

Gegnerschaft im Computerspiel

Formen des Agonalen in digitalen Spielen

Joël Kaczmarek

DIGAREC Series 03

Gegnerschaft im Computerspiel

Formen des Agonalen in digitalen Spielen

Joël Kaczmarek

DIGAREC Series 03

Universitätsverlag Potsdam 2010

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.

Universitätsverlag Potsdam 2010

Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam

Tel.: ++49 (0) 331 / 9 77 46 23

Fax: ++49 (0) 331 / 9 77 34 74

Web: <http://info.ub.uni-potsdam.de/verlag.htm>

E-Mail: verlag@uni-potsdam.de

DIGAREC Series wird herausgegeben vom:

Digital Games Research Center

www.digarec.org

Wissenschaftlicher Beirat:

Prof. Dr. Oliver Castendyk (Medienrecht, Erich Pommer Institut Potsdam)

Prof. Winfried Gerling (Fachbereich Design, Fachhochschule Potsdam)

Prof. Dr. Barbara Krahé (Institut für Psychologie, Universität Potsdam)

Prof. Dr. Dieter Mersch (Institut für Künste und Medien, Universität Potsdam)

Prof. Dr. Torsten Schaub (Institut für Informatik, Universität Potsdam)

Prof. Ulrich Weinberg (School of Design Thinking, Hasso-Plattner-Institut Potsdam)

Diese Veröffentlichung wurde ermöglicht durch den „Wissenschaftlich-publizistischen Förderpreis der Rosa-Luxemburg-Stiftung Brandenburg“.

Das Manuskript ist urheberrechtlich geschützt.

Layout: Klaus Zimmermann (www.signandshine.com)

Satz: Martina Kellner

Proof-Editing: Joël Kaczmarek

Druck: docupoint GmbH Magdeburg

ISSN 1867-6219 (print), 1867-6227 (online)

ISBN 978-3-86956-010-6

Zugleich online veröffentlicht auf dem Publikationsserver der Universität Potsdam:

URL <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2010/3391/>

URN [urn:nbn:de:kobv:517-opus-33917](http://nbn:de:kobv:517-opus-33917)

[<http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kobv:517-opus-33917>]

Gewidmet den besten Eltern der Welt (meinen).
Marlis und Jörg Kaczmarek

Inhalt

- Vorwort** – 008
- 1 Einleitung** – 011
- 2 Wettbewerb** – 014
 - 2.1 Die Gemeinsamkeit von Wettbewerb und Sport:
Ziel- und Chancengleichheit – 016
 - 2.2 Die Rolle der Regel beim Wettbewerb – 019
 - 2.3 Beispiel: PONG – 026
- 3 Feindschaft** – 030
 - 3.1 Plot: Feindschaft als Zustand – 032
 - 3.2 Story: Feindschaft als Prozess – 041
 - 3.3 Beispiel: HALO – 053
- 4 Umgebung** – 056
 - 4.1 Parcours: Gleichbleibende Herausforderungen – 058
 - 4.2 Terrain: Unvorhersagbare Herausforderungen – 064
 - 4.3 Beispiel: SIM CITY – 069
- 5 Zusammenhang der Typologie** – 072
- 6 Merkmale der Gegnerschaftstypen** – 076
 - 6.1 Die Spielerdimension des Wettbewerbs – 079
 - 6.1.1 Identitätsebene des Avatars: Haltung und Motive – 080
 - 6.1.2 Technik-Ebene: Motive und Unversehrtheit – 083
 - 6.1.3 Gameplay-Ebene: Chancengleichheit und
Unversehrtheit – 086
 - 6.2 Die Gegnerdimension der Feindschaft – 090
 - 6.2.1 Vor dem Spiel: Identität und Zielsetzungen – 091
 - 6.2.2 Während des Spiels: Vernichtungsbereitschaft und
Unausgeglichenheit – 093
 - 6.3 Die Umweltdimension der Umgebung – 097

7 Zusammenfassung und Anwendung – 099

8 Ausblick – 108

9 Nachweise – 115

Biographie – 122

Vorwort

Die Veröffentlichung dieser Abschlussarbeit des Master-Studiengangs Europäische Medienwissenschaft ist aus mehreren Gründen ein Glücksfall für die Computerspielforschung: Der Titel der Arbeit macht frühzeitig deutlich, für welches Problem sie eine Lösung präsentieren möchte. Das ist in den kulturwissenschaftlichen Fächern längst nicht selbstverständlich. Die Arbeit möchte die Klassifizierung von Computerspielen erleichtern – für den Alltagsgebrauch, für die Wissenschaft. Das ist ein riesenhafter Anspruch, der tatsächlich eingelöst wird.

Die nur scheinbar simple Einteilung in „Wettbewerbsspiele“, „Feindschaftsspiele“ und „Umgebungsspiele“ wird unter dem Fokus der Agonalität entwickelt und bewährt sich in mindestens zwei Kontexten: Sie ist anschließbar an wissenschaftliche Diskurse, die längst in teilweise überkomplexer Weise „Ordnung zu schaffen“ versuchen, und sie leuchtet auch dem Laien oder dem Nutzer sofort ein.

Die weitere Differenzierung ihrer Bausteine aus der politischen Ideengeschichte heraus – beispielsweise in eine „Prozesshaftigkeit der Feindschaft“ – überzeugt ebenfalls. Die Texte der politischen Theorie von Carl Schmitt über Carl von Clausewitz bis zurück zu Thomas Hobbes werden gewinnbringend „ins Spiel gebracht“ und sorgen für eine geistreiche kulturwissenschaftliche Fundierung und Ausgestaltung der Arbeit.

Gleichzeitig werden genauestens immer wieder die problematischen Unterscheidungen und Abgrenzungen von Programmcode und begrenztem Kreativitätsspielraum, von Game und Play, von Plot und Story reflektiert, die seit langem eine spezifische Herausforderung der Games Studies darstellen.

Ganz beiläufig richtet die Arbeit schließlich auch einen neuen Blick auf die Ebene der Gewaltökonomie, indem den verschiedenen Spieltypen überzeugend eine je eigene Umgangs- und Wirkungs-

weise der Gewalt nachgewiesen wird, so dass die eingefahrenen Debatten um Gewalttätigkeit und Gewaltpotenzial der digitalen Spielwelt produktiver wieder aufgelegt werden könnten. Das Ganze wird an einer Vielzahl von empirischen Einzelspielen gezeigt und bietet überdies eine intelligente Aufklärung über Bildungsdetails der Problematik wie etwa die Herkunft des „Parcours“.

Sicherlich wird man für die großen Kategorien und Unterscheidungen der Welt der Spiele weiter auf grundlegende Arbeiten Johan Huizingas (1938), Roger Caillois (1958) und Friedrich Georg Jünger (1953) zurückgreifen, aber diese Arbeit hat ihnen erstaunlicherweise einiges hinzuzufügen.

Prof. Dr. Heiko Christians
Potsdam, 31. März 2010

Gegnerschaft im Computerspiel

Formen des Agonalen in digitalen Spielen

Gegnerschaft im Computerspiel widmet sich der Betrachtung der verschiedenen Gegnerschaftsformen in Computerspielen als Ausdruck ihrer Interaktivität, wobei eine dreiteilige Typologie generiert wird, mit der die Gegnerschaftsarten eines jeden Spieles abgedeckt werden können. Hierbei wird unterschieden zwischen dem „Wettbewerb“ (dieser zeichnet sich durch Chancengleichheit der Teilnehmer bei einer auf dasselbe Ziel ausgerichteten Bewegung aus), der „Feindschaft“ (bei der die Spieler unterschiedliche, häufig konträre Ziele verfolgen und eine gegenseitige Tötungsbereitschaft aufweisen) sowie der „Umgebung“ (bei der die Spieler nicht gegen einen realen Feind, sondern gegen die Hindernisse der Spielwelt antreten). Aus medienwissenschaftlicher Sicht spielt die Betrachtung der konzeptuellen Einbindung von Gewalt in den Spielekontext eine zentrale Rolle. Auf diese Weise wird versucht, die Interaktivität des Computerspiels anhand von agonalen Spielelementen zu systematisieren. Gewalt wird im Falle des Wettbewerbs domestiziert, durch die Feindschaft zelebriert und bei der Umgebung kanalisiert. Es soll in *Gegnerschaft im Computerspiel* jedoch weniger eine pädagogische, als vielmehr eine analytische Herangehensweise an das Computerspiel vollzogen werden. Darüber hinaus werden im Verlauf der Argumentation Kriterien herausgearbeitet, anhand derer sich die unterschiedlichen Formen von Gegnerschaft identifizieren lassen. Es wird eine simple Einteilungsmatrix bereitgestellt, die die Gegnerschaftsformen in Bezug zueinander setzt und deren Verhältnis verdeutlicht. Den Abschluss bildet ein Ausblick zur gängigen Spielhaltung von Computerspielern, der andeutet, wie diese theoretischen Konzepte in der Praxis mit Inhalten umgesetzt werden.

1 Einleitung: Typologisierung anhand von Gegnerschaftsformen

Seit Beginn der 1990er Jahre gingen vor allem im Vorlauf zur Debatte um so genannte „Killerspiele“ zahlreiche deutschsprachige Arbeiten auf die Wirkungen von Egoshootern ein und diskutierten die Indizierung von Computerspielen. Dennoch erfreut sich das Computerspiel auch einer immer vielfältiger werdenden wissenschaftlichen Betrachtung. Als Grund hierfür wird oft die steigende Beliebtheit von Computerspielen angeführt. Seitdem die Branche höhere Verkaufszahlen erzielt, als Kino- und DVD-Markt zusammen, erweitert sich das wissenschaftliche Interesse am Computerspiel als Medium. Eine Generation von Wissenschaftlern, die mit Computerspielen aufgewachsen ist, befasst sich unter anderem mit der Frage, wie Computerspiele in eine konsistente theoretische Ordnung zu bringen sind, die vielfältige analytische Schnittstellen zu anderen Disziplinen birgt. Viele der aktuellen wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema behandeln daher Aspekte wie das Verhältnis von Raum und Zeit (Aarseth 2001, Günzel 2008a), die Debatte zwischen Narration und Ludologie (Neitzel et. al. 2004; Frasca 1999) oder breit angelegte Versuche einer konsistenten Systematisierung (Aarseth et. al. 2003).

Das Computerspiel ist ein Medium, das sich dadurch auszeichnet, dass sein Rezipient aktiv an der Gestaltung des Inhaltes mitwirken kann. Es erlaubt – im Unterschied zu Medien wie dem Film oder dem Roman –, dass jeder Rezipient seine ‚eigene‘ Geschichte erzählt, mit der Geschichte interagiert. Der Reiz des Computerspiels liegt in seiner Interaktivität. Es lädt gewissermaßen dazu ein, es von dieser Interaktivität her zu analysieren. In diesem Buch geht es deshalb darum, dem in Form eines Systematisierungsversuches Rechnung zu tragen. Doch erfolgt dies nicht primär von der Seite des Spielers her, sondern vielmehr im Ausgang von den Elementen, mit denen er interagiert: seine Gegner. Zumal es bisher an einer konsistenten

Behandlung der Gegnerformen von Computerspielen fehlt, wird dazu eine Typologie aus drei verschiedenen Formen der Gegnerschaft heraus gearbeitet, anhand deren Alleinstellungsmerkmalen sich die wesentlichen Elemente des Computerspiels aufzeigen lassen. Wenn auf „das“ Computerspiel Bezug genommen wird, meint dies eine computerbasierte Form des interaktiven Spiels, bei dem der Spieler mit einem Avatar in einer virtuellen Umgebung durch Eingabegeräte Handlungen vollzieht.

Primär wird es darum gehen, eine medienwissenschaftliche Konzeption von Gegnerschaft im Computerspiel zu entwickeln. Gegnerschaft wird dabei als ein Setup von agonalen Elementen verstanden, das dem Spieler Widerstände zur Bewältigung vorsetzt. Bei den erarbeiteten Gegnerschaftsformen handelt es sich um Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung. Während der Spieler beim *Wettbewerb* unter Fairness das gleiche Ziel wie seine Widersacher verfolgt, greift er bei der *Feindschaft* zu den Waffen und versucht, seine Gegner von deren antagonistischen Zielen abzubringen. Das *Umgebungsspiel* kommt hingegen gänzlich ohne virtuelle Gegner aus und basiert allein auf gegenständlichen Hindernissen. Darüber hinaus werden Kriterien benannt, die helfen, jedes Computerspiel zu einer dieser Gegnerschaftsformen zuzuordnen.

Ein solches Vorgehen birgt verschiedene Vorteile und vermeidet die Schwierigkeiten, mit denen sich bisherige Systematisierungen auseinanderzusetzen hatten. Zum Beispiel sind die Genres der Computerspiele-Industrie zum Teil unspezifisch und ad hoc. Sie basieren oftmals auf arbiträren Definitionsmerkmalen und weisen fließende Grenzen auf, die zahlreiche Verbindungen zulassen. Umfangreiche Genre-Modelle wie etwa das von Mark Wolf (2005) sind zwar weniger arbiträr, dafür aber ebenso wenig praktikabel. Gleichzeitig nähern sich die verschiedenen Systematisierungsversuche dem Computerspiel mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten und sind daher miteinander nur schwer zu vereinen. Die Genres und bestehenden

Systematisierungen haben ihre Berechtigung und sollen durch die vorgeschlagene Gegnerschaftstypologie auch nicht ersetzt werden. Vielmehr geht es darum, ein analytisches Werkzeug bereitzustellen, das zugleich spezifisch auf die interaktiven Inhalte des Computerspiels eingeht, wie auch vermeidet, in seinen Zuordnungen arbiträr oder uneindeutig zu sein. Grundsätzlich soll das Computerspiel bezüglich seiner interaktiven Prägung untersucht werden, weshalb Spieler und Gegner stets im Zusammenhang behandelt werden, um so ein umfassendes Bild der Interaktivität zu gewinnen.

Dieses Herangehen ermöglicht Kombinationen mit Typologien, die andere Schwerpunkte setzen (z.B. Aarseth et. al. 2003; Wolf 2005), und schafft zudem Anknüpfungspunkte für pädagogische und andere Betrachtungen. Indem eine Reduktion auf drei wesentliche Typen erfolgt, entsteht ein vereinfachtes und allgemeines Raster für Computerspiele, das auch diachron, d.h. auf deren Geschichte, anwendbar ist: Nähert man sich dem Computerspiel unter dem Gesichtspunkt der Gegnerschaft, kann PONG (1972) ebenso klassifiziert werden wie WORLD OF WARCRAFT (2005) oder GRAND THEFT AUTO IV (2008, im folgenden: GTA IV) und auch kommende Entwicklungen können Berücksichtigung finden. Dies ermöglicht einen sowohl allgemeinen wie auch einfachen Kriterienkatalog, der allein vom Gameplay ausgeht und sich auf das konzentriert, was Computerspiele auszeichnet: Interaktivität. Eine wissenschaftliche Betrachtung des Computerspiels erfordert eine solche Reduktionsleistung, insbesondere mit Blick auf die Heterogenität und Vielfalt der Spiele.

Wenn das Computerspiel unter dem Aspekt der Interaktivität mit den agonalen Elementen der Gegnerschaft hin beschrieben wird, liegt eine Betrachtung der Rolle von Gewalt nahe. Dies erfolgt hier nur im Ansatz. Eine medienwissenschaftliche Betrachtung, die sich der Rolle von Gewalt im Computerspiel von einer konzeptuellen Seite her nähert, wirft Fragen auf: Welcher strategische Status kommt Gewalt im Spiel zu? Wie wird in verschiedenen Spielformen

mit ihr umgegangen? Bestimmt die Gegnerschaftsform eines Computerspiels über die Handhabung der spielimmanenten Gewalt? Eine medienwissenschaftliche Herangehensweise, die sich nicht für Wirkungen, sondern für den interaktiven Aufbau eines Spiels interessiert, gewährleistet darüber auch eine Relevanz über das Fachgebiet hinaus: Ein pädagogischer Ansatz könnte etwa mit dieser Typologie arbeiten, um besonders gewaltvolle Spielevertreter zu identifizieren und an konzeptuelle Faktoren zu koppeln.

Es wird zu prüfen sein, welche gegnerschaftliche Anordnung Gewalt domestiziert, zelebriert, kanalisiert usw. Dies ist auch in der umgekehrten Richtung von Belang: Da es der Computerspiele-Forschung bisher an ausgeprägten Beschreibungsmodellen fehlt, ist es unumgänglich, sich auf die Erkenntnisse anderer wissenschaftlicher Disziplinen zu stützen. So wird etwa auf Konzepte der Kriegstheorie, der Politischen Theorie und der Umgebungspsychologie zurückgegriffen. Dennoch bildet Gewalt nicht den Hauptfokus dieses Buches, sondern es wird vielmehr darum gehen, einen Beschreibungsmodus für Computerspiele zu finden, der ihrer interaktiven Komponente gerecht wird, die Rolle von Gewalt mit bedenkt und stets die Besonderheiten des Computerspiels im Auge behält. Die Überlegungen zu Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung werden dafür an verschiedene Beispiele geknüpft, die praxisnah die Unterscheidungsmerkmale belegen und sowohl historisch als auch technisch divers sind.

2 Wettbewerb

Es handelt sich beim Wettbewerb um eine Form von Computerspielen, bei denen mehrere Spieler in Konkurrenz um ein identisches Gut antreten. Das heißt die Konkurrenten verfolgen ein und dasselbe Ziel, so beispielsweise im Rahmen eines Wettlaufs, wo es gilt, als erster eine Zielmarke zu erreichen. Alle Teilnehmer des Spiels sind auf einen Zielzustand fixiert, den nur einer von ihnen als Erster erreichen kann. Es gibt genau einen Sieger (oder ein Siegerteam), was die Bri-

sanz der Konkurrenz begründet. Dieser Konkurrenzakt vollzieht sich unter einer die Teilnehmer schützenden Chancengleichheit. Durch Chancengleichheit wird gewährleistet, dass die am Ende stehenden Ergebnisse einen objektiven Leistungsvergleich erlauben und dass sich keiner der Teilnehmer um eine Störung sorgen muss. Die wettbewerbsartige Gegnerschaftsform lässt sich in seinen Eigenschaften insofern anschaulich mit dem Phänomen des Sports beschreiben, als dieser eine Form des Wettbewerbs in der realen Welt (z.B. Leichtathletik, Fußball) darstellt. Sport ist im Folgenden herangezogen, um Zielstellung und Funktionsweise des Wettbewerbskonzepts für das Computerspiel zu illustrieren (2.1).

Damit die Spieler durch eine Chancengleichheit vor Spielverstößen geschützt werden können, bedarf der Wettbewerb eines umfassenden Sets an Regeln, welche das Wettbewerbsspiel in Zeit und Raum abgrenzen. Zur näheren Beschreibung dieser Schutzregeln kann auf den englischen Philosophen Thomas Hobbes zurückgegriffen werden, da dieser zu den ersten Staatstheoretikern zählt, welche eine Gewaltenteilung zum Schutz der Gesellschaftsinstanzen vorsehen. Ferner beschreibt Hobbes in einem Gedankenexperiment zum Naturzustand sehr anschaulich die besondere Rolle der Regel als Mittel zum Schutz von Individuen (2.2). Seine Konzeption des Gesellschaftsgründungsprozesses, der in einer komplexen und sozial abgeschlossenen Entität mündet, weist Parallelen zum abgeschlossenen Spielgefüge des Wettbewerbs auf. Die Beschreibung anhand von Hobbes' Gesellschaftstheorie basiert folglich auf der Analogie zwischen dem Regelbruch des Wettbewerbs und dem Naturzustand bzw. dem regelkonformen Verhalten und dem Gesellschaftskonzept.

2.1 Die Gemeinsamkeit von Wettbewerb und Sport: Ziel- und Chancengleichheit

Im Wettbewerb geht es grundlegend darum, seine Leistung mit anderen Mitspielern in Bezug auf eine Eigenschaft zu vergleichen. Es besteht Rivalität hinsichtlich einer einzigen Fähigkeit. Der französische Soziologe Roger Caillois konzipiert in seinem Werk *Die Spiele und die Menschen* vier Hauptkategorien von Spielen, wobei er mit der griechischen Bezeichnung des *agôn* den Gegenstand des Wettbewerbs als reine Form der persönlichen Leistung umschreibt (Caillois 1982:21-22). Das Antriebsmoment des Wettbewerbs ist entsprechend Anerkennung: Im Computerspiel dreht sich alles darum, mit seinem Avatar Höchstleistungen zu erbringen und den Spieler an seine geistig-motorischen Grenzen zu führen, wofür er dann mit Highscores belohnt wird. Ob bei Sportspielen wie FIFA 07 (2006), Partyspielen wie MARIO PARTY 6 (2005) oder Karaoke-Wettkämpfen wie SINGSTAR POP HITS (2007) – der Spieler versucht stets besser zu sein als seine Konkurrenten (siehe dazu Abbildung 1 und 2 auf der nächsten Seite), gleich ob es sich bei diesen um eine künstliche Intelligenz oder einen anderen menschlichen Mitspieler handelt. Aus seinem menschlichen Antrieb nach Anerkennung heraus versucht er, mehr Tore zu erzielen (etwa in FIFA 07), Gewinner der meisten Sterne zu sein (so in MARIO PARTY 6) oder die Töne eines vorgegebenen Liedes besser zu treffen (wie beispielsweise bei SINGSTAR POP HITS). Damit ein Anreiz zum Spielen besteht und die Spannung erhalten bleibt, ist es erforderlich, dass der Ausgang des Wettbewerbs bis zum Ende ungewiss ist. Ein (Computerspiel-)Wettbewerb, dessen Ergebnis schon feststeht, ist kein Wettbewerb mehr, da jegliche Anstrengung obsolet würde. Warum sollte sich der Spieler anstrengen, wenn das Schicksal seines Avatars schon feststünde? Die Unvorhersehbarkeit des Spieldausgangs zeichnet auch den Bereich des Sports aus, auf dessen Basis sich die Eigenheiten des Computerspielwettbewerbs anschaulich beschreiben lassen.



Abb. 1 und 2: FIFA 07 (www.imageshack.us) und SING STAR POP HITS (www.acegamez.com)

Wie auch der Sport ist der Wettbewerb jenseits des Konkurrenzgedankens folgenlos, d.h. seine persönliche Leistung zum Ausdruck zu bringen, ist seine einzige Zielsetzung. Er drückt sonst nichts aus und produziert keinen messbaren Gewinn. Freilich existieren externe Nutzen, wie etwa Trainingseffekte oder Preisgelder bei Turnierspielen, doch diese liegen streng genommen jenseits des Computerspiels: Wettbewerb ist an und für sich ein reiner Selbstzweck. Eine Eigenschaft, die sich auch beim Sport findet und die sich mit Spieledefinitionen, wie Friedrich Georg Jünger sie vorschlägt, decken: Spiele verfolgen keinen Zweck außer ihrer selbst und sind in diesem Sinne nutzlos (Jünger 1953:9, 95 und 189). Jünger, dessen Buch *Die Spiele* in diesem Kontext leider weitgehend unbeachtet blieb, definiert das Spiel gemäß den auf das Spielen bezogenen Handlungen und schließt externe Outcomes (z.B. Geldgewinne) als dem Spiel extern aus. ‚Nutzlos‘ ist das Wettbewerbsspiel dadurch, dass es allein im Prozess aufgeht. Mit dem Ausschalten des Computers endet der Wettbewerb. Der Literaturwissenschaftler Hans Ulrich Gumbrecht spricht in seinem *Lob des Sports* gar von einer „Insularität“ des Sports (Gumbrecht 2005:28 und 49), mit der sich auch der Wettbewerb beschreiben lässt: Der Wettbewerb grenzt sich vom Alltag ab und macht sich zu einer soziokulturellen Enklave in Zeit und Raum. Er stellt eine Art Zeitblase im Alltag dar, eine „stehende Bewegung“

(Krämer 2005:15), die zwar permanent wiederkehrt, jedoch nichts hervorbringt und bei jedem neuen Mal auf ein Ergebnis wartet. Die einzigen Produkte des Wettbewerbs sind der Siegerpokal und der Highscore. Sie geben Auskunft über den besten Spieler und werden von allen Mitspielern begehrt. Jenseits dessen hat der Wettbewerb in diesem Sinne kein „Gedächtnis“, d.h. jeder Neustart bildet auch einen Neuanfang und macht ihn dadurch unvorhersehbar. Die Läufer eines Wettrennens sind sich des Ausgangs ebenso ungewiss wie die Spieler einer Partie MARIO PARTY 6. Deshalb erlauben computerbasierte Wettbewerbsspiele in der Regel kein Speichern während des eigentlichen Spiels, weil dies dem Wettbewerb die Spannung nehmen und seinen Vollzug dadurch sinnlos machen würde. Der Spieler könnte den Handlungsvollzug immer wieder neu laden und so die Schwierigkeiten des Spiels einfach überkommen.

Was den Sport in besonderer Weise zur Beschreibung des Wettbewerbskonzepts qualifiziert, ist seine Betonung der Chancengleichheit: Der sportliche Wettbewerb vollzieht sich als Akt reiner Konkurrenz, wobei sich eigens der Begriff der „Fairness“ heraus geprägt hat, um auf die Wichtigkeit der Regelbeachtung zu verweisen. Auch für das Computerspiel gilt, dass die Leistung aller Spieler im Wettbewerb nur verglichen werden kann, wenn für alle die gleichen Bedingungen herrschen. Die Chancengleichheit soll gewährleisten, dass optimale Bedingungen für das Vollziehen der eigenen Leistung bestehen und dadurch eine bessere Erfolgsbewertung im Vergleich der Teilnehmer möglich wird. Allerdings lässt sich Chancengleichheit nie vollständig realisieren. Der Läufer auf der Innenbahn sieht sich mit ebenso anderen Bedingungen konfrontiert, wie der MARIO PARTY 6-Spieler, der als zweites am Zug ist. Im Computerspiel gilt dies umso mehr, insofern der Computer dem menschlichen Spieler stets überlegen ist. Deshalb erlauben viele Spiele die Spielstärke des Computers anhand von Schwierigkeitsgraden einzustellen. Der Spieler kann damit Sorge tragen, dass der Computergegner seine überlegenen Fähigkeiten

nur in einem Maße einsetzt, das es ihm erlaubt, sich auf höhere Leistungsniveaus zu „trainieren“. Dies stellt insofern keine unzulässige Beeinflussung des Gleichheitsgedankens dar, als diese Form des „Handicaps“ auf Seiten des Computers sichern soll, dass das Ergebnis nicht schon durch die Unterlegenheit des Spielers feststeht.

2.2 Die Rolle der Regel beim Wettbewerb

Im Sinne dieses Konkurrierens unter Chancengleichheit will zwar keiner der Kombattanten dem Anderen ernsthaft Schaden zufügen, sondern lediglich seine Überlegenheit unter Beweis stellen (Caillois 1982:24). Dennoch ist – wie im Sport auch – eine „Domestizierung potentiell gewalttätiger Kämpfe und Auseinandersetzungen durch einen institutionellen Rahmen fester Regeln“ notwendig (Gumbrecht 2005:46). Es gilt, den „rechtlichen Raum“ für den Leistungsvergleich zu bereiten. Anhand von Regeln wird das Wettbewerbsspiel von dem, was als „Alltag“ bezeichnet wird, abgegrenzt. Die Regeln begründen seine Insularität und schützen die Spieler. Sie gelten nur für ein bestimmtes Computerspiel, jenseits dessen sie wirkungslos sind. Umgekehrt sind jene Lebensbereiche, die nicht von ihnen erfasst werden, nicht Teil des Spiels. Regeln etablieren hierfür zeitliche und räumliche Grenzen, binnen derer sie ihre Wirkung entfalten. Nur während FIFA 07 auf dem Bildschirm läuft, erhält der Spieler eine Strafe, wenn er bestimmte Knöpfe zu einem bestimmten Zeitpunkt drückt und so einen anderen Spieler foult. Die Foulregel gilt nur für dieses Spiel, an dieser Stelle und zu dieser Zeit. Die Unterordnung unter das Regelwerk erfolgt auf fakultativer Basis, insofern jeder der Spieler der Übernahme der Regeln freiwillig zustimmt. Mitspieler ist nur, wer dem Regelwerk zugestimmt hat bzw. Regeln können umgekehrt nur auf Mitspieler angewandt werden.

Thomas Hobbes führt in seiner Schrift *Leviathan* von 1651 ein anthropologisches Gedankenspiel durch, das äußerst treffend den Zustand beschreibt, den es beim Wettbewerb im Computerspiel zu ver-

meiden gilt. Mit dem Naturzustand des Menschen schildert Hobbes einen vorstaatlichen Zustand ohne Gesetz und Sicherheit, in dem ein „Krieg aller gegen alle“ herrscht (Hobbes 2005:151). Dabei handelt es sich um ein anarchisches Verhältnis der Menschen untereinander, in dem jeder zur Gefahr des Anderen wird, weil die Menschen von Konkurrenz, Ruhmsucht und Misstrauen getrieben sind (ebd. 2005:115). Berühmt als Beschreibung für den Naturzustand des Menschen wurde in diesem Zusammenhang seine Passage aus der Widmung des Werkes *Vom Bürger*: „Homo homini lupus“ (der Mensch ist dem Menschen ein Wolf), d.h. die Menschen werden untereinander zur gegenseitigen Gefahr. Exakt solch einen rechtsfreien Zustand, indem jeder alles beanspruchen kann, gilt es zu vermeiden, wenn bei einem Computerspiel von einem Wettbewerb gesprochen werden soll. Ein dem Wettbewerb hinderlicher Zustand beginnt bereits mit der Bereitschaft zu Gewalt und nicht erst mit dem Gewaltakt selbst, weil dies ein Klima der Unsicherheit schafft.

Was sind also notwendige Definitionsmerkmale der Gegnerschaftsform des Wettbewerbs? – Ein Wettbewerb kann erst mit Schutz entstehen. Da allen Spielern mehr oder weniger die gleichen Fähigkeiten zukommen, bedarf es einer Anordnung, welche die Nutzung von Gewalt verbietet. Gewalt muss für den Wettbewerb domestiziert werden. Sie muss entweder vollständig ausgeschlossen oder so inkorporiert werden, dass sie dem Wettbewerbsinhalt dient. Es bedarf einer Prävention, um dem Recht auf Unversehrtheit der Spieler-Avatare nachzukommen. Bei MARIO KART 64 (1997) wird der Spieler durch einen ‚Dreher‘ bestraft, wenn er am Rennbeginn versucht, sich durch einen Frühstart einen Vorteil zu erschleichen. Bei FIFA 07 kann der Avatar die Spieler der gegnerischen Mannschaft nicht töten. Allenfalls verletzen und in diesem Fall würde er mit großer Wahrscheinlichkeit eine Strafe davontragen. Bei SINGSTAR (2004) dürfen zwar alle Spieler, die an der Reihe sind, versuchen, die richtigen Töne zu treffen, nicht aber ist es ihnen möglich, etwa dem

Gegner das Mikrofon auszuschalten. Es gilt: Alle Spieler-Avatare, die an einem Wettbewerb teilnehmen, bleiben unverletzt und haben dieselben Möglichkeiten. Mit dem Sport gesprochen herrscht „Fair Play“, oder wie Hobbes es formulieren würde: Es herrscht „Frieden“ dank einer schützenden Rechtsgleichheit.



Abb. 3 und 4: Bei Wettbewerben wird es bestraft, wenn man sich einen Vorteil erschleicht (www.gamefaqs.com, www.masterszone.net)

Hobbes schildert einen Modus zum Überkommen des Naturzustands, der ihn qualifiziert, den Eintritt in das Wettbewerbsspiel zu beschreiben: Damit eine allgemeine auf Sicherheit beruhende Chancengleichheit den Leistungsvergleich im Wettbewerb gewährleistet, müssen alle Teilnehmer ihre Rechte freiwillig und verbindlich abtreten. Sie müssen sich einem Regelwerk unterordnen, zu deren Einhaltung sie sich verpflichten. Dazu gestatten sie die Durchsetzung dieses Regelwerks und übertragen alle ihre Rechte auf Basis eines Vertrages von jedem mit jedem (Hobbes 2005:155). Das heißt jeder Teilnehmer sichert jedem seiner Mitspieler zu, sich an die Regeln zu halten. Was bei Hobbes Vertragsunterzeichnung heißt, ist im Wettbewerbsspiel der Spieleintritt, die Gesetze entsprechen den Regeln des Spiels. Im Verhältnis zu den Regeln manifestiert sich die Tugendhaftigkeit des Spielers: Sie halten ihn an, die Grenzen der Fairness und Chancengleichheit zu wahren. Dafür müssen sie freiwillig akzeptiert werden

und für alle Spieler gleichermaßen gelten. Hobbes zieht hierfür einen dem Evangelium entlehnten Ausspruch als Metapher zur besseren Beschreibung heran: „Was ihr wollt, dass euch die Leute tun sollen, das tut ihr ihnen auch“ (ebd.:140). Entscheidend in dieser Analogie sind die Aspekte Schutz und Freiwilligkeit: Die Teilnehmer schränken ihre Möglichkeitsräume freiwillig ein, um sich unter den Schutz eines Regelwerks zu begeben. Sie endmündigen sich quasi selbst.

Damit die Regeln den Spielern Schutz gewähren können, müssen sie auch einforderbar sein. Dies macht es nötig, dass ein Souverän vorhanden ist, der sie durchsetzen kann. Für Hobbes ist dieser Souverän der Staat, welchen er auch als „sterblichen Gott“ oder in Anlehnung an das Buch Hiob „Leviathan“ nennt. Ihm wird, indem alle Menschen der Gemeinschaft ihre Rechte an ihn abtreten, die Macht zuteil, die Schutzregeln der Gemeinschaft durchzusetzen. Dafür baut er auf die „Hilfe der Waffen“, weil „bloße Worte keine Furcht erregen“ (ebd.:151). Beim Computerspiel gestaltet sich die Rolle des Souveräns und der Regeln etwas komplexer: Hier fallen Regel und Souverän als Programmcode zusammen und die Frage, wer im Falle des Wettbewerbs den Souverän als solchen verkörpert, stellt sich daher nur bedingt.

Hobbes beschreibt anschaulich, wie es zum Wettbewerbseintritt kommt, doch dies muss für das Computerspiel weiter differenziert werden. Neben der reinen Spielregel als solcher tritt mit dem Programmcode, d.h. der Algorithmensammlung des Spiels, eine weitere Form hinzu. Man könnte sagen, dass beim Computerspiel die Spielregel in zweierlei Dimensionen zu denken ist. In der Computerspielforschung werden diese beiden Elemente zumeist als „Play“ und „Game“ auseinandergehalten: Diese Unterscheidung findet sich bereits bei Caillois (1982), der zwischen dem kindlichen oder freien Spiel als *paidia* und dem geregelten und sanktionierten Spiel als *ludus* unterscheidet. Während ‚Play‘ das je individuelle Spielverhalten des Spielers in der konkreten Situation beschreibt, bezieht ‚Game‘

sich auf die Vorgaben des Programmcodes und den konstitutiven Rahmen des Spiels. Anhand des Programmcodes ist festgelegt, welche Manöver dem Spieler zu welcher Zeit und an welchem Ort möglich sind und wie die Spielwelt darauf reagiert. Alle Eigenschaften und möglichen Inhalte des Spiels sind durch den Programmcode determiniert.

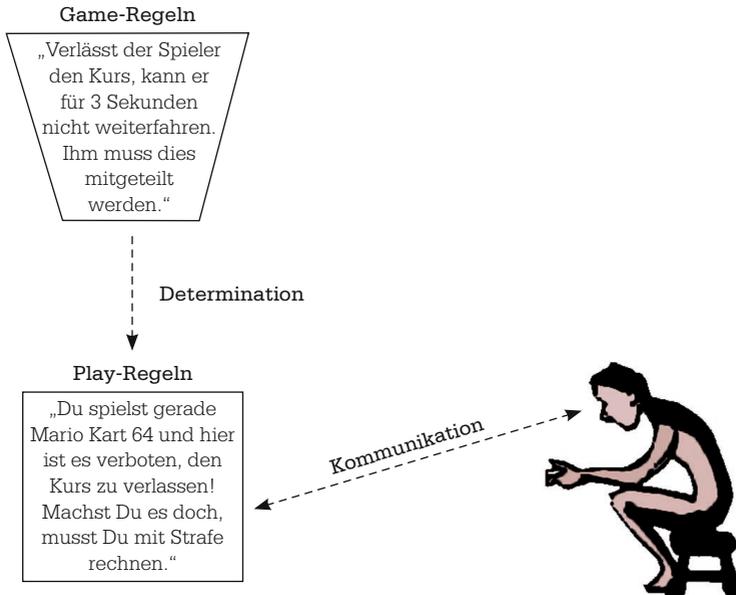


Abb. 5: Darstellung der Interaktion von Game- und Play-Regeln
(www.shawnrider.com)

Auf der Ebene des Games werden dem Spieler alle möglichen Spielzüge sozusagen in „Stand-by-Form“ vorgegeben: Der Möglichkeitsrahmen ist vorhanden, die Ausführung liegt an ihm. Hier kommt nun das Play ‚ins Spiel‘: Die Ebene des Plays ist die konkrete Spielsituation, d.h. wie besagter Möglichkeitsrahmen durch das konkrete

Gameplay realisiert wird. Der Spieler erweckt durch sein Spiel die Routinen des Game zum Leben. Game meint den Zustand des Spiels, in dem alle Möglichkeiten ausformuliert, aber unvollzogen sind. Play ist hingegen der Prozess des Spielens, bei dem jeder Spieler unterschiedliche Wege vollzieht und daher unterschiedliche Inhalte aktiviert. Game und Play müssen immer zusammen gedacht werden. Die Game-Ebene setzt die strukturellen Grenzen der Play-Aktivität, bleibt ohne den Play-Prozess aber nur ein Set an rigiden Regeln.

Wenn von den Regeln des Wettbewerbs gesprochen wird, sind diese in jenen beiden Dimensionen zu unterscheiden: Einerseits geben „Game-Regeln“ das gesamte Spektrum an möglichen Aktionen vor. Was von den Game-Regeln nicht erfasst wird, ist für den Spieler nicht durchführbar. Andererseits stellen „Play-Regeln“ die konkreten spielinternen Regeln dar, denen der Spieler im Laufe der Handlung begegnet. Sie sind die einzig „sichtbaren“ Regeln für ihn. Zum Beispiel wird ihm mitgeteilt, dass er bei FIFA 07 keinen der anderen Spieler foulen darf. Oder bei MARIO KART 64 wird es bestraft, wenn man mit seinem Auto den Kurs verlässt. Der Spieler bekommt die Play-Regeln entweder durch direkte Ansprache oder in Form einer Reaktion auf sein Handeln mitgeteilt und kann sie brechen, muss jedoch gegebenenfalls mit einer Strafe rechnen. Der Souverän des Gameplay kann dann beispielsweise in Form eines Schiedsrichters auftreten.

Dahinter versteckt sich als übergreifender Souverän der Programmcode des Spiels. Wenn für den Spieler während des Gameplay Regeln bestehen, die er potentiell brechen kann, müssen ihm diese auch eindeutig beigebracht werden, damit er um ihre Einhaltung weiß. Im Gegensatz zu den Play-Regeln, zu deren Einhaltung sich der Spieler entscheiden kann, können die Game-Regeln nicht gebrochen werden, da diese durch den Programmcode definiert werden und damit unhintergebar sind. Hier von „Regeln“ zu sprechen ist insofern z.T. paradox, als dass die Game-Regeln de facto nicht hintergebar

sind, es sei denn, man programmiert neue Routinen zum Quellcode des Spiels hinzu. Dann handelt es sich jedoch nicht mehr um dasselbe Spiel. Ein Falschspielen im Sinne von Betrügen („Cheaten“) ist folglich nur auf Ebene der Play-Regeln möglich und dann nur, weil die Game-Regeln diese Möglichkeit vorsehen.

Man könnte sagen, der Game-Anteil stellt die Meta-Regeln des ganzen Spiels dar und die Play-Ebene besteht aus innerspielerischen Regeln, denen sich der Spieler stellt und die von ersteren, d.h. durch den Computer, erschaffen und durchgeführt werden. Der Programmcode ist somit eine Form von ludisch nicht hintergehbarem Souverän, der jedoch auf der Play-Ebene Regeln einrichtet, über deren Befolgung der Spieler sehr wohl entscheiden kann und eventuell mit entsprechenden Strafen zu rechnen hat. Der Programmcode ist zugleich Begründer der Regeln als auch ihr Vollstrecker.

Ein anschauliches Beispiel liefert der Action-Shooter SWAT 4 (2005, Abbildung 6 und 7). Der Spieler kommandiert ein Polizeikommando, das Geiselsituationen gewaltsam auflösen muss. Dabei handelt es sich zwar nicht um ein Wettbewerbsspiel, weil bezüglich der Terroristen wechselseitige Vernichtungsmöglichkeiten bestehen, SWAT 4 beschreibt aber anschaulich das Verhältnis von Play- und Game-Regeln: Als Polizist muss der Spieler versuchen, alle Geiseln zu retten und die Terroristen auszuschalten. Stirbt der Spieler oder kommt eine Geisel zu Tode, gilt das Spiel als verloren und ein neuer Versuch kann gestartet werden. Die Game-Regel gibt dieses Verbot vor und lässt es als Regel für das Play innerhalb des Gameplay kommunizieren. So wird für den Spieler eine Play-Regel als Vertreter der Game-Regel sichtbar, die regelwidriges Verhalten straft (wiederum auf Basis des Game-Zusammenhanges). Mehr noch: Das Eintreten der Strafe zu verhindern ist sogar das eigentliche Spielziel. Der Spieler versucht, den Tod der Geiseln zu verhindern und setzt hierfür seine taktischen Fähigkeiten gezielt ein.



Abb. 6 und 7: Bei SWAT 4 (2005) bestimmen die In-Game-Regeln, dass Geiseln gerettet werden müssen (Screenshots)

Der Wettbewerb vollzieht sich auf diese Weise im Gegensatz zu den anderen Gegnerschaftsformen ‚gesittet‘. Er etabliert durch seinen Regelkatalog einen Wertekanon der Chancengleichheit und der Unversehrtheit der Teilnehmer. Er domestiziert Gewalt. Auf diese Weise können alle Spieler die gleichen Ziele verfolgen und am Ende ihre Leistungen vergleichen. Hobbes beschreibt die Entstehung dieses Settings anschaulich und wenngleich sein Konzept nach heutigen staatsrechtlichen Maßstäben veraltet sein mag, wird er den Charakteristika des Wettbewerbs dafür umso mehr gerecht. Seine eindeutige Machtstruktur entspricht der Situation im Computerspiel, bei der anhand der Totalität des Programmcodes, die Merkmale des Wettbewerbs realisiert werden.

2.3 Beispiel: PONG

Der Wettbewerb basiert im Wesentlichen auf drei zentralen Eigenschaften: Die Spieler verfolgen bei ihm dieselbe Zielsetzung (I) und treten dafür in Leistungskonkurrenz (II). Damit dieser Leistungsvergleich eine Aussagekraft erhält, muss er unter Chancengleichheit (III) vollzogen werden. Dies umfasst vor allem auch die Unversehrtheit aller beteiligten Spieler-Avatare. Ein Beispiel, das diese Eigenschaft illustriert, ist das 1972 von Atari veröffentlichte PONG, welches zum

ersten weltweit populären Videospiel wurde und eine Reinform des Wettbewerbs darstellt. Jeder der beiden Spieler steuert über einen Drehknopf einen an einen Schläger erinnernden senkrechten Strich und versucht damit einen sich bewegenden runden Punkt zu treffen. Der Bildschirm ist in zwei Hälften unterteilt, die keiner der Spieler überschreiten kann. Es ist nur möglich, die Schläger auf- und abwärts zu manövrieren. Trifft einer der Spieler den Ball, wird dieser zum Gegner zurück katapultiert. Trifft er ihn nicht, verschwindet der Ball im Spielaus hinter ihm und der Gegner erhält einen Punkt.

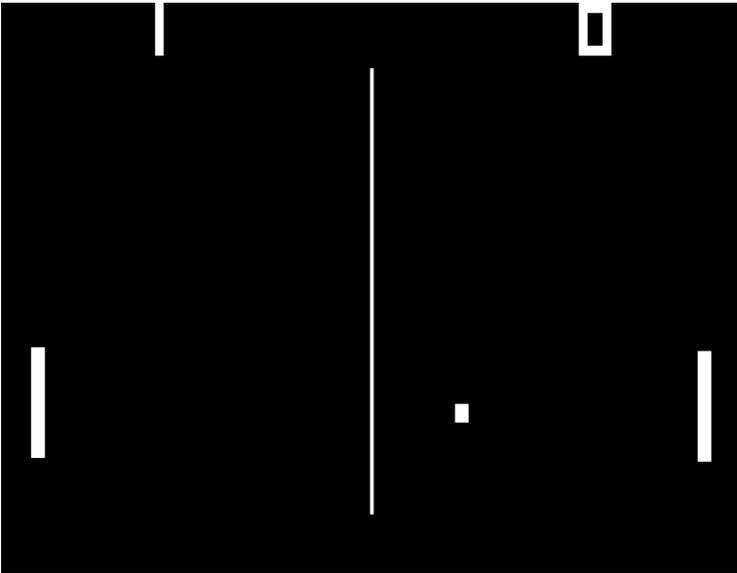


Abb. 8: Bildausschnitt aus PONG (1972, www.gamefaqs.com)

Was macht PONG zu einem Wettbewerbsspiel? – In einem räumlich und zeitlich abgegrenzten Raum verfolgen beide Spieler dasselbe Ziel: Den Ball in das Aus des Gegners zu transportieren, um so Punkte zu erhalten und die eigene Überlegenheit zu beweisen.

Beiden sind dabei die gleichen Chancen eingeräumt: Sie verfügen über einen Schläger, den sie wie der Gegner nur auf und ab bewegen können und die Reaktionen des Balles bei Kontakt gleichen einander stets. Die Positionen der Spieler liegen einander diametral gegenüber, denn durch die räumliche Trennung der Spieler wird die Unversehrtheit des jeweiligen Gegners gewährleistet.

Die gesamte Spielsituation basiert auf Spielregeln, zu deren Einhaltung sich die Spieler freiwillig verpflichten. Vergeht ihnen die Lust, können sie das Spiel jederzeit beenden. Die Play-Regeln sind bei PONG insofern nicht gesondert zu betrachten, als sie mit den Game-Regeln zusammenfallen. Es gibt zu keinem Zeitpunkt die Möglichkeit, ein regelwidriges Verhalten an den Tag zu legen, zumal der Spieler in seiner Bewegungsfreiheit streng reglementiert ist. Der Souverän, der über den Spielverlauf wacht, bleibt unbekannt und abstrakt. Er tritt im Spiel nur dadurch in Erscheinung, dass er den Punktestand angibt. Als Souverän bei PONG kann folglich allein die Programmarchitektur gelten, zumal diese die Bewegungsfreiheit der Spieler regelt, den Spielraum abgrenzt, die Ballphysik steuert, die Punkteregelung aufführt usw.

Es wurde bereits gezeigt, dass die Rolle des Souveräns, wie sie dem staatspolitischen Kontext entlehnt wurde, im Falle des Computerspiels häufig einzig durch den Programmcode wahrgenommen und damit nicht hintergebar wird. Auch die explizite Möglichkeit zu regelwidrigem Verhalten stellt eher eine Seltenheit dar und ist nur gegeben, wenn auf der Game-Ebene eine entsprechende Play-Regel vorgesehen ist und es dem Spieler ermöglicht, bewusst eine vorab deklarierte Regel zu brechen. Im Falle von PONG ist eine solche Möglichkeit nicht vorgesehen.

PONG begrenzt Gewalt auf das Zurückschlagen des Balles und sieht sonst keine Möglichkeit des aktiven Eingreifens vor. Gewalt in destruktiver Weise (im Sinne eines Angriffs auf den Gegner, der diesen in seinen Spielmöglichkeiten einschränkt) hat im Falle von

PONG keinen Platz. Damit erfüllt es eine der wesentlichen Eigenschaften des Wettbewerbs: Spielgewalt im Sinne eines Versuchs, die Chancengleichheit aufzuheben, wird verboten, indem diese Gewalt durch Regeln domestiziert wird. Exemplarisch für alle Wettbewerbsformen ist PONG das Zusammenspiel aus Konkurrenz um ein einheitliches Ziel zu Eigen. Beim Erreichen dieses Zieles herrscht Chancengleichheit. Gesichert wird diese Chancengleichheit durch das Aufstellen von Regeln. Ein Spieler darf den anderen nicht beim Zurückschlagen des Balles stören. Für den Wettbewerb ist Gewalt nur solange zulässig und ein legitimes Mittel, wie sie konstruktiv einem dem Spiel dienlichen Zweck gewidmet ist – und das heißt hier den Spieler seinem Ziel näher zu bringen ohne dem Gegenüber zu schaden. Domestizierung von Gewalt erfordert also einen Akteur, der über die Straffälligkeit von Gewalt befindet, entsprechende Schutzmaßnahmen etabliert, Strafen für die Übertretung dieser Schutzmaßnahmen ersinnt und diese dann umzusetzen vermag. Diese Rolle fällt dem Programmcode zu.

Darüber hinaus kann neben PONG – das selbst ja in Anlehnung an Tischtennis entstand – aufgrund der konzeptuellen Verwandtschaft des Wettbewerbs zum Bereich des Sports freilich auch jedes Sportspiel als entsprechendes Beispiel herangezogen werden. Fußballspiele wie FIFA 07 oder Autorennspiele wie GRAN TURISMO 5 PROLOGUE (2008) sind hier prominente Vertreter. Sie vollziehen sich als chancengleicher Wettbewerb in einem vom Alltag abgegrenzten Zeit-Raum-Kontinuum unter der Leitung eines übergeordneten Souveräns. Ersteres beinhaltet mit dem Schiedsrichter gar eine inner-spielerische Repräsentation dieses Souveräns (Programmcode), der hier als Richter über die Handlungen des Spielers auftritt.

3 Feindschaft

Feindschaft als Gegnerschaftsform des Computerspiels besteht aus zwei zentralen Elementen: Den antagonistischen Zielsetzungen der Akteure und einer gegenseitigen Tötungsbereitschaft zur Erreichung dieser Ziele. Diese beiden Elemente existieren auf je unterschiedlichen Ebenen: Die antagonistischen Zielsetzungen werden im Computerspiel durch die Filmsequenzen vorgestellt. Der Programmcode gibt darüber eine Zielsetzung vor und legt fest, wie sich diese über das ganze Spiel hinweg weiter ausgestalten. Die Vernichtungsbereitschaft hingegen manifestiert sich im aktiven Spiel des Spielers. Am Spieler ist es, die vom Code vorgesehenen Ausgestaltungen durch sein Spiel zu aktivieren. Dabei handelt es sich um den zuvor bereits thematisierten Dualismus von Game (Zielsetzungen) und Play (Vernichtungsbereitschaft). Die Game-Ebene determiniert, wer aufgrund seiner antagonistischen Zielsetzungen für den Spieler als Feind zu gelten hat. De facto erschafft sie diesen Feind durch ihre Routinen erst. Auf der Play-Ebene ist es dem Spieler dann überlassen, wie er sich diesem Antagonismus nähert. Er kann selbstständig ausgestalten, wie und ob überhaupt er seine Feinde auszuschalten gedenkt.

Insofern der Spieler hier größtenteils nicht mit expliziten Regeln (im Sinne von Verboten wie im Wettbewerb), sondern eher mit Begrenzungen seiner Möglichkeiten (z.B. blockierte Wege, Feinde in der Überzahl) konfrontiert wird und da er in gewisser Weise eine vom Programmcode vorgefertigte Möglichkeitsauswahl zu einer Handlung ausformuliert, lässt sich der Game-Play-Dualismus anschaulicher anhand des Zusammenhangs von Story und Plot beschreiben, der für das Medium Film bereits häufig zur Anwendung kam (z.B. Neitzel 2005, Altman 2006). Bezieht man Game und Play auf diese Unterscheidung, erweckt der Spieler den Plot (Play) zum Leben, indem er aus dem Möglichkeitspool der Story (Game) Spielhandlungen vollzieht. Plot und Story sind dabei im Computerspiel nicht so einfach wie für den Film auseinander zu halten, weil Story und Plot

als Zusammenspiel von Filmsequenz und Spielerhandlung eng miteinander verbunden sind, nahtlos ineinander übergehen und sich je nach der Spielentwicklung auch anders ausgestalten. Hier werden Plot und Story daher folgendermaßen definiert: Der Plot ist der ursächliche Zusammenhang eines vorgestellten Ereignisverlaufs zu einem bestimmten Erzählende. Am deutlichsten (aber längst nicht alleinig) manifestiert er sich in Filmsequenzen, weil der durch den Programmcode vorgesehene Handlungskomplex so dem Spieler kommuniziert wird. Die Story wird hingegen als Vorrat an Erzähl-Möglichkeiten definiert, den der Programmcode dem Spieler anbietet und aus dem dieser durch sein Spielen auswählt und den Plot ausgestaltet. Wenn man so will, stellt die Story (Game) den Masterplan für das Handlungsgeschehen dar und der Plot (Play) ist dann die letztendlich resultierende De-facto-Entwicklung, die der Spieler gemäß seinen Möglichkeiten vornimmt.

Daraus folgt eine doppelte Charakteristik der Feindschaft im Computerspiel: Einerseits ist sie ein Zustand. Und zwar in Form der Feindschafts-Zuschreibungen auf Basis der durch den Programmcode vorgegebenen antagonistischen Ziele. Die feindschaftlichen Parteien sind in Konkurrenz um nicht-identische Güter und verfolgen unterschiedliche Ziele. Beim Computerspiel erfolgt die Feind-Identifikation des Anderen anhand von Filmsequenzen und somit auf Ebene des Plots. Feindschaft ist also zunächst ein Zustand, bei dessen Definition der Computerspieler in der Regel passiv bleibt. Unter 3.1 ist daher durch Rückgriff auf Carl Schmitts *Der Begriff des Politischen* beschrieben, welche Relevanz der Feindschaft als Zustand zukommt und wie sich die zugrunde liegende Freund-Feind-Unterscheidung beim Computerspiel gestaltet. Schmitts Arbeit eignet sich hierfür in besonderer Weise, da er die zugrundeliegende Akteurs- und Handlungskonstellation zum Mittelpunkt seiner Argumentation macht, wobei deutlich wird, dass der eigentliche Kampf nur eine von verschiedenen Möglichkeiten darstellt.

Andererseits ist Feindschaft im Computerspiel ein Prozess auf Ebene der Story: Hier handelt der Spieler interaktiv, entwickelt die Bereitschaft zu Töten und setzt sie in die Tat um. Feindschaft vollzieht sich nicht unter Chancengleichheit, sondern kann unausgeglichen sein. Dies mündet dann in explizite Tötungsbereitschaft, wenn die Lebensart und die damit verbundenen Interessen des als Feind identifizierten die eigene Lebensweise derartig bedrohen, dass seine Auslöschung unumgänglich ist. Dies ist im Computerspiel gewissermaßen die Regel. Neben seiner Manifestation als Zustand (Freund-Feind-Unterscheidung des Plots) ist Feindschaft daher ebenfalls als Prozess zu betrachten (Story). Als Prozess inkorporiert sie aktive Gewalt und lässt sich daher mit Konzepten aus der Kriegstheorie beschreiben. Unter 3.2 ist die gezielte und rückgekoppelte Austragung der Gewalt innerhalb der Feindschaft anhand der Ausführungen von Carl von Clausewitz in seiner 1832 postum veröffentlichten Schrift *Vom Kriege* behandelt. Clausewitz' Eignung hierzu erklärt sich aus dessen dezidiertem Behandlung der Kampfelemente des Krieges, die sich in großen Teilen auch auf das Computerspiel übertragen lassen. Wesentlich bei der Darstellung der Feindschaft ist dabei stets die gegenseitige Bezugnahme von Plot und Story, d.h. von Feindschaft als Zustand und Feindschaft als Prozess. Feindschaft im Computerspiel zeichnet sich durch die gegenseitige Beeinflussung dieser beiden Aspekte aus. Der Feindschaftsprozess erklärt sich aus dem vorgelagerten Zustand und beeinflusst diesen gleichzeitig.

3.1 Plot: Feindschaft als Zustand

Der aktuelle Brockhaus definiert Feindschaft als „ein Verhältnis zwischen Personen oder Kollektiven, das durch entschiedene gegenseitige Ablehnung bis hin zum Vernichtungswillen geprägt ist“. Diese allgemeine Aussage kann so auch für das Computerspiel übernommen werden. Doch woher speist sich diese gegenseitige Ablehnung? – Sie ist das Ergebnis einer vorhergehenden Abwägung. Dabei handelt

es sich zunächst einmal um einen Zustand, der sich aus einer expliziten Unterschiedlichkeit herleitet. Das Gegenüber ist etwas signifikant Anderes. Es zeichnet sich durch Gegensätzlichkeit aus, sowohl bezüglich der eigenen Lebensart als auch der resultierenden Motive und Interessen. Die Interessen des Feindes laufen den eigenen Interessen zuwider. Dies macht ihn zum Feind. Der „Capture-the-Flag“-Modus vieler Egoshoooter ist hierfür ein Beispiel: Ein Team muss ein Gebiet verteidigen, während das andere in dieses eindringen, eine Flagge rauben und in sein eigenes Hoheitsgebiet bringen soll. Das Ziel des Einen ist stets das exakt umgekehrte, antagonistische Ziel des Anderen. Die Überlegungen Carl Schmitts zur Rolle der Feindschaft lassen sich zu großen Teilen auf Feindschaft im Computerspiel übertragen, für die gilt: Feindschaft ist mehr als „bloß“ Krieg; sie ist ein Zustand der gegenseitigen Ablehnung und kann zu einer gewaltvollen Handlung werden, wenn die Andersartigkeit des Gegenübers die eigene Lebensart bedroht (Schmitt 1963:27). Aus den gegenläufigen Interessen der Parteien resultiert eine feindselige Haltung, deren Mittel der Krieg werden kann, aber nicht muss.

Wie vollzieht sich dies im Computerspiel? – Bei *COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2* (2000) beginnt das Spiel mit einer ausführlichen Filmsequenz, die den Handlungskontext und die Identität des Spielers darin verdeutlicht: Die Sowjetunion wird von Alexander Romanov und dessen Berater Yuri regiert und startet mit seinen Streitkräften einen Überraschungsangriff auf die Vereinigten Staaten von Amerika. Nach verschiedenen Dialogsequenzen der Protagonisten und Einstellungen zum Einmarsch der Russen wird der Spieler von den Handlungsakteuren in einer Videosequenz direkt angesprochen. Er ist Befehlshaber des US-Militärs und soll in einzelnen Gefechten die USA zum Sieg gegen Russland führen. Damit ist die Feindschaftsdefinition für ihn erfolgt.



Abb. 9 und 10: Subjektive Filmsequenzen und Ingame-Ansichten bei C&C ALARMSTUFE ROT 2 (2000) (www.gamespot.com, www.chip.de)

Der Plot führt ihn in die Spielkonstellation ein und gibt ihm die Mittel an die Hand, die Situation einschätzen zu können (siehe Abbildung 9), was die jeweilige Rollenzuschreibung klar werden lässt: Die sowjetische Armee ist der Feind. Das Computerspiel beginnt für ihn mit einem Zustand der Feindschaftszuschreibung. Nur hat diese Feindschaftszuschreibung nicht der Spieler für sich selbst vorgenommen, sondern diese ist ihm vom Plot vorgegeben, den er nun fortschreiben soll.

Dieser Zustand der Feindschaft besitzt bestimmte Qualitäten: Er bedeutet den intensivsten und äußersten Gegensatz, der denkbar ist. Die Feinddefinition ist rein und unvermischt und insofern auch nicht privat oder persönlich, sondern objektiv. Sie entsteht anhand von objektiven Kriterien (den Interessen der Teilnehmer) und bildet den Überbau für alles Folgende. Allerdings – und dies ist die Besonderheit des Computerspiels – wird dieser Überbau vom Programmierer und nicht vom Spieler gestaltet. Feindschaft beginnt für den Spieler erst mit der Bereitschaft zu Gewalt. Schmitts Aussagen behalten ihre Aussagekraft auch für das Computerspiel: Gewalt als Mittel ist stets eine gegenwärtige Möglichkeit der Feindschaft, jedoch keine Notwendigkeit (Schmitt 1963:32-35). Zunächst etabliert der Programmierer über den Plot nur eine feste Rollenzuschreibung und gibt damit vor, welche Partei der Feind ist. Der Feind stellt etwas existentiell Anderes dar und bedroht dadurch die Interessen der Avatare des

Spielers. Im Computerspiel ist diese Bedrohung stets gegeben; und wenn der Spieler dann aktiv gegen seine Feinde vorgeht, wird die Feindschaft zum Prozess (siehe 3.2).

Ein wesentliches Merkmal der Feindschaft ist, dass sie an Interessenkonstellationen ausgerichtet ist. Carl Schmitt beschreibt dies ausführlich (und dies ist auf das Computerspiel übertragbar): Feindschaft muss stets relational gedacht werden. „Freund“ und „Feind“ bilden ein ähnliches Begriffspaar wie „schön“ und „hässlich“ in der Ästhetik oder „gut“ und „böse“ in der Moral (Schmitt 1963:26-27). Um das Andere, das Feindliche definieren zu können, bedarf es eines Bewusstseins über das Eigene. Um die Russen als Feind zu identifizieren, muss der Spieler auch die Amerikaner erkennen können. Feindschaft ist der „Intensitätsgrad einer Assoziation oder Dissoziation von Menschen“ (ebd.:38) und beinhaltet insofern exakte Rollenmuster von Freund und Feind. Dies verdeutlicht, dass Hobbes' Theorie des Naturzustands für die Feindschaft keine so aufschlussreichen Beschreibungspotenziale birgt, wie für den Wettbewerb. Auf den ersten Blick wäre es denkbar, den Naturzustand – den es für den Wettbewerb zu vermeiden gilt, weil er Tötungsbereitschaft, Unausgeglichenheit und unterschiedliche Zielstellungen beinhaltet – für die Beschreibung von Feindschaft heranzuziehen. Doch greift dies zu kurz, weil Feindschaftsspiele auf einem komplexen Beziehungs- und Rollengeflecht basieren und nicht individualisiert erfolgen. Feindschaft ist totalisiert in Gruppenzugehörigkeiten zu denken und nicht als „Krieg jeder gegen jeden“. Als Heerführer in ALARMSTUFE ROT 2 feuert der Spieler nicht auf jeden, sondern er weiß, wer Feind und wer Freund ist: „Erschieß' die Sowjetsoldaten, hilf den Amerikanern!“ lautet der simple Plot. Im Naturzustand würde der Imperativ lauten: „Schieß' auf alles, es könnte dir schaden!“

Auf welche Weise konzipiert der Programmierer über den Programmcode eine Freund-Feind-Unterscheidung für den Spieler? – Dies lässt sich in Anlehnung an Schmitt wie folgt beschreiben: Die

Freund-Feind-Unterscheidung erfolgt bevor ein feindlicher Akt (im Sinne von Handlung) vollzogen wird. Sie erfolgt vor dem eigentlichen Kampf. Also noch bevor der Spieler aktiv wird. In der realen Welt gestaltet sich dies als eine Kosten-Nutzen-Betrachtung anhand der eigenen Präferenzordnung: Mittels objektiver Kriterien wird entschieden, ob das Gegenüber als Freund oder als Feind einzustufen ist: Wie sind die Interessen aller Beteiligten jeweils gelagert? Welche Interessen divergieren? Wie gestaltet sich die Gesamtsituation? Feindschaft begründet sich für gewöhnlich anhand eines Sachgebiets, das stark genug wird, Freund und Feind für einen größeren Zusammenhang von Menschen zu unterscheiden (z.B. Wirtschaft oder Moral). Dadurch wird es zum „Zentralgebiet“ der Feindschaft (Schmitt 1963:85-89). Im Computerspiel begründet der Programmierer diese Sachverhalte und kreiert Szenarios, die sich einstellen, wenn der Spieler aktiv wird. Diese Szenarios sind im Plot (inaktiv) angelegt – die Handlung des Spielers (Story) formuliert dies aus und das komplexe Beziehungsgeflecht, in dem sich der Spieler befindet, wird so Stück für Stück weiter entwickelt.

Abbildung 11 zeigt, wie sich Feindschaft im Computerspiel vollzieht und welches Feindschaftskonzept dem zugrunde liegt. In der realen und in der virtuellen Welt ist Feindschaft gleichermaßen absolut und nicht unstat, d.h. man ist nicht „ein wenig Feind“, sondern man ist Freund oder Feind. Ein Dazwischen gibt es nicht. Neutralität ist dieser binären Auffassung von Feindschaft fremd. Deshalb werden dem Spieler die Feinde deutlich angezeigt. Vergleichbar der Uniform im Krieg helfen ihm Spielfarben, Gegnermarkierungen u.a. die Feinde zu erkennen. Dennoch ist es sehr wohl möglich, dass sich mit dem Fortgang der Handlung die Freund-Feind-Zuschreibungen wandeln. Je nachdem wie der Spieler den Kampfprozess vollzieht, ergeben sich neue Feindschaften oder es enden die bisherigen. Politische Theorien nennen den Vorgang der Feindbenennung „Hostis-Erklärung“, von griechisch *hostis* für Feind. Ist diese erfolgt, kann

sich dem keiner der Akteure entziehen, bis sie verändert wird. Der Spieler wird angegriffen, egal ob er sich wehrt. Steht die Hostis-Erklärung fest, handelt es sich um einen Zustand. Nur erlaubt das Computerspiel dem Spieler in der Regel nicht, die Hostis-Erklärung selbst vorzunehmen. Sie erfolgt anhand des Plots und der Spieler kann sich dem nicht entziehen. Der Weg zum Zustand der Freund-Feind-Unterscheidung ist also ein Prozess, der im Falle des Computerspiels vom Programmierer vollzogen wird. Sein Abwägungsprozess der Interessen und Rollenzuschreibungen mündet für den Spieler im Startzustand des Spiels: Der Freund-Feind-Unterscheidung, die er mit seiner Handlung fortzuführen hat. Dort beginnt der für ihn eigentliche Feindschaftsprozess.

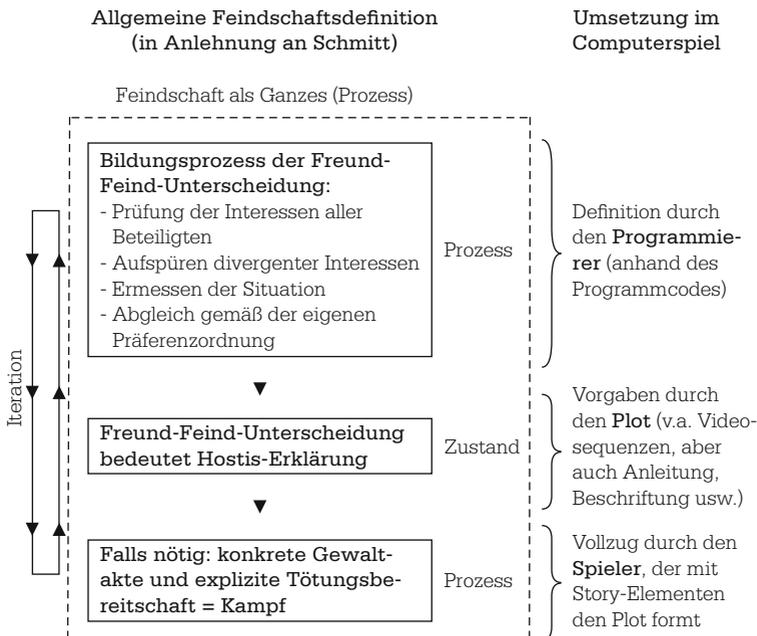


Abb. 11: Systematische Darstellung der allgemeinen Konzeption von Feindschaft und deren Umsetzung

Das Feindschaftsspiel muss also als eine Einheit aus drei wesentlichen Schritten betrachtet werden, wobei es zunächst einen übergeordneten, durch Programmierer gesteuerten Prozess gibt, der zur Feindschaftsdefinition führt, welcher dem Spieler dann durch die Programmarchitektur präsentiert wird, sodass dieser daraufhin schließlich selbst aktiv die Feindschaft als Prozess fortführt. Betrachtet man das Feindschaftsspiel als Ganzes, d.h. als Einheit aus diesen drei Schritten Hostis-Konzeption, -Erklärung und -Ausübung (Gewalt), handelt es sich dabei um einen iterativen Prozess, der sich letztlich anhand der Spielhandlung des Spielers variabel verändert. Diese Veränderung ist jedoch zuvor anhand des Programmcodes determiniert.

Hier kommt wieder der Dualismus von „Game“ und „Play“ zum Tragen: Der Programmcod gibt über den Plot Feindschaftsszenarios vor (Game), die als Möglichkeitsräume vorliegen und vom Spieler auf der Story-Ebene zur Lebendigkeit erweckt werden müssen (Play), indem dieser spielt und Entscheidungen trifft. Durch sein Spielen macht der Spieler Feindschaft erst zum Prozess. Eine Abgrenzung zwischen dem Zustand der Hostis-Erklärung und dem Prozess der Kampfhandlung ist jedoch nur abstrahiert möglich, da diese beiden Elemente im Computerspiel fließend ineinander übergehen. Im Verlauf des Spiels entsteht ein Plot anhand von Filmsequenzen, was zu verschiedenen (Zwischen-)Zuständen von Feindschaft für den Spieler nach jeder dieser Sequenzen führt.

Auf diese Sequenzen hat der Spieler keinen Einfluss, sondern sieht sich dann lediglich mit Zuständen unter veränderten Vorzeichen konfrontiert (er hat neue Feinde, sein Avatar befindet sich in einem neuen Abschnitt, ihm wurden neue Aufgaben gestellt usw.). Dies hängt mit dem Fortschreiten der Handlung zusammen: Dem Computerspiel liegt eine Narration zu Grunde, die durch den Programmcod bis zum Ende ausformuliert sein muss. Zwar ist Feindschaft als Gesamtkonzept ein Prozess, der Spieler wird bei Spieleintritt und nach

den Zwischensequenzen aber mit einem Zustand konfrontiert. Und ehe er nicht aktiv wird, ändert sich an diesem Zustand auch nichts. Filmsequenzen und Spielerhandlung wechseln sich ab und führen je nach Spielhandlung zu unterschiedlichen Spiel-Ergebnissen innerhalb eines vorab konzipierten Möglickeiteengeflechts. Insbesondere Feindschaftsspiele bedürfen der sie unterliegenden Handlung, da diese für die Zuordnung der verschiedenen Spielparteien entscheidend ist.

Der Plot fußt auf den Codezeilen des Programmcodes, d.h. grundsätzlich entscheidet der Programmierer des Computerspiels im Vorfeld über Freund und Feind des Spielers. Dieser kann seine Wahl allenfalls über den Spielkauf steuern: Er hat die Wahl, ob er in CALL OF DUTY (2003) deutsche Soldaten oder in DOOM 3 (2004) Weltraummonster zum Feind haben will usw. Im Computerspiel tritt also häufig der Sonderfall auf, dass der Spieler nicht selbst Freund und Feind unterscheidet. Zwar gibt es Ausnahmen, wie den Multiplayer-Modus von HALF LIFE: COUNTER STRIKE (2000), wo der Spieler eine Seite wählen kann; oder GRAND THEFT AUTO IV, in dem der Spieler zunächst ohne Feinde in der Spielwelt umherstreift und sich Andere erst zum Feind macht, wenn er eine Mission annimmt, ein Polizeiauto rammt o.Ä. Diese Beispiele sind jedoch zu vernachlässigen, weil in der Regel der Plot den Feind vorgibt und wenn das Gameplay dem Spieler ein Mitspracherecht hinsichtlich des Plots einräumt, dann nur, weil der Programmcode dies vorsieht. Das heißt die im Computerspiel möglichen Feindschaften müssen im Vorfeld formuliert und inhaltlich ausgestaltet sein, und der Spieler wählt allenfalls aus einem vorhandenen Plot-Angebot aus. Wenn er eine Wahl getroffen hat, kann er diese meist nicht mehr abwandeln.

Trotz der zu beachtenden Besonderheiten beim Computerspiel stellt Schmitts Charakterisierung der Feindschaft einen optimalen Beschreibungsansatz für das Computerspiel dar. Sein umfassendes Konzept gewährleistet, dass Feindschaft nicht auf Krieg reduziert,

sondern an ein komplexes Beziehungsgeflecht gebunden wird. Auf Basis dessen entstehen gezielt und reflektiert anhand von Rollenzuschreibungen Freund-Feind-Unterscheidungen. Dies setzt nicht notwendigerweise einen Souverän voraus, jedoch besagte klare Rollenzuschreibungen. Schmitt totalisiert den Feindbegriff dahingehend (und dies trägt auch für das Computerspiel), dass er Feindschaft als zusammengesetzten Prozess mit den Aspekten der Hostis-Erklärung (auf Basis von Unterschiedlichkeit) und der Vernichtungsbereitschaft (anhand von kriegerischer Gewalt) begreift. Mit anderen Worten: Feindschaft im Computerspiel ist ein organisiertes, zielgerichtetes Beziehungsgefüge, das sich zwar im Extrem der Kampfhandlung bemerkbar macht, jedoch von der Freund-Feind-Unterscheidung her zu entschlüsseln ist (Schmitt 1963:39). Der militärische Kampf mag seine eigenen Gesichtspunkte haben, erfordert jedoch stets, dass die Entscheidung, wer der Feind ist, bereits vorliegt.

Deshalb lässt sich Feindschaft im Computerspiel treffender mit Schmitt und weniger mit Hobbes beschreiben: Hobbes geht beim Naturzustand von einer individualisierten auf Anarchie basierenden Feindschaft aus, die unorganisiert und dadurch nicht gezielt, sondern chaotisch erfolgt. Für den Wettbewerb eignet sich eine solch binäre Sicht zwischen den Zuständen „Krieg“ und „Frieden“, um die Regelbasiertheit zu beschreiben, nicht jedoch für Feindschaft: So wie sich die Politik erst im Extrem des Krieges zeigt, manifestiert sich der Computerspiele-Plot erst auf Ebene der Story im Extrem des feindschaftlichen Kampfes durch den Spieler. Beide Elemente sind jedoch zusammen zu denken. Während Hobbes „eine Universalisierung des Kriegs zum Vater aller Dinge“ vollzieht, leistet Schmitt diesen Schritt und steht „für eine Generalisierung der Feindschaft“ (Geulen 2002:78-79) und damit für die Erklärung des Kampfes zum bloßen Ausdruck der Feindschaft.

3.2 Story: Feindschaft als Prozess

Der Definition von Freund und Feind folgt der prozessuale Anteil von Feindschaft: Der Krieg oder allgemeiner gefasst der Kampf. Nachdem der Plot die Feindschaft thematisiert, wird der Kampf das Mittel zu dessen weiterer Ausformulierung. Der Kampf ist die reale Manifestation der geistig-konzeptuellen Unterteilungsleistung des Plots. Er ist so etwas wie der „Waffenarm“ des Plots. Vom Plot erhält der Spieler die Handlungsmotivation, was sich sehr anschaulich anhand der Kriegstheorie beschreiben lässt. Von dem Militärtheoretiker Carl von Clausewitz stammt ein berühmtes Zitat für dieses Prinzip: „Der Krieg ist eine bloße Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln“ (Clausewitz 2003:44). So wie für Schmitt und Clausewitz der Krieg das Instrument der Politik ist, funktioniert im Computerspiel der Kampf als Instrument der plotbasierten Freund-Feind-Unterscheidung.

Ein Urteil über Ziele und Mittel des Kampfs ist nur aus dem Gesamtüberblick möglich, sodass über Eignung, Umfang und Dauer des Kampfs entschieden werden kann. Dieser Gesamtüberblick über die Spielhandlung wird durch den Plot gewährleistet. Kampf meint im Gegensatz zum Zustand die reale Handlung der Spieler. Der Kampf kann hinsichtlich seiner Inhalte als Nullsummenspiel vorgestellt werden: Die Spielhandlung ist ein Gefüge, bei dem ein Fortschreiten des Spielers eine Abnahme der Ressourcen beim Gegner bedeutet. Wenn der Spieler bei SUPER MARIO WORLD (1992) einen Level abschließt, entreißt er seinem Feind Bowser das betreffende Landstück und kann weiter vorrücken. Verliert er umgekehrt ein Leben und schließt den Level nicht ab, verschlechtert dies seine Ressourcen.

Der Kampf ist also das Instrument zur gewaltvollen Auflösung dieser Interessenpolarität. Er wird jedoch nur dann nötig, wenn die eigene Lebensart durch die Existenz des Feindes bedroht wird. Der böse Bowser hat die Prinzessin Toadstool entführt, weshalb Mario einschreiten und gegen Bowser in den Kampf ziehen muss. Hierzu lässt sich Clausewitz dreigliedrige Handlungskette, bei der er zwischen Zweck, Ziel und Mittel unterscheidet, auf das Computerspiel

anwenden (ebd.:27-28): Die Kampfhandlung dient dem *Zweck*, dem Feind den eigenen Willen aufzuzwingen. Um dies zu erreichen, ist es das *Ziel*, den Feind wehrlos zu machen, wofür Gewalt ein probates *Mittel* darstellt. Mario verfolgt den Zweck, die Prinzessin aus Bow-sers Fängen zu befreien. Allerdings muss er ihn und seine „Streitkräfte“ dazu erst wehrlos machen, was im extremsten Fall heißt, sie zu vernichten. Als Mittel greift er auf Gewalt zurück. Er vollzieht Wirbelattacken, schießt mit Feuerbällen und zerstampft seine Gegner. Im Computerspiel kann das Wehrlosmachen des Gegners dabei verschiedene Formen annehmen. Zum Beispiel muss der Spieler...

...die Soldaten des Feindes vernichten, was üblicherweise der Spielinhalt im Einzelspielermodus von Egoshootern wie DOOM (1993) ist. Der Spieler erkennt sein Gegenüber dank des Plots als feindlich. Er schreitet durch die Spielwelt und wird dabei von Monstern angegriffen, die er vernichten muss. Der Multiplayer-Modus solcher Spiele zelebriert diesen Gewaltakt noch deutlicher. Hier fällt der Plot zu großen Teilen weg und die Story wird zum Selbstzweck, das heißt es kommt nicht mehr wirklich auf den geschichtlichen Hintergrund der Feindschaft an, sondern der bloße prozessuale Gewaltakt tritt in den Vordergrund. Andere Beispiele finden sich bei Action-Adventures, Strategiespielen oder Shoot'em ups.

...den Gegner zur Kapitulation zwingen, wie dies etwa bei RISE OF NATIONS (2003) der Fall ist, wenn der Spieler die Hauptstadt des Computergegners erobert. Der Gegner hat in diesem Fall noch 20 Minuten Zeit, diese zurückzuerobern, bevor er kapitulieren muss. Dem Spieler ist es gelungen, eine übermächtige Position einzunehmen und dadurch den Gegner wehrlos zu machen.

...Territorien erobern, was typischerweise das Ziel von Strategiespielen wie etwa WARCRAFT (1994) ist. Der Spieler muss versuchen, seine Umgebung zu erkunden und sich dabei mit seinen Avataren möglichst über die Spielfläche ausbreiten. Ein „Nebel des Krieges“ verdeckt hier sogar das Terrain, solange man den Level nicht erforscht hat.

...Gebäude des Gegners erobern, wie Mario in SUPER MARIO WORLD, der Bowers Festungen stürmen und erobern muss, bevor er gegen Bowser antreten kann. Dies veranschaulicht gut die politisch-militärische Metapher des Nullsummenspiels: Jede Festung die Mario einnimmt, geht für Bowser verloren. Jede Festung an der er scheitert, lässt umgekehrt Marios Ressourcen schrumpfen.

...für das Spiel wesentliche Objekte erobern, wie eine Flagge im Capture-the-Flag-Modus verschiedener Shooter wie beispielsweise UNREAL TOURNAMENT (2000). Der Spieler muss ins Feindgebiet eindringen und die gegnerische Flagge rauben.

...Fahrzeuge des Feindes vernichten, etwa bei DESTRUCTION DERBY 2 (1995). Der Feind schickt hier Automobile in den Kampf, die es zu vernichten gilt und derjenige gewinnt, dessen Fahrzeug als letztes noch funktioniert.



(www.jameskennedy.com)



(www.games4mac.de)



(classic.battle.net)



(www.gameswelt.de)

Abb. 12–15: Formen des Wehrlosmachens

Daneben fußt Clausewitz' Werk auf drei weiteren wesentlichen Elementen, die er für den Krieg konstatiert (Kleemeier 2002:225) und die sich auf das Computerspiel übertragen lassen:

Handlungs- und Kollektivcharakter: Krieg ist bei Clausewitz vorwiegend als Akt konzipiert. Er beinhaltet Bewegung und Interaktion, bei der die Parteien gewaltvoll aufeinander treffen. Beim Computerspiel zeigt sich ein vergleichbarer Handlungscharakter. Die Bewegung durch die virtuelle Welt ist häufig eine deutlich beschleunigte und als Akt der Bewegung basiert sie ebenso intensiv auf Interaktion wie der Krieg bei Clausewitz. Interaktion erfolgt im Computerspiel einerseits mit der Spielwelt und ihren Gegenständen, andererseits mit den Spielfiguren. Sie manifestiert sich destruktiv als Angriff und Gewaltakt. Feindschaft grenzt sich somit deutlich vom Wettbewerb ab, weil sie divergierende Ziele, eine grundsätzliche Gewaltsamkeit und eine ausgeprägte Vernichtungsbereitschaft kombiniert. Clausewitz spricht hierbei – und dies beschreibt ebenso gut das Computerspiel – auch vom „erweiterten Zweikampf“ (Clausewitz 2003:27): Wie zwei Ringende versuchen sich die Gegner im feindschaftlichen Computerspiel gegenseitig niederzuwerfen und dadurch jedem ferneren Widerstand unfähig zu machen. Dieser erweiterte Zweikampf besitzt Kollektivcharakter, weil er zum einen wechselseitig vollzogen wird (auch die Avatare des Computers greifen an), und sich zum anderen innerhalb eines komplexen Beziehungsgeflechts aus Rollen und Zuschreibungen vollzieht. Dass dieser Prozess intensiv auf der Handlung des Spielers basiert, macht sich bis in die Narration bemerkbar, wenn je nach Spielart des Spielers unterschiedliche Filmsequenzen andere Handlungsstränge einleiten oder er die unidirektionale Geschichte zur Vollendung führt.

Wechselseitigkeit: Damit von „reiner“ Feindschaft gesprochen werden kann, müssen beide Parteien in den Kampf einwilligen und ihn ausgestalten. Im Computerspiel sorgt der Programmcode für die aktive Teilhabe der Avatare, doch vor allem der Spieler muss aktiv werden, damit die Handlung voranschreiten kann. Die Tatsache, dass

in der realen Welt der Kampf dem Gegenüber zum Teil aufgezwungen wird, disqualifiziert ihn dort als Spiel, weil Zwang dem Spielerischen zuwider läuft. Im Computerspiel kann Feindschaft jedoch u. a. als Spiel vollzogen werden, weil beide Seiten am Kampfgeschehen Teil haben und dank der Repräsentanten in der Diegese unverletzt bleiben.

Einsatz aller verfügbaren Mittel: Im Kampf werden stets alle zur Verfügung stehenden Gewaltmittel simultan und ununterbrochen eingesetzt. Dies bezieht sich für das Computerspiel zum einen auf Waffen und Kampffahrzeuge, zum anderen aber auch auf die interaktiven Fähigkeiten des Avatars. Grundsätzlich ist es erforderlich, dass man seine Anstrengungen an den Fähigkeiten und Kapazitäten des Gegenübers ausrichtet. Und da der Spieler dem Computer weit unterlegen ist, muss er unbedingt alle ihm zur Verfügung stehenden Gewaltmittel einsetzen. Viele Spiele erlauben es, dass der Spieler die Stärke des computergesteuerten Feindes anhand von Schwierigkeitsgraden einstellt, um überhaupt eine Chance zu haben und sich an den Level des Computers zu gewöhnen. Der Spieler „trainiert“, um dem computergesteuerten Feind immer besser beikommen zu können. In der Regel endet dies mit der Vernichtung des Gegenübers.

Nun ist es aber so, dass Kampf und Krieg in der realen Welt nicht mit dem Spielbegriff vereinbar sind. Spieledefinitionen, wie sie beispielsweise Jünger oder Caillois vorschlagen, kollidieren mit Kampfhandlungen, weil Zwang und Gewalt gegenüber den Mitspielern unzulässig sind (Caillois 1982:12). Die Spieler müssen aus freien Stücken am Spiel teilnehmen und sollten es unbeschadet überstehen, sonst ginge dem Spiel seine Leichtigkeit verloren. Feindseligkeit lässt sich damit nicht vereinbaren. Darüber hinaus dürfen Spiele keinen Zweck außer ihrer selbst verfolgen (Jünger 1953:32 und 45). Sie bestehen nur um ihrer selbst willen, sind eine Enklave im Alltag und alles was jenseits ihrer Grenzen und Regeln liegt, ist nicht Teil des Spiels. Der Kampf basiert jedoch ausschließlich auf Zwecken jenseits des eigentlichen Kampfgeschehens und schließt ein Spiel somit aus. Auch

sind die Grenzen des Spiels überschritten, wenn es in Arbeit mündet wie beispielsweise im Falle des Berufssoldaten, weil das Spiel nichts schafft, sondern im Prozess selbst aufgeht (ebd.:46; Caillois 1982: 12). Das Spiel ergeht sich in Leichtigkeit, nicht Ernsthaftigkeit.

Das Computerspiel macht den kriegerischen Kampf dennoch für das Spiel fruchtbar, indem es dessen destruktive Komponenten in den Bereich des Virtuellen transportiert und dadurch in Bezug auf ihre Endgültigkeit und Zerstörung entschärft. Während der reale Kampf den unmittelbarsten Punkt der Körperlichkeit darstellt und keine Barrieren mehr kennt, hebt die Virtualität des Computerspiels die Endgültigkeit und die Konsequenz des Kampfes auf: Virtualität bedeutet hier also, dass der Spieler keinen wirklichen Einsatz leistet; die Auswirkungen auf ihn sind nicht absolut. Anstelle seiner selbst kämpft ein virtueller Avatar und duelliert sich mit den Avataren des Computers. Der Spieler kann den Nervenkitzel erfahren ohne selbst die Konsequenzen tragen zu müssen. Verliert er, geschieht ihm nichts und auch der Mitspieler (egal ob Mensch oder Computer) bleibt unbeschadet, wenn seine Avatare unterliegen.

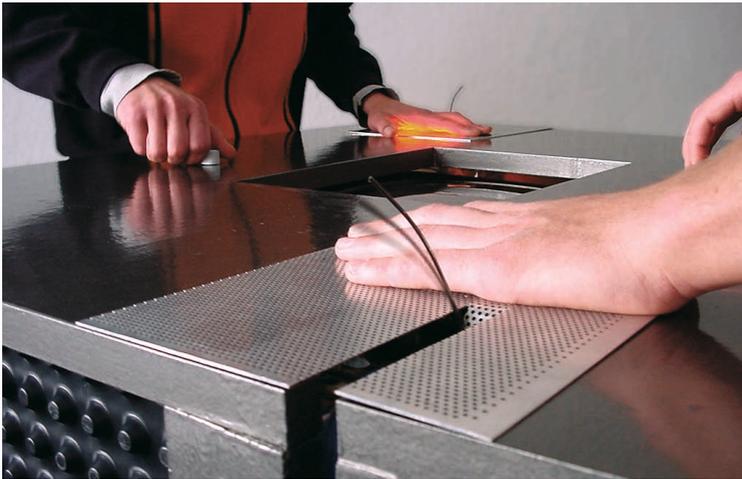


Abb. 16: Die „PainStation“ straft den Spieler körperlich (www.filmladen.de)

Eine Ausnahme stellt die auf der Games Convention 2006 vorgestellte „PainStation“ dar, bei der die Spieler gegeneinander PONG spielen und bei Ballverlusten Stromstöße, Verbrennungen oder Peitschenhiebe zu spüren bekommen (siehe Abbildung 16). Doch dies ist nicht die Regel. Für gewöhnlich ist das Töten im feindschaftlichen Computerspiel weder „echt“ noch permanent. Niemand trägt reale Blessuren davon. Und wird das Spiel erneut geladen oder ein neues begonnen, sind alle vorherigen Tötungsakte aus dem Gedächtnis des Spiels gelöscht. Das Spiel kann jederzeit wieder geladen und damit die Verluste beider Seiten auf Null gesetzt werden. Nicht nur dass die Tötungsakte nicht real sind, sie sind ebenso nicht permanent und haben keine Konsequenzen. Und im Gegensatz zum realen Kampf ist es dem Spieler jederzeit möglich, aufzuhören und aus dem Kampfgeschehen auszusteigen.

Virtualität umfasst somit die Möglichkeit des Spielers, unliebsame, gefährdende Spielfolgen wieder zurückzunehmen. Das Feindschaftsspiel kann nicht auf seine agonalen Komponenten verzichten, weil diese den Kern seiner Spielarchitektur bilden. Es basiert auf der spielerischen Inszenierung des gewaltvollen *agôn*, welches es durch den Transport in den Bereich des Virtuellen in dieser radikalen Form erst „spielbar“ gemacht hat. Und obwohl der Kampf (wie in der realen Welt) ein „Pulsieren der Gewaltsamkeit“ (Clausewitz 2003:43) sein sollte, bei dem die Vernichtung nur letztes Mittel einer Auseinandersetzung ist, wurde es im Feindschaftsspiel im Prinzip zum Standard. Dadurch dass es keine realen Konsequenzen kennt und dass der Spieler von Beginn an gleich angegriffen wird und sich nicht selbstbestimmt für oder gegen den Kampf entscheiden kann, hat sich für das Computerspiel die Besonderheit eingestellt, dass Feindschaft meist stets in der Vernichtung des anderen Avatars mündet.

Auch der im Kampf sonst externe Zweck kann im Computerspiel in das Spielgeschehen integriert werden. Der Zweck des Kampfgeschehens bleibt zwar extern zum eigentlichen Gameplay, ist aber durch die Berücksichtigung im Plot dennoch Teil des Spiels. Der Plot

ist an diesem Zweck orientiert und weist dem Spieler eine Rolle zu, die er zu spielen hat, damit die virtuelle Geschichte entsprechend erzählt werden kann. Da die Narrationsebene Teil des Spiels ist, bleibt ein dem Spielgeschehen externer Zweck legitim, weil er Teil des Gesamtspiels ist. Zum besseren Verständnis der Zweckdimension muss das Spiel von seiner aktiven (In-Game-Handlung des Spielers) wie auch von seiner passiven (Filmsequenzen) Dimension betrachtet werden. Zwischen diesen kann auch insofern eine Diskrepanz bestehen, als dass es der Spieler nicht immer mit den im Plot vorgestellten Feinden zu tun bekommt: Unter Umständen muss er eine Übertragung des Feindbilds für die Diegese leisten. So wie der Politiker nicht selbst in den Krieg zieht, sondern die Soldaten seiner Nation schickt, trifft Mario in SUPER MARIO WORLD lange nicht direkt auf seinen Widersacher Bowser, sondern bekommt es mit dessen Armee aus Koopas, Pilzen, Blumen usw. zu tun. Die Spielhandlung lässt sich also nur in Verbindung mit der Filmsequenz verstehen et vice versa.

Auf der Ebene des Plays werden die Feinde anders vorgestellt: Sie signalisieren ihre feindschaftliche Haltung durch den direkten Angriff. Feindschaft wird dem Spieler hier prozesshaft kommuniziert. Über Trial-and-Error lernt er, dass sein Avatar stirbt, wenn er andere Avatare berührt. So begreift er schnell, dass die Koopas in den Spielwelten ihm ebenso feindlich gesinnt sind, wie Bowser. Der Plot bereitet ihn darauf zu großen Teilen vor, indem er ihn in den Kontext einführt. Darüber hinaus wird der Feind im Computerspiel vielfach auch markiert, etwa durch Spielfarben, Beschriftungen oder sonstige Anzeigen. Vor allem – und dies ist entscheidend bzgl. der Frage, ob Kampf im Computerspiel funktionieren kann – erfolgt die Kampfbereitschaft wechselseitig. Der Spieler greift keine passiven Mitspieler an, sondern wird aktiv attackiert und muss sich zur Wehr setzen, wenn er nicht vernichtet werden will. Die wechselseitige Teilnahmebereitschaft ist ein wesentliches Merkmal jeden Spiels. Im Computerspiel wird dies durch den Programmcode sichergestellt.

Der Prozessanteil der Feindschaft wird im Computerspiel durch den Spieler vollzogen. Ihm wird durch den Plot ein Setup beschrieben und er muss dann entsprechende Aufgaben lösen, zu dessen Erfüllung er seine Feinde wehrlos machen muss. Auf diese Weise ist er es, der den Plot mit gestaltet – oder genauer: Der Spieler beeinflusst durch seine Handlungen, welche Teile des Plots aktiviert werden. Entweder bekommt er seine Feinde durch den Plot vorgestellt oder sie geben sich ihm durch ihr Angriffsverhalten zu erkennen. In der Regel ist die prozesshafte Feindschaft des Computerspiels kein durchgängiger Vorgang, sondern wird immer wieder durch Filmsequenzen unterbrochen, die den Plot voranbringen. Eventuell werden die Freund-Feind-Unterscheidungen dabei noch einmal abgewandelt. Der Spieler interagiert mit dem Spiel und entsprechend gestaltet sich der Plot weiter aus.

Das Maß an Variabilität des Plots ist im Programmcode verortet: Dieser sieht entweder eine durchgehende determinierte Handlung vor oder aber die Handlung verändert sich, je nachdem wie der Spieler spielt. Die Handlung bei SUPER MARIO WORLD ist beispielsweise linear. Wenn der Spieler alle Level absolviert und alle Bosse besiegt hat, tritt er gegen Bowser an und befreit die Prinzessin. Bei GTA IV hingegen muss der Spieler an verschiedenen Stellen entscheiden, wessen Auftrag er annehmen will und den entsprechend anderen Auftraggeber ausschalten. Je nachdem für welchen Spielweg sich der Spieler entscheidet, können die Zwischensequenzen des Spiels variieren und tragen den Plot anders voran. Der Plot von GTA IV ist folglich multidirektional. Am Ende treffen jedoch auch hier alle Spielwege wieder bei einer Endszene zusammen, die die Handlung abschließt. Lediglich der Weg zu diesem Ende variiert von Spieler zu Spieler. Sowohl bei der linearen als auch der multidirektionalen Spielform vollzieht sich Feindschaft also als Prozess, den der Spieler ausgestaltet. Der prozessuale Kampfanteil wirkt auf die Zustandsbeschreibung des Plots zurück, wodurch ein Wechselspiel aus Feind-Zuschreibungen (Zustände) und Kampfhandlungen (Prozesse) entsteht.

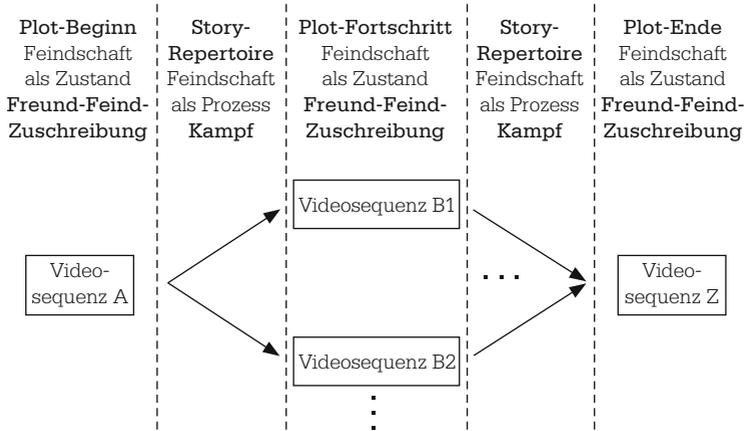


Abb. 17: Systematische Darstellung des Wechsels von Plot und Story im Computerspiel

Abbildung 17 veranschaulicht, wie sich Plot und Story bzw. Filmsequenzen und Spielerhandlung über den Handlungsverlauf hinweg abwechseln. Es liegt am Spieler, wie und ob das Ende des Spiels erreicht wird und welche Plot-Elemente er dabei zu sehen bekommt. Unter Umständen wandelt sich die Narration in Abhängigkeit von seinem Spielverhalten.

Diese Ausgestaltung der Feindschaft bezieht sich im Wesentlichen auf den Single-Player-Modus von Computerspielen sowie auf das Kooperativspiel mehrerer Spieler. Im Falle von Multiplayer-Spielen, bei denen mehrere Spieler gegeneinander antreten, manifestiert sich der Plot weniger in Form von Filmsequenzen, sondern vielmehr über Einblendungen u.ä. Bei COUNTER STRIKE oder UNREAL TOURNAMENT – Egoshootern bei denen die Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten und versuchen sich abzuschießen – ist dem Spieler sein Antagonist durch den gemeinsamen Spieleintritt bekannt. Er bedarf keiner Vorstellung anhand von Filmsequenzen und auch auf eine Narration kann größtenteils verzichtet werden. Der

Plot besteht hier in den Einblendungen, die der Spieler während des Spiels zu sehen bekommt und in den Statistiken, die ihm nach jeder Spielrunde mitteilen, wie er sich im Kampf geschlagen hat. Seine eigene Erfolgs-Geschichte wird dem Spieler im Multiplayer-Modus durch Zahlen und Fakten erzählt. Anerkennung (z.B. via Highscores) wird zum Plot-Element, welcher somit noch enger an das Gameplay gekoppelt wird. Der Kampf wird hier häufig zum Selbstzweck und Ziel und Zweck sind durch die Nähe von Plot und Story eins: Die gegenseitige Vernichtung bzw. Wehrlosmachung, verstanden gemäß Clausewitz' Unterscheidung.

Dieses Prinzip des Wechsels von Plot und Story lässt sich anschaulich mit einem Inhalt der Kriegstheorie beschreiben: Dem Zusammenhang von Strategie und Taktik (Clausewitz 2003:157-166). Die *Strategie* ist ein planvolles Anstreben im großen Kontext, das langfristig darauf ausgelegt ist, eine vorteilhafte Lage für die eigene Streitkraft zu erzielen. Sie ist „der große Plan über allem“, betrifft längere Zeiträume und beinhaltet die Führung der Truppen während des gesamten Krieges. *Taktik* ist hingegen die koordinierte Anwendung der militärischen Mittel im jeweiligen Gefecht. Sie ist die aktuelle Aktivität zur Erreichung eines kurzfristigen Ziels. Zwar gleicht sie strukturell der Strategie, ist jedoch auf einen kleineren gegenwärtigeren Kontext beschränkt. Der Plot ist in dieser Analogie die vom Programmierer erstellte übergreifende Strategie und die Story entspricht der Taktik, die der Spieler entwickeln muss, um die Strategie in die Tat umzusetzen. Während der Programmcode einen übergeordneten Masterplan für den Spieler bereit hält (Strategie), muss dieser sich Vorgehensweisen für seine einzelnen Spielgefechte zurechtlegen (Taktik). Er füllt den komplexen Überbau mit situationsbasierten Handlungen.

Feindschaft als prozesshafte Handlung zelebriert Gewalt und nutzt diese zielgerichtet als Mittel, um die Zwecke der Freund-Feind-Unterscheidung durchzusetzen. Neben den konträren Zielen, die in

die Freund-Feind-Unterscheidung münden, ist die explizite Vernichtungsabsicht und -bereitschaft das zweite wesentliche Merkmal der Feindschaft im Computerspiel. Deshalb bietet die Theorie von Clausewitz größere Beschreibungspotenziale für den Prozessanteil der Feindschaft als diejenige von Schmitt. Zwar betonen beide Autoren die Prozesshaftigkeit der Feindschaft, doch Clausewitz konzentriert seine Argumentation auf die aktionale Seite der Kampfhandlung, während Schmitt eher auf den Prozess der Unterscheidung abhebt.

Für Clausewitz ist Kampf eine beschleunigte Handlung. Er konzipiert ihn nicht als *status belli*, sondern als *actus belli* und charakterisiert diesen als „plötzlichen Akt“, als „Schlag ohne Dauer“ (Kleemeier 2002:219 und 221). Im Computerspiel beinhaltet dies wechselseitige virtuelle Gewaltaktionen. Ausgehend von der Freund-Feind-Unterscheidung zu Beginn des Spiels sind Gefechte auf Story-Ebene die Einheiten dieses Kampfes. Das *Gefecht* ist ein zweckgebundener modifizierter Zweikampf, der sich in der zerstörenden Abgleichung der physischen und moralischen Kräfte bemerkbar macht und mehr ist, als bloße Kampfeslust (Clausewitz 2003:235). Diesbezüglich ähneln sich Computerspiel und Kriegstheorie: Das Gefecht ist die eigentliche kriegerische Tätigkeit, der Zweck des ganzen Kampfes (ebd.:219) und steht als kleinster Baustein stellvertretend für das ganze Spiel. Als Akt der Gewalt um den Gegner zur Erfüllung des eigenen Willens zu zwingen, kennen Gefechte keine Grenzen, müssen jedoch nicht notwendigerweise auf Tötung hinauslaufen. Sie bedürfen der Wechselseitigkeit, denn kein Gefecht kann ohne gegenseitige Einwilligung, sondern erst mit der Aufnahme von Verteidigung entstehen (ebd.:235-236), ansonsten bliebe es ein einseitiger Angriff.

Ausgehend von der wechselseitigen Kampf- bzw. Vernichtungsabsicht kann die Nomenklatur der Kriegstheorie z. T. direkt auf das feindschaftliche Computerspiel übertragen werden: Der Spieler erringt mit seinem Avatar in verschiedenen Gefechten Siege über seine Feinde und schreitet weiter vor, um die Strategie des Plots zur Vollen-

derung zu bringen. Seine ‚Ordensverleihung‘ ist der Abspann, mit dem ihn der Plot für seine Kampfmoral belohnt. Das Feindschaftsspiel ist im Gegensatz zum Wettbewerb streng zielorientiert: es ist egal, wie viele Pilze und Koopas Mario auf seinem Weg zu Bowser tötet, wesentlich ist, dass er die Prinzessin rettet und Bowser ausschaltet, weil er nur so das Ziel realisieren kann. Bei einigen Spielen lässt sich diese explizite Tötungsbereitschaft schon am Inventar des Avatars ablesen, denkt man etwa an Egoshooter oder Strategiespiele. Daraus wird ersichtlich, dass sich Feindschaft und Wettbewerb gegenseitig ausschließen. Nicht nur, dass die Spieler beim Feindschaftsspiel unterschiedliche Ziele verfolgen und bereit sind, den Anderen zu vernichten, es existiert häufig auch nicht die Chancengleichheit, die ein Wettbewerb erfordern würde. Viele Feindschaftsspiele beginnen stark unausgeglichen und mit der Zeit steigert sich der Spieler in seiner Leistungsfähigkeit, indem er neue Waffen aufammelt oder in seinem Kräftelevel aufgewertet wird. Feindschaft und Wettbewerb schließen einander somit kategorisch aus.

3.3 Beispiel: HALO

Feindschaft zeichnet sich durch die kontradiktorischen Zielsetzungen der Akteure aus und dass diese bereit sind, sich gegenseitig zu vernichten. Bei dem Versuch, einen dem Gameplay externen Spielzweck zu erreichen, kann Feindschaft auch unausgeglichen erfolgen. Der Egoshooter HALO: COMBAT EVOLVED (2002) ist eine der erfolgreichsten Konsolenumsetzungen von Microsoft und ein prototypisches Beispiel für Feindschaft. HALO verfügt über eine detaillierte Hintergrundgeschichte und spielt in der Zukunft, wo sich die Menschheit gegen eine Allianz aus feindlichen außerirdischen Spezies wehren muss. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines genetisch modifizierten Soldaten, der im Spiel „Master Chief“ genannt wird (siehe Abbildung 18). Er beginnt das Spiel an Bord eines Raumschiffes, das vor den feindlichen Streitkräften der Allianz flieht. Der Spieler soll

in seinem Kampfanzug eine künstliche Intelligenz namens „Cortana“ evakuieren, um sie dem Zugriff des Feindes zu entziehen. Die Rolle des Spielers und die Freund-Feind-Unterteilung werden anhand der einleitenden Filmsequenzen sowie der innerspielischen Interaktionen unmittelbar deutlich.



Abb. 18 und 19: Als „Master Chief“ kämpft der Spieler in HALO (2001) gegen die Allianz (www.gamepro.com, www.xboxic.com)

Der Spieler steuert aus der subjektiven Sicht seinen Avatar, der springen, laufen, mit Gegenständen interagieren und schießen kann. Die zwischenzeitigen Filmsequenzen erzählen die Handlung weiter: als Master Chief hat der Spieler gegen die Krieger der Allianz zu kämpfen, die ihn stets unmittelbar angreifen, sobald sie ihn zu Gesicht bekommen. Dem Spieler bleibt keine Entscheidungsfreiheit, ob er die Allianz als seinen Feind betrachtet, sondern der Plot und die tötungsbereiten Gegner nehmen ihm diese Entscheidung ab. Er ist der militärische Arm der auf der Plot-Ebene erfolgten Interessendefinition. Während seiner Flucht strandet der Spieler auf einem von einem gigantischen Ring umgebenen Planeten namens „Halo“, was ihn mit neuen Szenarios konfrontiert und eine Änderung seiner Taktiken erfordert. Im Verlaufe des Spiels werden anhand der Narration immer neue Missionsziele ausgegeben. So stellt sich heraus, dass Halo von parasitären Wesen namens „Flood“ befallen ist. Gemeinsam mit ei-

ner künstlichen Intelligenz namens „Illuminat“ führt der Spieler nun einen neuen Kreuzzug. Mit der Flood steht ihm ein neuer Feind, mit dem Illuminaten ein neuer Freund gegenüber. Wiederum wird dieses Gefüge jedoch von der Narration auf den Kopf gestellt, als sich der Planetenring als gigantische Waffe entpuppt, die der Illuminat und die Allianz zu aktivieren gedenken. HALO ist somit ein Beispiel, das anschaulich illustriert, wie der Spieler verschiedene plotbasierte, auf Gegenseitigkeit beruhende Freund-Feind-Unterscheidungen aufzwingungen bekommt. Während des Spiels wechseln diese Unterscheidungen und im zweiten Teil kann man sogar auf Seiten der Allianz kämpfen. Durch die Waffenausrüstung und den feuernden Feind wird kein Zweifel daran gelassen, dass Gewalt das Mittel sein muss, um die Wehrlosmachung des Gegners zu erreichen. Dies führt als zwingende Konsequenz zur Vernichtung des Feindes, soll der verfolgte Zweck (die Zündung der Waffe verhindern) erfüllt werden. Denn die Allianz, der Illuminat und die Flood verfolgen jeweils antagonistische Ziele. Es lässt sich ein komplexer Zusammenhang von Zweck, Ziel und Mittel abstrahieren, der in Abbildung 20 zusammengefasst und auf die Feindschaftsdefinition bezogen wird.

	Feindschaft (in Anlehnung an Clausewitz)	Master Chief in HALO
Zweck	Feind den eigenen Willen aufzwingen	Zündung der Waffe verhindern
Ziel	Feind wehrlos machen, u. U. vernichten	Armeen von Flood und Allianz sowie den Illuminaten vernichten
Mittel	Gewalt	Gewalt (Waffenfeuer, Schläge, Explosionen)

Abb. 20: Zusammenhang von Zweck, Ziel und Mittel bei HALO.

Über das ganze Spiel hinweg erstellt der Programmcode einen strategischen Überbau, den der Spieler durch die Schaffung von Taktiken in verschiedenen Szenarios zum Erfolg bringen soll. Die Programmierung erstellt eine Gesamtstrategie und sieht bestimmte vorgegebene Zwischenstationen im Spielverlauf vor, die anhand von Filmsequenzen die Handlung weiterführen. Der Spieler hat mit seinem Spiel die variablen Zwischenräume zwischen diesen, die Handlung vorantreibenden, Filmsequenzen mit eigenen Taktiken zu füllen. Speziell hervorzuheben ist das taktische Geschick, das der Spieler für HALO benötigt, weil es ihm versagt ist, Rüstungen oder mehrere Waffen gleichzeitig aufzusammeln. Er muss sich für zwei getragene Waffen entscheiden, die er bei Gelegenheit austauschen kann. Die schmale Waffenauswahl zwingt ihn zu Guerilla-Taktiken gegen zahlenmäßig weit überlegene Gegner. Darüber hinaus ist die Benutzung von verschiedenen Fahrzeugen in das Spielgeschehen ebenso eingebunden wie ein sich selbst regenerierender Energieschild. Hieraus ergibt sich eine eigene Spieldynamik, die das regelmäßige Aufsuchen von Deckung erfordert und noch einmal den kriegerischen Charakter des Spiels unterstreicht.

4 Umgebung

Die Gegnerschaftsform der Umgebung zeichnet sich durch das Fehlen „lebendiger“ Gegner aus. Dem Spieler stellen sich allein die Widerstände der Umwelt entgegen. Das Ziel des Umgebungsspiels liegt darin, die Anforderungen der Umgebung zu meistern. Dies können verschlossene Türen, den Weg versperrende Hindernisse, Abgründe, Irrgärten usw. sein. Dabei handelt es sich um jede Form von durch den Spielraum hervorgebrachten Hindernissen, die das Voranschreiten des Spielers erschweren. Dies umfasst Simulationen, wie SIM CITY (1990), bei denen der Spielraum selbst im Zentrum des Spiels steht, Geschicklichkeitsspiele wie TETRIS (1987), bei dem auf kleinem Raum abstrakte Spielsteine arrangiert werden müssen oder Ad-

ventures wie THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990), bei denen der Spieler intensiv mit der Umgebung interagiert. Die Bandbreite der Umgebungsspiele ist somit sehr groß. Und da nahezu jedes Spiel einen Umgebungsanteil beinhalten kann, sind auch Kombinationen mit anderen Gegnerschaftsformen möglich. Dann handelt es sich nicht um reine Umgebungsspiele, sondern um eine Mischung aus Feindschaft oder Wettbewerb und Umgebung. Beispielsweise basieren Jump 'n' Runs zu großen Teilen auf Umgebungshindernissen, beinhalten aber auch Kampfelemente, weshalb sie Feindschaft und Umgebung vereinen.

Das Umgebungsspiel besteht in zwei Formen: Einerseits in einer invariant gestalteten Spielwelt, bei der sich dem Spieler stets dieselben Hindernisse an der gleichen Stelle entgegenstellen. In dieser Form stellt die Spielwelt einen *Parcours* dar, den der Spieler erlernen und sein Geschick darin testen kann. Mit jedem Spiel lernt er die Spielwelt genauer kennen und trainiert ihre Bewältigung. Als *Parcours* tritt das Umgebungsspiel häufig in Mischformen mit anderen Gegnerschaftsformen auf, z.B. beim Jump 'n' Run. Zur Beschreibung der *Parcours*-Form ist im Folgenden auf die Wurzeln des Environment-Begriffs von James Gibson zurückgegriffen (4.1). Es soll dieser Umgebungs-Begriff gewählt werden, da das Verständnis von Raum und Umwelt darin nicht so eng ist, wie es in der Computerspieleforschung manchmal der Fall ist (z.B. Aarseth 2001). Der Umgebungs-begriff von Gibson deckt demgegenüber mehr Computerspiele ab, weil dieser Raum als Setup von Angeboten auffasst und so bei einer Übertragung auf das Computerspiel die aktive Teilhabe des Spielers im Raumbegriff bewusst mit berücksichtigt wird.

Andererseits existiert das Umgebungsspiel in Form einer variabel gestalteten Spielwelt, bei der sich dem Spieler die gleichen Hindernisse an immer anderen Stellen entgegenstellen. Mit jedem neuen Laden des Spiels treten die Hindernisse in anderer Reihenfolge und an anderer Stelle auf und der Spieler kann sich nicht an ihre Reihen-

folge gewöhnen. Zwar gewöhnt er sich mit der Zeit an die Hindernisse selbst, er weiß jedoch nicht, welches von ihnen ihm wann und wo begegnet. Ein typisches Beispiel hierfür stellt TETRIS dar, bei dem sieben wiederkehrende Spielsteine auftauchen, der Spieler aber nicht weiß, in welcher Reihenfolge. In dieser Form besteht die Spielwelt als *Terrain*, den der Spieler bewältigen muss und der jedes Mal Unbekanntes für ihn bereithält. Diese Art des Umgebungsspiels wird unter 4.2 durch einen erneuten Rückgriff auf die Kriegstheorie beschrieben. Clausewitz hat den Begriff der „Friktion“ geprägt, der sich auf hiesigen Kontext übertragen lässt und sich auf die aus unvorhersagbaren Widerständen entstehenden „Reibungen“ bezieht.

4.1 Parcours: Gleichbleibende Herausforderungen

Im Gegensatz zu Wettbewerb und Feindschaft kennt das reine Umgebungsspiel keine lebendigen Gegner. Es stellt dem Spieler allein materielle Widerstände der Umwelt entgegen. Die Umgebung gestaltet sich aus Hindernissen, die für den Spieler ein Setup aus Angeboten darstellen. Sie bietet dem Spieler Oberflächen für ein bestimmtes Verhalten an. Der amerikanische Umweltpsychologe James Gibson prägte 1979 in *The Ecological Approach to Visual Perception* (dt.: *Wahrnehmung und Umwelt*) hierfür den Begriff der „Affordance“, mit dem sich dies treffend fassen lässt. Befindet sich z.B. in der realen Welt eine annähernd horizontale, genügend ausgedehnte und starre Oberfläche kniehoch über dem Boden, bietet sie sich als Sitzgelegenheit an (Gibson 1982:137-138). Man kann darauf sitzen, knien, stehen, hocken usw. Die Umgebung macht ein Verhaltensangebot, das man nutzen kann, aber nicht muss. Ebenso machen die Fragezeichenblöcke bei SUPER MARIO BROS. (1987) dem Spieler verschiedene Verhaltensangebote (siehe unten Abbildung 21 und 22): Er kann auf ihnen laufen oder von unten dagegen springen und erhält Punkte oder verschiedene Items, wie Wachstumspilze. Der Wachstumspilz macht ihm wiederum das Angebot, dass er seine Figur wachsen lässt, wenn

er ihn einsammelt. Und so bietet die ganze Umwelt für Mario Interaktionschancen für verschiedene Verhaltensweisen. Er kann in Röhren kriechen, Ziegelblöcke zerstören, Abgründe passieren usw. Umwelt muss in dieser Gegensätzlichkeit gedacht werden: Der Spieler geht zwar auf die Dinge zu, doch diese halten auch für ihn etwas bereit. Sie stellen ihn vor Herausforderungen, beinhalten aber gleichzeitig verschiedene Angebote, die er nutzen kann. Freilich bieten ihm ebenso die anderen Spielfiguren verschiedene komplexe Verhaltensweisen an, doch sollen diese bei der Beschreibung des reinen Umgebungsspiels außer Acht gelassen werden.

Gibson eignet sich zur Beschreibung des Umgebungsspiels, zumal er einen sehr allgemeinen Begriff von Umwelt verwendet. Vor allem aber auch, weil er die optische Komponente der Angebote betont: Seine radikale These lautet, dass „die „Werte“ und die „Bedeutungen“ der Dinge der Umwelt direkt wahrgenommen werden können“ (Gibson 1982:137). Es ist optisch erkennbar, welches Verhalten ein Gegenstand anbietet. Für das Computerspiel ist dies bedeutsam, weil es primär den Sehsinn anspricht. Es ist zuallererst durch seine grafische Darstellung auf dem Monitor definiert. Zwar bietet es dem Spieler ebenfalls akustische und haptische Reize (vibrierende Pads usw.), doch ist es im Wesentlichen die optische Wahrnehmung, die das Computerspiel erfahrbar macht. Allein anhand der grafischen Darstellungen erfährt der Spieler, wie die Objekte der virtuellen Welt auf das Verhalten seines Avatars reagieren. Wenn Gibson also davon ausgeht, dass die Angebote der Umwelt optisch wahrnehmbar sind, muss dies für das Computerspiel noch verschärft werden: Die Umwelt-Angebote im Computerspiel sind ausschließlich optisch wahrnehmbar.

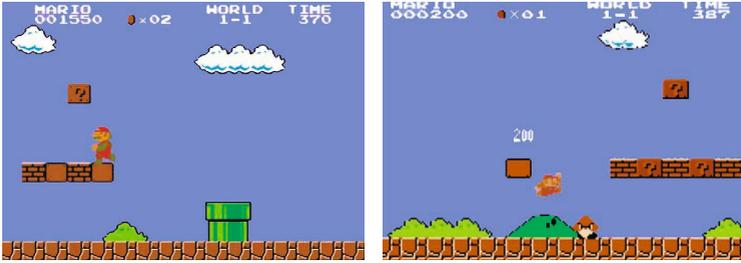


Abb. 21 und 22: Die Fragezeichen-Blöcke bei SUPER MARIO BROS. (1987) machen verschiedene Angebote (www.softonic.com, www.gamedaily.com)

Die Verhaltensangebote der Umgebung bedürfen einer Anpassungsleistung vom Spieler, was durch den Begriff der *Affordance* beschrieben wird. Denn ein Angebot ist zugleich ein Faktum der Umwelt und eines des Verhaltens. Hierfür muss der Spieler zunächst lernen, was die Angebote bedeuten (ebd.:143). Dies tut er über Trial-and-Error. So wie er in der realen Welt lernt, dass Brennnesseln bei Berührung schmerzen, erfasst er auch, dass Mario schrumpft, wenn er von einem Gegner getroffen wird. Oder dass er stirbt, wenn er in einen Feuerball läuft usw. All diese Eigenschaften sind den Angeboten anzusehen; er muss jedoch lernen, sie zu „lesen“. Er lernt zu deuten, welche Angebote ihm die Hindernisse zu ihrer Überwindung machen. Hat er erfasst, wie die Hindernisse zu bewältigen sind, indem er sich über dessen Verhaltensangebote klar wird, kann er den Umgang mit ihnen üben. Grundsätzlich wird der Spieler (wie auch bei den Angeboten der realen Umwelt) bemüht sein, dass sich ihm der Nutzen der Umgebung leichter offenbart und die schädlichen Komponenten weniger drückend auf ihn wirken (Gibson 1982:140). Denn im Computerspiel bedeutet „Schaden nehmen“ für den Spieler häufig den Tod seines Avatars. Als Mario wird er sich bemühen, nicht in Feuerkugeln zu geraten oder in Abgründe zu stürzen und versuchen, Objekte einzusammeln, die seinen Status verbessern (Wachstumspilze, Münzen etc.).

Damit der Spieler sein Verhalten im Sinne der Affordance anpassen kann, müssen die Hindernisse stets eindeutig und konstant in ihren Qualitäten sein. Ihr Verhaltensangebot darf nicht variieren. Dies gilt sowohl für den Parcours wie auch das Terrain. Würde der Feuerball Mario in einen Moment töten, im anderen nicht, ließe sich kein entsprechendes Verhalten finden, weil das Angebot stets ein anderes ist. Im Unterschied zum Terrain sind beim Parcours die Hindernisse nicht nur bezüglich ihrer Qualität, sondern auch bezüglich ihres Ortes konstant. Mit jedem neuen Laden des Spiels sind die Hindernisse unverändert an derselben Stelle und der Spieler kann sich mit der Zeit an die Spielwelt gewöhnen und ihr durchschreiten „trainieren“.

Die Etymologie von „Parcours“ bringt dies zum Ausdruck: Das französische Wort bezeichnet für gewöhnlich eine abgesteckte Hindernisbahn im Springreiten und geht auf das spätlateinische *percursus* („Durchlaufen“) zurück. Auch der Computerspieler hat eine Strecke mit vorbereiteten Hindernissen vor sich, die er zu „durchlaufen“ hat. Wie beim Reit-Parcours variieren Anzahl, Qualität und Schwierigkeit der Hindernisse. Die Umgebung konfrontiert den Spieler mit Hindernissen und scheitert er an ihnen, kommt das Spiel nicht voran. Er muss den gleichen Parcours dann erneut durchlaufen.

Die Tatsache, dass sich der Parcours in seiner Anordnung nicht verändert, bietet die Möglichkeit, stets den gleichen Weg zu vollziehen. Dies erlaubt Verhaltensanpassungen und Lerneffekte. Komplettlösungen beschreiben, wie dies am effektivsten möglich ist. Im Englischen sind sie im Sinne des Parcours programmatischer als „Walkthrough“ betitelt: Es gibt einen Idealweg, den der Spieler beschreiten kann, um das Umgebungsspiel zu meistern. Indem er die Wegstrecke beliebig oft wiederholt, kann der Spieler sein Abschneiden mit vorherigen Durchgängen vergleichen und seine Leistungsentwicklung einschätzen. Mit Charles Darwin gesprochen ist der Umgebungsspieler am erfolgreichsten, der sein Verhalten am bes-

ten an die vorfindlichen Umweltbedingungen anpasst – das Umgebungsspiel befördert ein „Survival of the Fittest“.

Gleichzeitig ist es zu einem gewissen Maße möglich, die Umgebung aktiv zu verändern. Sie ist teilweise veränderbar. Nicht nur, dass der Spieler ihre Angebote nutzen kann, indem er entsprechend sein Verhalten anpasst. Er kann auch einige ihrer Inhalte zu seinem Vorteil neu gestalten, wobei es dennoch gewisse Konstanten gibt, die der Spieler nicht beeinflussen kann. Es gibt bei vielen Spielen innerspielische Variationsmöglichkeiten, wenn beispielsweise Türen geöffnet, Mauern eingerissen oder Verstecke freigelegt werden. Im Spiel THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME (1998) kann der Spieler in die Vergangenheit reisen und dort Samen einpflanzen, die dann in der Gegenwart zu Pflanzen werden, mittels derer der Spieler ihm bisher unerreichbare Orte betreten kann. Bei TOMB RAIDER (1996) muss Lara Croft Schlüssel und andere Artefakte finden, Hebel und Schalter betätigen, um voranschreiten zu können. Eine Einflussnahme ist aber nur in dem Maße möglich, wie es der Programmcode erlaubt. Alle diese Beispiele basieren darauf, dass der Programmcode diese Variationsmöglichkeiten vorsieht. Am intensivsten kann der Spieler die Umgebung mit so genannten Level-Editoren verändern, mittels denen er eigene Level erstellen oder bestehende verändern kann. Streng genommen sind diese jedoch nicht als Teil des Spiels zu betrachten.

Die Verhaltensangebote der Umgebung sowie die Möglichkeiten zu ihrer Veränderung sind stets relational zur Spielfigur des Spielers und zu deren Eigenschaften. Zur besseren Beschreibung lässt sich mit Gibson hier ein Bild aus der Biologie entlehnen: Das jeweilige Angebot ist als eine Nische zu interpretieren (Gibson 1982:138-139). Es bezieht sich auf die Eigenschaften der Spielfigur. Das Angebot impliziert eine bestimmte Art von Avatar und der Avatar impliziert eine bestimmte Art von Angebot – Angebot und Avatar sind also komplementär. Zum Beispiel bei GOOF TROOP (1993) ergänzen sich die beiden Spielfiguren Goofy und Max durch ihre unterschiedlichen

Fähigkeiten. Gemeinsam lösen sie arbeitsteilig Aufgaben, wobei jedem Avatar je andere Items helfen, seinen Teil zu erfüllen. Oder bei LEMMINGS (1991) treten die Spielfiguren durch eine Eingangstür in die Spielwelt und müssen über die Hindernisse hinweg zum Ausgang geführt werden. Ihr Repertoire an Fähigkeiten setzt der Spieler abhängig von ihrer Position ein. Je nachdem an welcher Stelle sich die Lemmings befinden, interagieren sie je anders mit der Umwelt. Während mit einem Lemming ein Loch in den Erdboden gebuddelt wird, nutzt ein anderer einen Fallschirm, um zum Ausgang zu kommen. Bei SUPER MARIO 64 (1997) lässt sich der Level „Gulliver Gumba“ als riesiger sowie als normal großer Mario betreten. In beiden Zuständen kann Mario andere Angebote nutzen. Alle Spielinhalte lassen sich nur erreichen, wenn man den Level in beiden Größen beschreitet.



Abb. 23 und 24: GOOF TROOP und LEMMINGS
(www.snesbr.com, www.softonic.com)

Die Spielumgebung mit Gibson als ein Setup von Angeboten zu beschreiben erlaubt es, dass die Umgebung (im Gegensatz zu Wettbewerb und Feindschaft) mit den anderen Gegnerschaftsformen kombinierbar ist. Dies wird dadurch möglich, dass sie aufgrund ihres sehr allgemeinen Begriffs von Umwelt nicht mit den Alleinstellungsmerkmalen der anderen Gegnerschaftsformen kollidiert. Weil die Besonderheiten des Umgebungsspiels unabhängig von den Spielfiguren

sind, kommt es zu keinen Überschneidungen. Mehr noch, jedes Spiel muss in einer Umgebung stattfinden, wodurch ein Einfluss nahe liegt. Sie macht das Spiel authentischer und verlangt vom Spieler eine Anpassungsleistung. Dennoch ist ein Umgebungseinfluss für den Wettbewerb eher selten, weil dort die Chancengleichheit gewahrt und der Leistungsvollzug nicht gestört werden soll.

4.2 Terrain: Unvorhersagbare Herausforderungen

Der andere Typ des Umgebungsspiels gleicht dem des Parcours in großen Teilen. Auch hier macht die Umgebung dem Spieler einheitliche Verhaltensangebote mit Hindernissen, die sie ihm in den Weg stellt. Der Spieler muss sein Verhalten anpassen und lernt, mit den Hindernissen umzugehen. Im Gegensatz zum Parcours bleibt zwar die Qualität der Hindernisse gleich, doch erscheinen sie zufällig und ihre Position wandelt sich mit jedem Laden des Spiels. Dadurch kann der Spieler keinen vorab geplanten Weg durch den Level entwickeln. Er kann sich jedoch auf die Eigenheiten der Hindernisse einstellen. Die Kriegstheorie hat hierfür ein aufschlussreiches Beschreibungsmoment hervorgebracht: Clausewitz schildert einen Umweltfaktor, den er als „Frikktion“ bezeichnet, was sich am ehesten mit „Reibung“ übersetzen lässt. Dabei handelt es sich um einen durch die Umgebung induzierten Widerstand, der für den Akteur unvorhersehbar ist.

Der Spieler muss sich wie ein „Fremder“ erst mit den Eigenheiten und Herausforderungen in dem ihm unbekanntem Terrain vertraut machen. Typische Beispiele für reale Frikktionen sind das Wetter oder landschaftliche Unwägbarkeiten, d.h. jede Form von unvorhersagbarer durch die Umwelt hervorgerufener Verzögerung bei der Kampfführung. Dies beschreibt treffend die Terrain-Ausprägung der Umgebungsgegnerschaft: Frikktionen stellen ein für den Spieler unberechenbares Geflecht an Umgebungswiderständen dar. Mit dem Begriff der Frikktion wird genau die Diskrepanz thematisiert, die zwischen der theoretischen Konzeption des Kampfes und seiner realen Umsetzung besteht. Dem Spieler ist es aufgrund der Zufälligkeit des

Erscheinens der Widerstände nicht möglich, sein Vorgehen zu planen. Friktion ist somit „ein Sammelbegriff für eine bestimmte Gruppe von Faktoren, die sich zwischen Theorie und Wirklichkeit schieben“ (Kleemeier 2002:244). Clausewitz spricht von einer „Bewegung im erschwerenden Mittel“ und vergleicht dies mit dem Gehen im Wasser, wo in gleicher Weise die Präzision einer jeden Bewegung leidet (Clausewitz 2003:87).

Diese Unvorhersehbarkeit ist auch im Bedeutungskomplex des ‚Terrains‘ enthalten. Ursprünglich entlehnt sich der Begriff vom lateinischen *terrenum*, was soviel wie „Gebiet“, „Gelände“ oder „Boden“ bedeutet. Die kriegstheoretische Lesart hat den Begriff jedoch stark an die Unbekanntheit des betretenen Gebiets gekoppelt. Das Terrain ist hier als ein unsicheres Gelände zu deuten, was durch seine unvorhersehbaren Widerstände das Voranschreiten der Kampftruppen erschwert. Insofern ist die Friktion an vielen Stellen mit dem Zufall in Kontakt und wird unberechenbar. Sie ist dabei nicht auf einen Punkt beschränkt, sondern kann an vielen Stellen auftreten. Ein prototypisches Beispiel für ein Terrain-Umgebungsspiel ist TETRIS. Der Spieler hat es hier mit sieben verschiedenen Spielsteinen zu tun, die zufällig in die Spielwelt treten und die er so anordnen muss, dass sie eine durchgehende Reihe bilden und verschwinden. Er weiß nicht, wann welcher Spielstein erscheint. Ihm sind lediglich der aktuelle sowie der nächst folgende Stein bekannt. Die Qualitäten der Spielsteine sind dafür stets gleich: Sie haben dieselbe Form, bleiben starr, wenn sie mit anderen Steinen in Berührung kommen und verschwinden, wenn sie Teil einer durchgängigen Reihe sind. Auch die Spielumgebung bleibt in ihrer Beschaffenheit unverändert. Als Terrain treten Umgebungsspiele vorwiegend in Form von Geschicklichkeitsspielen wie TETRIS, DR. MARIO (1990) oder BUST-A-MOVE (1995) auf. Oder aber bei Multiplayer-Spielen, bei denen die Karte für jedes Match neu generiert wird, so wie es etwa bei den Strategiespielen RISE OF NATIONS und EMPIRE EARTH (2001) der Fall ist.

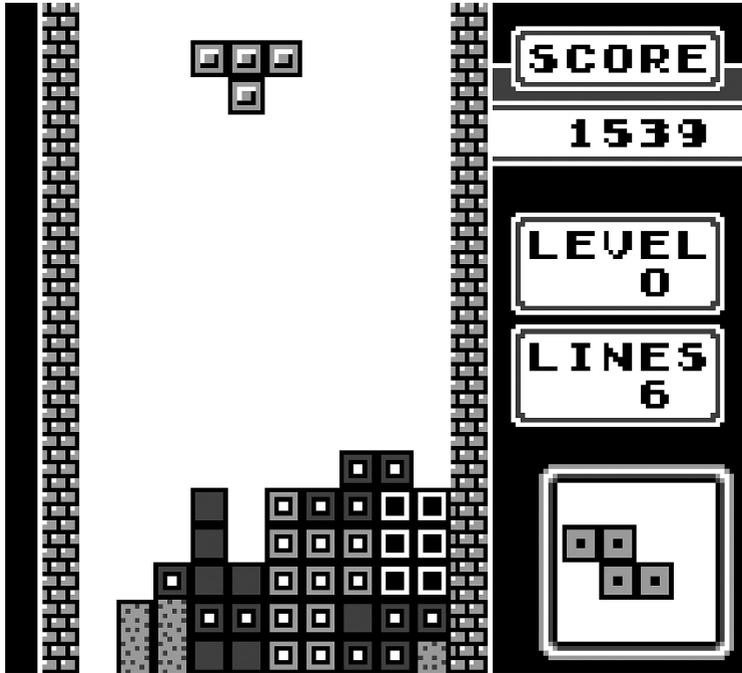


Abb. 25: Bei TETRIS (1987) muss der Spieler sieben Steine anordnen, die zufällig erscheinen (www.selfinterestandsympathy.wordpress.com)

Da sich eine Terrain-Umgebungskonstellation nur schwer mit einer komplexen Narration verträgt (der Weg des Spielers muss hierfür durch den Plot vordefiniert werden), sind Kombinationen aus Terrain und Spielen, die auf komplexen Handlungen basieren, eher die Ausnahme. Dennoch gibt es auch solche Beispiele: Beim Rollenspiel DIABLO 2 (2000) ist der Aufbau der Level-Dungeons mit jedem neuen Spiel verändert und der Spieler muss den Level neu erkunden. Dennoch gibt es eine ausgeprägte Narration, die vor allem über Dialoge mit anderen Spielfiguren und durch Filmsequenzen vorangetrieben wird. Streng genommen basiert jedes Umgebungsspiel beim ersten Spielversuch auf Friktionen, weil dem Spieler die Spielwelt noch un-

bekannt ist. Erst mit dem wiederholten Spielen wird das Terrain zum Parcours, wenn denn die Hindernisse stets am gleichen Ort bleiben und der Spieler ihre Bewältigung trainiert.

Im Falle des Terrains kann der Spieler die Spielwelt zwar nicht trainieren, wohl aber Routinen und Taktiken entwickeln, um ihr zu begegnen. Wie im Falle der Militärtheorie auch gilt, dass Kampfgewohnheit, Erfahrung und Übung das einzig mögliche „Schmiermittel“ zur Verhinderung von Reibungsverlusten bilden (Clausewitz 2003:87-89): Je öfter der Spieler einen Level spielt und je intensiver er sich mit den Widerständen der Spielumgebung auseinandersetzt, umso effektiver wird sein Spiel, umso vertrauter wird er mit diesen Widerständen. Zum Beispiel sammelt der Spieler von TETRIS Erfahrungen, wie welche Steine am besten anzuordnen sind und ruft diese beim Aufeinandertreffen mit den Hindernissen ab. Das Wissen um die Funktionsweise der Hindernisse macht die Widerstände zwar nicht vorhersagbar, ihre Wirkungen aber weniger überraschend. Der Spieler entwickelt Routinen und Taktiken basierend auf den Erfahrungswerten, die er mit der Umgebung gemacht hat. Das Spektrum der Friktionen wird dem Spieler immer besser bekannt und er kann sich entsprechend anpassen. Das „Survival of the Fittest“ gilt bei Friktionen also umso mehr.

Wie verhält es sich beim Umgebungsspiel mit dem Einsatz von Gewalt? – Gewalt wird im Umgebungsspiel (Parcours und Terrain) kanalisiert. Sie richtet sich gegen die umweltbedingten Widerstände und zielt auf deren Überwindung. Sie wird gezielt und kontrolliert eingesetzt. Der Spieler feuert nicht wild umher (wie z.B. bei der Feindschaft), kann aber ebenso wenig (wie im Wettbewerb) auf Gewalt verzichten, wenn ihm ein Hindernis im Weg steht. Als Mario zerstört er daher Blöcke, als Lenker der Tetris-Steine tilgt er einzelne Linien und als Lara Croft schiebt er Felsblöcke in Abgründe. Der Einsatz von Gewalt erfolgt streng instrumentell und zielgeleitet. Dies ist notwendig, um dem Chaos, das Friktionen bereiten, zu begegnen. Die

Friktion führt zwar zu Chaos und Gefahr für den Spieler, gleichzeitig birgt sie jedoch die Chance, die eigenen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Sie ist zugleich Einschränkung und Chance. Friktionen basieren zwar auf menschlicher Schwäche, da sie nicht entstehen, sondern immer gegeben sind (Kleemeier 2002:216). Gleichzeitig befördern sie aber die menschlichen Tugenden, welche eines solchen Klimas bedürfen, um sich zu zeigen.



Abb. 26: Lara Croft in *TOMB RAIDER: LEGEND* (2006, www.imageshack.us)

Dies macht den Reiz der Umgebungsspiele aus: Dem Spieler stellen sich räumliche Hindernisse entgegen, die im Prinzip nur existieren, um ihn zu Höchstleistungen durch intensives Training anzuregen, auf dass er sie überwinde. Dadurch wird das Umgebungsspiel auch kompatibel für so viele Spielarten, selbst wenn sie den anderen Gegnerschaftstypen angehören. Zum Beispiel für Jump 'n' Runs (z.B. *SUPER MARIO BROS.* oder *SONIC THE HEDGEHOG* (1991), Action-Adventures (bei *TOMB RAIDER: LEGEND* (2006) muss Lara Croft etwa Fels-

blöcke verschieben und Schluchten überwinden) oder Egoshootern (so muss der Spieler bei DOOM 3 erst Türen öffnen, durch Luftschächte kriechen oder Schalter umlegen, um voranschreiten zu können).

Ein sehr allgemeiner Umweltbegriff und der Anreiz zur Leistungssteigerung erschließen dem Umgebungsspiel eine Vielzahl von Spielegenres, wobei Parcours und Terrain auch in Kombination denkbar sind. Als Kombination treten Parcours und Terrain dann auf, wenn der Spieler einen gleich bleibenden Levelaufbau vorfindet, in dem dennoch auch Elemente variieren, wie z.B. bei ALARMSTUFE ROT 2, wo es der Spieler mit Terrainelementen innerhalb eines Parcourspiels zu tun hat, indem sein Gegner neue Gebäude baut und seine Basis so verändert. Oder aber wenn in einem zufälligen Leveldesign dennoch vereinzelt konstante Hindernisse auftreten, wie bei DIABLO 2, wo sich die Levels bei jedem Neustart des Spiels verändern, aber dennoch an den gleichen Stellen Übergänge zu einander aufweisen.

4.3 Beispiel: SIM CITY

Die Gegnerschaftsform der Umgebung präsentiert sich als vielseitigste der drei unterschiedenen Formate, zumal sie sowohl in Reinform wie auch in Kombination mit den anderen Gegnerschaftsformen denkbar ist. Ihr Alleinstellungsmerkmal manifestiert sich in der Leblosigkeit der Gegnerschaft, die eben nicht als ein agierender Gegner – egal ob durch einen Mitspieler oder in Form von künstlicher Intelligenz – auftritt, sondern die vielmehr als eine Art Widerstand, eine Form der Reibung identifiziert wurde. Mit den Begriffen der „Affordance“ sowie der „Friktion“ ist beschrieben, dass es sich dabei zwar um Hindernisse handelt, die das Spielen erschweren und so dem Spieler eine Herausforderung anbieten. Ebenso kann dies aber gleichzeitig als Angebot der Umgebung für ein Verhalten gelesen werden. Affordance und Friktion unterscheiden sich dadurch, dass erstere vorhersehbar ist, zweitere nicht. Der Spieler spielt das Spiel, um diesen Hindernissen zu begegnen und aus ihrer Bewältigung Vergnügen zu erfahren.

Das Simulationsspiel SIM CITY veranschaulicht dies: Der Spieler hat im Freeplay-Modus bei SIM CITY eine große Landfläche zur Verfügung und schlüpft in die Rolle eines Bürgermeisters, der von einem Professor beraten wird und eine Stadt aufbauen soll. Aus der Vogelperspektive betrachtet er die Spiellandschaft und kann anhand eines Hand-Icons und über eine Werkzeugtabelle mit ihr interagieren. Es ist ihm möglich, Gebäude zu bauen, Landschaftsteile abzureißen, Steuern einzutreiben usw. Er hat bei der Schaffung der Infrastruktur Faktoren wie die Stromversorgung und die Verkehrsanbindung zu berücksichtigen, will er, dass seine Stadt gedeiht. Erreicht der Spieler jeweils eine bestimmte Anzahl an Einwohnern, stehen ihm Bonusgebäude zur Verfügung und seine Stadt entwickelt sich weiter. Das Angebot der Umgebung (Affordance) besteht in der Möglichkeit zur Umgestaltung der Landschaft: Flächen können planiert, Gebäude gebaut und z. T. Wasserstellen trocken gelegt werden. Die Spielwelt bietet dem Spieler vielerlei komplexe Möglichkeiten, sie zu gestalten, und er nimmt diese über die von ihm gesteuerte Hand wahr.

Geht ihm jedoch das Geld aus, bleibt das Angebot zwar bestehen, er hat aber nicht mehr die Mittel, es zu nutzen. Während der Nutzung der Parcours-Umgebungs-Angebote muss der Spieler sein Verhalten an die Hindernisse anpassen. Eventuell ist ihm Wasser im Weg, Häuser sind zu groß für die Fläche oder Gebäude entwickeln sich nicht, wenn er sie nicht ans Strom- und Straßennetz anschließt. Der Freeplay-Modus ist somit ein Beispiel für ein Umgebungsspiel mit ausgeprägten Parcours-Elementen: Die Hindernisse der Umgebung bleiben gleich und der Spieler kann lernen, mit ihnen umzugehen. Und die Besonderheit bei SIM CITY: Dies sogar ohne einen Avatar, sondern allein durch den abstrahierten Spieleingriff mit dem Hand-Icon.

Darüber hinaus gibt es neben dem Freeplay-Spiel noch einen weiteren Spielmodus, bei dem verschiedene Schauplätze zu verschiedenen Epochen zur Verfügung stehen. Diese Schauplätze konfrontieren den Spieler mit bestimmten Szenarien, die er zu meistern hat. Beispielsweise steht die Stadt Boston im Jahre 2010 vor einem atomaren

Unfall oder San Francisco hat 1906 mit einem Erdbeben zu kämpfen. Bei diesen Szenarien wird die Spielwelt für die Spieler zum Terrain, weil sie zwar die Spielwelt überschauen können, jedoch zufällig Friktionen auftreten, denen sie sich stellen müssen und die ihnen im Sinne Clausewitz' die Möglichkeit bieten, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Sie müssen schnell und unter Zeitdruck handeln, weil die eigene Stadt sonst von Godzilla, Wirbelstürmen oder Feuern zerstört wird. Die Spieler begegnen den Naturkatastrophen durch Verhaltensanpassung und Gewalt, indem sie z. B. Gebäude planen. Sie müssen gezielt auf die ihnen zur Verfügung stehenden Gewaltmittel zurückgreifen, um den Friktionen zu begegnen. Die Spieler kanalisieren so ihr Gewaltpotenzial und setzen es streng instrumentell ein. Grundsätzlich tritt Gewalt bei SIM CITY aber zum großen Teil in den Hintergrund. Im Gegenteil ist hier eher Konstruktion als Destruktion zur Bewältigung der Friktionen gefragt. Mit der Zeit und dank der Hilfe des sie beratenden Professors lernen die Spieler, wie sie mit den Katastrophen umzugehen haben. Sie können zwar ihr Auftreten nicht vorhersagen, aber ihre Wirkung abschätzen und das eigene Verhalten entsprechend anpassen. Auch im Freeplay können die Spieler Naturkatastrophen separat zuschalten und fügen dem Parcours so Friktionselemente hinzu. So entsteht eine Mischform aus einem Parcours mit Terrain-Elementen.



Abb. 27 und 28: Verschiedene Auswahlen und Szenarios bei SIM CITY (1990) (www.photobucket.com, Screenshot)

5 Zusammenhang der Typologie

Die Konzeption des spezifischen Verhältnisses der drei Gegnerschaftskomponenten wie sie im Folgenden vorgestellt werden soll, ähnelt in ihrem Aufbau der 1997 veröffentlichten Arbeit *Zur „Landschaft“ der Computerspiele* des Erziehungswissenschaftlers Jürgen Fritz. Dort entwickelt dieser drei Konstruktionsprinzipien von Computerspielen, mit denen sich alle Computerspiele wie auf einer Landkarte einordnen lassen sollen (Fritz 1997:87-97). Bei diesen drei Konstruktionsprinzipien handelt es sich um „Action“, „Denken“ und „Geschichten“. Action und Denken sind auf einer horizontalen Geraden zu denken und schließen sich gegenseitig aus. Sie bilden die Basis für den dritten senkrechten Pol, die Geschichten, die Fritz als eine Art Skala anlegt. Mit Action rekurriert Fritz auf reaktionslastige Spiele mit unmittelbarem Handlungsdruck wie zum Beispiel DOOM. Denken steht hingegen für Spiele, die sich als ein komplexes Gesamtgeschehen vollziehen und – da sie in der Regel eine Zeitverzögerung beinhalten – langsamer gespielt werden, wie etwa MYST (1995). Senkrecht dazu ordnet Fritz dann den Begriff der Geschichte an, mit dem er Spiele beschreibt, die in ihrem Verlauf eine komplexe Handlung anhand der Aktionen des Spielers etablieren, beispielsweise bei TOMB RAIDER UNDERWORLD (2008).

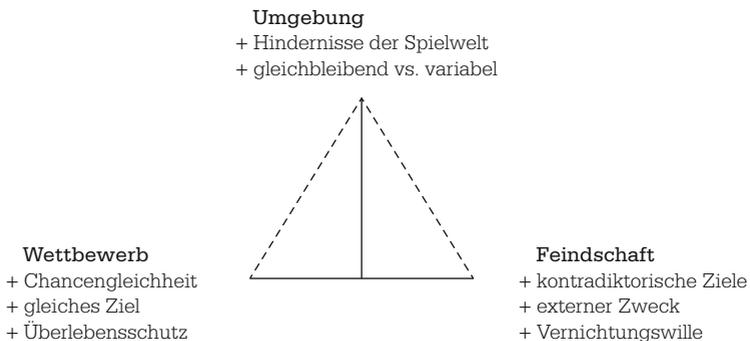


Abb. 29: Darstellung des Zusammenspiels der drei Gegnerschaftsformen

Wenngleich der von Fritz gewählte Darstellungsmodus für das Komponentenverhältnis der Typologie übernommen werden soll, muss er doch an zwei Stellen entscheidend korrigiert bzw. ergänzt werden: Zunächst einmal erlaubt seine Kategorie der Geschichten nicht eine dreipolige Darstellung, weil es kein Spiel geben kann, das nur aus Narration besteht. Dabei würde es sich nicht mehr um ein Spiel handeln. Darüber hinaus soll der dritte Pol, die Spitze des Dreiecks, hier als eine Ausprägung an jeder Stelle verstanden werden. Abbildung 29 zeigt, wie sich dies darstellt: Alle drei Gegnerschaftsformen bilden gleichberechtigte (Extrem-)Pole eines Dreiecks, innerhalb dessen sich die Formen eines jeden Spieles einordnen lassen. Dies drückt aus, dass Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung gleichwertig in Bezug zu einander stehen und dass sich zu jeder der drei Formen ein Spiel finden lässt, das sich ausschließlich in eine der Kategorien einordnen lässt. Diese entsprächen jeweils einer der Ecken des Dreiecks.

Ein reines Wettbewerbsspiel ist mit Sportspielen wie FIFA 07 oder expliziten Wettbewerbsspielen wie SINGSTAR gegeben. Diese zielen allein auf einen Leistungsvergleich der Teilnehmer ab und schließen Vernichtungsabsichten ebenso aus wie Widerstände durch die Umgebung. Ein pures Feindschaftsspiel liegt hingegen beispielsweise bei SPACE INVADERS (1979) vor. Hier verfolgt der Spieler ein kontradiktorisches Ziel gegenüber den feindlichen Raumschiffen („Raumschiffe abwehren“ vs. „Welt des Spielers erobern“). Er teilt sich mit ihnen jedoch die auf Gegenseitigkeit basierende Vernichtungsbereitschaft. Es kommen in den Reinformen jeweils die Alleinstellungsmerkmale zum Tragen, die oben bereits ausführlich beschrieben wurden und in Abbildung 29 noch einmal verzeichnet sind. Die beiden Kategorien „Wettbewerb“ und „Feindschaft“ schließen sich insofern gegenseitig aus, als dass sie jeweils durch Definitionsvoraussetzungen gekennzeichnet sind, die sich nicht mit der je anderen Form vertragen: Ein Spiel kann nicht zugleich Wettbewerb und Feindschaft beinhalten. Jedoch erlaubt es die vorliegende Kompo-

nententypologie, dass sich ein Spiel von diesen Extrempolen entfernt und durch bestimmte Eigenschaften näher an einen der anderen Bereiche, d.h. Extrempole rückt. So kann es zum Beispiel beim Wettbewerbsspiel MARIO PARTY 6 vorkommen, dass die Spieler zwar in fairer Konkurrenz um Punkte kämpfen, zu deren Erreichen aber je andere Aktionen ausführen müssen. Dies zeigt Abbildung 30: Während drei der Spieler den Stromspannungen ausweichen müssen, versucht ein einzelner Spieler die anderen damit zu treffen. Das weggefallene Kriterium der Gleichgerichtetheit führt MARIO PARTY 6 also vom Wettbewerb näher an den Bereich der Feindschaft heran. Die horizontale Anordnung der beiden Begriffe auf einer Achse verdeutlicht, dass es ausgeschlossen werden kann, dass ein Spiel zeitgleich beide Gegnerschaftsformen enthält. Beide liegen vielmehr als horizontales Kontinuum vor.



Abb. 30: Bildausschnitt aus MARIO PARTY 6 (2004, www.mobygames.com)

Auch im Falle der Umgebung lassen sich Beispiele finden, die ausschließlich diese Kategorie von Gegnerschaft beinhalten. So zum Beispiel Geschicklichkeitsspiele wie TETRIS, Adventures wie etwa MONKEY ISLAND, Simulationen wie DIE SIMS (2001) oder auch verschiedene Patienzen. Allerdings vermag die Gegnerschaftsform der Umgebung sich mit den beiden anderen zu vermischen, ohne dass dies zu Widersprüchen führen würde. Während Wettbewerb und Feindschaft sich aufgrund der inhaltlichen Gegensätzlichkeit kategorisch ausschließen, sind Kombinationen mit Umgebungsherausforderungen sehr wohl möglich. Dies hängt damit zusammen, dass die Umgebungsform den anderen Spieltypen nicht konträr gegenübersteht, sondern als eine Art „Amplitude“ gedacht werden kann: Während Gewalt im Wettbewerb domestiziert und in der Feindschaft zelebriert wird, kanalisiert das Umgebungsspiel diese und ist dadurch für beide Formen kompatibel. Einerseits stellt die Umgebung als Gegnerschaftsform also einen eigenen Pol dar (in Abbildung 29 durch das gestrichelte Dreieck angedeutet), andererseits fungiert dieser dritte unabhängige Pol auch als Ergänzung zu den anderen Gegnerschaftsformen (in Abbildung 29 als Koordinatenskala ausgedrückt). Das heißt die Umgebungsform ist an und für sich ein eigenständiger Pol bzw. eine separate Gegnerschaftsform, kann aber als Ausprägung, als Amplitude zu den anderen Gegnerschaftsformen hinzutreten.

Zum Beispiel gehört das Actionspiel GTA IV aufgrund seiner Tötungsabsicht und seiner unterschiedlichen Zielsetzungen in den Bereich der Feindschaft. Gleichzeitig ist es vor allem die Raumdimension, die den Spieler vor Herausforderungen stellt: Er muss Hindernissen ausweichen, andere Autos überholen und Passanten meiden, wenn er seine Missionen erfüllen will. Das Spiel verbindet also Feindschaft und Umgebung und ist deshalb in der Mitte der rechten Schräge des Dreiecks einzuordnen. Analog gilt diese Koppelbarkeit für Wettbewerbsspiele wie etwa GRAN TURISMO 5 PRO-

LOGUE (siehe Abbildung 32), wo lediglich sichergestellt sein muss, dass jeder der Teilnehmer mit denselben Widrigkeiten konfrontiert wird, damit das Merkmal der Chancengleichheit gewahrt bleibt. Es ist also nicht denkbar, dass zwei der Teilnehmer die gleiche Distanz jedoch mit anderen Hindernissen zurücklegen, da dies keinen objektiven Leistungsvergleich erlaubt. Es würde sich nicht mehr um ein „reines“ Wettbewerbsspiel handeln. GRAN TURISMO 5 generiert seinen Wettbewerbscharakter z. T. geradezu daraus, dass die individuelle Leistung in der besseren Bewältigung der Umgebungsfriktionen liegt. In solchen Fällen können Parcours-Friktionen selbst zum Objekt des Wettbewerbs werden. Ebenso wie sie in der Feindschaft zum Maßstab eines guten Taktikers werden, denn derjenige, der das Terrain mit seinen Friktionen besser meistert, hat größere Chancen auf den Sieg. GRAN TURISMO 5 stellt somit ein Beispiel für einen Wettbewerb dar, der mit Umgebungselementen vermischt ist und deshalb auf der linken Schrägachse des Dreiecks zu verorten wäre.



Abb. 31 und 32: Bildausschnitte aus GTA IV und GRAN TURISMO 5 PROLOGUE (www.spieletipps.de)

6 Merkmale der Gegnerschaftstypen

Nachdem die Gegnerschaftskategorien definiert, ihre Alleinstellungsmerkmale beschrieben und ihr Verhältnis zueinander skizziert sind, liegt der abschließend notwendige Schritt in der Vorstellung eines Indikatorensystems, welches erlaubt, jedes Computerspiel

entsprechend einer der drei Gegnerschaftsformen zuzuordnen. Ausgangspunkt hierfür sind die jeweiligen adressierten Schwerpunkte von Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung.

Der Wettbewerb konzentriert sich vollends auf den Spieler und darauf, dass diesem ein Satz rigider Regeln an die Hand gegeben wird, um das Spiel unter möglichst neutralen Bedingungen vollziehen zu können. Da es beim Wettbewerb darum geht, die Leistung mehrerer Spieler im Hinblick auf ein gleiches Ziel zu vergleichen, bildet die Spielerdimension den absoluten Schwerpunkt dieser Gegnerschaftsform. Daraus ergeben sich als Alleinstellungsmerkmale des Wettbewerbs die drei Elemente Chancengleichheit, Überlebensschutz und Zielgleichheit. Entsprechend wird sich aus der Spielerdimension ergeben, ob es sich um ein Wettbewerbsspiel handelt oder nicht. Zur Spielerdimension zählen die Identität des Spieler-Avatars, der Einfluss des physisch-materiellen Interfaces sowie seine Möglichkeiten im Rahmen des Gameplay (Ausstattung, Gedächtnisleistungen des Spiels, Interaktionsgrad usw.).

Die Feindschaft definiert sich hingegen gemäß der Beschaffenheit der Gegner des Spielers. Es ist weniger interessant, ob dem Spieler gleichberechtigte Möglichkeiten zur Verfügung gestellt werden, sondern ob sein Gegenüber feindlich gesinnt ist oder nicht. Dies bemisst sich daran, ob das Gegenüber zum Spieler gegenläufige Ziele verfolgt. Der Programmierer kommuniziert dem Spieler diese Divergenz anhand einer Feindschaftszuordnung auf Ebene des Plots. Das Feindschaftsspiel dient somit einem dem Gameplay externen Zweck. Der Zweck des Spiels besteht nicht in der Leistung selbst (wie beim Wettbewerb), sondern der Spieler spielt, um anhand des Plots den Fortgang der Geschichte des Spiels zu erfahren. Daher ergeben sich divergierende Ziele, ein dem Gameplay externer Zweck und explizite Vernichtungsbereitschaft als Alleinstellungsmerkmale der Feindschaft. Insofern sich dies im Wesentlichen an der Beschaf-

fenheit des Gegners bemisst, dient die Gegnerdimension als Identifikationsmerkmal der Feindschaft. Die Gegnerdimension umfasst im Sinne des Zusammenhangs von Feindschaft als Zustand und als Prozess sowohl die Rolle des Gegners vor dem eigentlichen Spiel (Identität und antagonistische Ziele) als auch während des aktiven Spiels (Ausgeglichenheit und Vernichtungsabsicht).

Zuletzt behandelt die Umgebung das Maß an Gegnerschaft, das von der Spielwelt selbst ausgeht. Dies bezieht sich vor allem auf Hindernisse, die dem Spieler im Weg stehen und die er durch Interaktion und Anpassung seines Verhaltens überwinden muss. Diese Hindernisse können dem Spieler entweder als ein sich immer wandelndes Terrain begegnen, dessen Inhalte er nicht trainieren, an deren Qualität er sich aber gewöhnen kann. Oder aber als Parcours, den der Spieler auswendig lernen und dadurch seine eigene Leistung verbessern kann. Das Alleinstellungsmerkmal der Umgebung ist damit das Vorhandensein von räumlichen Hindernissen unter Abwesenheit von ‚lebenden‘ Gegnern. Dementsprechend lässt die Umweltdimension die eindeutigsten Aussagen hinsichtlich des Vorhandenseins eines Umgebungsspiels zu. Mit der Umweltdimension sind vor allem die Beschaffenheit des Spielraums sowie die Interaktionsfähigkeit mit selbigem gemeint.

Die Zuordnung zu einer bestimmten Gegnerschaftsprägung resultiert somit konsequenterweise aus den drei Bestimmungsdimensionen der jeweiligen Gegnerschaftsform: Der Spieler-, der Gegner- oder der Umweltdimension. Freilich sind anhand dieser Dimensionen zum Teil auch Aussagen über die anderen Gegnerschaftstypen möglich. Zum Beispiel wenn anhand der Spielerdimension ein Wettbewerb ausgeschlossen werden kann, spricht dies im Umkehrschluss für das Vorhandensein eines Feindschaftsspiels. Doch sollen diese Dimensionen hier grundsätzlich in der streng idealtypischen Zuordnung Spieler/Wettbewerb, Gegner/Feindschaft und Umwelt/Umgebung betrachtet werden.

6.1 Die Spielerdimension des Wettbewerbs

Die Spielerdimension beinhaltet drei wesentliche Elemente: Für den Wettbewerb muss gewährleistet sein, dass die Teilnehmer das gleiche Ziel verfolgen und sie einen gewissen Schutz genießen, damit ihre Unversehrtheit und die Chancengleichheit des Spiels gewahrt bleiben. Die Zielkomponente lässt sich am effektivsten anhand der Identität des Spieler-Avatars ablesen. Diese zeigt sich bereits vor dem eigentlichen Spielakt auf der Ebene des Plots und erlaubt Rückschlüsse auf die Ziele und die erhofften Gratifikationen, die der Spieler mit seiner Spielfigur verbindet. Um nicht jedes Spiel einer qualitativen Inhaltsanalyse unterziehen zu müssen, erlaubt das Genre eine aufwandsärmere Feststellung der Identität des Spieler-Avatars bzw. der Motive und Gratifikationen des jeweiligen Spiels (6.1.1).

Anhand einer Betrachtung des materiell-physischen Interfaces lässt sich dann z. T. klären, inwieweit die Unversehrtheit des Spielers gewahrt bleibt. Mit anderen Worten ist schon vor Beginn des eigentlichen Spiels am Interface eine Aussage zum Vorhandensein eines Wettbewerbs möglich. Ebenso wie die Identitätsdimension des Avatars bezieht sich auch der technische Komplex auf den Zustand vor dem wirklichen Gameplay. Daher findet das Genre noch einmal Berücksichtigung und wird im Zusammenspiel mit dem Techniksystem thematisiert (6.1.2).

Nachdem sich im Vorfeld des eigentlichen Gameplay das Merkmal der gleichen Zielsetzungen und z. T. das der Unversehrtheit des Spielers untersuchen lässt, erlaubt das Gameplay selbst Aussagen über die Wahrung der Chancengleichheit und die Unversehrtheit der Teilnehmer. Als Abschluss der Erkennungsmerkmale für den Wettbewerb sind auch die Kapazitäten des Spielers im Rahmen des Gameplay interessant. Hierfür kommt sowohl der Ausstattung des Spieler-Avatars als auch der Gedächtnisleistungen des Spiels und dem Interaktionsgrad eine wichtige Bedeutung zu (6.1.3). Der Wettbewerb ist die Gegnerschaftsform mit den strengsten Vorgaben und

insbesondere die Chancengleichheit stellt ein bedeutungsvolles Kriterium dar, welches sich nur anhand des Gameplay beurteilen lässt und voraussetzt, dass allen Spielern gleichwertige technische Interfaces zuteil werden.

6.1.1 Identitätsebene des Avatars: Haltung und Motive

Ein Blick auf die Identität des Spieler-Avatars verrät, mit welchen Motiven der Spieler in das Spiel eintritt und welche Ziele er verfolgt, um damit bestimmte Gratifikationen vom Spielprozess zu erhalten. Die Identität legt den gesamten Motivkomplex des Spieles fest und bestimmt über den Gegnerschaftsmodus. Vor Eintritt des Spiels wird klar, ob sich der Avatar des Spielers der Fairness und Regeleinholung verschreibt, oder ob er Feindseligkeit und Aggressivität an den Tag legt. Alle drei Gegnerschaftsformen haben je unterschiedliche Kombinationen innerhalb ihrer Ziel- und Gratifikationsstruktur: Beim Wettbewerbsspiel nimmt der Spieler am Spiel teil, um seine Leistungsfähigkeit unter Beweis zu stellen (Ziel) und Anerkennung zu erhalten (Gratifikation). Ein an Feindschaft orientiertes Spiel dreht sich hingegen darum, die Gegner des Spielers wehrlos zu machen (Ziel), um so auf der Plot-Ebene ein jenseits der Spielhandlung liegendes Gut zu erhalten (Gratifikation). Als drittes müssen in der Gegnerschaftsform der Umgebung, verschiedene umweltbedingte Hindernisse überwunden werden (Ziel), um eine Form von Vergnügen zu erfahren (Gratifikation), das aus dem Spielprozess selbst hervorgeht und nicht an eine Form von Nutzen geknüpft ist. In allen drei Gegnerschaftsformen spielt der Spieler eine bestimmte Rolle, die anhand des Plots initiiert und durch das Gameplay vervollständigt wird.

Nun ist es sehr aufwendig, jedes Spiel im Detail auf seine Identitäts-, Ziel- und Gratifikationsstruktur hin zu untersuchen. Dies würde häufig eine umfangreiche qualitative Inhaltsanalyse der Narrationsstruktur erfordern. Neben einer ausführlichen Betrachtung des Plots müssten unter Umständen auch die Avatar-Fähigkeiten im Gameplay untersucht werden. Als aufwandsarme Alternative wird daher

eine Betrachtung der Genre-Zuordnungen vorgeschlagen: Letztlich erschließen sich aus dem Genre häufig eben diese Elemente. Wie ein Label dienen Genres zur Orientierung in der Spiele-Landschaft und sollen eine einfache Unterscheidung ermöglichen (Altman 2006). Zwar sind die industriellen Computerspielgenres in ihrer Zusammensetzung zum Teil willkürlich und heterogen, dennoch geben sie in der Regel auch einen Eindruck der jeweiligen Spielhaltung.

Wie lässt sich am Genre der Wettbewerb in Abgrenzung zu den anderen Gegnerschaftsformen identifizieren? – Für den Wettbewerb sind typischerweise Beat'em ups, Sport-, Autorennspiele und explizite Wettbewerbsspiele wie MARIO PARTY 6 oder SINGSTAR (unten als Party- und Musikspiele gefasst) charakteristisch. In diesen geht es darum, sich dem Gegenüber im fairen Wettbewerb als überlegen zu erweisen und so Anerkennung zu erhalten. Hingegen sprechen Shooter, Arcade-, Rollen- und Strategiespiele eindeutig für auf Feindschaft basierende Spiele, weil sie in der Regel explizit das Ausschalten des Gegenübers aufgrund zuwiderlaufender Ziele vorsehen. Diese Spiele beinhalten oft eine ausgeprägte Narration mit Zielsetzungen für den Spieler auf Plot-Ebene. Bei einer ganzen Reihe von Genres kann die Zuordnung zu Feindschaft oder Wettbewerb weniger eindeutig ausfallen, sodass individuell zu prüfen wäre, ob eher ein Wettbewerb, Feindschaft oder gar eine Mischform vorliegt. Beispiele für Gegnerschaftsformen deren Zuordnung zu Feindschaft oder Wettbewerb variieren kann, sind die Genres Action, Action-Adventure, Adventure oder Simulation. Bei diesen hängt die Zuordnung von den Narrationselementen ab. Das Umgebungsspiel tritt in verschiedenen Genres hingegen häufig in Kombination mit den anderen Gegnerschaftsformen auf. Zum Beispiel bei Adventures, Jump 'n' Runs oder Simulationen. In Reinform findet es sich beispielsweise beim Geschicklichkeitsspiel, wo es den Spieler vor raumbasierte Herausforderungen stellt. Die folgende Tabelle greift typische Genres auf und rekapituliert, an welche Gegnerschaftsform diese in der Regel geknüpft sind.

Genre	Gegnerschaftsform	Ziel/Motivation	Gratifikation
Action	Feindschaft/ Wettbewerb	Feind vernichten/ Leistungsvergleich	Plot-Fortgang/ Anerkennung
Action-Adventure	Feindschaft/ Umgebung	Feind vernichten/ Hindernis überwinden	Plot-Fortgang/ Anerkennung
Adventure	Feindschaft/ Umgebung	Feind vernichten/ Hindernis überwinden	Plot-Fortgang/ Anerkennung
Arcade	Feindschaft/ Umgebung	Feind vernichten/ Hindernis überwinden	Plot-Fortgang/ Anerkennung
Autorennen	Wettbewerb	Leistungsvergleich	Anerkennung
Beat'em up	Wettbewerb	Leistungsvergleich	Anerkennung
Geschicklichkeit	Umgebung*	Hindernis überwinden	Vergnügen
Jump 'n' Run	Umgebung*	Hindernis überwinden	Vergnügen
Multiplayer/ Online**	PC: Feindschaft	Hindernis überwinden	Plot-Fortgang
	Konsole: Wettbewerb	Leistungsvergleich	Anerkennung
Party- und Musikspiel	Wettbewerb	Leistungsvergleich	Anerkennung
Rollenspiel	Feindschaft	Feind vernichten	Plot-Fortgang
Shooter/ Shoot'em up	Feindschaft	Feind vernichten	Plot-Fortgang
Simulation	Feindschaft/ Umgebung	Feind vernichten/ Hindernis überwinden	Plot-Fortgang/ Vergnügen
Sportspiel	Wettbewerb	Leistungsvergleich	Anerkennung
Strategie	Feindschaft	Feind vernichten	Plot-Fortgang

* = Kombinationen mit anderen Gegnerschaftsformen möglich;

** = Erläuterung folgt unter 6.1.2

Abb. 33: Typische Genres und ihre Aussage über die Spielerprädisposition

Da es Auskunft über die Prädisposition des Spielers gibt, stellt das Genre also ein hilfreiches Werkzeug zur ungefähren Identifikation von Wettbewerbs-Spielen dar. Um eine detaillierte Betrachtung der jeweiligen Spiele wird man im Einzelfall vermutlich dennoch nicht herkommen. Dies würde dann eine detaillierte qualitative Analyse der Handlungsstruktur erfordern und ob das Kriterium der gleichen Ziele erfüllt wird.

6.1.2 Technik-Ebene: Motive und Unversehrtheit

Bereits an der Schnittstelle zwischen Spieler und Spiel lässt sich zum Teil ablesen, ob es sich um ein Wettbewerbsspiel handelt oder ob eine andere Art der Gegnerschaftsform vorliegt. Besonders deutlich wird dies, wenn auf spezielle Gerätschaften wie Pistolen (z.B. THE HOUSE OF THE DEAD (1998) für Sega Saturn), Lenkräder (z.B. MARIO KART WII (2008) für Wii), Kameras (z.B. EYE TOY: PLAY (2003) für PlayStation 2), Mikrofone (z.B. SINGSTAR für PlayStation 2 und 3), Balance Boards (z.B. WII FIT (2008) für Wii) oder gar Gitarren (z.B. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK (2007) für X-Box 360 und PS3) oder ganze Instrumentenpaletten (z.B. ROCK BAND (2008) für X-Box 360 und PS3) zurückgegriffen wird.

Im ersten Fall ist wohl der deutlichste Hinweis gegeben, dass es sich nicht um eine Form von Wettbewerb handeln kann, insofern Pistolen (sieht man vom Wettschießen einmal ab) zum Töten des Gegners verwendet werden und somit die Unversehrtheit der Teilnehmer gefährden. Die anderen Beispiele sprechen hingegen deutlich für Wettbewerbsspiele, insofern sie häufig in Verbindung zu Sportspielen stehen, wie etwa im Falle des Lenkrads oder des Balance Boards. Steuergeräte, die auf einen musikalischen Gebrauch hindeuten (wie Mikros oder Instrumente), sprechen für musikalische Wettbewerbsspiele wie SINGSTAR oder GUITAR HERO. Anhand solch besonderer Interfaces kann also abgelesen werden, ob es sich um ein Wettbewerbsspiel handelt.

Doch wie verhält es sich mit den gewöhnlichen Interfaces wie Tastatur, Maus, Gamepad und Joystick? Lässt sich im Vergleich von PC und Konsole ein Trend zu bestimmten Gegnerschaftsformen ausmachen? Wie sich zeigt, hängt die Beantwortung dieser Fragen wiederum mit dem Genre zusammen, weil die verschiedenen Genres jeweils auf bestimmte Steuergeräte angewiesen sind und dadurch zum Teil für unterschiedliche Systeme jeweils wahrscheinlicher werden. Das Genre lässt dann Rückschlüsse auf die Gegnerschaftsform zu, insofern jede Gegnerform für bestimmte Genres typisch ist (z.B. Feindschaft beim Egoshooter, Wettbewerb beim Sportspiel oder Umwelt beim Geschicklichkeitsspiel). Aufgrund der technischen Prädisposition dominieren im Konsolenbereich vor allem die Genres Beat'em up, Jump 'n' Run, Rennspiel, Shoot'em up sowie das Partyspiel. Bei Spielen, die auf einem PC gespielt werden, überwiegen dagegen die Simulation, das Rollen- und das Strategiespiel sowie auch Onlinespiele.

Als eine Ursache hierfür kann das technische Interface angeführt werden: Im Falle des Strategiespieles verträgt sich die Maussteuerung des Computers beispielsweise besser mit der auf Navigation und Übersicht ausgelegten objektiven Perspektive, als Konsolen-Gamepads. Im Gegenzug sind Konsolenpads gut geeignet für actionlastige Spiele wie Renn- oder Kampfspiele, insbesondere, weil diese auch prädestiniert für ein Zweispielerspiel sind. Es gibt jedoch Genres, die unabhängig vom System eine große Verbreitung genießen. Hier sind etwa Actionspiele, Adventures und Action-Adventures zu nennen oder die zunehmende systemunabhängige Verbreitung von Shootern und Rollenspielen.

Es lässt sich somit schlussfolgern, dass Wettbewerbsspiele vorwiegend im Konsolen-Bereich anzusiedeln sind, zumal dort das Steuerungsdevice eher Sport- Kampf- und Rennspiele favorisiert. Reine Computerspiele sind hingegen eher im Bereich Feindschaft zu finden, zumal die exaktere Steuerung des Geräts vorwiegend für Simulations- und Strategiespiele geeignet ist. Insbesondere Multiplay-

erspiele sind auf dem PC praktisch immer feindschaftlich geprägt. Populäre Beispiele sind hier MMORPGs (Massive-Multiplayer-Online-Roleplaying-Games) wie WORLD OF WARCRAFT oder LAN-Shooter wie COUNTER STRIKE. Freilich ist es auch nicht ausgeschlossen, dass Sport- oder Rennspiele gemeinsam am PC gespielt werden, doch dominieren vor allem die erstgenannten Multiplayerspiele mit Feindschaft als Spielprinzip. Im Konsolenbereich ist hingegen häufig das Gegenteil der Fall. Hier überwiegen im Multiplayer-Bereich Sport- und Partyspiele, weil die verhältnismäßig grobe Bedienung durch Konsolenpads Feindschaftsspiele weniger attraktiv für einen Multiplayer-Modus macht. Darüber hinaus ist die Online-Funktion von Konsolen bisher noch nicht so verbreitet, wie im Falle des PC, sodass Multiplayer bei Konsolenspielen in der Regel bedeutet, dass alle Personen sich in einem Raum befinden und an einer Konsole spielen (im Gegensatz zur Vernetzung). Auf Splitscreens gespielte Feindschaftsspiele befördern hier die Ungenauigkeit der Pads noch, sodass diese eben weniger verbreitet sind, als im PC-Bereich. All dies spricht für eine Dominanz von Wettbewerbsspielen im Multiplayer-Konsolenbereich und ein Ausbleiben im PC-Multiplayerspiel.

Dass eine eindeutige Zuordnung Konsole/Wettbewerb und Computer/Feindschaft jedoch nicht immer eindeutig möglich ist, wird durch Gegenbeispiele wie das Shoot 'em up auf der Konsole oder Sportspiele auf dem PC verdeutlicht. Bedingt durch die technische Annäherung bei der Spiele-Produktion (beispielhaft ist hier der Wechsel von Cartridges zu CD-ROMs im Falle der Konsole) gleichen sich beide Systeme in ihren Spieleproduktionsweisen immer mehr an. Folglich sind Zuordnungen bestimmter Gegnerschaftsformen nicht mehr so eindeutig möglich, wie sie es noch vor 15 Jahren war: Die Gegnerschaftsformen von Spielen aus den 1990er Jahren lassen sich noch leicht anhand des Systems unterscheiden. Beispielsweise war das Jump 'n' Run (Feindschaft bzw. Umgebung) lange Zeit ein nahezu reines Konsolengenre, was heute nicht mehr der Fall ist. Es bleibt festzuhalten, dass allenfalls irreguläre Interfaces wie Lenkrä-

der und dergleichen einen eindeutigen Hinweis auf die vorliegende Gegnerschaftsform geben können. Mit Blick auf den Vergleich von Konsole und Computer haben der Wettbewerbscharakter der Konsole und der Feindschaftsschwerpunkt des Computers in den letzten Jahren deutlich abgenommen. Dennoch lassen sich anhand des Systems Tendenzen ablesen. Es handelt sich beim Interface also oftmals weniger um ein definitives Erkennungsmerkmal als vielmehr um ein Indiz der Gegnerschaft.

6.1.3 Gameplay-Ebene: Chancengleichheit und Unversehrtheit

Anhand der Elemente des Gameplay kann entschieden werden, ob die für den Wettbewerb unerlässliche Chancengleichheit gewährleistet wird und ob die Unversehrtheit des Avatars gesichert bleibt. Hierüber gibt zunächst die *Beschaffenheit des Spieler-Avatars* Auskunft. Eine Ausgeglichenheit bezüglich des Gegners ist eine unbedingte Voraussetzung, damit von einem Wettbewerb gesprochen werden kann. Der Spieler-Avatar bedarf der gleichen Eigenschaften, wie der des Computers. Als Ausnahme wurde hier bereits das Handicap angesprochen: Da der Computer dem Spieler deutlich überlegen ist, stellt eine Reduzierung seiner Leistungsfähigkeit ein legitimes Mittel dar, um das Spiel spannend zu halten. Sonst wäre der Ausgang stets gewiss und der Wettbewerb sinnlos. Die Hilfsmittel und die Ausstattung des Avatars werden entsprechend gestaltet sein. Generell lässt sich sagen, dass der Wettbewerb zum größten Teil auf Hilfsmittel innerhalb der Diegese verzichtet, sieht man einmal von sportgeräteähnlichen Gegenständen ab. Beispiele hierfür wären Autos (GRAN TURISMO 5 PROLOGUE), Bälle (FIFA 07) oder Notenlinien (SINGSTAR). Insbesondere Waffen (es sei denn, diese werden zum Zielen auf Zielscheiben oder in sonst einer wettbewerbsartigen Form verwendet) gehören nicht zum Wettbewerb. Trägt der Avatar des Spielers Waffen, kann ein Wettbewerbsspiel grundsätzlich ausgeschlossen werden, weil diese die Unversehrtheit der anderen Teilnehmer

und somit die Chancengleichheit gefährden. Ein bewaffneter Avatar spricht gegen ein Wettbewerbs- und für ein Feindschaftsspiel.

Andere Avatar-Eigenschaften jenseits der Ausstattung wie beispielsweise der *Grad an Körperlichkeit* lassen nur schwerlich Aussagen zu, weil zu starke Überschneidungen mit den anderen Gegnerschaftsformen bestehen. Der Avatar ist bei Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung jeweils ähnlich aktiv, wenn er in der Diegese handelt. Es kann jedoch für den Wettbewerb festgehalten werden, dass der Spieler hier in der Regel einer sichtbaren Repräsentanz in der Diegese durch seinen Avatar bedarf.

Während das Feindschaftsspiel einen Avatar andeutet (z.B. durch eine sichtbar getragene Waffe), erfolgt sie dort doch häufig aus einer subjektiven Perspektive ohne dass der Avatar sichtbar wäre. TOMB RAIDER ist jedoch ein Beispiel für ein Feindschaftsspiel, das ebenfalls auf einen sichtbaren Avatar zurückgreift. Das Umgebungsspiel basiert häufig auf einem sichtbaren Avatar, kann in seiner Form als Terrain unter Umständen aber auch gänzlich ohne Handlungsträger auskommen, wenn man an Beispiele wie TETRIS denkt, bei dem ein abstraktes Eingreifen in die Diegese erfolgt (es sei denn man begreift die einzelnen Steine als viele verschiedene Avatare).

Ein abstraktes Eingreifen ohne Avatar verträgt sich mit dem Wettbewerb zwar auch (wenn TETRIS etwa „um die Wette“ gespielt wird), ist jedoch eher die Ausnahme, zumal die Leistung im Wettbewerb eines Leistungs-„Trägers“ bedarf. Nicht jedes Spiel mit sichtbarem Avatar ist dadurch automatisch ein Wettbewerb, wohl aber erfordert der Wettbewerb in der Regel einen solchen. Beim Schach sind dies die Spielfiguren, bei PONG die Schlagflächen, beim Sport die Spielerfiguren und beim Rennspiel die Fahrzeuge. Es kann also probabilistisch die Aussage getroffen werden, dass ein nicht sichtbarer Avatar das Vorhandensein eines Wettbewerbs sehr unwahrscheinlich macht. Die sichtbare Repräsentanz in der Diegese ist im Gegensatz zur Avatar-Ausstattung also eher ein Indiz für einen Wettbewerb und weniger ein definitives Kriterium.

Ein weiteres Indiz zur Identifikation des Wettbewerbs auf der Gameplay-Ebene ist das „*Gedächtnis des Spiels*“. Dies meint zwei Aspekte: Erstens erlaubt die Entwicklung der Figur eine Form der Gedächtnisleistung, insofern sie vorangegangene Leistungen in Form von Weiterentwicklungen des Avatars honoriert. Man könnte sagen, der Avatar wird auf eine gewisse Art „trainiert“, was dem Gedanken des Wettbewerbs explizit entspräche. Hier ist an die Trainingsleistung im Sport zu erinnern. Allerdings sehen de facto nur verhältnismäßig wenige Wettbewerbsspiele einen Trainingseffekt in Form einer Figurentwicklung vor. Denkt man an Beispiele wie DIA-BLO 2 oder WORLD OF WARCRAFT, ist diese vielmehr eine Kategorie der Feindschaft. Mit dem Voranschreiten des Spiels sammelt der Spieler quasi „Kriegserfahrung“. Im Rahmen des Wettbewerbs sind Gedächtnisleistungen anhand von Weiterentwicklungen des Avatars die Ausnahme. Die Honorierung der Leistung erfolgt hier eher anhand von Statistiken (z.B. bei Fußball-Spielen, wo die abgegebenen Schüsse, Ecken usw. gelistet werden).

Zweitens besteht mit der Speicherbarkeit des Spiels eine weitere Form der Erinnerung. Hierbei sind Wettbewerbsspiele daran zu erkennen, dass sie in der Regel kein Speichern während des Spielvollzugs erlauben, sondern erst nach bestimmten Wettbewerbsetappen. Es ist bei FIFA 07 zum Beispiel nicht möglich, während eines laufenden Spiels zu speichern, sondern erst danach. Dies hängt damit zusammen, dass das jederzeitige Speichern die eigene Leistung herabwürdigen würde. Die Leistung besteht vielmehr darin, am Stück eine gute Performance abzuliefern, was mit einer Speicherfunktion keine Schwierigkeit darstellen und die Chancengleichheit zunichte machen würde. Nun ist das Speichern nach bestimmten Etappen nicht unbedingt ein Alleinstellungsmerkmal für Wettbewerbsspiele, doch es ist bei dieser Art von Spielen regulär nicht möglich, während des eigentlichen Vollzugs zu speichern. Auch das „*Gedächtnis des Spiels*“ erlaubt also eher probabilistische Aussagen: kann während des Spiels jederzeit gespeichert werden und ist eine ausgeprägte

Figurentwicklung möglich, ist die Wahrscheinlichkeit, dass es sich um ein Wettbewerbsspiel handelt, gleichwohl gering. Diese beiden Feststellungen, dass eine ausgeprägte Entwicklung der Figur und eine jederzeitige Speicherbarkeit für den Wettbewerb eher untypisch sind, decken sich mit der unter 2.1 getroffenen Aussage, nach der Wettbewerbsspiele stets einen Neubeginn darstellen. Anhand der Gedächtnisleistung des Spiels wird also die Chancengleichheit gewahrt, weshalb Wettbewerbsspiele diese nur begrenzt beinhalten.

Ein letztes relevantes Erkennungsmerkmal auf Ebene des Plays bilden die *Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt* und ihren Inhalten. In welchem Maße vermag es der Spieler, Inhalte zu verändern, zu zerstören oder zu erschaffen? Unter Umständen müssen sogar erst bestimmte Inhalte verändert werden, damit ein Fortschreiten des Spiels möglich wird. Generell gilt, dass bei Wettbewerbsspielen die Interaktion mit der Umwelt meist sehr gering ausfällt. Beim Vergleich mit dem Sport wurde erläutert, dass durch Regeln ein fester Rahmen sowohl zeitlicher als auch räumlicher Natur vorgegeben wird. Eine Veränderung dieses Rahmens ist nur in den seltensten Fällen möglich (und nötig). Um sein fußballerisches Können bei FIFA 07 zu messen, kommt es auf die Anzahl der geschossenen und selbst erhaltenen Tore an, jedoch nicht auf die Veränderung der Spielwelt. Im Gegenteil, womöglich würde dadurch dem Konkurrenten ein Nachteil erwachsen, der aus Sicht des Gleichheitspostulats unzulässig wäre. Auch bei SINGSTAR besteht die Schwierigkeit darin, die richtigen Töne in der richtigen Reihenfolge zu treffen und nicht darin, den Handlungsort zu verändern. Eine Veränderung des Spielraumes ist folglich nur dann Bestandteil eines Wettbewerbs, wenn sich dieser darauf bezieht, dass eben jene Veränderung Mittelpunkt und Ziel der Konkurrenz ist. So versuchen z.B. die Spieler bei MARIO PARTY 6 (wie bei einem Brettspiel) zuerst auf ein bestimmtes Spielfeld zu gelangen, um den dort befindlichen Stern zu erhalten. Nachdem sie diesen erhalten haben, verändert sich die Spielwelt für alle und der Wettlauf beginnt von neuem. Der Schnellere siegt. Etwas anderes ist

die Interaktion mit den Spielfiguren. Diese ist im Wettbewerb sehr hoch, zumal Wettbewerbe intensiv auf das Verhältnis zu den Mitspielern verweisen. Aus der gegenseitigen Interaktion speist sich der Leistungsvergleich und zeigt sich, wer die angestrebte Anerkennung verdient.

Darüber hinaus beziehen sich die Einflussmöglichkeiten darauf, wie intensiv der Spieler sich durch die Spielwelt bewegen kann. Im Falle des Wettbewerbs gilt, dass der *Grad an Bewegung* durchgehend hoch ist. Wettbewerb bedingt Bewegung. Sowohl in Form körperlicher Bewegung als auch im Sinne der Veränderung des momentanen Zustands. Bei Sportspielen ist die Bewegung der Spielfiguren allgegenwärtig. Und wie im Falle von MARIO PARTY 6 kommt es gar häufig darauf an, Bewegungen schneller zu vollziehen als der Gegenspieler. Darüber hinaus ist es oft entscheidend, bestimmte Stellen mit seinem Avatar zu besetzen und dadurch dem Gegner die Bewegung zu erschweren. Bewegung ist folglich im Zusammenspiel von Zeit und Raum zu interpretieren. Der Spieler sollte zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort sein, wenn er einen Wettbewerbsvorteil erzielen will. Neben Sportspielen wäre hier Schach ein entsprechendes Beispiel, das verschiedene solcher Bewegungsabläufe aufweist. Es wird jedoch deutlich, dass diese beiden Elemente – niedriger Interaktionsgrad und hoher Bewegungsgrad – zu großen Teilen ebenso auf viele Vertreter der beiden anderen Spieltypen zutrifft. Die dritte probabilistische Aussage zum Vorhandensein eines Wettbewerbs (neben der Sichtbarkeit des Avatars und der Speicherbarkeit) muss also lauten, dass Spiele mit geringem räumlichen und gleichzeitig hohem personellen Interaktionsgrad sowie einem ausgeprägten Bewegungsgrad ein Wettbewerbsspiel wahrscheinlich machen.

6.2 Die Gegnerdimension der Feindschaft

Insofern die Feindschaft auf einem komplexen Beziehungsgeflecht basiert, das dem Spieler über den Plot vorgestellt wird und das er anschließend selbst hilft, weiter auszubauen, sollte sich jeder Versuch

einer Identifikation an der Gegner-Dimension des Spielers orientieren. Anhand der gegnerischen Avatare lassen sich die Alleinstellungsmerkmale der Feindschaft festmachen: Kontradiktorische Ziele, ein dem Gameplay externer Spielzweck, eine explizite Vernichtungsabsicht und die Möglichkeit eines unausgeglichene Spiels. Vieles was nicht Wettbewerb ist, kann dem Bereich der Feindschaft zugeordnet werden, jedoch würde der Blick auf die Spielerstruktur allein nicht ausreichen, um Aussagen über das Vorhandensein von Feindschaft zu treffen. Es ist vielmehr unerlässlich, anhand der Struktur des Gegners zu überprüfen, ob Feindschaft vorliegt. Jeder Versuch, ein feindschaftliches Spiel zu identifizieren sollte darüber hinaus der Tatsache Rechnung tragen, dass Feindschaft sowohl eine zuständige als auch eine prozessuale Komponente aufweist.

Da sich die zuständige Seite vor dem eigentlichen Spielvortrag innerhalb der Plot-Inhalte manifestiert, kann sie auch nur dort nachgewiesen werden. Bereits auf der Plot-Ebene lassen sich – ähnlich wie für den Wettbewerb bereits erfolgt – Elemente identifizieren, die ein Feindschaftsspiel kennzeichnen. Dies konzentriert sich auf das Merkmal der antagonistischen Zielsetzungen sowie auf den dem Gameplay externen Zweck (6.2.1). Der prozessuale Anteil liegt hingegen auf der Ebene des eigentlichen Gameplay. Es lassen sich hier die Vernichtungsbereitschaft und die Unausgeglichenheit beim Spielvortrag nachweisen (6.2.2). Anhand der Konfrontation mit dem Gegner können während des eigentlichen Gameplay daher Indikatoren für ein Feindschaftsspiel ausgemacht werden.

6.2.1 Vor dem Spiel: Identität und Zielsetzungen

Ob die Ziele des Avatargegners denen des Spielers zuwiderlaufen und somit antagonistische sind, ist nur anhand einer qualitativen Analyse des Plots zu prüfen. Dies lässt sich anhand von zwei Prämissen festmachen, die einer solchen qualitativen Analyse zugrundeliegen: Erstens muss es für jeden der Spieler ein konkretes Ziel geben, das in einen Endzustand des Spiels führt. Dem Spieler muss bekannt sein,

warum er das Spiel spielt und wann er das erreicht hat, was nötig ist, um den Plot abzuschließen. Ein unendliches Spiel ist für ein feindschaftlich geprägtes Aufeinandertreffen nicht möglich, weil es einen zu erstrebenden Endzustand oder verschiedene Etappenziele geben muss. Es bedarf einer zeitlichen Begrenzung des Spiels, die sich an der Handlung festmacht und dem Spieler bestimmte Ziele vorgibt. Konflikte aufgrund antagonistischer Zielsetzungen kann es schließlich nur geben, wenn die Ziele bekannt sind. Auch feindschaftliche Multiplayerspiele wie COUNTER STRIKE werden deshalb in Runden eingeteilt und küren einen Sieger.

Zweitens müssen die am Spiel teilnehmenden Akteure einander und ihre jeweiligen Ziele kennen. Denn die Rolle, die der Spieler mit seinem Avatar verkörpert, wird durch die Identität des Gegners ergänzt bzw. erst zur Entfaltung gebracht. Es ist deshalb bedeutsam, ob sich die am Spiel teilnehmenden Parteien bekannt sind und direkt miteinander konfrontiert werden. Eine Freund-Feind-Unterscheidung ist nur möglich, wenn das Gegenüber bekannt ist und der Spieler dessen Zielvorstellungen ablesen kann. Bei SUPER MARIO WORLD ist Mario mit Bowser vertraut und gezwungen gegen ihn zu kämpfen, weil dieser Prinzessin Toadstool entführt hat. Das Kennen des Gegenübers ist eine notwendige Voraussetzung, damit die Gefährdung der eigenen Zielvorstellung eingeschätzt werden kann.

Diese zwei Prämissen lassen sich nur anhand einer qualitativen Inhaltsanalyse bestimmen: Ein Großteil dessen, was für die Identitätsbestimmung des Spielers konstatiert wurde, kann also auch für den Gegner zur Anwendung gebracht werden. Wiederum ist das Genre eine aufwandsarme, zeitsparende Alternative zur qualitativen Inhaltsanalyse der Plotstruktur. Vor allem die Genres Shooter, Arcade-, Rollen- und Strategiespiel verweisen eindeutig auf Spiele, die auf Feindschaft basieren, weil diese in der Regel explizit das Ausschalten des Gegenübers aufgrund zuwiderlaufender Ziele vorsehen.

Darüber hinaus ist Feindschaft die einzige Gegnerschaftsform, bei der das Spielziel explizit jenseits des Gameplay liegt. So wie ein Krieg in der realen Welt wegen einem Streitpunkt der Politik geführt wird, vollzieht sich Feindschaft im Computerspiel wegen einer durch den Plot vorgestellten Streitigkeit. Mehr noch: Wettbewerb und „reine“ Umgebung können zu einem großen Teil grundsätzlich auf einen Handlungsplot verzichten, weil sich der Wettbewerb auf den Leistungsvergleich, die Umgebung auf die Bewältigung von Hindernissen konzentriert. Beide bedürfen insofern zumeist keiner aufwendigen Erzählhandlung. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spiel mit einer elaborierten Erzählstruktur ein Feindschaftsspiel darstellt, ist folglich sehr hoch. Anhand des Plots erfolgt die Freund-Feind-Unterscheidung und somit der gesamte Motivkomplex des Spielers. Der Plot gibt dem Spieler die Aufgaben und Ziele vor, durch deren Erreichung er sich einen Fortgang der Handlung verdient.

6.2.2 Während des Spiels: Vernichtungsbereitschaft und Unausgeglichenheit

Während des Spiels, d.h. während des wirklichen Gameplay, lässt sich bestimmen, ob eine explizite Vernichtungsbereitschaft beim Gegner und/oder dem Spieler vorliegt. Dies ist anhand verschiedener Elemente möglich. Grundsätzlich werden bei der Feindschaft Regeln eher gebrochen, als aufgestellt: Legt der Avatar des Gegners ein aggressives Verhalten an den Tag, das darauf ausgerichtet ist, den Spieler zu verletzen oder zu töten, liegt stets ein Feindschaftsspiel vor. Umso deutlicher wird dies, wenn der Gegner Waffen trägt, mit denen er dem Spieler Schaden zufügen kann (es sei denn, diese werden zu einer wettbewerbsartigen Spielweise und nicht gegen den Spieler eingesetzt). In der Regel wird er seine Waffen auch nicht als Drohgebärde mit sich tragen. Wenn auch der Spieler Waffen in seinem Inventar mit sich führt, die er gegen den Gegner einsetzt, besteht kein Zweifel mehr an dem Vorhandensein von Feindschaft

(Abbildung 35). Es wird dann im Spielverlauf „tote“ Spielfiguren gegeben, was sich mit einem Wettbewerb nicht vereinen ließe, sondern explizit das Kriterium der Vernichtungsbereitschaft erfüllt. Insofern ist es verhältnismäßig leicht, auf der inhaltlichen Ebene ein Feindschaftsspiel zu identifizieren: Ein Blick auf Verhalten und Inventar des Gegners genügt.



Abb. 34 und 35: Bewaffnete Gegner greifen den Spieler bei DIABLO 2 (2000) an (www.imageshack.us, www.portablegaming.de)



Abb. 36: Mehrere Spieler verbünden sich bei WORLD OF WARCRAFT (2005) gegen einen Gegner (www.urszemp.ch)

Die Unausgeglichenheit der Feindschaft, welche sich ebenfalls auf der Ebene des Gameplay (und nur da) ablesen lässt, ist kein Muss, aber höchst wahrscheinlich. Jeder der Spieler wird alles tun, um seine Ziele zu erreichen und dafür versuchen, den Gegner wehrlos zu machen. Dies ist insofern ein weiteres Ausschlusskriterium für einen Wettbewerb und spricht für Feindschaft. „Ausgeglichenheit“ ist somit stets relational zum Spieler zu betrachten und bezieht sich sowohl auf die Fähigkeiten des Gegner-Avatars wie auf dessen Bewaffnung. Beispielsweise haben die Levelbosse bei WORLD OF WARCRAFT im Gegensatz zum Avatar des Spielers ein Vielfaches an Energie und können spezielle Angriffe durchführen. Der Spieler muss sich mit anderen zusammentun, um eine Chance zu haben (Abbildung 36).

Gemeinsam bündeln sie ihre Fähigkeiten und besiegen den Boss. Insbesondere bei Rollenspielen wie WORLD OF WARCRAFT oder DIABLO 2 startet der Spieler auf einem niedrigeren Level als seine Gegner und muss sich erst „hocharbeiten“. Indem er Gegner zur Strecke bringt, erhält er Statuspunkte und steigt bei einer bestimmten Punktzahl um einen Level auf. Für die Feindschaft ist eine solche Figurentwicklung ein probates Mittel, um den Fortschritt des Spielers anzuzeigen. Die Überlegenheit der Gegner wird Stück für Stück ausgeglichen, wenngleich die Gegnerstärke mit dem Spielfortgang ebenfalls steigt. Gleiches gilt für die Bewaffnung. Häufig sind die Computergegner besser bewaffnet und setzen ihre Waffen effizienter ein. Mit dem Fortschritt des Spiels kommt der Spieler jedoch in Besitz immer fortschrittlicherer Waffen und lernt besser mit diesen umzugehen. Bei DOOM 3 startet er etwa mit einer Pistole und findet mit der Zeit Schrotgewehre, Maschinengewehre, Granaten usw. Der Spieler sammelt quasi Kriegserfahrung und wird zu einem Veteranen des virtuellen Kriegsgeschehens.

Nicht nur die Stärke und die Bewaffnung des Gegners geben Auskunft über ein Ungleichgewicht, sondern auch, wie der Gegner allgemein beschaffen ist: So macht es einen Unterschied, ob der Spieler

gegen einen anderen Menschen oder eine künstliche Intelligenz antritt. Die Überlegenheit einer künstlichen Intelligenz ist per se gegeben, da der computergesteuerte Gegner dem Menschen stets in Genauigkeit und Geschwindigkeit voraus ist. Je umfangreicher und je variabler das Repertoire an KI-Verhaltensmustern, desto schwerer hat es der Spieler. Deshalb ist die Stärke des Computergegners in der Regel einstellbar. In ähnlicher Weise macht es einen Unterschied, ob er es mit einem humanoiden Gegner-Avatar zu tun hat oder z.B. mit einem Roboter. Maschinelle Gegner haben andere Eigenschaften als humanoide. Bei *HALF LIFE 2* (2004) und *RESISTANCE: FALL OF MAN* (2007) hat es der Spieler mit großen spinnenartigen Robotern zu tun, die ihm aufgrund ihrer Beschaffenheit (starke Panzerung, durchschlagskräftige Waffen) weit überlegen sind.

Ebenso ist es für den Spieler schwieriger, sich mit einer ganzen Horde von Gegnern anzulegen, anstatt nur mit einem einzigen. Offensichtlich wird das Gefecht für den Spieler umso schwieriger und unausgeglichener, mit je mehr Gegnern er es zu tun hat, die sich gegen ihn verbünden. Im Wettbewerb mag man es mit mehreren Gegnern zu tun haben, doch kämpft dort jeder für sich allein oder es wird in gleich starken Verbänden gegeneinander angetreten. Feindschaft erlaubt asymmetrische Kämpfe.

Zuletzt ist es von Interesse, ob der Spieler in direktem Kontakt mit dem Gegner steht und ihn angreifen kann oder ob er sich nur gegen dessen Angriffe wehren kann. Im Falle des Computerspiele-Klassikers *DONKEY KONG* (1986) kann der Spieler seinen Avatar Mario nur über die Fässer klettern und hüpfen lassen, die ihm sein Gegner Donkey Kong in den Weg wirft. Gegen ihn selbst kann er jedoch nicht vorgehen. Solche und andere Komponenten wirken sich auf die Ausgeglichenheit aus und der Spieler wird seine Anstrengungen entsprechend ausrichten.

6.3 Die Umweltdimension der Umgebung

Ob ein Umgebungsspiel vorliegt oder nicht, ist wesentlich einfacher zu prüfen, als dies bei Wettbewerb und Feindschaft möglich war. Jedes Computerspiel ohne aktiven, „lebendigen“ Gegner ist per se ein Umgebungsspiel, weil das Fehlen von belebten Gegnern die Formen Wettbewerb und Feindschaft ausschließt und das Alleinstellungsmerkmal der Umgebung darstellt. Das Umgebungsspiel offenbart sich anhand von umgebungsbedingten Hindernissen wie verschlossenen Türen, Felsblöcken, Schluchten usw. Hierzu zählen ebenfalls chaotisch angeordnete Karten (Patiencen) oder sich bewegende Spielsteine (TETRIS).

Bei Kombinationen von räumlichen Hindernissen und lebendigen Gegnern liegen Mischformen zwischen Wettbewerb oder Feindschaft und Umgebung vor. Das Vorhandensein eines Umgebungsspiels zeigt sich damit praktisch allein innerhalb des Gameplay. Bevor das Spiel gespielt wird, d.h. vor den eigentlichen Spielhandlungen, gibt allein das Genre Hinweise über das Vorhandensein eines Umgebungsspiels. Beispielsweise sind Geschicklichkeitsspiele häufig Umgebungsspiele. Ebenso beinhalten Jump 'n' Runs, Simulationen und Strategiespiele in der Regel entsprechende Komponenten.

Faktisch weisen jedoch nahezu alle Genres entsprechende Umgebungselemente auf und ein Spiel ohne Umgebungseinfluss ist geradezu eine Ausnahme. Mit anderen Worten: Allein der Blick auf das Genre reicht zur Bestimmung eines Umgebungsspiels nicht aus. Es muss daher individuell geprüft werden, in welchem Ausmaß die Beschaffenheit des Spielraums im jeweiligen Spiel eine Rolle spielt.

Neben der bloßen Anwesenheit von räumlichen Hindernissen bedarf ein Umgebungsspiel auch der Möglichkeit zur Veränderung des Spielraums. Dies kann entweder in der Form erfolgen, dass der Spieler die Spielwelt aktiv verändert und neu gestaltet, indem er beispielsweise im Wege stehende Hindernisse zerstört. Oder aber er verändert sein Verhältnis zum sichtbaren Raum, indem er voranschreitet

und Hindernisse nicht beeinflusst, sondern schlichtweg hinter sich lässt. Diese beiden Elemente sind ebenfalls in Kombination denkbar. Ein Beispiel für den ersten Fall wäre TETRIS, bei dem die herunterfallenden Steine Stück für Stück neutralisiert werden. Der zweite Fall liegt hingegen bei Jump 'n' Runs wie SUPER MARIO BROS. vor. Über die Hindernisse wird einfach hinweg gesprungen und man schreitet weiter. Kombinationen der beiden Beeinflussungsarten lassen sich bei Egoshootern wie DOOM 3 finden, wo Hindernisse einerseits passiert werden, andererseits aber auch zerstört werden können. Die *Interaktionsfähigkeit mit dem Spielraum* ist folglich ein Kriterium für ein Umgebungsspiel. Der Spielraum muss zu einem gewissen Maße variabel sein, d.h. es muss entweder möglich sein, Elemente darin zu verändern oder sich weiter durch die Raumanordnung zu bewegen.

Wie der Spielraum erfahren wird, ist für die Erkennung eines Umgebungsspiels hingegen nicht aussagekräftig: Die ganze Spielfläche kann entweder auf einmal eingesehen werden (TETRIS) oder erst Stück für Stück erfahren werden (SUPER MARIO BROS.). Auch die *Perspektive* ist hier kein hilfreicher Indikator: Ob in der Draufsicht (Strategiespiele wie WARCRAFT), aus der Ich-Perspektive (Egoshooter wie DOOM 3) oder mit dem Verfolgerblick (Action-Adventure wie TOMB RAIDER) gespielt wird, ist unabhängig vom Vorhandensein von Umgebungselementen. Ein entscheidendes Merkmal ist lediglich das Vorhandensein von veränderbaren Widerständen.

Eine verschärfte Form des Umgebungsspiels liegt vor, wenn der Spielraum stark begrenzt ist: Ein Beispiel hierfür ist SNAKE (2003), das sich um eine Schlange dreht, die auf der Spielfläche Nahrungstücke einsammelt und dadurch größer wird. Die Spielfläche bleibt jedoch gleich groß. Das Spiel geht verloren, wenn sich die Schlange selbst berührt. Unter Umständen verbindet sich dies noch mit einem expliziten Zeitdruck, wie bei TETRIS, DR. MARIO oder BUST-A-MOVE, wo der Spieler die nachrückenden Spielsteine schnell auflösen muss, bevor die nächsten kommen. Andere Beispiele liegen in Form von Countdowns oder gestoppten Zeiten vor. In einem solchen

Fall wird auch die Zeit zum Hindernis, die den Spieler das Leben kosten kann, wenn er nicht rechtzeitig das Ziel des Levels erreicht. Countdowns und gestoppte Zeiten sprechen für einen Endzustand oder zumindest Zwischenzustände, die der Spieler erreichen muss. Für die grundsätzliche Identifikation des Umgebungsspiels ist die Einbeziehung der Zeit jedoch kein eindeutiges Indiz.

7 Zusammenfassung und Anwendung

Es wurden insgesamt drei verschiedene Gegnerschaftsformen herausgearbeitet: Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung. Jede dieser drei Gegnerschaftsformen hat unterschiedliche Alleinstellungsmerkmale: Beim Wettbewerb verfolgen die Spieler gleiche Zielsetzungen, während sie ihre Leistungsfähigkeit untereinander vergleichen. Das primäre Ziel des Spiels ist hier der Leistungsvergleich, um als Gratifikation Anerkennung zu erhalten (von den anderen Spielern aber auch durch Highscores und Rekorde). Damit dies ungestört erfolgen kann, vollzieht sich der Wettbewerb unter Chancengleichheit und sichert die Unversehrtheit der Teilnehmer.

In einem feindschaftlichen Spiel gehen die Spieler hingegen kontradiktorischen Zielsetzungen nach und sind bereit, sich gegenseitig zu vernichten. Da ein an Feindschaft orientiertes Spiel das Ziel verfolgt, die Gegner des Spielers wehrlos zu machen, um so auf der Plot-Ebene ein jenseits der Spielhandlung liegendes Gut als Gratifikation zu erhalten, kann das Kräfteverhältnis unausgeglichen sein. Feindschaft ist die einzige Gegnerschaftsform, bei der das Spielziel nicht innerhalb des eigentlichen Gameplay liegt, sondern auf Ebene des Plots eingeführt wird.

Bei der Umgebung fehlt es schließlich an „lebenden“ Gegnern innerhalb der Diegese. Dafür wartet sie mit gegenständlichen Hindernissen auf, die entweder zufällig erscheinen und die Spielwelt zum Terrain für den Spieler machen. Oder aber sie erscheinen stets an der gleichen Stelle zum gleichen Zeitpunkt, was die Spielwelt zum Parcours für den Spieler werden lässt, welchen dieser studieren und

eintrainieren kann. Die Qualitäten der Hindernisse bleiben in beiden Formen stets gleich. Das Ziel der Umgebungsspiele ist die Überwindung dieser Hindernisse, um als Gratifikation eine Form von Vergnügen zu erfahren, das aus dem Spielprozess selbst hervorgeht.

Wettbewerb

- Gleiche Zielsetzung bei den Teilnehmern
- Chancengleichheit beim Leistungsvollzug
- Sicherung der Unversehrtheit der Teilnehmer

Betrachtungsebene	Erkennungsmerkmal	verweist auf
Avatar-Identitätsebene (vor dem Spielprozess)	Leistungsbeweis als Ziel, Anerkennung als Gratifikation (gemessen durch eine qualitative Inhaltsanalyse bzw. zum Teil am Genre ablesbar)	Gleiche Zielsetzung
Technikebene (vor dem Spielprozess)	Individuelle Identifikation anhand Spezial-Devices; aufgrund der Genre-Schwerpunkte sind Konsolenspiele oft Wettbewerbe, PC-Spiele oft Feindschaft	Gleiche Zielsetzung, Unversehrtheit
Gameplay-Ebene (während des Spielprozesses)	Gleiche Ausstattung der Avatare (Fähigkeiten und Inventar); eher keine ausgeprägte Figurentwicklung und Speichermöglichkeiten nur nach dem Spiel; geringer räumlicher und gleichzeitig hoher personeller Interaktionsgrad sowie ausgeprägter Bewegungsgrad	Chancengleichheit, Unversehrtheit

Feindschaft

- Kontradiktorische Zielsetzung bei den Teilnehmern
- Vernichtungsbereitschaft bei allen Teilnehmern
- Unter Umständen unausgeglichenes Kräfteverhältnis

Betrachtungsebene	Erkennungsmerkmal	verweist auf
Inhalte vor dem eigentlichen Spielakt	Die Gegner, der Endzustand und die Ziele müssen bekannt sein; das Spielziel liegt jenseits des Gameplay, weshalb eine ausgeprägte Narrationsstruktur ein Feindschaftsspiel wahrscheinlich macht (z. T. am Genre ablesbar)	Kontradiktorische Zielsetzung
Inhalte während des eigentlichen Spielakts	Aggressionen, Waffenbesitz, „tote“ Avatare, eine ausgeprägte Figurentwicklung und unausgeglichene Inventare und Fähigkeiten sprechen für Feindschaft; die allgemeine Beschaffenheit des Gegners spielt eine Rolle (Mensch/KI, Humanoid/Roboter, Anzahl, Direktkontakt)	Vernichtungsbereitschaft, Unausgeglichenheit
Umgebung		
<ul style="list-style-type: none"> - Es fehlt an „lebendigen“ Gegnern in der Diegese und der Spieler tritt gegen Hindernisse an, die zufällig (Terrain) oder gleichbleibend erscheinen (Parcours) - Überschneidungen mit den anderen Gegnerschaftsformen sind möglich 		
Betrachtungsebene	Erkennungsmerkmal	verweist auf
Betrachtung der Umwelt (während des Spielakts)	Es gibt keine „lebendigen“ Gegner und es besteht die Möglichkeit, mit dem Spielraum zu interagieren (Bewegung und Veränderung) und dies evtl. unter Zeitdruck	Hindernisse (Terrain und Parcours)

Abb. 37: Zusammenfassung aller Gegnerschaftsformen und ihrer Identifikationsmerkmale

Das Verhältnis der drei Gegnerschaftsformen zueinander gestaltet sich derart, dass ein Spiel zur selben Zeit nicht gleichzeitig Wettbewerb und Feindschaft beinhalten kann, da die Merkmale des Wettbewerbs denen der Feindschaft diametral entgegengesetzt sind. Ein Wechsel im Verlauf des Spiels ist hingegen denkbar. Da die Merkmale der Umgebung mit den anderen beiden Gegnerschaftsformen widerspruchsfrei vereinbar sind, kann sie mit diesen in Kombination erfolgen und zu deren Inhalten hinzutreten. Die Gegnerschaftsformen bilden eigenständige Pole, deren Anordnung als ein Dreieck gedacht werden kann, in dem die Umgebung auch als Ausprägung fungiert. Zur Identifikation der Gegnerschaftsformen anhand der Alleinstellungsmerkmale ist ein Merkmalsystem vorgestellt, das in Abbildung 37 (zusammen mit den Alleinstellungsmerkmalen der verschiedenen Gegnerschaftsformen) zusammengefasst ist.

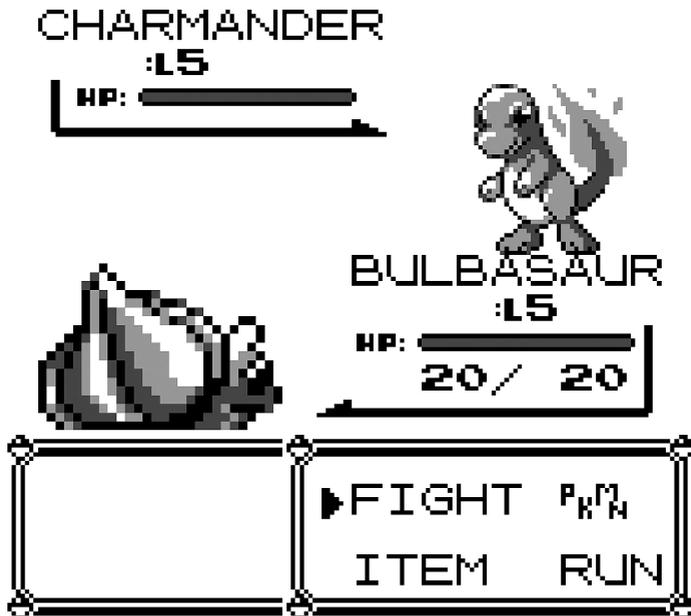


Abb. 38: Ein Wettbewerbsspiel: POKÉMON RED (1999, www.wikimedia.org)

In der Praxis sieht eine Anwendung dieser erarbeiteten Identifikationsmerkmale wie folgt aus: Das Game-Boy-Spiel POKÉMON RED (1999) ist ein Adventure, bei dem der Spieler als Tiertrainer versucht, andere Trainer im Wettkampf zu besiegen, um so Orden als Anerkennung zu erhalten. Als Konsolen-Spiel steht es dem Wettbewerb näher, beinhaltet aber keine speziellen Devices. Die Spielfiguren von POKÉMON RED sind gleich ausgestattet und können sich entwickeln. Ein Speichern ist nur nach Kämpfen möglich und grundsätzlich umfasst das Spiel viel Bewegung und intensive Interaktion mit anderen Spielern (doch nur geringe Interaktionen mit der Umwelt). Dies spricht für ein Wettbewerbsspiel, was auch die Identifikationsmerkmale der anderen Gegnerschaftsformen bestätigen: Die Gegner, die Ziele und der Endzustand sind zwar bekannt und das Spielziel liegt nicht nur auf der Ebene des Gameplay. Dafür gibt es nur eine geringe Narration, das Spielverhalten ist fair und es werden keine Waffen getragen. Die Inventare und die Fähigkeiten der Pokémon-Kämpfer sind ausgeglichen und bezüglich der Beschaffenheit kämpfen sie direkt gegen computer-gesteuerte Menschen in gleicher Anzahl. Lebendige Gegner sind vorhanden und es erfolgt kaum Interaktion mit der Spielwelt. Dies macht deutlich, dass es sich weder um ein Feindschafts- noch um ein Umgebungsspiel handeln kann.



Abb. 39 und 40: Im Gegensatz zum Feindschaftsspiel DUKE NUKEM 3D fehlt es bei BUST-A-MOVE an lebendigen Gegnern (www.hrp.duke4.net, www.consoleclassix.com)

Der Egoshoooter DUKE NUKEM 3D (1996) erfüllt hingegen die Merkmale der Feindschaft. Der Spieler steuert hier aus der subjektiven Perspektive seinen Avatar und bekämpft mit Waffengewalt Weltraummonster. Die Gegner, die Ziele und der Endzustand des Spiels sind bekannt. Er verfolgt ein Spielziel jenseits des Gameplay und seine Gegner konfrontieren ihn aggressiv und mit Waffen, weshalb es tote Avatare im Spielverlauf gibt. Eine Figurentwicklung ist nicht vorgesehen, dafür sind die Inventare und die Fähigkeiten im Vergleich zu den Gegnern unausgeglichen. Duke Nukem hat es mit vom Computer gesteuerten Außerirdischen zu tun, die ihn direkt und in Überzahl angreifen. All dies spricht für ein Feindschaftsspiel, zumal sein Ziel (die Weltraummonster zu besiegen) auch auf der Plot-Ebene liegt, dessen Fortgang die Gratifikation des Spielers ist. Durch die Unausgeglichenheit, das aggressive Verhalten und die Möglichkeit des dauernden Speicherns, kann es sich bei DUKE NUKEM 3D um kein Wettbewerbsspiel handeln. Ebenso kann es kein reines Umgebungsspiel sein, weil lebendige Gegner vorhanden sind und die Interaktion mit der Spielwelt nur gering ausfällt.

BUST-A-MOVE ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem der Spieler versucht, die von oben in die Spielwelt eintretenden bunten Kugeln aufzulösen, in dem er sie mit gleichfarbigen Kugeln von unten beschießt. Erreichen die Kugeln den Boden der Spielwelt, geht das Spiel verloren. BUST-A-MOVE beinhaltet keinerlei lebendige Gegner in der Diegese, weshalb die Identifikationsmerkmale von Wettbewerb und Feindschaft zu großen Teilen nicht bearbeitbar sind. Es basiert allein auf gegenständlichen Hindernissen, die zu überwinden das Ziel des Spiels ist. Dem Spieler wird als Gratifikation der Spaß an der Sache selbst zuteil. Das Spielziel liegt damit im Gameplay und hält ein hohes Maß an Interaktion mit der Spielwelt bereit. Der Spieler steht unter Zeitdruck, die ankommenden bunten Kugeln zu tilgen. Das Spiel kann nahezu beliebig lang weiterlaufen und der Endzustand ist dem Spieler daher nicht bekannt. Es fehlt an einer Narrati-

on und der Spieler interagiert mit keinen lebendigen Gegnern, was ein Feindschaftsspiel ebenso ausschließt wie einen Wettbewerb. Die Identifikation von BUST-A-MOVE als Umgebungsspiel gelingt also schnell und einfach anhand der Abwesenheit lebendiger Gegner in der Diegese.



Abb. 41: Eine Mischung aus Feindschaft und Umgebung: DEUS EX (2000, www.metaboli.fr)

DEUS EX (2000) ist ein Action-Adventure, bei dem ein hohes Maß an Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt besteht, das aber auch typische Elemente des Egoshooters beinhaltet. Als PC-Spiel ist es eher feindschaftlich orientiert und als Ziel besteht sowohl die Niederwerfung des Gegners als auch die Bewältigung der umgebungsbedingten Widerstände. Dies hält für den Spieler als Gratifikation einerseits die Möglichkeit bereit, den Plot weiter zu verfolgen, andererseits zieht er eine Befriedigung aus der Bewältigung der Um-

gebungsfriktionen. DEUS EX kann kein Wettbewerbsspiel sein, weil es eine ungleiche Ausstattung, Figurentwicklung und dauerndes Speichern vorsieht. Es handelt sich vielmehr um ein Feindschaftsspiel, weil der Spieler seine Gegner, seine Ziele und den zu erwartenden Endzustand kennt und weil die ausgeprägte Narration ein Spielziel jenseits des Gameplay etabliert. Vor allem beinhaltet DEUS EX aggressives Verhalten, indem Waffen eingesetzt und Avatare getötet werden. Sowohl die Inventare als auch die Fähigkeiten der Beteiligten sind unausgeglichen. Wenngleich der Spieler bei DEUS EX direkt gegen lebendige, computergesteuerte Gegner antritt, liegt dennoch auch ein Umgebungsanteil vor, weil eine intensive Interaktion mit der Spielwelt erfolgt. Der Spieler bewegt sich durch die Spiellandschaft und interagiert sowohl mit anderen, als auch mit der Umgebung. DEUS EX ist somit ein Beispiel für eine Mischung aus Feindschaft und Umgebung.

	POKÉMON RED	DUKE NUKEM 3D	BUST-A- MOVE	DEUS EX
Wettbewerbsmerkmale				
Avatar- Identität	Genre: Adventure; Ziel: andere Trainer besie- gen; Gratifika- tion: Anerken- nung in Form von Orden	Genre: Egoshooter; Ziel: Welt- raummons- ter besiegen; Gratifikation: Plot-Fortgang	Genre: Geschick- lichkeit; Ziel: Hindernisse überwinden; Gratifikation: Spaß an der Sache selbst	Genre: Action- Adventure; Ziel: Gegner und Hinder- nisse über- winden; Spielvergnü- gen, Plot- Fortgang
Technik- einfluss	Konsole = eher Wett- bewerb; keine Spe- zialdevices	PC = eher Feindschaft; keine Spe- zialdevices	PC = eher Feindschaft; keine Spezial- devices	PC = eher Feindschaft; keine Spe- zialdevices

Game-play	Gleiche Ausstattung; Fiurentwicklung; Speichern nach Kämpfen; viel Bewegung; Interaktion hoch, außer mit der Umwelt	Ungleiche Ausstattung; keine Figurentwicklung; dauerndes Speichern; viel Bewegung und Interaktion mit anderen, wenig mit der Umwelt	Kein Gegner zum Vergleich präsent; keine Figurentwicklung; Speichern nach den Levels; keine Bewegung; viel Umwelt-Interaktionen	Ungleiche Ausstattung; Figurentwicklung; dauerndes Speichern; viel Bewegung und Interaktion sowohl mit Anderen, als auch der Umwelt
-----------	---	---	---	---

Feindschaftsmerkmale

vor Spiel-akt	Gegner, Ziele und Endzustand bekannt; Spielziel im und jenseits des Gameplay; geringe Narration	Gegner, Ziele und Endzustand bekannt; Spielziel jenseits des Gameplay; geringe Narration	Kein Gegner vorhanden, Ziele und Endzustand unbekannt; Spielziel im Gameplay; keine Narration	Gegner, Ziele und Endzustand bekannt; Spielziel jenseits des Gameplay; ausgeprägte Narration
beim Spiel-akt	Fair; keine Waffen oder toten Avatare; Figurentwicklung; ausgeglichene Inventare und Fähigkeiten; Beschaffenheit: direkt gegen KI-Humanoiden gleicher Zahl	Aggressiv; Waffen; tote Avatare, keine Figurentwicklung; unausgeglichene Inventare und Fähigkeiten; Beschaffenheit: direkt gegen KI-Humanoiden in Überzahl	Kein direkter Gegner zum Vergleich vorhanden	Aggressiv; Waffen; tote Avatare; Figurentwicklung; unausgeglichene Inventare und Fähigkeiten; Beschaffenheit: direkt gegen KI-Humanoiden in Überzahl

Umgebungsmerkmale				
Umwelt- betrach- tung	Lebendige Gegner vor- handen; kaum Inter- aktion mit der Spiel- welt; kein Zeitdruck	Lebendige Gegner vor- handen; ge- ringe Inter- aktion mit der Spiel- welt; mäßi- ger Zeitdruck	Keine leben- digen Gegner vorhanden; hohe Interak- tion mit der Spielwelt; hoher Zeit- druck	Lebendige Gegner vor- handen; hohe Inter- aktion mit der Spiel- welt; mäßi- ger Zeitdruck
Gegner- schafts- form	Wettbewerb	Feindschaft	Umgebung	Mischform Umgebung/ Feindschaft

Abb. 42: Beispielhafte Anwendung der Identifikationsmerkmale

8 Ausblick: Wie der Spieler die Gegnerschaftsformen gestaltet

Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung bilden die drei agonalen Elemente des Computerspiels. Der Spieler kann sich frei entscheiden, welche dieser drei Gegnerschaftsformen er zu verfolgen gedenkt, indem er die Vorgaben des Programmcodes mit entsprechenden Spielinhalten füllt. Der Spieler kann sich also vor dem Spiel auf Basis der thematisierten Erkennungsmerkmale für einen Spieltypen entscheiden, er hat aber auch während des Spiels noch Einflussmöglichkeiten, wie er das Spiel auszugestalten gedenkt. In Anlehnung an den Dualismus von Game und Play, ist mit den Gegnerschaftsformen ein Möglichkeitsrahmen abgesteckt, den Computerspiele dem Spieler bieten (Game) und dieser entscheidet sich dann für ein bestimmtes Spielverhalten (Play). Beim Wettbewerb würde er seine Gewaltpotenziale domestizieren, um zu Anderen in Leistungskonkurrenz zu treten. In der Feindschaft würde er Gewalt aktiv ins Spielgeschehen einbinden, damit er seine Feinde wehrlos machen kann und so den Fortgang des Plots erlebt. In der Umgebung würde er Gewalt zielgerichtet einsetzen und dadurch Hindernisse überwinden, was ihm

Vergnügen bereitet. Dies sind die drei agonalen Möglichkeiten, die sich ihm im Computerspiel bieten. Das Computerspiel kommt ohne agonale Spielelemente folglich nicht aus, weil diese die Grundlage für dessen spielerisch-interaktiven Reiz bilden: Der Spieler wird mit Widerständen konfrontiert und es liegt an ihm, diese zu bewältigen. Er ist nicht passiver Rezipient, sondern aktiver Mitgestalter. So wie er in der Feindschaft den Plot mit seinem Play ausfüllt, vervollständigt er durch sein Spiel übergreifend diese drei Gegnerschaftsformen. Dies kann unter Umständen in eine – wenn man so will – vierte Gegnerschaftsform münden: die Rekordjagd.

Bei der Rekordjagd tritt der Spieler gegen sich selbst an. Er selbst ist sein Gegner, indem er versucht, Bestleistungen in der jeweiligen Gegnerschaftsform zu erzielen und sich selbst zu überbieten. Er folgt den Anforderungen der Gegnerschaftsformen und interessiert sich nicht für seine Konkurrenten, sondern will seine eigenen Ergebnisse verbessern. Im Vergleich zu seinen vorherigen Resultaten ist er bemüht, sich zu steigern, bis an die individuellen Grenzen zu gehen. Agôn wird so zu „arete“: Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung werden zum Streben nach Höchstleistungen. Arete basiert stets auf einer Form von agôn; umgekehrt muss aus einem agôn jedoch nicht arete werden (Gumbrecht 2005:46). Das ist nur der Fall, wenn sich der Spieler ekstatisch dem Spielzweck verschreibt, was insbesondere dann gegeben ist, wenn ihn Highscores oder Höchstziele antreiben. Die drei Wettbewerbsspiele der POKÉMON-Reihe können auf dem Game Boy beispielsweise jeweils so lange fortgeführt werden, bis man sich 150 verschiedene Pokémon-Figuren erspielt hat. Oder SIM CITY kann fortgespielt werden, bis es dem Spieler gelungen ist, eine Megametropole zu bauen. Rollenspiele wie DIABLO 2 oder WORLD OF WARCRAFT sind praktisch unendlich lange spielbar und der Spieler kann seinen Avatar mit immer neuen Kräften und Waffen verbessern usw. Die Rekordjagd ist dabei in jeder der drei Gegnerschaftsformen an Widerstände gekoppelt, die der Spieler überwinden muss.

Wie auch die anderen agonalen Gegnerschaftsformen ist die Re-kordjagd hier jedoch sehr idealtypisch, abstrahiert und vereinfacht dargestellt. Es wurde bisher davon ausgegangen, dass die Gegnerschaftsformen auch so gespielt werden, wie es konzeptuell vorgesehen ist. In der Praxis bedarf die Beschreibung der Gegnerschaftsformen vermutlich jedoch vielfach einer Relativierung, weil sie nicht zwangswise so gespielt werden, wie von der Programmierung vorgesehen. Grundsätzlich bietet das Computerspiel stets die Möglichkeit, gegen seine vorgesehenen Spielweisen zu verstoßen. Der Spieler kann sich entscheiden, den vom Programmierer vorgesehenen Routinen zu folgen oder er kann nach Lücken in der Programmierung suchen und diese für sich nutzen.

Beispielsweise erlauben verschiedene MMORPGs ein so genanntes „Item-Spoofing“: Die Spieler nutzen die Kommunikation zwischen Client und Server, um ihre im Inventar getragenen Waffen zu vervielfältigen. Oder bei *QUAKE III ARENA* (1999) nutzen die Spieler die Spielphysik, um „Quake-Jumps“ zu vollziehen: Sie schießen mit einem Raketenwerfer unter sich und springen gleichzeitig, sodass sie in ungeahnte Höhen katapultiert werden (Abbildung 43 und 44). In ähnlicher Weise vollziehen sie bei *HALO: COMBAT EVOLVED* explosive Stunts, indem sie mehrere Granaten unter ein Fahrzeug platzieren und sich drauf stellen (Abbildung 45 und 46). Solche und andere Experimente mit der Game-Physik sind nicht im Design des Spiels vorgesehen, werden von findigen Spielern aber ausfindig gemacht und zu ihrem Vorteil genutzt. Insbesondere bei kompetitiven Turnier-Spielen mit hohen Preisgeldern erlangen Lücken in der Game-Engine, die zu Vorteilen wie dem Quake-Jump führen, große Bedeutung.



Abb. 43–46: Quake Jumps bei *QUAKE III ARENA* (oben, 1999), Stunts bei *HALO* (unten, 2002) (www.youtube.com)

Auf Ebene des Gameplay lassen sich nicht nur Spielweisen finden, welche die Programmarchitektur missbrauchen (Item-Spoofing, Quake-Jumps), sondern auch solche, die sich von der hier definierten Gegnerschaftskonzeption entfernen. Wenngleich die hier vorgeschlagene Konzeption durch seine dreipolige Anordnung der Gegnerschaftsformen tendenziell auch Zwischenformen vorsah, ging sie doch stets eher davon aus, dass Wettbewerb, Feindschaft und Umgebung in „Reinform“ auftreten. Für die Praxis wird sich unter Umständen zeigen, dass es auch Mischformen, Überschneidungen und Wechsel geben kann. Mit der Umgebung sind ohnehin stets Mischformen möglich, doch unter Umständen gibt es auch Wettbewerbsspiele mit Feindschaftselementen oder ein Spiel fängt als Wettbewerb an und mündet dann in Feindschaft et vice versa. Solche Spiele wären im Dreiecksmodell der Gegnerschaft formal zwischen den Polen Wettbewerb und Feindschaft zu verorten, doch gäbe es

Inkonsistenzen bezüglich der Rolle der Gewalt. Sie würde einerseits domestiziert, andererseits aber auch aktiv ausgelebt. Vor allem gilt es zu berücksichtigen, dass die Gegnerschaftsformen anders gespielt werden können, als es vorgesehen ist. Bisher wurde davon ausgegangen, dass anhand der Gegnerschaftsform das Spielerlebnis ausgewählt werden kann, indem ihre Vorgaben befolgt werden. Doch der Spieler kann dies durch sein Spielverhalten auch konterkarieren und sich, anstatt den gestellten Aufgaben zu folgen, seine eigenen Schwerpunkte setzen. Beispielsweise wandeln Egoshooter-LAN-Turniere Feindschaftsspiele in einen Wettbewerb um, indem sie die Gewalthaftigkeit des Feindschaftsspiels zu einem wettbewerbsartigen Turnierinhalt machen. Die Interaktivität des Computerspiels bedeutet also auch die Freiheit, sich eine Spielweise auszusuchen.

Dies lässt sich mit einer Unterscheidung von Roger Caillois anschaulich beschreiben: In *Die Spiele und die Menschen* differenziert dieser die zwei entgegengesetzte Pole des Spielens *paidia* und *ludus*. *Paidia* ist ein nicht-zweckgerichtetes Spielen, bei dem der Spieler seiner reinen Spiellust nachgeht und sich keine Sorgen um den Ausgang des Spiels macht. Dieses ungerichtete und interesselose Spiel kann auch als ein „Spielen um des Spielens willen“ bezeichnet werden, das dem Spieler aber dennoch eine Form der Herausforderung oder Aufgabe bietet und nicht etwa inhaltslos ist. Der Spieler stellt sich selbst seine Aufgaben beim paidischen Spiel und lässt Willkür und Gelassenheit walten. Caillois spricht davon, dass das Spiel ursprünglich „auf einem Freiheits- und Entspannungsbedürfnis und insgesamt auf Unterhaltung und Phantasie“ beruht (Caillois 1982:36-37). Diese unbedarfte Form des Spielens assoziiert er mit dem Spiel der Kinder. *Ludus* stellt dagegen eine Kanalisation des kindlichen Spiels dar. In einem ludischen Spiel werden für den Spieler Hindernisse und Beschränkungen in Form von räumlichen und zeitlichen Grenzen geschaffen. Der ziellose kindliche Spieltrieb wird kanalisiert und mit einem Sinn versehen, der ihn für einen Gegnerschaftsmo-

dus kompatibel macht. Indem der ludus einen Hang zur Meisterung künstlicher Schwierigkeiten schafft, diszipliniert er die paidia und erweitert sie (ebd.:36 und 43).

Ludus und paidia stellen also so etwas wie zwei unterschiedliche Spiel-„Philosophien“ dar, deren Unterscheidung bis in die Frühzeit der abendländischen Kultur zurück reicht. Der antike Philosoph Heraklit unterscheidet zwischen einem ekstatisch-lyrischen Spielen als paidzo, unter dem er das kindliche oder kindgemäße Spielen basierend auf Willkür und Kontingenz versteht, und einem rationalen Spielen als pesseyó, welches sich durch eine größere, äußere wie innere Festlegung unterscheidet und planende Vernunft erfordert (Aichele 2000:30-32). Auch Heraklit identifiziert das Weltgeschehen mit einem spielenden Kind, das durch die Leichtigkeit seines kindlichen Spiels dem Göttlichen nahe kommt. Ohne einen externen Zweck zu verfolgen und aus einer interesselosen Haltung heraus kommt in dieser Art des Spielens ein hohes Maß an Unbeschwertheit zum Ausdruck. Durch die stete Wiederholung der Spielbewegung bleibt das Spiel stets vergänglich und wird dadurch einer solchen entspannten Spielweise zugänglich.

Der Computer gibt bestimmte Etappen vor, die es abzuarbeiten gilt, bevor der nächste Level erreicht werden kann. Es besteht ein konkretes Ziel, ein Endzustand. Der Spieler vollzieht dann in ludischer Weise die jeweilige Gegnerschaftsform bis zu dem Extrem, dass er in Wettbewerb zu sich selbst tritt (Rekordjagd) und seine eigenen Leistungen untereinander vergleicht. Die drei Gegnerschaftsformen stellen also jeweils eine Form ludischen Spielens dar, das jeweils unterschiedliche agonale Akzente setzt und in eine Rekordjagd münden kann, aber nicht muss. Ein paidisches Spiel liegt hingegen dann vor, wenn sich der Spieler nicht für die Zielsetzungen des Computers interessiert und das Spiel einfach aus Spaß an der Bewältigung der Hindernisse spielt.

Man denke etwa an das Puzzle-Spiel TETRIS: der Spieler kann sich entscheiden, ob er den Freeplay-Modus (Modus A) wählt, bei dem stetig Steine in die Spielwelt fallen, die er so anordnen muss, dass eine Linie komplettiert wird und die Steine verschwinden. Alternativ kann er einen Missionsmodus (Modus B) wählen, bei dem der Computer eine Raumanordnung und ein Etappenziel vorgibt (z.B. 25 Linien auslöschen). Im ersten Fall kann er dem Angebot der Umgebung nachgehen, das ein unbedarftes Spielen ohne zeitliche Zwänge und Leistungsdruck erlaubt (*paidia*). Potentiell könnte das Spiel unendlich lange fortlaufen. Entschließt er sich jedoch, die vom Computer gestellten Aufgaben zu lösen, etabliert dies Stetigkeiten in Zeit und Raum, d.h. es werden ihm Grenzen in Form von Regeln gesetzt. Und der Spieler wird gezwungen zu versuchen, um jeden Preis bestimmte Aufgaben zu erledigen (*ludus*). Ein anderes interessantes Beispiel bietet GTA IV: Der Spieler kann sich auch hier entscheiden, ob er einfach die Spielwelt erkundet und Dart oder Bowling spielt, sich einen Hotdog kauft oder sich in Internetcafés und Striplokale begibt (Abb. 47 und 48). Er kann das Angebot der Umgebung nutzen, ohne dabei eine bestimmte Form der Konkurrenz oder Zielstellung zu verfolgen (*paidia*). Ebenso kann der Spieler Missionen annehmen, die ihm der Computer anbietet, wobei Zeit und Raum für ihn eingeschränkt und ihm Handlungsfolgen auferlegt werden (*ludus*).

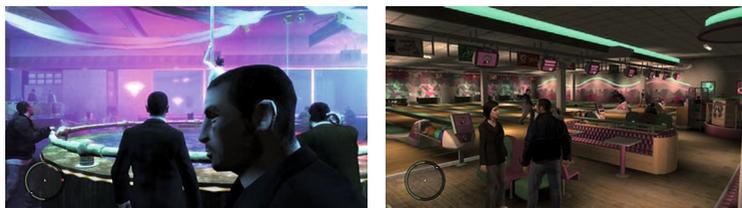


Abb. 47 und 48: Bei GTA IV kann der Spieler unbeschwert das Angebot der Umgebung nutzen (www.gamesradar.com)

Die je individuelle Nutzung der Gegnerschaftsformen ist ein Aspekt, der noch weiterer Betrachtung bedarf. Egal ob die Gegnerschaftsformen zwar ludisch aber in nicht-vorgesehener Form gespielt werden (z.B. bei Wettbewerben mit Feindschaftselementen) oder ob sich der Spieler generell den Spielvorgaben verschließt und lieber ein paidisches Spiel forciert – die in der Arbeit vorgeschlagene Typologie muss für die Praxis noch weiter ausgetestet werden. Paidia und ludus sowie der Extrempol der Rekordjagd sind Beispiele, wie die Gegnerschaftsformen in der interaktiven Praxis vollzogen, mit Inhalten gefüllt werden können. Es wird also interessant für den Fortgang einer entsprechenden Untersuchung zur Interaktivität des Computerspiels sein, die Vermischung der Gegnerschaftsformen weiter zu untersuchen und inwieweit es dem Spieler möglich ist, eigene Spielweisen einzuführen. Darüber hinaus bedürfen die Erkennungsmerkmale zur Identifikation der Gegnerschaftsform noch weiterer Iterationsschritte, um noch effektiver funktionieren und exaktere Angaben machen zu können. Hierfür dürfte es auch interessant sein, dass Verhältnis von Programmcode und Gameplay weiter zu untersuchen.

9 Nachweise

Aarseth, Espen (2001): „Allegorien des Raums: Räumlichkeit in Computerspielen“, in: *Zeitschrift für Semiotik* 23/1, übers. von K. Wenz, 301-318.

— /**Smedstad, Solveig Marie/Sunnanå, Lise** (2003): „A Multi-Dimensional Typology of Games“, <http://www.digra.org/dl/db/05163.52481.pdf>.

Aichele, Alexander (2000): *Philosophie als Spiel. Platon – Kant – Nietzsche*, Berlin: Akademie.

Altman, Rick (2006): *Film/Genre*, London: British Film Institute [1999].

Bogost, Ian (2007): *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: MIT.

- Borries, Friedrich von/Walz, Steffen P./Böttger, Matthias** (Hg.) (2007): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism – The Next Level*, Basel u. a.: Birkhäuser.
- Bredenkamp, Horst** (2003): *Thomas Hobbes, der Leviathan. Das Urbild des modernen Staates und seine Gegenbilder – 1651-2001*, Berlin: Akademie.
- Buytendijk, Frederik J. J.** (1933): *Wesen und Sinn des Spiels*, übers. von S. Mehlman, Berlin: Wolff [1976].
- Caillois, Roger** (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt a.M. u. a.: Ullstein [1958].
- Clausewitz, Carl von** (2003): *Vom Kriege*, Berlin/München: Ullstein [1832].
- Crawford, Chris** (1997): „The Art of Computer Game Design“, <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html> [1982].
- Deutsches Hygiene-Museum** (Hg.) (2005): *Spielen. Zwischen Rausch und Regel*, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter** (Hg.) (2007): *Game over!?! Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: Transcript.
- Downs, Anthony** (1957): *An Economic Theory of Democracy*, New York: Harper.
- Eskelinen, Markku** (1996): „The Gaming Situation“, in: *Game Studies* 1/1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.
- Fernández-Vara, Clara/Zagal, José Pablo/Mateas, Michael** (2005): „Evolution of Spatial Configurations in Videogames“, *Changing Views – Worlds in Play. Proceedings of DiGRA 2005 Conference*, <http://www.digra.org/dl/db/06278.04249.pdf>.
- Frasca, Gonzalo** (1999): „Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative“, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

— (2003): „Simulation vs. Narrative. Introduction to Ludology“, in: *The Video Game Theory Reader*, hg. von M.J.P. Wolf und B. Perron, New York/London: Routledge, 221-236.

Fritz, Jürgen (1993): *Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung*, Weinheim: Juventa.

— (1997): „Zur ‚Landschaft‘ der Computerspiele“, in: *Handbuch Medien. Computerspiele*, hg. von dems. und W. Fehr, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 87-97.

Geulen, Christian/Heiden, Anne von der/Liebsch, Burkhard (Hg.) (2002): *Vom Sinn der Feindschaft*, Berlin: Akademie.

Günzel, Stephan (2008a): „Die Realität des Simulationsbildes. Raum im Computerspiel“, in: *Die Realität der Imagination. Architektur und das digitale Bild*, Weimar: Bauhaus, 137-136.

— (2008b): „Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel“, in: *Das Böse heute. Formen und Funktionen*, hg. von W. Faulstich, München: Fink, 295-305.

— (2008c): „Raum, Karte und Weg im Computerspiel“, in: *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*, hg. von J. Distelmeyer u. a., Bielefeld: Transcript, 113-132.

Gibson, James J. (1973): *Die Wahrnehmung der visuellen Welt*, übers. von V. Schumann, Weinheim/Basel: Beltz Verlag [1950].

— (1982): *Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung*, München, übers. von G. Lücke u. I. Kohler, Wien/Baltimore: Urban & Schwarzenberg Psychologie.

Gumbrecht, Hans Ulrich (2005): *Lob des Sports*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Hobbes, Thomas (2005): „Leviathan“, Stuttgart: Reclam [1651].

Huizinga, Johan (2004): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, übers. von H. Nachod, Hamburg: Rowohlt [1938].

- Jenkins, Henry** (2004): „Game Design as Narrative Architecture“, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>.
- Jünger, Friedrich G.** (1953): *Die Spiele*, Frankfurt a.M.: Klostermann.
- Juul, Jesper** (1998): „A Clash between Game and Narrative“, http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html.
- (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge/London: MIT.
- Kleemeier, Ulrike** (2002): *Grundfragen einer philosophischen Theorie des Krieges. Platon – Hobbes – Clausewitz*, hg. von H. Münkler, Berlin: Akademie Verlag.
- Krämer, Sybille** (2005): „Die Welt, ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit“, in: *Spiele. Zwischen Rausch und Regel*, hg. vom deutschen Hygiene-Museum, Dresden: Hatje Cantz, 11-17.
- Manovich, Lev** (2002): *The Language of New Media*, Cambridge/London: MIT.
- Massing, Peter/Breit, Gotthard** (Hg.) (2005): *Demokratie-Theorien. Von der Antike bis zur Gegenwart*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- McMahan, Allison** (2003): „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games“, in: *The Video Game Theory Reader*, hg. von M.J.P. Wolf und B. Perron, New York/London: Routledge, 67-86.
- Neitzel, Britta** (2005): „Narrativity in Computer Games“, in: *Handbook of Computer Game Studies*, hg. von J. Raessens und J. Goldstein, Cambridge/London: MIT, 227-245.
- /**Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F.** (2004): „See? I'm real...“. *Multi-disziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*, Berlin u.a.: LIT.

- Olson, Mancur** (1998): *Die Logik des kollektiven Handelns. Kollektivgüter und die Theorien der Gruppen*, Tübingen: Mohr Siebeck [1965].
- Pias, Claus** (2002): *Computer Spiel Welten*, München: Sequenzia.
- /**Holtorf, Christian** (Hg.) (2007): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, Köln u. a.: Böhlau.
- Rötzer, Florian** (2005): „Die Begegnung von Computerspiel und Wirklichkeit“, in: *Kunstforum* 176, 102-115.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric** (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge/London: MIT.
- Scheuerl, Hans** (1975a): *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim: Beltz.
- (1975b): *Beiträge zur Theorie des Spiels*, Weinheim: Beltz.
- Schmitt, Carl** (1963): *Der Begriff des Politischen*, Berlin: Duncker & Humblodt [1932].
- (1982): *Der Leviathan in der Staatslehre des Thomas Hobbes. Sinn und Fehlschlag eines politischen Symbols*, Köln: Hohenheim Verlag [1938].
- (1985): *Hamlet oder Hekuba. Der Einbruch der Zeit in das Spiel*, Stuttgart: Klett-Cotta [1956].
- Sutton-Smith, Brian** (1978): *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*, übers. von R. Preising u. G. Anders, Schorndorf: Hofmann.
- Wolf, Mark J.P.** (1997): „Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games“, in: *Film Quarterly* 51/1, 11-23.
- (2005): „Genre and the Video Game“, in: *Handbook of Computer Game Studies*, hg. von J. Raessens und J. Goldstein, Cambridge: MIT, 139-204.

BUST-A-MOVE (1995), Taito Corporation, Super Nintendo Entertainment System.

CALL OF DUTY (2003), Activision, PC.

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2 (2000), Electronic Arts, PC.

DESTRUCTION DERBY 2 (1995), SCEE, PC.

DEUS EX (2000), Eidos Interactive, PC.

DIABLO 2 (2000), Blizzard Entertainment, PC.

DIE SIMS (2001), Electronic Arts, PC.

DONKEY KONG (1986), Nintendo, Nintendo Entertainment System.

DOOM (1993), id Software, PC.

DOOM 3 (2004), id Software, Activision, PC.

DR. MARIO (1990), Nintendo, Nintendo Entertainment System.

DUKE NUKEM 3D (1996), GT Interactive, PC.

EMPIRE EARTH (2001), Sierra Entertainment, PC.

EYE TOY: PLAY (2003), SCEE, PlayStation 2.

FIFA 07 (2006), Electronic Arts, PC.

GOOF TROOP (1993), Capcom, Super Nintendo Entertainment System.

GRAND THEFT AUTO IV (2008), Rockstar Games, PlayStation 3.

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE (2008), SCEE, PlayStation 3.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK (2007), Activision, PlayStation 3.

HALF LIFE: COUNTER STRIKE (2000), Sierra Entertainment, PC.

HALF LIFE 2 (2004), VU Games, PC.

HALO: COMBAT EVOLVED (2002), Microsoft Game Studios, X-Box.

LEMMINGS (1991), Psygnosis, PC.

MARIO KART 64 (1997), Nintendo, Nintendo 64.

MARIO KART WII (2008), Nintendo, Nintendo Wii.

MARIO PARTY 6 (2005), Nintendo, Nintendo Game Cube.

MYST, (1995), Broderbund, PC.

POKÉMON BLUE (1998), Nintendo, Nintendo Game Boy.

POKÉMON GREEN (1998), Nintendo, Nintendo Game Boy.

POKÉMON RED (1999), Nintendo, Nintendo Game Boy.

PONG (1972); Atari Games (Midway), Arcade.

QUAKE III ARENA (1999), Activision, PC.

RESISTANCE: FALL OF MAN (2007), SCEE, PlayStation 3.
RISE OF NATIONS (2003), Microsoft Game Studios, PC.
ROCK BAND (2008), Electronic Arts, PlayStation 3.
SIM CITY (1990), Maxis, Super Nintendo Entertainment System.
SINGSTAR (2004), SCEE, PlayStation 2.
SINGSTAR POP HITS (2007), SCEE, PlayStation 2.
SNAKE (2003), Motorola, Mobile.
SONIC THE HEDGEHOG (1991), Sega, Sega Game Gear.
SPACE INVADERS (1979), Midway/Taito, Arcade.
SUPER MARIO 64 (1997), Nintendo, Nintendo 64.
SUPER MARIO BROS. (1987), Nintendo, Nintendo Entertainment System.
SUPER MARIO WORLD (1992), Nintendo, Super Nintendo Entertainment System.
SWAT 4 (2005), VU Games, PC.
TETRIS (1987), Nintendo, Nintendo Game Boy.
THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME (1998), Nintendo, Nintendo 64.
THE HOUSE OF THE DEAD (1998), Sega, Sega Saturn.
THE SECRET OF MONKEY ISLAND, (1990), LucasArts, PC.
TOMB RAIDER (1996), Eidos Interactive, PC.
TOMB RAIDER: LEGEND (2006), Eidos Interactive, PC.
TOMB RAIDER UNDERWORLD (2008), Eidos Interactive, PC.
UNREAL TOURNAMENT (2000), GT Interactive, PC.
WARCRAFT (1994), Blizzard Entertainment, PC.
WII FIT (2008), Nintendo, Nintendo Wii.
WORLD OF WARCRAFT (2005), Blizzard Entertainment, PC.

Biographie



Joël Kaczmarek, M.A.

Masterabsolvent der Europäischen Medienwissenschaft in Potsdam. Während seines Studiums beschäftigte er sich mit konzeptionellen Ansätzen zum Internet und widmete einen Großteil seiner Arbeit den Computer-Game-Studies. Zurzeit ist Joël Kaczmarek Chefredakteur des Online-Magazins Gründerszene, das sich den Themen Internet und Entrepreneurship widmet. Gemeinsam mit seinem Team sorgt er hier für wirtschaftsnahe Fachartikel, Newsartikel und Hintergrundberichte.

Forschung: Interaktionen im Computerspiel, Wirkungen des Internets.

www.Gründerszene.de

Joel.Kaczmarek@web.de

Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch (Eds.)

Conference Proceedings of The Philosophy of Computer Games 2008

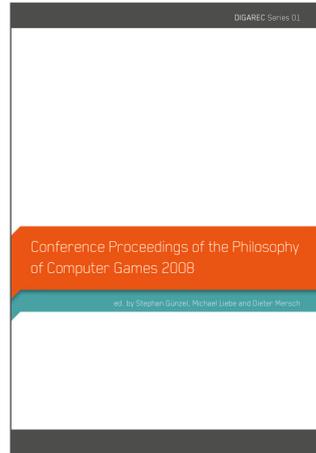
2008, 341 pages, 30 figures

ISBN 978-3-940793-49-2

ISSN 1867-6219 (print)

ISSN 1867-6227 (online)

<http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2008/2007/>
urn:nbn:de:kobv:517-opus-20072



This first volume of the DIGAREC Series holds the proceedings of the conference "The Philosophy of Computer Games", held at the University of Potsdam from May 8-10, 2008.

The contributions of the conference address three fields of computer game research that are philosophically relevant and, likewise, to which philosophical reflection is crucial. These are: ethics and politics, the action-space of games, and the magic circle. All three topics are interlinked and constitute the paradigmatic object of computer games: Whereas the first describes computer games on the outside, looking at the cultural effects of games as well as on moral practices acted out with them, the second describes computer games on the inside, i.e. how they are constituted as a medium. The latter finally discusses the way in which a border between these two realms, games and non-games, persists or is already transgressed in respect to a general performativity.

Universitätsverlag Potsdam

Herausgegeben von Stephan Günzel,
Michael Liebe und Dieter Mersch
unter Mitarbeit von Sebastian Möring

DIGAREC Lectures 2008/09

Vorträge am Zentrum für Computerspielfor-
schung mit Wissenschaftsforum der Deutschen
Gamestage | Quo Vadis 2008 und 2009

2009, 256 Seiten

978-3-86956-004-5

ISSN 1867-6219 (print)

ISSN 1867-6227 (online)

<http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2009/3332/>
urn:nbn:de:kobv:517-opus-33324



Der zweite Band der DIGAREC Series beinhaltet Beiträge der DIGAREC Lectures 2008/09 sowie des Wissenschaftsforums der Deutschen Gamestage 2008 und 2009.

Mit Beiträgen von Oliver Castendyk (Erich Pommer Institut), Stephan Günzel mit Michael Liebe und Dieter Mersch (Universität Potsdam), Andreas Lange (Computerspielmuseum Berlin), Ingrid Möller mit Barbara Krahe (Universität Potsdam), Klaus Spieler (Institut für digitale interaktive Kultur Berlin), James Tobias (University of California, Riverside), Stefan Böhme (HBK Braunschweig), Robert Glashüttner (Wien), Sven Jöckel (Universität Erfurt) mit Leyla Dogruel (FU Berlin), Michael Mosel (Universität Marburg), Sebastian Quack (HTW Berlin), Leif Rumbke (Hamburg) und Steffen P. Walz (ETH Zürich).

Universitätsverlag Potsdam

Gegnerschaft im Computerspiel widmet sich der Betrachtung der verschiedenen Gegnerschaftsformen in Computerspielen als Ausdruck ihrer Interaktivität, wobei eine dreiteilige Typologie generiert wird, mit der die Gegnerschaftsarten eines jeden Spieles abgedeckt werden können. Hierbei wird unterschieden zwischen dem "Wettbewerb" (dieser zeichnet sich durch Chancengleichheit der Teilnehmer bei einer auf dasselbe Ziel ausgerichteten Bewegung aus), der "Feindschaft" (bei der die Spieler unterschiedliche, häufig konträre Ziele verfolgen und eine gegenseitige Tötungsbereitschaft aufweisen) sowie der "Umgebung" (bei der die Spieler nicht gegen einen realen Feind, sondern gegen die Hindernisse der Spielwelt antreten). Darüber hinaus werden im Verlauf der Argumentation Kriterien herausgearbeitet, anhand derer sich die unterschiedlichen Formen von Gegnerschaft identifizieren lassen.

Aus medienwissenschaftlicher Sicht spielt die Betrachtung der konzeptuellen Einbindung von Gewalt in den Spielekontext eine zentrale Rolle. Auf diese Weise wird versucht, die Interaktivität des Computerspiels anhand von agonalen Spielelementen zu systematisieren. Es soll in **Gegnerschaft im Computerspiel** jedoch weniger eine pädagogische, als vielmehr eine analytische Herangehensweise an das Computerspiel vollzogen werden.

www.digarec.org



ISBN 978-3-86956-010-6
ISSN 1867-6219 (print)
1867-6227 (online)