

Digitales | Der Monat in Spielkritik: März

Jeden ersten Dienstag im Monat blickt das Ressort **Digitale Spiele** zurück auf lesenswerte und wichtige Texte zum Thema Spielkultur. Wir versuchen einen Überblick zu schaffen, und Aufmerksamkeit auf deutsche Texte zu lenken, wollen aber auch den englischsprachigen Raum, der zurzeit synonym mit informierter Spielkritik ist, nicht aus den Augen lassen. Von **DENNIS KOGEL** und **CHRISTOF ZURSCHMITTEN**



Der März war ein außergewöhnlich bunter Monat: Während im Zuge der GDC das Games-als-Kunst-Feld neu beackert wird, müssen die Amerikaner asiatische Invasoren aus ihrem Garten vertreiben. Andernorts übt man sich weiter fleißig im Lernen, erweist grantigen alten Männern die letzte Ehre und stellt das Privileg des weißen heterosexuellen Spielers in Frage. Und dann war da noch ein Spiel, das nicht mehr und nicht weniger sein will als eine eigene Religion.

[Spielkultur: New new economy](#) In einem Gastbeitrag für Martin Lorbers Spielkultur Blog schreibt der Autor und Kulturtheoretiker Dr. Martin Burckhardt über das derzeitige Hot Topic »social games« (*FarmVille*, *MafiaWars* etc.) aus einer wirtschaftswissenschaftlichen Perspektive und sieht darin eine Wende unseres Verständnis von ökonomischen Werten: »Wie lässt sich die Bereitschaft des Spielers erklären, für eine virtuelle Rose mehr zu bezahlen als für eine wirkliche Rose? Die Antwort ist: gar nicht. Jedenfalls nicht im Rahmenwerk unserer klassischen Ökonomie. Insofern lösen die »social games« ein, was die New Economy nur behauptet hat - eine Ökonomie nämlich, die anderen Gesetzmäßigkeiten folgt als uns die Volkswirte in der Vergangenheit haben glauben machen wollen.«

[Telepolis: Die Groß-Koreanische Republik vernichtet die USA](#) Trotz teils negativen Erfahrungsberichten zum Spiel selbst, polarisiert *Homefront*, die spirituelle, gameifizierte Neuauflage des 80er Kult-Films *Red Dawn*, in dem kommunistische Invasoren die USA attackieren. In *Homefront* kämpfen verzweifelte Average Joe Widerstandskämpfer gegen bössartige Nordkoreaner. Michael Schulze von Glaßer sprach mit Dr. Sabine Schiffer vom Institut für Medienverantwortung über das Spiel.

[Next Level Conference: Kölner in San Francisco: Videopodcasts von der Game Developers Conference](#) Björn Bartholdy und Katharina Tillmanns vom Cologne Game Lab haben die Games Developer Conference in San Francisco besucht und eine kleine Reihe mit Interview-Videos und Eindrücken von der GDC zusammengestellt

mit u.a. Tracy Fullerton (*fIOW*) und Jesse Shell (*The Art of Game Design*). [Teil 1](#), [Teil 2](#), [Teil 3](#).

[Spielkultur: Moralische Entscheidungen in Spielen](#) Martin Lorber fasst Marcus Schulzkes Artikel zu moralischen Entscheidungen in Spielen im *International Journal of Computer Game Research* zusammen und kommentiert: »Marcus Schulzke stellt im International Journal of Computer Game Research fest: Moralsysteme ermutigen den Spieler über seine Taten in der echten Welt nachzudenken – und sie lehren ihn, ganz im aristotelischen Sinne, ein moralischer Akteur zu sein. Gute Kunst, so Schulzke, gibt dem Betrachter durch Partizipation die Möglichkeit der eigenen Interpretation und Neudeutung der Inhalte.«

Gee: Spiel muss sein Die GEE spricht mit Eric Zimmerman, dem Co-Autoren des für Game Studies unerlässlichen Werkes *Rules of Play*, über Spiele und die Zukunft des Lernens: »Es geht um die enge Verbindung von Spiel und Lernen. Wir wissen, dass Spiele die Auseinandersetzung mit Systemen lehren. In der Lage zu sein, die Funktionsweise von Systemen analysieren zu können, ist eine Form von Bildung, die in traditionellen Schulen kaum vermittelt wird. Dabei wird dieses Wissen immer wichtiger, um in der heutigen Welt erfolgreich sein zu können.«

[Spielkultur: Zu Besuch bei der Konferenz »Sportlich spielend lernen«](#) Martin Lorber berichtet über die erste wissenschaftliche Konferenz der internationalen filmschule köln (ifs) mit dem Schwerpunkt Körperlichkeit in digitalen Spielen. Gastsprecher wie der renommierte Theoretiker Ian Bogost haben auf der Konferenz Konzepte wie die Entkörperlichung der Erfahrung des digitalen Spiels in Frage gestellt und zum Beginn eines weiterhin spannenden Diskurses beigetragen.

[ZEIT: Konflikte als Reflexion und Fundgrube](#) Ganz besonders stolz ist das Ressort Digitale Spiele über die Veröffentlichung des neuen Game Studies Bandes *Contact · Conflict · Combat: Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen* von Ressortleiter Rudolf Inderst und Peter Just, mit Beiträgen von u.a. Telepolis Autor Stefan Höltgen und Christof Zurschmitt. Die erste (und hoffentlich nicht letzte) Rezension gibt es bei der ZEIT: »Computerspiele sind Zonen der Widersprüchlichkeit: Das ist die Grundannahme der Sammelband-Herausgeber Rudolf Inderst und Peter Just. Konflikte gebe es an vielen Fronten: In Narration und Ästhetik, Entstehung und vermuteter Wirkung, im Zusammenspiel zwischen Mensch und Maschine oder auch darin, wie Spiele uns vor Entscheidungen stellen. Der Komplexität von Games werde ein pluralistischer Ansatz am besten gerecht, so die Herausgeber. «

[Player1's Blog: Müssen digitale Spiele denn Kunst sein?](#) Obwohl die seit letztem Jahr durch Filmkritiker Roger Ebert und Game-Designerin Kellee Santiago wieder aufgeflamnte öffentliche Debatte um Spiele als Kunst als erledigt galt, hat sie jüngst neuen Zunder bekommen. Player1 berichtet über eine GDC-Präsentation des Designers und Professors Brian Moriarty (vgl. u.), in der Moriarty Spiele zum industriellen Kitsch erklärt wo auch die meisten Musik- und Filmprodukte hingehören. Player1 sieht darin eine Erinnerung daran, dass kultureller und (klassisch) künstlerischer Wert in der Debatte um Spiele als Kunst zu Unrecht vermengt werden.

[Passagen: Die Kunst der Versenkung](#)

Dr. Martin Burckhardt die Zweite. In einem Beitrag für das Schweizer Kulturmagazin Passagen, schreibt Burckhardt über das digitale Spiel als Kunstwerk, dessen Wert sich vielleicht noch nicht ganz erschlossen hat: »Tatsächlich ist das SetDesign (oder wie der Terminus technicus lautet: das LevelDesign) der meisten Computerspiele der wohl sinnfälligste Ausweis dieser neuen Welt. Denn hier haben wir begehbare Bilder vor uns, die uns erlauben, in vollständig durchdachte (man könnte auch sagen: nüchtern halluzinierte) Räume einzusteigen. Leider hat der Kunstbetrieb die Ankunft dieses neuen Bildtypus verpasst. Gewiss: Man mag die

eintönige Spielmechanik eines EgoShooters wie Half Life II beklagenswert finden. Die Art und Weise jedoch, wie das Spiel die Atmosphäre der postsozialistischen Tristesse hervorruft, ist großartig.«

Und auf Englisch?

[Game Set Watch: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert](#) Die Frage, ob Spiele Kunst sein können, beschäftigt die Gemüter weiterhin. Brian Moriartys kontroverse Rede zum Thema kann in voller Länge online gefunden werden. Überzeugender sind allerdings die Kommentare darunter (allen voran die [Punkt-für-Punkt-Demontage](#) der Argumente durch Zach Gage), die die Sache aus guten Gründen anders sehen.

[Kill Screen: »Game designers want to be artists without knowing what that means.«](#) Quasi vorweg genommen wurde die Kritik an Moriarty bereits im Kill Screen-Magazin in einem Interview mit dem Kunsthistoriker John Sharp. Sharp weist nonchalant darauf hin, dass die Game-als-Kunst-Debatte meist von Leuten geführt wird, die dezidiert einem romantischen Kunstverständnis nachhängen. Er sieht das Ganze pragmatischer: "If the cultural ecosystem of the contemporary art world considers something art, then I consider it art. Everything else is just people simply using a loose definition encompassing things they like or think are well made."

[Slate Magazine: I Don't Want to Be A Superhero](#) Und um noch ein Hype-Thema mitzunehmen: Heather Chaplin widmet sich der »Gamification«-Idee nach [Jane McGonigal](#), die die Welt verbessern will, indem die Hingabe der Menschen zu spielähnlichen Systemen ausgenutzt werden soll. Chaplin erkennt darin allerdings Spiele als Opium des (pder besser: fürs) Volk(es): »You want to transform peoples' lives into games so they feel as if they're doing something worthwhile? Why not just shoot them up with drugs so they don't notice how miserable they are? « Jesper Juul seinerseits liefert auf seinem Blog eine [Zusammenfassung](#) der Argumente der Gamification-Skeptiker.

Losing Our Religion: Die Chain World-Kontroverse

Im März wurden aber auch neue Säue durchs Dorf gehetzt: Die interessanteste Debatte entsponn sich um *Chain World*, Jason Rohrers Antwort auf die an der GDC gestellte Frage, wie man ein Spiel entwerfen könnte, das zugleich auch eine Religion ist. Brendan Keogh liefert eine [Zusammenfassung cum Interpretation](#) der gesamten Angelegenheit. Und auf Rock, Paper, Shotgun [spricht](#) Rohrer über seine Kreation und ihre Auswüchse.

[Rock, Paper, Shotgun: The Remarkable Notability of Old Man Murray](#) Zu etwas Fröhlicherem: Ein vorschneller Moderator bringt durch Androhung einer Löschung des Wikipedia-Eintrags zum Games-Proto-Blog Old Man Murray die gesamte Rock, Paper, Shotgun Belegschaft dazu in die Bresche zu springen. Murray-Fans wie Scott Pilgrim Autor Bryan Lee O Malley, Deus Ex Designer Harvey Smith oder auch Valve Chef Gabe Newell, schreiben über eine Seite, die das Schreiben über und für Spiele wie keine andere beeinflusst hat. (Wer noch einen Fuss in die Türe bekommen will beim alten Mann kann keinen besseren Start finden als beim legendären »[Time to Crate](#)«-System.)

[PC Gamer: How Mainstream Games butchered themselves and why it is my Fault](#) Tom Francis sieht in den aktuellen Entwicklungen des cinematischen Shooters wie der *Call of Duty* Reihe und, aktuell, *Bulletstorm* einen Machtkampf zwischen Designer und Spieler. Laut Francis versuchen Designer Spieler dazu zu zwingen, das Spiel so zu erleben, wie vom Designer angedacht. Die Spieler rebellieren, überspringen Cutscenes und

machen Blödsinn, was Designer dazu zwingt noch striktere Regeln für die digitalen Multi-Millionen-Dollar Achterbahnen einzuführen. Interessant ebenfalls, die [Antwort](#) des *Bulletstorm* Creative Directors.

[Rock, Paper, Shotgun: A Day In The Life Of Minecraft Creator Mojang](#) John Walker macht sich auf den Weg ins eisige Stockholm, um Markus Persson, den *Minecraft* Designer, zu besuchen. Herausgekommen ist ein Porträt einer noch jungen Gruppe von aufstrebenden Designern, denen *Minecraft* völligen kreativen Freiraum gewährt hat. Ergänzend dazu, ein [Interview](#) mit Persson über *Minecrafts* Zukunft.

[Kill Screen: Say How You Play](#) Der Chefredakteur des Kill Screen Magazines, Jamin Warren, ruft ein neues Paradigma der Spielekritik aus. Videospiele, so Warren, sind Objekte, die wir durch Geschichten mit Sinn füllen können. Die Aufgabe des Kritikers sei in dem Sinne, Objekte mit Wert zu versehen und der Öffentlichkeit Geschichten über die Erfahrung mit Spiel und Spielkultur zu erzählen. Im Gegensatz zum [New Games Journalism](#), dem »Reisejournalismus« des Spielens, geht es Warren um einen Dialog zwischen Spielern und um eine neue Wertschätzung der Geschichten, die durch digitale Spiele entstehen.

[Hollaback!: To Be \(Anonymous\) or Not to Be \(Anonymous\): Women in Technology](#) Arianne Reiche, Autorin für u.a. *The Hairpin*, spricht mit der Game Designerin Kim Pittman über die Erfahrungen von Frauen in Online Games: »Like all areas of waking life, women in online media are caught somewhere between indignation and the frustration at having to be indignant: the distress of being targeted, and the backlash at discussing factors which still allow women to be targeted – particularly in ways which many view as vestigial of a time long past.«

[BioWare: Wider das Privileg des heterosexuellen männlichen Spielers](#) Community-Pflege deluxe: Ein Forumsnutzer beschwert sich darüber, dass BioWare in ihren Spielen immer mehr ihre eigentliche Zielgruppe vernachlässigten: Den heterosexuellen männlichen Spieler. David Gaider, Senior Writer bei BioWare, reagiert persönlich darauf und klärt besonnen, aber sehr entschieden, auf. (Allerdings schwingt das Meinungs-Pendel im Internet bekanntlich gerne in beide Richtungen: Während Gaider noch seine Haltung erklärt, organisiert ein Gruppe von homosexuellen Spielern eine [Petition](#) zu seiner Entlassung, da sie die homosexuellen Charaktere in *Dragon Age 2* als von den wüsten Stereotypen durchsetzt empfinden. Eine lesenswert(er)e [Entgegnung](#) auf diese Sichtweise durch Denis Farr liess nicht lange auf sich warten.)

[gaygamer.net: Queer Characters – Sander Cohen](#) Apropos Denis Farr: Er führt seine Reihe exzellenter Charakterstudien in Computerspielen fort. Diesmal widmet er sich Sander Cohen, dem Über-Künstler in *BioShock*.

[Popmatters: The Fate of Documentary Games](#) Jorge Albor fragt sich, ob das Projekt des dokumentarischen Spiels nicht zum Scheitern verdammt ist: »This style of game can prove beneficial. However, unless extreme experimentation changes how games can depict historical events, the burdens on the genre will forever confine documentary games into an uneasy category that exists between game and documentary.« (Bei dieser Gelegenheit sei auch hingewiesen auf die [Analyse](#) von Jason Rohrers *Inside A Star-filled Sky* durch Albors [Blog](#)-Kollegen Scott Juster – ein geradezu exemplarisches »deep reading« eines Computerspiels.)

| [DENNIS KOGEL](#)

| [CHRISTOF ZURSCHMITTEN](#)