

# Handeln im Videospiel

Von Max Tretter

Stand 08. März 2021

## Einleitung

Schieß doch endlich! Spring doch endlich! Fahr doch endlich. Was hat es mit solchen Aufforderungen eigentlich auf sich? An wen richten sie sich – den Avatar oder die Spielerin? Und wer muss denn nun eigentlich ‚handeln‘, damit die Gegnerin eliminiert, das Level abgeschlossen oder das Rennen gewonnen werden kann?

Oder treten wir mal einen Schritt zurück: was tue ich eigentlich, wenn ich Videospiele spiele? Baue *ich* Dörfer, erkunde *ich* Welten und erfülle Quests oder sitze ich vor einem Monitor und drücke bloß ein paar Tasten? Die Frage wird spätestens dann relevant, wenn politische, juristische oder moralische Aspekte dazukommen: raube *ich* gerade eine Bank aus, klaue ein Auto oder führe einen Krieg – oder kann ich mich bequem darauf berufen, dass meine Handlung hier lediglich im Drücken von Buttons besteht?

Fakt ist der Avatar führt keine Handlung durch, die ich nicht vor dem Monitor initiiere. Bewege ich nicht die Maus, drücke den Knopf oder den Analogstick, springt, schießt oder fährt der Avatar nirgendwohin. Eine gewisse Verbindung und Ähnlichkeit besteht also schon zwischen meinem Handeln und dem Handeln des Avatars.

Auf der anderen Seite unterscheiden sich beide Arten von Handlung jedoch stark voneinander: ich kann bequem auf der Couch liegen und kaum mehr als meine Finger- oder Armmuskulatur bewegen, während mein Avatar ganze Welten rettet.

Es bestehen also Differenzen und Ähnlichkeiten zwischen meiner Handlung und der Videospiel-Handlung – ihm ist ein grundlegender „Doppelcharakter“ zu eigen: das, was getan wird, wird zwar *nicht in der Realität* getan, aber es wird *tatsächlich* getan. (Börchers 2018, 98)

Das ist paradox, aber erst wenn man diese Ähnlichkeiten und Differenzen kennt und gleichzeitig zusammendenkt, kann man das Phänomen des Handelns in Videospielen angemessen erfassen.

## Ähnlichkeit

Zuerst also zu den Ähnlichkeiten zwischen realweltlichen Handlungen und Videospiel-Handlungen. In folgenden drei Punkten haben sie Gemeinsamkeiten:

1. Sie teilen zentrale handlungstheoretische Eigenschaften
2. Beide Handlungen durchlaufen analoge Phasen
3. und beide Typen von Handlungen können scheitern

Betrachten wir zuerst die handlungstheoretischen Eigenschaften: Laut der britischen Philosophin G.E.M. Anscombe zeichnet sich jede Handlung durch sechs zentrale Eigenschaften aus.

- Sie richtet sich auf bestimmte Ziele,
- die sie vernünftig zu erreichen sucht.
- Dabei greift sie auf praktisches Wissen zurück
- und erfordern gewisse Fähigkeiten bzw. Skills.
- Sie lässt sich aus verschiedenen Perspektiven unterschiedlich beschreiben, d.h. sie sind beschreibungsrelativ.
- Und ihnen muss ein gewisser Wert zukommen.

Diese Eigenschaften lassen sich konkretisieren, wenn wir die realweltliche Handlung des Blumengießens mit dem Spielen von FIFA vergleichen:

Es ist egal ob ich Blumengieße oder FIFA-Zocke, es gibt immer ein Ziel der Handlung: Einmal den Pflanzen genügend Wasser geben oder eben eben genügend Tore schießen beim FIFA-Zocken.

Einmal muss ich eine Gießkanne bedienen können und das andere Mal, brauche ich die entsprechenden Skills ein Team aufzustellen und zum Sieg zu führen.

Bei der Beschreibungsrelativität geht es darum, dass Ich meine Blumen gieße, weil ich sie schön finde und sie gerne anschau. Mein Nachbar hingegen kann die Blumen hässlich finden: für ihn stellt das Gießen der Blumen eher eine Verschwendung von Wasser und Lebenszeit dar.

Beim FIFA-Zocken ist das ganz ähnlich: Während ich es feiere, wenn ich ein Tor schieße, kann meine Gegnerin darüber schimpfen. Und meine Mutter das ganze Spiel als totale Zeitverschwendung ansehen.

Realweltliche Handlungen und Handlungen im Videospiel teilen also zentrale Eigenschaften – und sind damit beide im wahrsten Sinne des Wortes ‚Handlungen‘.

Zweitens weisen realweltlichen Handlungen und Handlungen im Videospiel dieselben Phasen auf: sie werden begonnen (Initiation), durchgeführt (Konduktion) und zu Ende gebracht (Finalisation). Allerdings wird nicht jede Handlung zu Ende gebracht bzw. finalisiert. Bei beiden Handlungstypen kann es zu Störungen (Interruptionen) kommen, die evtl. einen vorzeitigen Abbruch der Handlung erzwingen (Abruption)

Diese Störungen und Abbrüche stellen den dritten Punkt dar, in dem sich realweltliche Handlungen und Videospiel Handlungen gleichen. Sie beide können fehlschlagen. Entweder weil die Spielerin ihren Avatar nicht hinreichend steuern kann oder weil der Avatar ingame nicht die gewünschten Fähigkeiten besitzt. Diese Möglichkeit des Scheiterns macht den Charme und die Herausforderung des Videospieles aus. Das Scheitern ist sogar eine so zentrale Spiel-Mechanik, dass der dänische ‚Video game Theoretiker‘ Jesper Juul (2013) von einer „art of failure“ spricht.

## Differenz

Umgekehrt lassen sich auch die Differenzen zwischen realweltlichen Handlungen und Handlungen in Videospiele auf drei Punkte zuspitzen: ihre Wiederholbarkeit, ihre Verantwortung sowie ihrer Körperlichkeit.

- Im Gegensatz zu realweltlichen Handlungen, lassen sich Handlungen im Videospiele grundsätzlich wiederholen. Wenn eine Quest fehlschlägt, man stirbt oder mit dem Outcome nicht zufrieden ist, kann man einfach wieder starten oder den jüngsten Speicherstand laden.
- Diese Möglichkeit, Handlungen zu wiederholen relativiert Handlungs-Verantwortung für Videospiele. Für realweltliche Handlungen und deren Konsequenzen hat man moralische wie juristische Verantwortung zu tragen – um Ingame-Handlungen und deren Folgen muss man sich jedoch keine großen Sorgen machen.
- Zuletzt unterscheiden sich realweltliche Handlungen und Videospiele-Handlungen in ihrer Leiblichkeit. Ich spüre nicht, was mein Avatar spürt und nicht leisten, was mein Avatar leistet. Während er Ressourcen sammelt, ein Haus baut oder mit Creepern kämpft, kann ich vor dem Monitor sitzen, ohne seinen Hunger, Erschöpfung, Schmerz o.ä. mitzuempfinden. Aufgrund dieses nur indirekten Erlebens von Ingame-Gefühlslagen spricht man an dieser Stelle von einem ‚gefühlsmäßig dünnen Erleben‘. (Venus 2012)

Je nach dem, was für ein Spiel es ist, überwiegen die Ähnlichkeiten oder die Differenzen des Handelns.

## Erlebtes Handeln

Wie erlebt aber die Spielerin ihr Handeln im Videospiele?

Fragt man nach dem Erlebnis der Handlung sind zwei Ebenen der Beschreibung zu unterscheiden: Die spielinterne und die spielexterne. Beide Handlungsebenen gehen beim Videospiele ineinander über, sodass Videospielehandeln ein kontinuierliches Hin-und-Herspringen zwischen diesen Ebenen darstellt. SpielerInnen sind sich der ‚offenkundigen Künstlichkeit‘ des Spiels bewusst. Dennoch legen sie eine Leidenschaft an den Tag als wären sie mittendrin. Das nennt sich dann „eigentümliche Halbidentifikation“.

Es ist paradox: Spielerin und Avatar handeln beide zugleich; aber nein, sie handeln nicht als eines – und das zur selben Zeit.

## Zusammenfassung

Zusammenfassend kann man sagen, dass Handlungen im Videospiele einerseits Ähnlichkeiten mit realweltlichen Handlungen aufweisen, sich andererseits von diesen unterscheiden. Weil Ähnlichkeiten und Differenzen stets gleichzeitig auftreten, haben Videospiele-Handlungen einen ‚Doppelcharakter‘. Sie sind, mit den Worten Jesper Juul: „half-real“ (2005).

Als Spielerin erlebt man dieses Sowohl-als-Auch in Form einer „eigentümliche Halbidentifikation des erlebten Handelns“ (Venus 2012, 109): indem man ingame handelt,

identifiziert man sich einerseits mit dem Handlungsträger, weiß aber zugleich dass sich der Avatar von einem selbst unterscheidet.

Es handeln also sowohl mein Avatar als auch ich: Handelt mein Avatar, handle auch ich.