

Involvierung in Videospiele

Von Max Tretter

Stand 01. August 2020

Einleitung

Schonmal ein Videospiele gespielt und dabei Raum und Zeit um Dich herum vergessen?

Einfach nur richtig lang „gezockt“ und dabei weder Hunger noch Durst gehabt?

Wenn ja, dann warst Du wahrscheinlich im „Flow“!

Modi der Involvierung

Der Flow ist ein Zustand, bei dem der Spieler seine gesamte Aufmerksamkeit auf das Spiel lenkt. Es gibt nichts mehr außer das Spiel und einem selbst – die Außenwelt ist egal. Ein solcher Flow stellt sich immer dann ein, wenn eine besondere Wechselwirkung zwischen dem Spiel und der Spielerin entsteht.

Doch wie kommt eine solche Wechselwirkung, ein solcher Flow zustande? Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten – eine zentrale Rolle spielen dabei jedoch *Herausforderungen* und *Stories*.

- Auf der einen Seite kann das Spiel mir Aufgaben stellen, die mich so sehr herausfordern, dass sie meine Aufmerksamkeit dauerhaft fesseln. Dies zeigt sich besonders dann, wenn das Spiel schon zu Ende ist, der Kopf aber noch weiter ‚arbeitet‘. Die Art der Aufgaben kann dabei variieren: entweder sind es besonders komplexe Aufgaben, die eine Menge Nachdenken erfordern wie z.B. bei *The Room* oder anderen Puzzlespielen, oder aber es sind eher simple Aufgaben, die dafür eine Menge Konzentration und Schnelligkeit erfordern wie bspw. bei *Tetris* oder *Candy Crush*. Hauptsache ist, dass diese Herausforderungen meine Aufmerksamkeit ‚catchen‘ und dauerhaft auf sich ziehen.
- Auf der anderen Seite kann das Spiel auch eine besonders mitreisende Geschichte erzählen und einen Spannungsbogen errichten, der meine Phantasie dauerhaft an sich bindet. So liefert bspw. *God of War* eine Storyline, bei der man immer wissen will wie es weitergeht und das Spiel kaum noch unterbrechen kann. Ganz schematisch zusammengefasst muss der Kriegsgott Kratos mit seinem Sohn Atreus die Schauplätze der nordischen Mythologie durchwandern, um den letzten Wunsch seiner verstorbenen Frau zu erfüllen. Dabei erleben sie verschiedenste Abenteuer und durchlaufen eine lebendige Charakterentwicklung. Man ist permanent neugierig und fragt sich: wie geht es jetzt weiter?

Als weiteres, Flow-Element werden häufig die Grafiken genannt:

- Kann ein Spiel mit umwerfenden Grafiken oder einer Detailverliebtheit der Spielwelt aufwarten, wird man geradezu in es hineingezogen. Man wird von den optischen Reizen so überflutet und erlebt eine solche virtuelle Schönheit, dass man fast schon in der Welt aufgeht. Solche Effekte erzielen v.a. Open-World Rollenspiele der Triple-A-Klasse – ihrerzeit bspw. *Skyrim* oder *GTA V*: man läuft umher, bestaunt und erforscht die virtuelle Welt und sucht nach eventuell versteckten Easter Eggs.

- Diese Form der ‚visuell-grafischen Immersion‘ wird durch neue technische Entwicklungen immer weiter vorangetrieben und erweitert. So ermöglichen VR Brillen das umfassend-visuelle Eintauchen in die Spielwelten, die nun das gesamte Blickfeld ausfüllen und sich nicht mehr nur auf einen kleinen Monitor beschränken. Weitere technische Entwicklungen wie z.B. haptische Handschuhe, kinetische Laufbänder o.ä. schaffen es, noch weitere Sinne anzusprechen und den Körper damit mehr und mehr in das Spiel zu integrieren. Die Immersion wird immer allumfassender.

Gleichzeitig erinnere ich mich jedoch auch an Zeiten, als ich auf dem knapp 4x4cm und 160x144 Pixel großen Game Boy Color stundenlang Pokémon gezockt habe. Die Grafiken waren aus heutiger Sicht grottenschlecht – das Spielerlebnis dafür umso besser. Damit zeigt die Anekdote, dass die Grafiken ein gutes Spiel allenfalls noch besser machen können, dass aber kaum jemand ein Spiel *allein* aufgrund der Grafiken spielt. Für die Immersion und die dauerhafte Anbindung ans Spiel sind dessen Geschichten und seine Herausforderungen viel, viel wichtiger.

Immersion – Involvierung – Interaktivität

Es zeigt sich also, dass Videospiele ganz verschiedene Werkzeuge und Techniken einsetzen, um einen Flow zu erzeugen: eindruckliche Grafiken, herausfordernde Challenges und fesselnde Stories. Mit diesen verschiedenen Techniken setzen sie auch verschiedene Hebel in Bewegung – und erzeugen den Flow damit auf ganz verschiedene Arten.

Wenn Spiele mit einer bombastischen Grafik aufwarten oder spannende stories erzählen, dann zieht das die Spielerin sprichwörtlich in das Spiel hinein. Die Spielerinnen selbst müssen kaum selbst etwas tun, sie können als Rezipientinnen fast schon passiv vor dem Bildschirm sitzen und die Inputs des Spiels wahrnehmen. Diese stoßen in den Spielerinnen bestimmte Resonanzen an und ziehen sie damit in das Spiel hinein. Aufgrund dieser Dynamik spricht man dabei auch von einer ‚Immersion‘.

Auf der anderen Seite gehen Spiele nicht darin auf, audiovisuelle Reize auszusenden. Ihre Differenz zu Filmen, Serien usw. besteht ja gerade darin, dass die Spielerin selbst aktiv werden kann – und muss. Sie muss klicken, Tasten drücken und Befehle senden, wenn sie das Spiel vorantreiben – wenn sie spielen will. Und dieses eigene Handeln, der Fortschritt beim Meistern von challenges und die erlebte Selbstwirksamkeit im Fortschritt des Spiels bilden einen eigenen Flow-Modus. Da er auf aktives Einwirken der Spielerin zurückgreift und zielt, spricht man dabei von der ‚Interaktivität‘.

Es gibt also eine ‚passive‘ Immersion und eine ‚Interaktivität‘. Sie beide erzeugen auf ihre Weise Flow und greifen dafür auf eigene Techniken zurück: seien es Grafiken, challenges oder Geschichten. Wer aber jemals ein Videospiele gespielt hat weiß, dass beide niemals unabhängig voneinander vorkommen. Reine Interaktivität ohne Immersion liefert auf ein stumpfes Aufgaben-Lösen hinaus. Zwar kann auch dies einen Flow hervorrufen, z.B. ein Runners High, einen Flow beim Lernen o.ä. – diese Art von Flow hat dann aber wenig mit *Spielen* zu tun. Auf der anderen Seite steht eine reine Immersion ohne Interaktivität: fantastische Bilder und eine spannende Geschichte. Doch auch dies hat mit einem *Spiel* wenig gemein – sondern beschreibt eher einen guten Film.

Immersion und Interaktivität treten somit immer zusammen auf und bewirken nur zusammen einen Computerspiel-Flow. Spricht man vom Flow, kann man nur von beiden gemeinsam sprechen. Aus diesem Grund hat sich der Überbegriff der Involvierung herausgebildet, der die Gleichzeitigkeit beider Prozesse bezeichnen. Immersion + Interaktivität = Involvierung.

Immersion – Involvierung – Interaktivität

Zusammenfassend: ein Videospiel erzeugt Flowmomente, indem es seine Spielerinnen herausfordert, ihnen eine spannende Story liefert und diese mit starken Bildern verbindet. Die Haupt-Techniken zur Flowerzeugung sind damit: die Herausforderung, die Story und die Bilder. Während die Bilder und die Story die Spielerin quasi ins Spiel ‚hineinsaugen‘ und passiv-immersiv wirken, veranlassen die Herausforderungen die Spielerin zu eigenem interaktivem Handeln. Gemeinsam – und nur gemeinsam wirken die Elemente Immersion und Interaktivität involvierend. Oder kurz: erzeugen einen Flow.