

Artikel erschienen in:

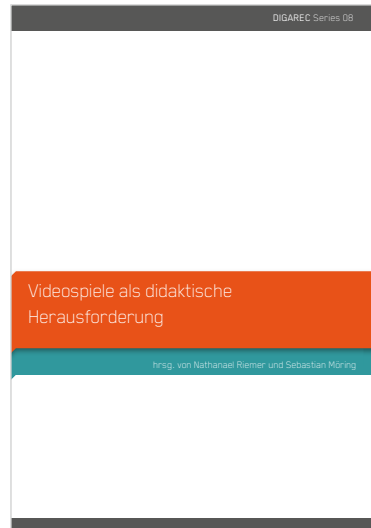
Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hrsg.)

Digarec Series Band 8: Videospiele als didaktische Herausforderung

2020 – 306 S.

ISBN 978-3-86956-467-8

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-42932>



Empfohlene Zitation:

Sebastian Möring: Was verstehen wir, wenn wir Computerspiele spielen?, In: Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hrsg.): Digarec Series 8, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 42–69.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-43065>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert: Namensnennung Nicht kommerziell Keine Bearbeitungen 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Was verstehen wir, wenn wir Computerspiele spielen? Zur Hermeneutik des Computerspiels

In diesem Beitrag geht es um die Frage nach der Interpretierbarkeit von Computerspielen sowie die Unterscheidung zwischen einer Texthermeneutik von einer praktischen Hermeneutik von Computerspielen. Es wird zunächst mithilfe von Aarseths Konzept des Cybertexts gefragt, ob Computerspiele eine besondere Form von Text sind. Es folgt die Beobachtung, dass insbesondere persuasive Spiele hauptsächlich dazu entwickelt werden, um interpretiert zu werden. Der Beitrag argumentiert, dass in gewöhnlichen Unterhaltungsspielen zunächst immer die praktische Hermeneutik des Spielens im Zentrum steht. Dementsprechend steht das praktische Spielverstehen im Vordergrund und bildet die Voraussetzung, um den Text eines Spieles interpretieren zu können. In persuasiven Spielen ist die Textinterpretation das ausgemachte Ziel, dem das spielende bzw. praktische Verstehen untergeordnet ist. Abschließend werden Unterhaltungsspiele empfohlen, die sich für eine Textinterpretation im Deutsch- oder Englischunterricht eignen, und Überlegungen zum E-Sport getätigt.

Wenn ich meine Überlegungen einem Schulfach zuordnen sollte, dann wären dies vermutlich die Fächer Deutsch oder Englisch. Denn im Zentrum meines Aufsatzes steht die Frage, ob Computerspiele interpretiert werden können, so wie zum Beispiel ein Gedicht oder eine Erzählung im Deutsch- oder Englischunterricht. Diese Frage wirft dann automatisch weitere Fragen auf, wie:

- Kann ich ein Computerspiel überhaupt so interpretieren wie ein Gedicht oder eine Erzählung? Das ginge ja nur, wenn das

in: *Videospiele als didaktische Herausforderung*, hrsg. von Nathanael Riemer und Sebastian Möring, Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2020, 042–069.
<https://doi.org/10.25932/publishup-43065>

Computerspiel gleiche oder zumindest ähnliche Eigenschaften aufwiese, wie ein Gedicht oder eine Erzählung.

- Verkenne ich zentrale Eigenschaften, wenn ich ein Computerspiel interpretiere wie ein Gedicht oder eine Erzählung, weil ich mich dann etwa nur auf die textuellen Elemente eines bestimmten Spieles beziehe, aber seine Regelstruktur und Spielmechaniken außer Acht lasse?
- Oder behandle ich das Spiel dann sogar als etwas anderes, wenn ich es so interpretiere wie ein Gedicht – nämlich wie einen Text? Hinzu kommt dann, dass Interpretieren immer auch Verstehen voraussetzt. Daran schließt sich eine weitere Frage an:
- Was an einem Computerspiel kann verstanden werden und wie wirkt sich das auf seine Interpretierbarkeit aus?

Um diese Fragen ansatzweise zu beantworten, werde ich mich vor allem auf Autor*innen beziehen, die sich dem interdisziplinären Feld der „Game Studies“ zuordnen lassen und die sich diesen Fragen auf unterschiedliche Weise angenähert haben. Wenn dieser Aufsatz den Begriff Hermeneutik im Titel trägt, dann deshalb, weil dieser Begriff zwei Arten des Verstehens und der Auslegung bezeichnet, die beide für das Verstehen von Computerspielen relevant sind, sich aber unterschiedlich zueinander verhalten. Im Artikel zur „Hermeneutik“ im Metzler *Lexikon für Literatur- und Kulturtheorie* (Ahrens 2008) wird gleich zu Anfang auf beide Arten des Verstehens hingewiesen:

„Hermeneutik (gr. *hermeneutike technē*: Auslegungs-, Übersetzungskunst), der Begriff bezeichnet sowohl die literar.-philologische Kunstlehre der Textinterpretation als auch die philosophische Theorie der Auslegung und des Verstehens überhaupt“ (Ahrens 2008:281).

Videoaufzeichnung unter:

<https://mediaup.uni-potsdam.de/Play/7240>

Zum einen gibt es also die Textinterpretation oder Texthermeneutik, bei der das Verstehen explizit auf das Medium Text gerichtet ist, und zum anderen gibt es die philosophische Hermeneutik, die die Möglichkeiten des Verstehens an sich betrifft. Für Texthermeneutiker*innen ist das zentrale Objekt des Verstehens ein Text, eine Aussage, ein Gedicht etc. Vertreter*innen der philosophischen Hermeneutik geht es um Fragen nach den grundlegenden Bedingungen und Voraussetzungen des Verstehens. Die philosophische Hermeneutik geht insbesondere seit Martin Heidegger davon aus, dass der Mensch immer schon verstehend ist (2006). Nach Heidegger erfolgt die Praxis des Lebensvollzugs bereits verstehend. Wir verstehen, wie wir uns etwas zu essen zubereiten, wie wir uns die Schuhe zubinden, wir verstehen es Fahrrad zu fahren, ein Instrument zu spielen usw. Dieses Verstehen hat oft die Form eines impliziten Know-Hows. Wir wissen, wie wir etwas tun, ohne es theoretisieren zu müssen oder es in seinen Einzelheiten erklären zu können. Im Laufe dieses Beitrags werde ich nun also zwischen Texthermeneutik und praktischer Hermeneutik unterscheiden, denn diese Unterscheidung ist wichtig für die Frage nach der Interpretierbarkeit von Computerspielen. Die Texthermeneutik bezeichnet hier das Lesen, Verstehen und Interpretieren von Computerspielen als Text. Die praktische Hermeneutik bezeichnet hier das Verstehen der praktischen Aspekte des Computerspielens als immer schon verstehendes Spielen und Operieren.

Computerspielverstehen als Texthermeneutik

Ich möchte mit einem Beispiel beginnen, das so bekannt ist, dass es keiner weiteren Erklärung bedarf: Es geht um das berühmte Computerspiel TETRIS (1984). Den meisten Menschen wird die Gameboy-Version des Spiels bekannt sein, die Anfang der 1990er

Jahre zusammen mit besagtem Gameboy massenhaft verkauft wurde. Zur Erinnerung: Es geht darum, herunterfallende Blöcke, sogenannte Tetrominos, mit unterschiedlichen geometrischen Formen so ineinanderzupassen, dass sie vollständige Zeilen ergeben und diese Zeilen aus dem Spielfeld gelöscht werden. Schaffen es die Spielenden nicht, die Zeilen entsprechend zu löschen, stapeln sie sich. Erreichen die Zeilen den oberen Rand des Spielfelds endet das Spiel im Game Over.

Die Interaktionsdesignerin und Pionierin in der Theorie digitaler Erzählungen, Janet Murray, hat im Jahr 1997 einen Klassiker der Game Studies und der New Media Studies veröffentlicht mit dem Titel *Hamlet on the Holodeck*. Darin skizziert sie eine Zukunft des Theaters, die durch das Computerspiel ermöglicht und maßgeblich gestaltet wird. Im Kapitel mit der Überschrift „Games as symbolic dramas“ behauptet sie prominent „games can also be read as texts that offer interpretations of experience“ (Murray 1997:143). In der Folge lieferte Murray selbst die wahrscheinlich meistzitierte Interpretation eines Computerspiels überhaupt. Über TETRIS schreibt sie, es sei:

„... the perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules to clear off our desks in order to make room for the next onslaught“ (Murray 1997:144).

Auf Deutsch sagt sie frei übersetzt also: TETRIS sei

„die perfekte Nachahmung/Darstellung der gestressten/überlasteten Lebenswirklichkeiten von Amerikanern in den 1990er Jahren – des steten Bombardements von Aufgaben, die unsere Aufmerksamkeit erfordern und welche wir irgendwie in unsere überfüllten To-Do-Listen zwingen müssen, um Platz für

den nächsten Ansturm auf unseren Schreibtischen zu machen“ (Murray 1997:144).

Murray interpretiert TETRIS also als eine bestimmte Form von Arbeit, denn für Murray ist TETRIS vergleichbar mit dem Arbeitsalltag von amerikanischen Angestellten Anfang der 1990er Jahre. Wenn dies eine zulässige Interpretation ist, dann kann man annehmen, dass Computerspiele immer auch ihre Zeit reflektieren und dass Computerspiele selbst eine Interpretation des soziokulturellen Zeitgeistes ihrer Zeit sind. Sollte dies also stimmen, dann könnte TETRIS auch im Sozialkunde-, Politik- oder Lebenskundeunterricht eingesetzt und entsprechend besprochen werden.

Kommen wir aber zurück zu der Frage, ob diese Interpretation von TETRIS zulässig ist. Man könnte annehmen, Murray folgt hier dem Linguistic Turn aus den 1960er Jahren und leitet daraus eine allgemeine Interpretierbarkeit von Computerspielen ab. Der Linguistic Turn bezeichnet einen Wandel in den Geisteswissenschaften, der einen sehr breiten Textbegriff etabliert und somit viel mehr Phänomene als Text versteht als konventionelle Texte. Dank des Linguistic Turns wird z. B. auch das Phänomen des Fußballspiels interpretierbar als kultureller Text. Fußball wird lesbar als Symbol einer Kultur. Wenn Murray nun also TETRIS als einen kulturellen Text bzw. in Begriffen eines kulturellen Diskurses interpretiert, bedeutet dies dann, dass sie annimmt, dass Computerspiele auch Texte *sind*?

Cybertext

Gegen diese Annahme spricht nicht nur Murrays eigene Arbeit sondern auch die von Espen Aarseth, der im gleichen Jahr wie Murray ein mindestens genauso einflussreiches Buch veröffentlicht hat mit dem Titel *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Aarseth zufolge sind Computerspiele nicht einfach Texte

sondern *Cybertexte*. Grundsätzlich beinhalten Cybertexte auch konventionelle Texte. Ihr Kern ist jedoch keine Kette von Zeichen, wie etwa bei einem Gedicht, einem Prosatext oder einer klassischen Vorlesung (Aarseth 1997:20). Cybertexte bzw. Computerspiele sind ein Zusammenspiel aus einem Zeichenvorrat und einer kybernetischen Maschine. Je nachdem, wie die Maschine bedient wird, setzen sich die Zeichen anders zusammen. In TETRIS besteht der Zeichenvorrat z.B. aus den Tetrominos, der Punkteanzeige, der Musik. Kurz: Der Zeichenvorrat von TETRIS umfasst all das, was visuell oder auditiv an TETRIS wahrnehmbar ist. Dahinter, praktisch unsichtbar, verbirgt sich die Maschine. Sie besteht aus dem Zusammenspiel der Programmierung mit der Hardware und dem Input der Spielerinnen und Spieler. Was wir auf der textuellen Ebene von TETRIS also zu sehen bekommen, hängt nicht primär von den wahrnehmbaren Zeichen ab, sondern von der Maschine und schließlich auch von der Performance der Spielerinnen und Spieler. Von ihnen hängt ab, wie die Tetrominos verteilt werden und schließlich auch, ob TETRIS überhaupt weiterläuft und nicht im Game Over endet.

Ein anderes Beispiel hierfür ist das Adventurespiel THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990): Je nachdem, welche Objekte die Spielenden kombinieren, mit welchen Charakteren sie sprechen, bekommen sie andere Teile der Spielwelt, andere Charaktere oder Objekte zu sehen. Ein je anderer Teil des Zeichenvorrats von MONKEY ISLAND wird aktualisiert und somit ist es theoretisch möglich, dass sie bei jedem Mal spielen, einen anderen Text zu sehen bekommen, vorausgesetzt, sie treffen immer andere Entscheidungen als in den Spielen zuvor.

Hinzu kommt nun, dass in die Maschine des Maschine-Text-Hybrids auch die Bedingungen des Erfolgs und Misserfolgs von TETRIS eingeschrieben sind. Wie gesagt: Wenn sich die Tetrominos so hoch stapeln, dass sie die obere Bildschirmkante berühren,

dann heißt es: Game Over. Wenn die Spielenden scheitern, zeigt das Spiel ihnen keine Tetrominos mehr an. Sie müssen von vorne beginnen.

Dies ist laut Aarseth ein deutlicher Unterschied zwischen Cybertexten und konventionellen Texten wie Gedichten oder Romanen. Wenn Lesende wissen wollen, was im Roman als nächstes passiert, müssen sie nur die nächste Seite aufschlagen und weiterlesen. Bei Computerspielen bzw. Cybertexten funktioniert das auf der performativen, technischen Ebene nicht immer so einfach. Dort müssen die Spielenden meist eine Aufgabe erfolgreich erledigen, um in den nächsten Level, zur nächsten Szene oder zur nächsten Welt zu gelangen. Sie müssen etwas tun, um sehen zu können, was dort passiert. Aarseth nennt Cybertexte deshalb auch ergodische Literatur. Ergodisch ist ein Hybridwort, das sich aus den griechischen Begriffen „ergon“ und „hodos“ zusammensetzt. „Ergon“ bedeutet „Arbeit“ oder „Werk“ und „hodos“ bedeutet Weg oder Pfad (Aarseth 1997:1). Computerspielen besteht meist darin, eine gewisse Arbeit zu verrichten, um seinen Weg weitergehen zu können. Man denke nur an das Schicksal von Super Mario oder vom Space Marine in DOOM (1993; 2016). Sowohl Super Mario in SUPER MARIO WORLD (1990) als auch der Space Marine in DOOM gehen einen bestimmten Weg von A nach B und kämpfen – man könnte auch sagen „arbeiten“ – gegen Widerstände unterschiedlicher Art: Schildkröten, feuerspeiende Pflanzen, Untote, usw. um ihrer Wege gehen zu können.

Spielende kennen das: Beim vermeintlichen *Computerspielen* bekommt man mithin den Eindruck, man würde arbeiten. Wenn man etwa in MINECRAFT (2011) stundenlang nach Kohle, Eisen und Diamanten gräbt oder in NO MAN'S SKY (2016) auf verschiedenen Planeten nach seltenen Ressourcen sucht und diese in mühevoller Handarbeit abbaut. Die Spiele der DARK SOULS-Reihe (2011; 2014; 2016) haben einen so hohen Schwierigkeits-

grad, dass sie selbst für hartgesottene Gamerinnen und Gamer, eine Herausforderung darstellen und den Spielenden echte Leistung abverlangen. Das sind Spiele in denen es fast unmöglich ist, die Spielcharaktere über längere Zeit am Leben zu halten. Diese Spielerfahrung kann ihnen sprichwörtlich wie Sisyphusarbeit vorkommen. Eron Rauch (2016) und Rainer Sigl (2016) beschreiben sogar einen aktuellen Trend mit dem Begriff *Workification* analog zum Konzept der Gamification, dem gemäß sich Spiele immer mehr wie Arbeit anfühlen.

Wenn Janet Murray also meint, dass Computerspiele wie Texte interpretiert werden können, dann kann sie dabei nur Cybertexte gemeint haben, Hybride, die aus Maschine und Text im weitesten Sinne (Bilder, Musik, geschriebene Sprache etc.) bestehen. Im Gegensatz zu konventionellen Texten erfordert ergodische Literatur von den Userinnen und Usern einen nichttrivialen Aufwand („nontrivial effort“ (Aarseth 1997:1)), sie fordert den Nutzerinnen und Nutzern eine Leistung bzw. Arbeit ab. Diese Arbeit kann kognitiver und/oder körperlicher Natur sein.

Hier wird nun eine Schwierigkeit in Murrays Interpretation von TETRIS deutlich. Wir hatten zuvor bereits festgestellt, dass sie TETRIS als eine Form von Arbeit versteht. Nun haben wir aber auch bei Aarseth gesehen, dass das Spielen von Computerspielen *immer* eine gewisse Arbeit erfordert. Jetzt stehen wir vor dem Problem, dass Murray eine scheinbar versteckte Bedeutung von TETRIS interpretiert hat, die nach Aarseth jedoch ein grundlegender Bestandteil des Computerspielens ist. Murray hat etwas, das Arbeit *ist*, in den Begriffen von Arbeit interpretiert. Dies mutet zunächst tautologisch an. Wenn man genauer darüber nachdenkt, merkt man, dass Murrays Interpretation z. B. auch mit einer Tennissimulation wie etwa VIRTUA TENNIS 4 (Sega 2011) funktionieren würde. Jeder Ball, der in das eigene Feld fliegt, muss

wieder returniert werden. Jede gelöste Aufgabe zieht eine weitere Aufgabe nach sich.

Dass Computerspiele eine andere Form von Text, nämlich Cybertexte, sind, bedeutet aber nicht automatisch, dass sie nicht interpretiert werden können. Es ist jedoch davon auszugehen, dass sie anders interpretiert werden müssen, als klassische literarische Texte. Interpretation bedeutet im Fall von Computerspielen etwas anderes als bei Gedichten oder Erzählungen.

Computerspiele mit einer Agenda

Die Computerspielforscher und Gamedesigner Gonzalo Frasca und Ian Bogost haben z. B. das Konzept „Games with an agenda“ bzw. Computerspiele mit einer Agenda entwickelt (Frasca 2007, 26). Bogost hat später auch den Begriff „Persuasive Games“ geprägt, der auf diesem Begriff aufbaut (Bogost 2007). Als Spiele mit einer Agenda bezeichnen Bogost und Frasca Computerspiele, in denen absichtlich oder unabsichtlich ein Vorurteil oder eine Ideologie einer bestimmten politischen, ökonomischen, kulturellen etc. Position oder Verhaltensweise steckt. Für Frasca und Bogost steckt diese Ideologie nicht allein in textuellen Elementen eines Computerspiels, sondern in der Art und Weise, wie ein bestimmter Gegenstand oder Sachverhalt vom Spiel simuliert wird. Für Frasca ist auch nicht entscheidend, dass Computerspiele als Texte funktionieren müssen, um interpretierbar zu sein. Für ihn ist wichtig, dass Computerspiele im Gegensatz zu Texten von ihrem Gegenstand nicht primär erzählen, sondern ihn simulieren. Etwas zu simulieren bedeutet nach Frasca „ein (Ursprungs-)System durch ein anderes System zu modellieren, welches für einen Benutzer oder Beobachter einige Verhaltensweisen des Ursprungsystems aufweist“ (Frasca 2003:223).

Scheinbar einfache Beispiele für Simulationen sind die Computerspiele SIMCITY (Maxis Software 2013) oder CITIES: SKY-LINES (Colossal Order und Tantalus Media 2015), die für ihre Designer*innen und Spieler*innen die infrastrukturellen, ökonomischen, sozialen, kulturellen, klimatischen usw. Dynamiken einer Stadt modellieren und ähnliche oder für ähnlich gehaltene Verhaltensweisen aufweisen, wenn sie gespielt werden.

Da aber Simulationen immer von Menschen gemacht sind, sind sie nie objektive dynamische Abbilder der Welt, sondern beinhalten immer auch Wertvorstellungen ihrer Schöpfer. Das heißt, in Simulationen steckt immer eine Ideologie. Ted Friedman (1999) sagt über SIMCITY, dass es für sein ökonomisches Model kritisiert wurde. Das Spiel basiert offenbar auf der Annahme, dass geringe Steuern zu Wachstum führen, wogegen hohe Steuern einen Konjunkturrückgang nach sich ziehen. Zudem belohnt es Investitionen in den Nahverkehr, sanktioniert aber den Ausbau von Atomenergie. Die Kritik bezieht sich hier dann darauf, dass zum Beispiel keine Stadt gebaut werden kann, in der Atomenergie subventioniert werden kann. Man kann also mit Frasca und Bogost sagen, dass SIMCITY eine bestimmte volkswirtschaftliche Agenda prädestiniert und eine andere, ebenso mögliche Agenda dafür unter den Tisch fallen lässt. Dieser „simulation bias“ oder, „simulation gap“ (Bogost 2006:107) schleicht sich, wie im Fall von SIMCITY, oft unabsichtlich in Computerspiele ein, kann aber durch intensives und vor allem kritisches Spielen zum Vorschein kommen. Frasca und Bogost sehen darin eine einzigartige Möglichkeit von Computerspielen, um bewusst bestimmte Botschaften mit Computerspielen zu transportieren. Ein prominentes Beispiel dafür ist Frascas eigenes Spiel SEPTEMBER 12TH: A TOY WORLD (2003).

In SEPTEMBER 12TH (Abb. 1) sehen die Spielerinnen und Spieler eine Stadt in der Draufsicht. Es gibt Gebäude, einen Marktplatz und zwei Arten von Menschen: Zivilisten und bewaffnete

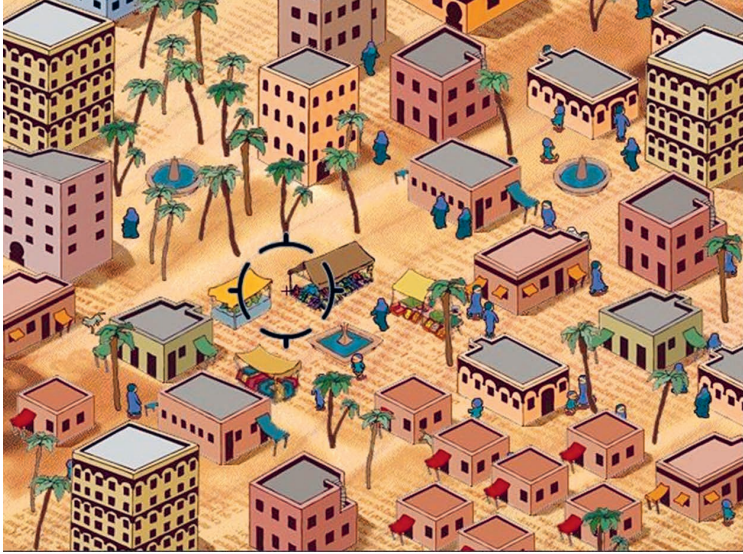


Abb. 1: *SEPTEMBER 12TH: A TOY WORLD* (Screenshot).

Terroristen. Die Spielenden navigieren ein Fadenkreuz über der Stadt und können per Mausknopf/Feuerknopf einen Bomben- bzw. Raketenabwurf auslösen. Eliminieren sie dabei Zivilisten, versammeln sich andere Zivilisten am Tatort, trauern um die Verstorbenen und konvertieren anschließend selbst zu bewaffneten Terroristen. Nach einer Weile werden die Spielenden feststellen, dass sie für Abschüsse der Terroristen keine Punkte bekommen und dass mit jedem Abschuss nicht weniger, sondern mehr Terroristen die Stadt bevölkern, da Zivilisten oft als Kollateralschaden getroffen werden und ihre Angehörigen dann zu Terroristen konvertieren. Die Spielenden werden auch feststellen, dass das Spiel zu keinem Ende kommt und ewig weiterläuft. Man könnte also sagen, im Verhalten dieser Simulation steckt eine Botschaft, die man nur durch das Spielen entdeckt, indem die Spielenden etwa verschiedene Strategien ausprobieren. Die Botschaft in *SEPTEM-*

BER 12TH ist dann in etwa die gleiche, wie die des Films *War Games* von 1983, in der die Hauptfigur gegen eine künstliche Intelligenz spielt, von der sich später herausstellt, dass diese den dritten Weltkrieg auslösen könnte. Die finale Message des Films lautet also „you can only win this game if you don't play“.

In SEPTEMBER 12TH wird diese Botschaft insbesondere dadurch gestützt, dass das Spiel eine ganz bestimmte computer-spielspezifische Erwartung unterwandert: Computerspielwelten werden meist eindeutig in Gut und Böse eingeteilt. In ihnen ist es erstrebenswert, dass die Guten gewinnen. Folglich müsste man in SEPTEMBER 12TH gewinnen, wenn man genügend Terroristen abschießt. Der weitere Verlauf des Spiels zeigt freilich, dass es in dem Spiel gar nichts zu gewinnen gibt. Gleichwohl können die Spielerinnen und Spieler das Spiel allerdings auch nicht verlieren.

Wie zuvor bei Janet Murray und ihrer Interpretation von TETRIS gibt es auch in diesem Spiel ein Problem mit dessen Botschaft. Denn obwohl Frasca meint, dass die Botschaft in der Simulation steckt, wird sie den Spielerinnen und Spielern zuvor durch genuin textuelle Elemente des Spiels bereits verraten: Zum einen ist der Titel, SEPTEMBER 12TH: A TOY WORLD bereits eine ziemlich deutliche Referenz auf die Terroranschläge des 11. September 2001 und bettet damit das Spiel bereits in einen bestimmten Diskurs ein, nämlich den des „War on Terror“. Möglicherweise lockt der Titel die Spielerinnen und Spieler auf eine falsche Fährte und lässt sie glauben, dass dieses Spiel einen typischen Gut-gegen-Böse-Plot im Krieg gegen den Terror bedient.

Zum anderen liefert das Spiel gleich zu Anfang einen Bildschirm, der mit „Instructions“ überschrieben ist, und der den folgenden Text enthält:

„This is not a game. / You can't win and you can't lose. / This is a simulation. / It has no ending. It has already begun. / The

rules are deadly simple. You can shoot. Or not. / This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror“ (SEPTEMBER 12TH).

Das bedeutet, die Spielerinnen und Spieler können die Bedeutung des Spiels gar nicht aus ihrem eigenen Umgang mit dem Spiel und dessen Verhalten herauslesen. Die Bedeutung wird ihnen zuvor bereits per Text unter die Nase gerieben und dann nur noch durch das Verhalten des Spiels bestätigt.

Für diesen Fall lässt sich also nicht eindeutig sagen, ob die Agenda des Spiels auch aus seinem Verhalten gelesen werden könnte, ohne dass sie zuvor als Text präsentiert worden wäre.

Wie oben bereits angedeutet hat der Computerspieldesigner und Computerspielforscher, Ian Bogost, das Konzept der „Games with an agenda“ weiterentwickelt und nennt entsprechende Spiele – wie sein gleichnamiges Buch (2007) – *Persuasive Games* bzw. überzeugende Spiele. Diese Spiele verwenden laut Bogost „prozedurale Rhetorik“, um eine bestimmte Botschaft zu vermitteln. Prozedurale Rhetorik bedeutet: im Gegensatz zu klassischen Texten argumentieren Computerspiele nicht mithilfe von Text oder Textfragmenten, sondern durch die implementierten Prozeduren, Mechaniken, Simulationen etc., so wie es bei SEPTEMBER 12TH der Fall wäre, wenn die Lösung nicht bereits zuvor als Text durch das Spiel mitgeliefert würde.

Texthermeneutik und praktische Hermeneutik als mögliche Formen der Interpretation von Computerspielen

Nichtsdestotrotz, wenn man versucht, einem Spiel eine Botschaft zu entlocken, so, wie auch Janet Murray es mit TETRIS getan hat und so, wie Bogost und Frasca es vorschlagen, dann behandelt man ein Computerspiel wie einen Text; egal, ob dieses Spiel Text

enthält oder nicht. Das bedeutet, man behandelt ein ergodisches Medium (das Computerspiel) wie ein nichtergodisches Medium (einen Text, einen Film, eine Fotografie). Markku Eskelinen hat den Unterschied zwischen nicht-ergodischen und ergodischen Medien in einen einprägsamen Satz gefasst. Er schreibt:

„In [nonergodic, S.M.] art we might have to configure in order to be able to interpret whereas in games we have to interpret in order to be able to configure“ (Eskelinen 2001).

In nichtergodischen Medien, müssen wir konfigurieren, um interpretieren zu können, und in Computerspielen bzw. ergodischen Medien müssen wir interpretieren, um diese konfigurieren zu können (Eskelinen 2001). Eskelinen meint damit, dass wir, wenn wir einen Text lesen und interpretieren wollen, zunächst unser Textverständnis mit unserem Vorwissen abgleichen müssen, bevor wir beginnen können, einen Text zu interpretieren. Wir konfigurieren gewissermaßen unser Vorwissen, um den Text interpretieren zu können. Bei Computerspielen ist es seiner Meinung nach umgekehrt: Wir interpretieren zuerst, welche Auswirkungen bestimmte Handlungen im Spiel haben können, bevor wir ein Spiel spielen, also bestimmte Auswahlen treffen und im Spiel aktualisieren.

Es wird deutlich, das Wort „interpretieren“ hat bei Eskelinen zwei verschiedene Bedeutungen. Zum einen meint es das Verstehen z. B. der allegorischen Bedeutung eines konventionellen literarischen Textes. Zum anderen bedeutet „interpretieren“ so viel wie eine Situation zu verstehen und einzuschätzen. Letzteres tun Computerspielerinnen und Computerspieler recht häufig, wenn sie etwa Spielsituationen als gefährlich oder ungefährlich interpretieren und davon ihre weiteren Spielhandlungen abhängig machen. Sie könnten ausgehend von ihrer Einschätzung z. B. ein höheres oder niedrigeres Risiko eingehen.

Man kann sagen, dass Eskelinen mit den zwei Bedeutungen des Wortes „interpretieren“ zwischen einer Texthermeneutik und einer praktischen Hermeneutik unterscheidet. Die Texthermeneutik ist dann bei ihm für das Interpretieren nichtergodischer Medien reserviert und die praktische Hermeneutik für das Interpretieren ergodischer Medien wie Computerspiele.

Ich würde dagegen behaupten, dass Computerspiele beide Formen der Hermeneutik zulassen, dass diese aber in einem bestimmten Verhältnis zueinander stehen, das ich am Beispiel von DOOM (2016) kurz erläutern werde. DOOM ist einer der bekanntesten First-Person-Shooter, die hierzulande auch unter dem Begriff „Ego-Shooter“ firmieren, da diese Spiele aus der Erste-Person-Perspektive gespielt werden. Nach Stephan Günzel erfordert ein First-Person-Shooter wie DOOM von den Spieler*innen hauptsächlich, dass diese den Mittelpunkt des Computerbildschirms auf ein Ziel im Raumbild des Computerspiels ausrichten und den Feuerknopf drücken (Günzel 2012). Wenn sich nun die Untoten im Spiel auf die Spielfigur, den namenlosen Space Marine, zubewegen, nützt es ihnen nichts, wenn die Spielenden interpretieren, dass diese Figuren etwa die Angststörung des Spieldesigners symbolisch repräsentieren. Wichtiger ist zunächst, dass die Spielerin oder der Spieler verstehen, wie sie das Spiel erfolgreich spielen, ohne dass ihre Spielfigur ständig stirbt und sie den gleichen Level immer wieder von vorn beginnen müssen.

Hier stellt sich also die Frage nach dem Verhältnis zwischen a) dem verstehenden Spielen also der praktischen Hermeneutik eines Computerspiels und b) dem interpretierenden Verstehen etwa einer allegorischen Bedeutung eines Computerspiels also der Texthermeneutik eines Computerspiels. Im Folgenden werde ich nun die verschiedenen Verhältnisse diskutieren.

Zuallererst wird man feststellen, dass das Verstehen der Bedeutung eines Computerspiels immer das praktische Verstehen

voraussetzt, wie ein Spiel zu spielen ist. Dies gilt für alle Interpretationen von Computerspielen. Wenn Janet Murray TETRIS nicht zunächst gespielt hätte, könnte sie keine Bedeutung in das Spiel hineinlesen. Das gleiche gilt, wenn jemand die Bedeutung der Welt von GRAND THEFT AUTO V (2013) interpretieren möchte und zu dem Schluss kommen will, dass es sich dabei um eine Parodie der US-amerikanischen Kultur handelt. Dazu muss diese Person zuvor verstanden haben, wie das Spiel gespielt wird und gespielt werden kann. Das bedeutet, die praktische Hermeneutik ist der Texthermeneutik am Beginn eines hermeneutischen Zirkels immer vorgelagert. Sie ist primär. Ohne die erste hermeneutische Ebene gelangt man nicht zur zweiten. In einem längeren Interpretationsprozess können sich die beiden hermeneutischen Ebenen freilich oszillierend abwechseln und gegenseitig beeinflussen.

Gordon Calleja (2011) unterscheidet bei Computerspielen zwischen zwei Formen der Involvierung, wenn man Computerspiele spielt, bzw. zwei Arten, wie Spielende am Computerspiel partizipieren: die Mikro-Involvierung und die Makro-Involvierung. Die Mikro-Involvierung bezeichnet die Momente, wenn die Spielenden tatsächlich gerade ein Computerspiel spielen. Die Makro-Involvierung bezeichnet die Momente, in denen Spielende sich zwar noch mit einem Spiel beschäftigen, es aber gerade nicht mehr aktiv spielen. Das passiert zum Beispiel, wenn sie neue Taktiken und Strategien überlegen oder wenn sie eine Spielsitzung Revue passieren lassen und analysieren, welche Entscheidungen gut waren und welche nicht funktioniert haben.

Dies geschieht aber auch, wenn jemand ein Spiel wie einen Text interpretiert. Das bedeutet, die Texthermeneutik geschieht als Makro-Involvierung und die praktische Hermeneutik vollzieht sich als Mikro- und als Makro-Involvierung. Für die Verwendung von Computerspielen im Unterricht bedeutet dies, dass

Computerspiele von den Schülerinnen und Schülern zunächst gespielt werden müssen, wenn diese wie kulturelle Texte interpretiert werden sollen. So etwas ist nicht mit allen Spielen und in allen Schulen gleichermaßen möglich. Unterschiedliche Spiele erfordern unterschiedliches Equipment, unterschiedlich viel Zeit etc. GRAND THEFT AUTO V z. B. ist so groß und komplex, dass es kaum in einem Unterrichtshalbjahr sinnvoll analysiert werden kann, da es sehr viel Zeit braucht, das Spiel ausgiebig zu spielen und zu erkunden. Zudem benötigt man einen Klassensatz aktueller Hardware (sprich: Spielekonsolen oder PCs), damit die Schülerinnen und Schüler das Spiel gleichzeitig analysieren können. Zudem kann dieses Spiel, folgt man strikt der Einstufung der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), erst ab der zwölften Klasse im Unterricht eingesetzt werden.

Wenn man Schülerinnen und Schüler die Spiele aus Gründen der Zeitökonomie nur ansehen lässt, z. B. per Let's Play-Video auf YouTube (zu Let's Play-Videos siehe Ackermann 2017), dann muss für das Analyse-Ergebnis immer mitbedacht werden, dass diese Schülerinnen und Schüler das Spiel nicht selbst gespielt haben. Wenn die Schülerinnen und Schüler nur Trailer oder Let's Play-Videos von Spielen ansehen, dann muss man sich bewusstmachen, dass Spieletrailer und Let's Play-Videos selbst nichtergodische Medien sind und die Computerspiele darin als Film präsentiert werden.

In Computerspielen, die primär zur Unterhaltung produziert werden, wie z. B. GRAND THEFT AUTO V steht zunächst immer das Spielverstehen also eine praktische Hermeneutik im Vordergrund. Die Spielenden finden heraus, welche Objekte sie benutzen können, welche Fahrzeuge es gibt, wie sie zu mehr Geld kommen, wie die Radiosender im Spiel funktionieren, welche Bezirke es gibt, wo es Flugplätze gibt und so weiter. Ob sie das Spiel danach als Text interpretieren, bleibt zunächst der Mühe der Spielenden

überlassen. Zum Spielen des Spiels ist das nicht notwendig. Aber im Englischunterricht, wenn es beispielsweise um US-amerikanische Popkultur geht, könnte man das Spiel als Anschauungsobjekt benutzen und die darin simulierte Kultur analysieren.

Neben den Unterhaltungsspielen gibt es die weiter oben bereits angesprochenen überzeugenden Spiele, die auch je nach Gestaltungs-Fokus als Artgame, Serious Game, Persuasive Game, Game With An Agenda oder Game With A Message bezeichnet werden. Diese Spiele verwenden prozedurale Rhetorik und sind von ihren Designerinnen und Designern von vornherein mit einer Agenda bzw. mit einer bestimmten Botschaft ausgestattet. Bei Spielen dieser Art ist das Spielziel oft gar nicht zu gewinnen oder das Spiel gut zu spielen. Das Ziel des Spielens ist es, dass die Spielerinnen und Spieler die intendierte Botschaft des Spiels verstehen. Hier stehen die praktische Hermeneutik und die Texthermeneutik des Spiels in einem engeren Zusammenhang, denn hier spielt man, um eine bestimmte Bedeutung zu interpretieren bzw. zu erkennen. Die praktische Hermeneutik des Spielens ist der Texthermeneutik nicht nur vorgelagert. Es ist sogar so, dass die praktische Hermeneutik der Texthermeneutik zuarbeitet, wie eine Hilfskraft einer Vorarbeiterin. Das Spielen ist nur in dem Maße interessant, in dem es der Hervorbringung der intendierten Botschaft dient. Bei Spielen dieser Art hat man oft den Effekt, den man auch den sogenannten „Educational Games“ oder schlicht „Lernspielen“ nachsagt: man merkt beim Spielen, dass das Spiel den Spielerinnen und Spielern häufig unbedingt etwas beibringen und deren Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Sachverhalt lenken möchte – als Spieler*in kommt man sich dann oft leider seltsam belehrt vor. Ausgerechnet Spiele dieser Art werden nun aber gerade besonders häufig für Unterrichtszusammenhänge produziert und vertrieben. Sie sind entweder oft recht kompakt und/oder sehr eng in ihrer Spieler*innenführung. Häufig kann

man diese Spiele gar nicht spielen, sondern lediglich operieren. Das bedeutet, solche Spiele lassen den Spielenden nicht sehr viel Freiraum oder „Spielraum“, um diese Spiele z. B. gegen den Strich zu spielen. Und wenn solche Spiele gegen den Strich gespielt werden, geht deren Message oft verloren oder die Spielenden werden unter Umständen sanktioniert, sobald sie anfangen ihre Freiheiten im Spiel zu erproben.

Das Verstehen von narrativen Computerspielen versus das Verstehen eines Spiels im E-Sport

Zum Abschluss diskutiere ich zwei Bereiche aus der Computerspielwelt, in denen die beiden vorgestellten Hermeneutiken sinnvoll im Unterrichtskontext zur Anwendung kommen können. Ich spreche zum einen von Computerspielen, die starke erzählerische Elemente bzw. starke Narrationen beinhalten und damit eine Textanalyse und -interpretation begünstigen. Zum anderen spreche ich von Spielen, die als sogenannter E-Sport betrieben werden und bei denen es darum geht, Wege zu finden, wie man besonders erfolgreich spielt. Im Bereich des E-Sports steht dann die praktische Hermeneutik also das Spielverstehen im Vordergrund.

Ich beginne mit den narrativen Spielen und deren Analyse. Es gibt viele Spiele, die von einer starken Erzählung getragen werden, mit zentralen Charakteren, linearen Handlungssträngen usw. Bis vor kurzem waren diese Spiele meist in einem Fantasy-, Kriegs-, Science-Fiction- oder Horror-Setting angesiedelt und ihre Geschichten hatten oft eine recht simple Struktur: nämlich die einer Heldenerzählung, in der ein einsamer, zu oft männlicher, weißer Kämpfer die Welt vor dem Verderben rettet und dazu eine Menge Hindernisse überwindet und gegnerische Kämpfer und/oder Monster eliminiert. Als Beispiel reicht hier das bereits besprochene DOOM.

Mittlerweile gibt es dankenswerterweise immer mehr Spiele, die versuchen Geschichten zu erzählen, welche teilweise in Settings stattfinden, die unserer gegenwärtigen Welt ähneln und deren Geschichten nicht als Heldensaga strukturiert sind. Ich denke hier an Spiele wie LIFE IS STRANGE (2015), HEAVY RAIN (2010), BEYOND TWO SOULS (2013), in denen es hauptsächlich um zwischenmenschliche Beziehungen geht und darum, wie sich Charaktere im Verlauf einer Geschichte entwickeln.

Solche Spiele eignen sich für verschiedene Analysen, die im Deutsch- oder Englischunterricht stattfinden können. Nehmen wir LIFE IS STRANGE (Abb. 2). Im Zentrum steht die Spielfigur, Max, eine ambitionierte Hobby-Fotografin, die in ihrem Internat mysteriösen Geschehnissen nachforscht und dabei selbst in Gefahr gerät. Hier kann man Textanalyse und -interpretation also Texthermeneutik betreiben, in dem man etwa die verschiedenen Charaktere, deren Motive und soziale Hintergründe sowie ihr Verhalten im Spiel analysiert. Sind sie etwa stereotype Charaktere oder unkonventionell? Zudem verfügt die Hauptfigur, Maxine „Max“ Caulfield (deren Name sicher nicht zufällig an Holden Caulfield aus dem Coming-of-Age-Roman *Der Fänger im Roggen* (Salinger 2015) erinnert), über die besondere Fähigkeit, die Zeit zurückdrehen zu können. Dies erlaubt es den Spielerinnen und Spielern sowie der Hauptfigur selbst, ihre Entscheidungen rückgängig zu machen und alternative Entscheidungen auszuprobieren. Was in vielen Spielen nur funktioniert, indem man einen früheren Spielstand lädt, ist hier in die Geschichte des Spiels eingewoben und kann als Spielmechanik an bestimmten Stellen im Spiel ausgeführt werden. Gegenüber der Analyse etwa von Goethes *Werther* (2013) hat dies den Vorteil, dass man nicht nur über alternative Entwicklungen der Handlung nachdenken könnte, sondern man kann diese auch ausprobieren. Damit werden die verschiedenen Spielfiguren an verschiedenen Punkten in der



Abb. 2: *LIFE IS STRANGE* (Screenshot).

Geschichte als ein Komplex aus aktualisierten und potentiellen Handlungsmöglichkeiten erfahrbar. Im Gegensatz zu klassischen literarischen Texten können die potentiellen Handlungsmöglichkeiten hier auch ausprobiert werden. Die Spielenden können so ein breiteres Bild vom Charakter der Figur bekommen. Und wo wir schon dabei sind: Als klassische Coming-of-Age-Geschichte böte sich *LIFE IS STRANGE* sogar an, um mit dem *Werther*, dem *Fänger im Roggen* oder mit Herrendorfs *Tschick* (2016) im Unterricht verglichen zu werden. So wird denkbar, dass es neben dem Bildungsroman auch ein Bildungsspiel geben kann.

LIFE IS STRANGE bietet zudem den Vorteil, den Heiko Christians in seinem Beitrag in diesem Band stark macht: es bietet Zeit zum Reflektieren, da es sich nicht um ein Actionspiel handelt. Es gibt nur wenige Sequenzen, die die Entscheidung der Spielerinnen und Spieler unter Zeitdruck stellen. Man kann also während des Spielens zwischen den Modi der Texthermeneutik und der praktischen Hermeneutik wechseln. Um aber auszuprobieren, wie Charaktere sich verhalten und ob sie damit andere

Facetten ihres Charakters offenbaren, müssen unterschiedliche Handlungsoptionen im Spiel ausgewählt werden. D.h. hier setzt die Texthermeneutik wieder die praktische Hermeneutik des Spielverstehens voraus. Allerdings sind hier die Anforderungen an das spielerische Können der Spielerinnen und Spieler niedriger als etwa bei *Doom*, das mit seinen kinästhetischen Herausforderungen (vgl. Karhulahti 2013) neben der kognitiven vor allem die körperliche Geschicklichkeit der Spielerinnen und Spieler herausfordert. In *LIFE IS STRANGE* gibt es keine kinästhetischen Herausforderungen, so dass es für die Spielenden einfacher ist, das Spiel erfolgreich zu spielen. Interessanterweise werden bei *LIFE IS STRANGE* am Ende jeder Episode Statistiken eingeblendet, mit deren Hilfe die Spielenden vergleichen können, ob ihre gewählten Entscheidungen eher im Mainstream der gesamten Spieler*innenschaft lagen oder ob sie Außenseiter*innen-Entscheidungen getroffen haben. Dies könnte dann ebenfalls im Unterricht besprochen werden.

Das Spiel „lesen“ – Zur praktischen Hermeneutik im E-Sport

Die praktische Hermeneutik des Computerspielens kann freilich auch in einem anderen Bereich eine Rolle spielen, nämlich im Sport oder genauer im sogenannten E-Sport, wo es primär darum geht, ein bestimmtes, oft kinästhetisches Können einer Sportlerin, eines Sportlers bzw. einer Spielerin, eines Spielers zu verbessern. Ich komme auf dieses Thema, weil es den Begriff des Spielverstehens noch einmal etwas anders nuanciert. Heiko Christians spricht in seinem Beitrag in diesem Buch davon, dass Sportler*innen ein Spiel „lesen“ können. Dass also eine gute Fußballspielerin wie die Brasilianerin Marta oder ein Fußballtrainer wie Thomas Tuchel ein Spiel „lesen“ könne. Dies ist vor allem des-

halb möglich, weil beide sowohl über ein implizites praktisches Verständnis des Spiels verfügen als auch über ein explizites theoretisches Verständnis und diese beiden Formen sich gegenseitig beeinflussen. So wird über die theoretische Analyse im Nachgang eines Profifußballspiels durch das Studium etwa von Videoaufnahmen oder das Auslesen von Laktatwerten versucht, Einfluss auf die Fähigkeiten der Spieler*innen zu nehmen. Damit diese zu besseren Spieler*innen werden und lernen bestimmte Momente in einem Spiel auf eine bestimmte Art zu verstehen bzw. zu lesen und vorteilhafte Entscheidungen treffen.

Im Gegensatz zur Texthermeneutik von Spielen mit einer starken Erzählung ist hier die praktische Hermeneutik nicht der Texthermeneutik untergeordnet. Sondern es geht umgekehrt darum, die Spielerinnen und Spieler besser zu machen und ihre Lesefähigkeiten eines Spiels, während das Spiel abläuft, zu verbessern. Dies ist natürlich auf den Bereich des E-Sports übertragbar, wo es dann nicht darum geht im Profi-Fußball, -Basketball, -Tennis oder -Eishockey, sondern in den professionellen E-Sports-Ligen, in denen LEAGUE OF LEGENDS (2009), WORLD OF TANKS (2010) oder auch FIFA 18 (2017) gespielt werden, zu reüssieren.

Beim E-Sport geht es dann darum ein Spiel gut „lesen“ zu können, um es erfolgreich zu spielen. Und bei dem vorhergehenden Beispiel ging es eher darum ein Spiel gut genug zu spielen, um es gut „lesen“ also dessen Welt, Charaktere und Geschichten gut analysieren und interpretieren zu können.

Das mag sich für viele Menschen noch etwas seltsam anfühlen: Aber, wenn es in Schulen Schach-AGs gibt, dann wird es dort bald auch LEAGUE OF LEGENDS-AGs geben. Die Sporthochschule Köln und die Universität Bayreuth bieten bereits Seminare zum Thema E-Sports an und mittlerweile haben auch viele Profifußballklubs ihre eigenen E-Sports-Teams wie etwa der FC Schalke 04.

Referenzen

- Aarseth, Espen** (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ackermann, Judith** (Hrsg.) (2017): *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS.
- Ahrens, Rüdiger** (2008): „Hermeneutik“, in: *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie: Ansätze – Personen – Grundbegriffe*, hrsg. von A. Nünning, Stuttgart: Metzler, 281–284 [1998].
- Bogost, Ian** (2006): *Unit Operations*. Cambridge/London: MIT Press.
- (2007): *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge/London: MIT Press.
- Calleja, Gordon** (2011): *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge/London: MIT Press.
- Eskelinen, Markku** (2001): „The Gaming Situation“, in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1/1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.
- Frasca, Gonzalo** (2003) „Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology“, in: *The Video Game Theory Reader*, hrsg. von M. J. P. Wolf und B. Perron. New York, London: Routledge, 221–35.
- Frasca, Gonzalo** (2007): *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*, Dissertation (Manuskript), Kopenhagen: IT-Universität Kopenhagen.
- Friedman, Ted** (1999): „The Semiotics of SimCity“, in: *First Monday* 4/4.
- Goethe, Johann Wolfgang von** (2013): *Die Leiden des jungen Werther*, Stuttgart: Reclam [1774].

Günzel, Stephan (2012): *Egoshooter: das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt am Main: Campus.

Heidegger, Martin (¹⁹2006): *Sein und Zeit*, Tübingen: Niemeyer [1927].

Herrndorf, Wolfgang (⁶⁴2016): *Tschick*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt [2010].

Karhulahti, Veli-Matti (2013): „A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic“, in: *Game Studies* 13/1, http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame.

Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA: MIT Press.

Rauch, Eron (2016): „Bridging Worlds: Workified Games I–IV“, in: *Videogametourism*, <http://videogametourism.at/tags/workification>.

Salinger, Jerome D. (¹⁶2015) *Der Fänger im Roggen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt [1951].

Sigl, Rainer (2016): „Workification: Warum sich Games immer mehr wie Arbeit anfühlen“, in: *derStandard.at*, <http://derstandard.at/2000037190014/Workification-Warum-sich-Games-immer-mehr-wie-Arbeit-anfuehlen>.

WarGames (1983), John Bradham, USA.

BEYOND TWO SOULS (2013), Sony Computer Entertainment America, PlayStation 3, PlayStation 4.

CITIES: SKYLINES (2015), Paradox Interactive, Xbox One, PC, Mac OS, Linux.

- DARK SOULS (2011), From Software, Bandai Namco Entertainment, PlayStation 3, Xbox 360.
- DARK SOULS II (2014), From Software, PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One, PC.
- DARK SOULS III (2016), Bandai Namco Entertainment, PlayStation 4, Xbox One, PC.
- DOOM (1993), id Software, MS-DOS.
- DOOM (2016), id Software, PC, PlayStation 4, Xbox One.
- FIFA 17 (2016), Electronic Arts, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One.
- GRAND THEFT AUTO V (2013), Rockstar Games, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC.
- HEAVY RAIN (2010), Sony Computer Entertainment America, PlayStation 3.
- LEAGUE OF LEGENDS (2009), Riot Games, PC.
- LIFE IS STRANGE (2015), Square Enix, PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360.
- MINECRAFT (2011), Mojang, PC.
- NO MAN'S SKY (2016), Sony Interactive Entertainment, PlayStation 4, Xbox One, PC.
- VIRTUA TENNIS 4 (2011), Sega, Wii, Xbox 360, PlayStation 3.
- SEPTEMBER 12TH: A TOY WORLD (2003), Gonzalo Frasca, <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>.
- SIMCITY (2013), Electronic Arts, PC.
- SUPER MARIO WORLD (1990), Nintendo, Super Nintendo Entertainment System.
- TETRIS (1984), Alexey Pajitnov, verschiedene.
- THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990), LucasArts, MS-DOS.
- WORLD OF TANKS (2010), Wargaming, PC, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 4, iOS, Android.

Biographie



Sebastian Möring, Dr.

Wissenschaftlicher Mitarbeiter für Game Studies im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft an der Universität Potsdam und der Fachhochschule Potsdam, Koordinator des DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam.

Forschungsinteressen:

Computerspielästhetik, Philosophie des Computerspiels, Computerspielfotografie, Darstellung von Klima und Umwelt im Computerspiel.

Publikationen mit Themenbezug:

- /M. de Mutiis (2019): „Camera Ludica. Reflections on Photography in Computer Games“, in: *Intermedia Games – Games Inter Media. Video Games and Intermediality*, hrsg. von M. Fuchs/J. Thoss, New York: Bloomsbury Academic, 69–94.
- /B. Schneider (2018): „Klima – Spiel – Welten. Eine medienästhetische Untersuchung der Darstellung und Funktion von Klima im Computerspiel“, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*,

Sonderausgabe „Repräsentationen und Funktionen von ‚Umwelt‘ im Computerspiel“, <http://www.paidia.de/?p=11517>.

– /O. T. Leino (2016): „Beyond Games as Political Education – Neo-liberalism in the Contemporary Computer Game Form“, in: *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8/2: 145–161, doi:10.1386/jgvw.8.2.145_1.

<https://sebastianmoering.com>
smoering@uni-potsdam.de