

Das ‚Wesen von Videospieleen‘

Von Max Tretter

Stand 28. Juli 2021

Einleitung

Was ist eigentlich ein Videospiele? Ist es eine digitale Form des Spiels – oder eher eine interaktive Form der Erzählung? Diese Frage nach dem ‚Wesen des Videospiele‘ stellt eines der Grundprobleme der *video game studies* dar. Und sie sogar für das Entstehen dieses Disziplin mit-verantwortlich.

Gründungsmythos der *video game studies*

Laut Gründungsmythos der Disziplin standen am Anfang der *video game studies* zwei Parteien: die Ludologen und die Narratologen.

- Die Ludologen sind Spiel-WissenschaftlerInnen. Sie nähern sich Videospiele von Seiten der analogen Spiele an: Mensch ärgere Dich nicht, UNO oder D&D. Für sie war das Vorliegen von *konstitutiven Regeln* zentral: Feststehende Regeln geben dem Spielen eine Form und machen das Spiel *als* Spiel aus. Dieses Verständnis des analogen Spiels lässt sich mühelos übertragen – Videospiele sind dann also über ihre *Regeln* definiert.
- Die Narratologen sind Erzähl-WissenschaftlerInnen. Sie erschließen sich Videospiele von der Erzählung, der Narration her. Videospiele erzählen eine Geschichte, in die sie die Spielerin immersiv ‚hineinziehen‘. Und gleichzeitig beeinflusst die Spielerin durch ihre Interaktion mit dem Videospiele den Fortschritt der Geschichte. Videospiele sind demnach eine interaktive Erzählung.

Ludologen und Narratologen wetteiferten so um die Deutungshoher über das Wesen des Videospiele: ist es nun ein digitales Spiel oder eine interaktive Erzählung? Aus diesem Streit gingen dann die *video game studies* hervor. So besagt es zumindest der Gründungsmythos der Disziplin.

Kritik an beiden Paradigmen

An beiden Deutungsparadigmen des Videospiele lässt sich aber auch Kritik üben:

- Zum einen: Wer sagt denn, dass ich spiele, indem ich irgendwelche Regeln oder Nutzungsbedingungen akzeptiere. Ja, man könnte sogar umgekehrt anbringen: Manche Spiele sind erst besonders interessant, wenn man deren Regeln bricht und das Spiel auf eine nicht-intendierte Weise spielt. Z.B. Speedruns bei PacMan, Minecraft etc. Den Ludologen ließe sich entgegenhalten, dass Regeln allein noch kein Spiel ausmachen – auch nicht im digitalen Raum.
- Den Narratologen ließe sich entgegen, dass es interaktive Erzählungen gibt, die keine Videospiele sind – z.B. Spielbücher mit verschiedenen Ausgängen oder *Black Mirror: Bandersnatch*. Umgekehrt gibt es auch Videospiele, die gänzlich ohne Erzählung auskommen – z.B. der Klassiker Tetris oder gewisse First Person Shooter.

Fazit

Wenn beide Perspektiven keine endgültige Beschreibung des ‚Wesen des Videospieles‘ vorbringen können – was ist es dann? Spiel oder Geschichte? Oder etwas dazwischen – ein Hybrid, ein Kulturgut, eine Ästhetik? Die Frage ist zwar bis heute nicht gelöst – aber der Streit hat sich mittlerweile gelegt. Und übrig bleibt der Gründungsmythos der *video game studies*.