2008/2009* (DIGAREC Series 02), hrsg. v. Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam: 46–59.

Laufen die Spiele einmal, müssen die Inhalte besichtigt werden. Dies kann eine weitere Herausforderung sein, denn die Inhalte sind nicht wie bei Büchern oder Filmen ohne Weiteres zugänglich. Um sie zu erfahren, gilt es, z. B. die Steuerung des Spiels zu beherrschen, Rätsel zu lösen, strategisches oder taktisches Geschick zu beweisen. Dabei muss mit einem beträchtlichen Zeitaufwand gerechnet werden. Im Gegensatz zu früheren Medien ist der Zeichensatz in Spielen auch nicht einfach festgelegt und unveränderlich, sondern die Zeichen werden oft erst durch die Eingaben der Spielenden produziert und ihre Sequenz verändert sich bei jedem neuen Spieldurchgang. Aufgrund dieser medialen Eigenschaften bekommen die Spielenden auch selten alle potenziellen Digitalspielinhalte zu Gesicht.

Die Darstellung der Ergebnisse wirft ebenfalls Fragen auf: Wissenschaftliche Forschungsergebnisse werden vorwiegend in sprachlicher Form präsentiert. Diese Form aber wird der multimedialen ästhetischen Digitalspielerfahrung kaum gerecht. Zur Dokumentation lassen sich neben den Spielbeschreibungen Screenshots und allenfalls Videos von ausgewählten Spielszenen verwenden. Dies wiederum berührt Fragen des Urheberrechts, das nicht nur in unterschiedlichen Ländern, sondern auch von unterschiedlichen Spieleproduzenten verschieden gehandhabt wird. Viele Digitalspieلفorschende berufen sich für ihre akademischen Texte auf den Entscheid des neunten US-Berufungsgerichts, Screenshots von digitalen Spielen unter Anwendung des „Zitatrechts“ frei nutzen zu dürfen.¹¹ Für die vorliegende Studie mache ich ebenfalls das Zitatrecht geltend¹²: Das hier präsentierte Bild- und Videomaterial der Beispiel-Digitalspiele wurde im Rahmen der „spielenden Beobachtung“ von mir selbst aufgezeichnet. Es wird als visuelle Unterstützung der Argumentation und damit für das wissenschaftliche Erkenntnisinteresse verwendet.

Schliesslich wirft das Digitalspielen als Forschungstätigkeit auch Fragen bezüglich des Erkenntnisprozesses und der Wissenschaftlichkeit auf, denn Forschende sind bei dieser Tätigkeit Akteure und Beobachtende gleichzeitig. Inwiefern ist dies mit wissenschaftlicher Arbeit zu vereinbaren? In den Game Studies scheint diese Frage wenig reflektiert zu sein. Das im obigen Zitat geäusserte Argument, dass das Spielen des Spielforschers so unerlässlich sei wie das Filmschauen der Filmwissenschaftlerin, impliziert eine erkenntnistheoretische Gleichsetzung: Wenn die Art und Weise, durch das Filmschauen zu Erkenntnissen zu kommen, mit wissenschaftlicher Arbeit

11 Vgl. Perron, Bernard; Wolf, Mark J.P. (2009): „Introduction“. *The Videogame Theory Reader 2*, hrsg. v. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf. New York/London: Routledge: 1–21, hier 10; Patentarcade.com (2000): „Copyright in Screen Shots – Sony v. Bleem (9th Cir. 2000)“, 10.10.00. <http://www.patentarcade.com/2009/10/copyright-in-screen-shots-sony-v-bleem.html> (8.10.12); Whittaker, Jason (2004): *The Cyberspace Handbook*. London/New York: Routledge: 126; sowie die Diskussion „Request for advice with ACM third-party material copyright“ der DiGRA-Diskussionsliste „Gamesnetwork“. <https://listserv.uta.fi/cgi-bin/wa?A0=GAMESNETWORK> (15.10.12).

12 In der Schweiz hält das *Bundesgesetz über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte* in Art. 25.1–2 fest: „Veröffentlichte Werke dürfen zitiert werden, wenn das Zitat zur Erläuterung, als Hinweis oder zur Veranschaulichung dient und der Umfang des Zitats durch diesen Zweck gerechtfertigt ist. Das Zitat als solches und die Quelle müssen bezeichnet werden. Wird in der Quelle auf die Urheberschaft hingewiesen, so ist diese ebenfalls anzugeben.“ Schweizerische Eidgenossenschaft (1992). *Bundesgesetz über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz, URG) vom 9. Oktober 1992 (Stand 1. Januar 2011)*. <http://www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/19920251/> (4.3.14).

zu vereinbaren ist, so muss dies auch für das Digitalspielen gelten. Dieser Schluss ist nicht nur voreilig, sondern auch problematisch, gerade wenn man sich die in den Game Studies oft betonte Differenz des Digitalspielens zu früheren Medien, den Film eingeschlossen, vergegenwärtigt. Es gilt also, den Beobachterstatus der Digitalspielenden zu reflektieren, und dazu soll auf zwei kulturwissenschaftliche Verfahren Bezug genommen werden: die Hermeneutik und die teilnehmende Beobachtung. Hierbei wird argumentiert, dass sich die Position des beobachtenden Digitalspielers zwischen derjenigen eines Lesers im hermeneutischen Sinn und derjenigen eines teilnehmenden Beobachters im anthropologischen Sinn bewegt. Vorauszuschicken ist, dass die folgende Reflexion für die Untersuchung von Digitalspielstrukturen generell gilt und nicht auf die besondere Situation von digitalen virtuellen Welten eingeht, für welche die teilnehmende Beobachtung bereits empfohlen und angewendet wurde.¹³

Einer der frühesten kulturwissenschaftlichen Ansätze der Digitalspieltheorie war es, digitale Spiele als ein literarisches Genre zu verstehen und zu untersuchen.¹⁴ In diesem Zusammenhang wurde der bereits etablierte und vielseitig verwendete Textbegriff auf digitale Spiele angewendet und angenommen, Spiele könnten wie die Texte in Büchern oder Filmen gedeutet werden – bedingt also durch die von der Verfasserin beabsichtigten Bedeutungsgehalte sowie durch die psychischen, sozialen und kulturellen Muster im Rezipienten.¹⁵ Auch die Auffassung, dass der Spieler das Spiel wie der Leser den Text durch seine Tätigkeit bis zu einem bestimmten Grad konstruiert, ist in der kulturwissenschaftlichen Digitalspieelforschung verbreitet.¹⁶ In diesem Sinn liessen sich digitale Spiele eher als quantitative denn als qualitative Erweiterung der Printmedien beschreiben: Das Digitalspielen wäre somit qualitativ nicht anders als das Lesen eines Buches,

- 13 Vgl. Miczek, Nadja (2010): „Von betenden Avataren in virtuellen Welten. Methodologische und methodische Überlegungen zur religionswissenschaftlichen Forschung in virtuellen 3D Welten“. *Marburg Journal of Religion* 15. http://www.uni-marburg.de/fb03/ivk/mjr/pdfs/2010/articles/miczek_2010.pdf (17.6.10); Bainbridge, William Sims; Bainbridge, Wilma Alice (2007): „Electronic Game Research Methodologies: Studying Religious Implications“. *Review of Religious Research* 49. Nr. 1: 35–53.
- 14 In Deutschland fand eine frühe Beschäftigung mit digitalen Spielen in literatur- und filmwissenschaftlicher Hinsicht im Rahmen des DFG-Projekts „Neue Medien im Alltag“ an der Technischen Universität (TU) Chemnitz statt, vgl. <https://web.archive.org/web/20050416191919/http://www.tu-chemnitz.de/phil/hypertexte/publikationen.htm> (3.5.14). Vgl. auch Carr, Diane u. a. (2006): *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity. Umgekehrt gab es bereits in der Antike Versuche, literarische Texte als Spiele zu verstehen, vgl. Kücklich, Julian (2003): „Perspectives of Computer Game Philology“. *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 3, Nr. 1. <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> (13.3.07): [Games as Literature].
- 15 Vgl. Fritz, Jürgen (1995): „Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen“. *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*, hrsg. von Jürgen Fritz. Weinheim/München: Juventa: 11–38, hier 71; Fritz, Jürgen; Misek-Schneider, Karla (1995): „StudentInnen im Sog der Computerspiele“. Fritz 1995: 39–68, hier 59–62; Süß, Gunter (2003): „Filmstudien und Computerspielanalyse“. Keitel u. a. 2003: 33–48, hier 36; Gunzenhäuser: „Spielkultur“. Keitel u. a. 2003: 52; Neitzel, Britta (2001/2): „Die Frage nach Gott oder Warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele?“ *Ästhetik und Kommunikation* 32, Nr. 115: 61–67, hier 65.
- 16 Vgl. Süß: „Filmstudien und Computerspielanalyse“. Keitel u. a. 2003: 36; Gunzenhäuser: „Spielkultur“. Keitel u. a. 2003: 52; Krotz 2001/2: 30; Bünger, Traudl (2005): *Narrative Computerspiele. Struktur und Rezeption*, München: kopaed: 75; Neitzel 2001/2: 65.

nur involviert der Konstruktionsprozess nicht nur ein Sinnesorgan, sondern aufgrund der Multimedialität mehrere; zudem hat eine Spielerin aufgrund der interaktiven Auswahl von Textelementen grösseren Anteil an der Autorschaft des Textes.

Schon früh aber erhoben sich Zweifel an der Zulänglichkeit des narratologischen Zugangs. Espen Aarseth stellt in seinem 1997 erschienenen Buch *Cybertext* einen zentralen Unterschied zwischen „Cybertexten“ und anderen Print- oder „digitalen Texten“ fest: In Cybertexten, zu denen er auch digitale Spiele zählt, erschöpfen sich die Eingriffsmöglichkeiten der Benutzenden nicht in der Auswahl der Textelemente. Durch die aktive, nicht-triviale Teilnahme des „Lesers“ wird die Zusammensetzung der Zeichen selbst verändert. Entsprechend hat das „Lesen“ eines Cybertextes auch eine andere Qualität als etwa das Lesen eines Buches oder das Surfen auf verlinkten Webseiten. Diese Art, einen Text zu durchqueren und dabei zu konstruieren, nennt Espen Aarseth „ergodisch“, abgeleitet aus den griechischen Begriffen *ergon* (Arbeit) und *hodos* (Weg).¹⁷ Im Gegensatz zur Lektüre eines Buches implizieren digitale Spiele auch nicht nur die sozial und kulturell bedingte Art und Intensität der Bedeutungsübertragung und des Selbstbezuges – die bei der Identifikation mit Inhalten und Figuren eine Rolle spielen –, sondern auch das, was der Spielpädagoge Jürgen Fritz „pragmatischer Funktionskreis“ und „syntaktischer Funktionskreis“ nennt.¹⁸ Damit meint er einerseits den Einbezug des Körpers, konkreter die sensomotorische Synchronisierung, die auf der Grundlage von Rückmeldungen durch das Programm eintritt und zur Erweiterung des eigenen Körperschemas führt; und andererseits die Regelkompetenz, d. h. die kognitiven Problemlösungsprozesse während des Spielens. Diese Aspekte führen zu einer veränderten Rezeption: Im Hinblick auf das kognitive Verstehen argumentiert der Kommunikationswissenschaftler Ted Friedman, dass das Digitalspielen auf das Verständnis und die Aneignung der Spielmechanik abzielt und daher nicht in erster Linie eine Interpretation sei, sondern ein Prozess der Demystifizierung oder Dekonstruktion.¹⁹ In einem ähnlichen Sinn unterscheidet der Journalist und Autor Steven Poole die hermeneutische Interpretation, wie sie beim Schauen von Bildern und Kinofilmen stattfindet, von der digitalspieltypischen „pragmatischen“ Interpretation, die das Abschätzen der Wirkungen der eigenen Eingaben sowie das Erfassen der Spielmechanik berücksichtigt.²⁰ Zum Einbezug des Körpers und einer qualitativ unterschiedlichen Kognition gesellt sich eine ebenfalls unterschiedliche emotionale Dimension in der Rezeption von digitalen Spielen. Die verbreitete Ansicht ist, dass Gefühle

17 Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press: 1, 12–13, 75–96. Zum Thema Hypertext und digitale Spiele vgl. Vgl. Friedman, Ted (1995): „Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality“. <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm> (19.9.07): [„Interactive Cinema“]; Kücklich 2003: [Games as Literature]; Wolf/Perron: „Introduction“. Wolf/Perron 2003: 2; sowie Kapitel 2.4.

18 Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 29–35.

19 Friedman 1995: [Computer Gaming as Demystification], [Simulation as Cognitive Mapping]. Vgl. Vgl. Lauteren, Georg (2002): *Das Computerspiel als System und Text. Aktuelle Ansätze zur Theorie eines Mediums* (Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Fakultät für Human- und Sozialwissenschaften der Universität Wien). http://subotron.com/lectures_audio/subotron_lauteren_diplomarbeit_2002.pdf (24.12.07): 115–118.

20 Poole, Steven (2000): *Trigger Happy. The Inner Life of Video Games*. London: Fourth Estate: 197.

beim Digitalspielen generell weniger komplex sind, da sie weniger an die Erzählung, sondern an die spielerische Tätigkeit gebunden sind.²¹ Jürgen Fritz schreibt von einem „befriedigenden Gefühl von Kompetenz und Wirkkraft“, das sich bei der geglückten Aktivierung der Funktionskreise einstellt.²² Solche Gefühle drehen sich um den Erfolg oder Misserfolg in der Spieltätigkeit, also um Lust und Frust. Noch weiter gehen jene Autoren, die das Vorhandensein von Gefühlen in den spielerischen Phasen bezweifeln: Um Erfolg haben zu können, müssten Emotionen beim Spielen weitgehend kontrolliert, d. h. zurückgehalten werden; sie würden sich erst nach der Spannungsphase oder nach dem Spiel entladen.²³

Festzuhalten ist, dass die Teilnahme an einem Spiel anders fordert als die Lektüre eines Textes. Spielende sind körperlich, kognitiv und emotional in Problemlösungsprozesse einbezogen, um überhaupt erst an die Inhalte in Spielen heranzukommen, die dann auf ihre unterschiedlichen Bedeutungen untersucht werden können. Dieser Umstand erinnert an die Situation der Feldforscherin, die am Leben anderer teilnimmt, gerade weil die Lebensinhalte dieser Menschen nicht wie ein „offenes Buch“ vor ihr liegen. Durch die teilnehmende Beobachtung, dem zweiten der zu betrachtenden wissenschaftlichen Verfahren, gelingt es jedoch, die Lebensrealitäten der Erforschten zu rekonstruieren. Wie weit diese Teilnahme reichen soll, ist Gegenstand von methodischen und theoretischen Reflexionen. Eine „dichte“ bzw. „vollständige“ Teilnahme wird nach Gerd Splitter²⁴ sowie James Spradley²⁵ durch eine weitest gehende körperliche, intellektuelle und emotionale Partizipation am sozialen Leben der Beobachteten erreicht, ohne jedoch die wissenschaftlichen Absichten und die Distanz aufzugeben. Dasselbe lässt sich für die Beobach-

21 Vgl. Bünger 2005: 117–118; Berndt, Jürgen (2005): *Bildschirmspiele. Faszination und Wirkung auf die heutige Jugend*. Münster: Monsenstein und Vannerdat: 108, 120; Grodal, Torben (2003): „Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences“. Wolf/Perron 2003: 129–155, hier 136, 151. Zuweilen wird allerdings nach Genre differenziert: Nach Torben Grodal würden Adventures wie *Myst* und *Raven* eher lyrisch-assoziative Erlebnisse erzeugen, d. h. generelle Gefühle, die auf dem parasympathischen Nervensystem basierten, wie sie die älteren Medien erzeugen. Für die neuere Generation von digitalen Spielen, welche den Körper stärker einbeziehen, oder auch für die Serious-Spiele müsste die Frage neu erörtert werden. Auch die Musik in digitalen Spielen wäre eine gesonderte Betrachtung wert, vgl. Weske, Jörg (2000): *Digital Sound and Music in Computer Games*. <http://3daudio.info/gamesound/index.html> (3.5.14): [E: SOUND / MUSIC > SOUND DESIGN > PROS AND CONS OF SOUND-TRACKS]. Andererseits gibt es Forderungen einer Erweiterung des Gefühlsspektrums durch künftige digitale Spiele, vgl. Henry Jenkins in Teil 3 der vierteiligen Dokumentarreihe *Games Odyssey* von Carsten Walter.

22 Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 29, 33. Vgl. Bünger 2005: 87.

23 Berndt 2005: 123; Bünger 2005: 80–81; Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 13.

24 Splitter, Gerd (2001): „Teilnehmende Beobachtung als Dichte Teilnahme“. *Zeitschrift für Ethnologie* 126, Nr. 1: 1–25, hier 19. Zitiert nach: Hauser-Schäublin, Brigitta (2003): „Teilnehmende Beobachtung“. *Methoden und Techniken der Feldforschung*, hrsg. v. Bettina Beer. Berlin: Reimer: 33–54, hier 38–39.

25 Spradley, James P. (1980): *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehard and Winston: 58–62. Zitiert nach: DeWalt, Kathleen M./DeWalt, Billie R. (2002): *Participant Observation. A Guide for Fieldworkers*. Walnut Creek: AltaMira Press: 19–21. Auf die Wichtigkeit der körperlichen Erfahrung für den ethnologischen Erkenntnisgewinn hat zudem Robert Desjarlais hingewiesen: Desjarlais, Robert (1992): *Body and Emotion. The Aesthetics of Illness and Healing in the Nepal Himalayas*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania Press. Zitiert nach: DeWalt/DeWalt 2002: 9–10.

terposition von Digitalspielforschenden geltend machen: Um zu einer „dichten“ Beschreibung des Spiels zu gelangen, ist derselbe körperliche, kognitive und emotionale Einsatz gemäss der Anforderung des Spielsystems gefragt, wie ihn ein Benutzer, der zum Vergnügen spielt, an den Tag legt. Verschieden sind die Absichten: Während der Benutzer das Spiel gewinnen will, will der Beobachter an die relevanten Daten gelangen. In der Anthropologie bedeutet eine solche Beobachterposition die Gleichzeitigkeit von Involviertheit und Loslösung bzw. Nähe und Distanz.²⁶ Dieser Widerspruch kann nicht aufgelöst werden. Vielmehr geht es darum, für den gesamten Zeitraum der Beobachtung eine Balance zu finden. Dies gilt für Digitalspielforschende ebenfalls: Ein Zuviel an Distanz kann sich beim Spielen z. B. darin äussern, dass der Beobachter möglichst schnell an die Daten herankommen will ohne sich mit der Spielstruktur näher auseinanderzusetzen; weniger offensichtliche Lösungswege sowie ludische, ästhetische und narrative Details könnten dabei übersehen werden. Bei einem Zuviel an Nähe droht hingegen das, was in der Anthropologie *going native* genannt wird, die Identifizierung mit der Lebensrealität der Beobachteten. Ein *going native* im anthropologischen Sinn ist für Digitalspielforschende zwar kaum denkbar, da sie Tage und Wochen mit einer lebenspraktisch und zeitlich begrenzten Spielrealität, und nicht Monate oder Jahre mit einer alle Aspekte des Lebens umfassenden anderen Realität verbringen; eine zu grosse Nähe beim Spielen kann sich aber in den Momenten zeigen, wo Digitalspielforschende sich von den ludischen, ästhetischen und narrativen Ereignissen auf dem Bildschirm mitreißen lassen und relevante Daten eher konsumieren statt erheben. Eine „dichte“ oder „komplette“ Teilnahme am Untersuchungsgegenstand gilt in der Anthropologie zudem als problematisch, wenn die Erkenntnis auf Erlebnissen basiert, die nur schwierig in Worte gefasst werden können.²⁷ Auch hier ist die Situation für Digitalspielforschende weniger dramatisch, da Spiele trotz ihrer Pluralität von Strategien und Lösungswegen und trotz der Individualität von Spieldurchgängen eine inhaltliche und strukturelle objektive Basis haben, die bei Bedarf mehrmals durchforscht werden kann. Auf diese Weise können emotionale Erlebnisse, Vorlieben etc. wie beim Lesen eines Textes bis zu einem bestimmten Grad relativiert werden. Die Grenzen der Adaption der teilnehmenden Beobachtung auf die Analyse von digitalen Spielen zeigen sich dort sehr deutlich, wo das Konzept von einer sozialen Basis abhängig gemacht wird, nämlich wenn es um die Untersuchung von menschlichem Verhalten geht.²⁸ Während die soziale Basis in virtuellen Welten von Massively Multiplayer Online Games (MMOG) vorhanden ist, sieht dies bei Spielen, die von einer Person allein gespielt werden (Singleplayer-Spiele), anders aus. Auf der anderen Seite fallen beim Studium von Singleplayer-Spielen auch die Probleme weg, die mit einer sozialen Basis verbunden sein können, z. B. die verschiedenen Arten von zwischenmenschlichen Beziehungen (Sexualität, Macht), die Bedrohung und Gefährdung der Forschenden, das Misstrauen, die Erwartungen der Beobachteten, die Verletzung von Privatsphäre oder die Rolle,

26 Paul, Benjamin (1953): „Interview Techniques and Field Relationships“. *Anthropology Today*, hrsg. v. Alfred Kroeber. Chicago: Univ. of Chicago Press: 430–51, hier 69 [!]. Zitiert nach: DeWalt/DeWalt 2002: 23. Vgl. auch: Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 38; DeWalt/DeWalt 2002: 18.

27 Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 38–39; DeWalt/DeWalt 2002: 17.

28 Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 34.

die die Feldforschenden aufgrund ihres Geschlechts, ihrer Hautfarbe, ihres sozialen Status oder ihrer Nationalität innehaben.²⁹

Auf den Punkt gebracht haben Digitalspielforschende beim Spielen den Status von „spielenden Beobachtern“. Die Teilnahme von „spielenden Beobachtern“ an ihrem Untersuchungsgegenstand geht aufgrund der ergodischen Textkonstruktion und der körperlichen, kognitiven und emotionalen Involviertheit in Problemlösungsprozesse weiter als bei der Lektüre eines Textes oder dem Schauen eines Films. Gleichzeitig ist sie weniger weitreichend als die Teilnahme von Feldforschenden, da zumindest die körperliche und emotionale Beziehung zum Gegenstand weniger komplex ist als im Fall der Teilnahme an sozialen Aktivitäten, was den Widerspruch zwischen Teilnahme und Beobachtung weniger akut macht. Die „Wissenschaftlichkeit“ dieser Beobachterpositionen schliesslich hängt davon ab, wie sehr sie mit den Kriterien wissenschaftlichen Arbeitens zu vereinbaren sind. Als solche Kriterien gelten z. B. die sprachliche Klarheit, Verständlichkeit und Widerspruchsfreiheit, die Begründung, die methodische Herangehensweise, die Objektivität sowie die intersubjektive Überprüfbarkeit.³⁰ Die Kriterien, die im Zusammenhang mit der Beobachterposition am ehesten zur Debatte stehen, sind die Objektivität und die intersubjektive Überprüfbarkeit. Damit ist das Ideal angesprochen, Aussagen von allgemeiner Gültigkeit zu machen, die nicht von individuellen Vorlieben und Werturteilen abhängen und die durch die Anwendung der stets gleichen Methoden verifiziert werden können. Wenn also „Wissenschaftlichkeit“ bedeutet, Erkenntnisse durch einen möglichst hohen Grad an Objektivität und intersubjektiver Überprüfbarkeit sowie durch einen möglichst kleinen Grad an persönlicher emotionaler Beteiligung zu gewinnen³¹, ist die „spielende Beobachtung“ weniger mit Wissenschaftlichkeit zu vereinbaren als die auf schriftliche Texte bezogene Hermeneutik, aber mehr als die „dichteren“ Formen der teilnehmenden Beobachtung.

29 Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 39–41; DeWalt/DeWalt 2002: 25–26.

30 Vgl. Stichwort „Wissenschaft“. Sandkühler, Hans Jörg (Hg.) (1990): *Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften* (4 Bde.). Hamburg: Felix Reimer Verlag: 915; Wohlgenannt, Rudolf (1969): „Was ist Wissenschaft?“ *Wissenschaftstheorie, Wissenschaft und Philosophie*, hrsg. von S. Moser und S. J. Schmidt. Braunschweig: Bd. 2, 197. Zitiert nach: Baumgartner, Hans Michael (1973–74): „Wissenschaft“. *Handbuch philosophischer Grundbegriffe*, hrsg. v. Hermann Krings u. a. München: Kösel: 1753; Chalmers, Alan F. u. a. (Hg.) (1989): *Wege der Wissenschaft. Einführung in die Wissenschaftstheorie*, Berlin/Heidelberg: Springer (1. Aufl. 1986): 7.

31 Vgl. Mittelstrass, Jürgen (Hg.) (1980–1996): *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*. Stuttgart: Metzler: 282–284, 1053.