

Emotional Gaming

Jörg von Brincken und Horst Konietzny (Hg.)

Emotional Gaming

Gefühlsdimensionen des Computerspielens



Das Buch erscheint in der Reihe
INTERVISIONEN - Texte zu Theater und anderen Künsten (Band 10)
Herausgegeben von Christopher Balme und Markus Moninger
Mitarbeit: Andreas Backoefer

|e|podium

© epodium, München
Website: www.epodium.de
E-Mail: info@epodium.de
Alle Rechte vorbehalten/
All rights reserved

Umschlaggestaltung / Layout:
Formlabor, Hamburg
Satz: Konzept-Design,
Gernlinden
Druck und Bindung:
Memminger MedienCentrum AG,
Memmingen

epodium
ist eine eingetragene Marke
ISBN 978-3-940388-24-7
Printed in Germany 2012

Bibliografische Informationen Der Deutschen Nationalbibliothek.
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

INHALT

Jörg von Brincken / Horst Konietzny

**Emotional Gaming – Gefühlsdimensionen der
Video Game Culture**

9

Franziska S. Roth / Christoph Klimmt

Einführung: Computerspiele als Massenmedium

29

Von der Vielfalt der Spiele, Spieler und ihrer Emotionen

**Eine Frage des Feingefühls:
Digitale Spiele und die Rolle der Emotionalität**

Hans-Joachim Backe

Mit Gefühlen spielen:

47

*Emotionalität zwischen den Regel- und Zeichensystemen
von Spiel und Erzählung*

Barbara Grüter

What a Difference a Play Makes

61

On Players, Machines and Emotions

Cleotilde Gonzalez / Lelyn Saner

Thinking or Feeling?

77

Effects of Decision Making Personality in Conflict Resolution

Doris C. Rusch

Modeling Emotional Experiences in Videogames

91

A Post Mortem of Akrasia

**Spiele Sehnsüchte Gemeinschaften:
Politische und gesellschaftliche Implikationen
von Gameplay**

Rudolf Thomas Inderst

**Von der Sehnsucht nach der Möglichkeit
der besten aller Welten.**

107

*Gemeinschaftsbildung in Massively Multiplayer
Online Role-Playing Games-Gilden*

Ronit Kampf
Running Head 119
Digital Natives and Video Games about the Israeli-Palestinian conflict: The case of PeaceMaker

Soenke Zehle
Play the News 137
Serious Games Between Casual Play and the Work of Reportage

Gero Tögl
«This place is not much of a fucking holiday!» 153
Simulation und Freiheit in Sandbox Games am Beispiel von Grand Theft Auto IV

Neues Medium – Alte Bekannte: Gefühlstradition und Erlebniskategorien in der kulturellen Praxis des Videospieles

Marcus Stiglegger
Der prometheische Impuls 173
Seduktive Strategien in Computerspielen

Konstantin Mitgutsch
Leiden schafft Spiel 189
Pathos und Computerspielen

Nathalie Weidenfeld
Der unschuldige Tanz digitaler Marionetten 205
Maschinelle Emotion in Computerspielen

Jörg von Brincken
Die Lust am Schrecken 219
Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen

Sebastian Ring
«das hat mir echt mein kleines herz zerrissen» 239
Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV

Robert W. Sweeny
**Hybrid Reality and Heightened Emotions:
Gaming (and) Surveillance** 251

**Spielfelder:
Zwischen persönlicher Erfahrung und
künstlerisch-gestalterischer Praxis**

Anna Valdes Virtual Love	261
Thomas Rist / Elisabeth André EmoGames – Eine neue Generation von Computerspielen	267
Joshua Fishburn Gaming the Network Poetic: Contextualizing Networked Videogames in Art	289
Horst Konietzny Wir wollen doch nur spielen. <i>Über die unaufhaltsame Ausweitung der Spielzonen</i>	303

Emotional Gaming – Gefühlsdimensionen der Video Game Culture

«Ich will gar nichts mehr. Ich will anfangen zu spielen.» Ob sich Günther Eichs berühmte letzte Worte auch mit einer Spielkonsole in der Hand denken ließen?

Spielen bis zum letzten Atemzug – eine Metapher, die heute besonderen Rückhalt vor dem Hintergrund einer sich rasant entwickelnden technologisierten Spielkultur zu finden scheint.

Elektronisch vermittelte Spiele haben sich nicht nur massenhaft ausgebreitet, um Realzeit in virtuelle Endlosigkeit aufzulösen und zahllose Heranwachsende so scheinbar ihrer wertvollen Jugend durch zweckfreies «Daddeln» zu berauben, sondern sie spreizen sich massiv ins moderne Leben und in gesellschaftliche Abläufe ein. Games fungieren als Vorbilder für interaktive Kunst und für Spielfilme. Als Motor kulturwirtschaftlicher Entwicklung sind sie sogar auf dem Weg, innerhalb der Entertainmentwirtschaft den Film als Leitmedium abzulösen. Sie werden aus Gründen des Aufmerksamkeitsmanagements in Internetplattformen integriert oder auf den Websites von Fernsehsendern platziert. Das Militär und andere Institutionen verwenden digitale Spiel-

Simulationen zur Ausbildung, als technische Personal-Trainer pushen sie die Hand-Auge Koordinationsfähigkeit künftiger Ego-Shooter für den Cyberwar. Games prägen ganz seriös neue Lernumgebungen im Serious Game oder reduzieren den Body-Mass-Index ganzkörperbewegter Casual Gamer auf der Wii-Matte. Sie werden von Philosophen als Motoren gelebter spielerischer Zweckfreiheit diskutiert und sie geraten – besonders wo es um Gewaltspiele geht –, zu Gegenständen heftiger politischer und moralischer Kritik.

Die im elektronischen Spiel erprobten Mensch-Maschine-Interaktionsverfahren breiten sich mit ihren Interfaces und den darin eingeübten Beziehungsmustern auch in ökonomische Kontexte hinein aus. Käufer etwa werden mit dem Bezahlscanner in der Hand zu Konsum-Usern, die sich, quasi spielerisch, angewöhnen, die Arbeit des Verkäufers gleich mit zu übernehmen. Wie sich überhaupt das gewohnte Bild der Arbeit als bezahlter Tätigkeit wandelt und Konsumenten freiwillig, unbezahlt und laienhaft in Arbeitszusammenhänge eingreifen, deren professionelles Management durch spielerische Partizipation ersetzt wird. Ob an der Supermarktkasse, in Designabteilungen großer Firmen oder in Onlineredaktionen – im Spiel erprobte Handlungsmuster und Fertigkeiten dringen machtvoll in die Gesellschaft vor. Das Prinzip der Immersion, das den Gamer in immer perfekter simulierte virtuelle Spielrealitäten zieht, wirkt auch umgekehrt und zieht Strukturen, Instrumente und Narrative der Spielwelt in die Lebensrealität. Diese Entwicklung hat vielfältige Konsequenzen: die Gesellschaft als Ganze sieht sich im Hinblick auf Gaming Culture neuen Fragestellungen im moralischen, ökonomischen und psychosozialen Bereich ausgesetzt.

Im Hinblick auf diese Diffusionen von Spiel und Realität ist eine der brisantesten Fragen diejenige nach Entscheidungsfreiheit. Denn obwohl Spielen als ‚freiheitliche Tätigkeit‘ vermeintlich einen selbstverantworteten Möglichkeits- und Entscheidungsspielraum schafft, ist es als regelgeleitetes und noch dazu von technisch-materiellen Strukturen abhängiges Agieren gewissen prägenden Zwängen unterworfen.

Der «embedded Gamer» tauscht unter Umständen seine Freiheit gegen Spielregeln. Er ist, ohne es immer zu merken, in ein verführerisches System eingepasst, das ihn zu Spielregelkonformität zwingt und ihn dafür mit eindimensionalen Reizen belohnt, die seine emotionalen Verarbeitungsstrategien nur sehr eingeschränkt herausfordern – eine gewisse Konditionierung in einem engen Reiz-Reaktions-Rahmen also. Einschlägige Computerspiele können quasi als Einübungsinstrumente in Konformität fungieren. Und dies ist besonders prekär, wo es um Entscheidungen geht, die zu strategischen Zwecken komplexe Gefühlsdispositionen gewissermaßen zu emotionalen Binärcodes reduzieren.

So ist es etwa in vielen der klassischen Shootergames überlebensnotwendig, «Passion» und «Compassion» so auszutarieren, dass das Pendel deutlich in den Bereich des erfolgreichen Vernichtungsschlages ausschlägt. Mitgefühl ist hier (virtuell) tödlich, da es entscheidende Sekundenbruchteile kostet.

Die Entwicklung der Computerspiele hat jedoch, vor allem durch die exponentiell wachsenden Möglichkeiten ihrer Engines, im Bereich der Handlungsmöglichkeiten enormes Potenzial entwickelt. Nach dem steilen Anstieg der technischen Innovationskurve auf Seiten der Spiele ist nun offenbar die Zeit gekommen, sich stärker auf die Spieler und ihre psychische Komplexität einzulassen. Ihre affektive Bindung an Spielgeschehen und Mitspieler scheint der Schlüssel zum Erfolg neuer Spiele sein, die eine emotionale Beteiligung der Spieler ermöglichen, die weit facettenreicher ist, als es die oben erwähnten emotionalen Engführungen in mediendominierenden Shooter Games vermeintlich zulassen. Es werden Spielkonzepte entwickelt, die moralische Entscheidungen fordern und für den Spielerfolg relevant werden lassen – liebevolle Zuwendung statt schnellem Töten? In der Erforschung der narrativen und emotionalen Intelligenz von Spielkonzepten liegen die eigentlichen Entwicklungschancen.

Bei all dem stellt sich die Frage, inwieweit Emotion und technologisiertes Spiele überhaupt miteinander interagieren.

Die Verbindung von digitalem Gaming und Fühlen scheint selbstverständlich. Kein gutes Computerspiel, das nicht Gefühle provozierte, und kein Spieler, der nicht vom «Willen zum Gefühl» geleitet wäre: Spaß, Triumph, Belustigung, Spannung, Angst...

Dennoch schien es wesentlich, die komplexe Gefühlsebene der Computerspielkultur eingehender bzw. komplexer zu analysieren, oder, um im Jargon zu bleiben: die emotionale «Map» dieser kulturellen Praxis zu erkunden. Zumal die Verbindung von Technologie und Gefühl in Zeiten des Diskurses um «affective computing» ebenso aktuell wie brisant ist. Während jedoch die um die fühlende Maschine kreisenden Gedanken einen Diskurs zwischen Technologieexperten, Philosophen und Kulturkritikern etabliert haben, handelt es sich beim Gaming in großen Teilen um eine nicht-diskursive Praxis, das heißt, um von den Spielern gelebte und oft gar nicht hinterfragte Handlungsweisen. Trotz seiner globalen Ausbreitung und auch trotz so vieler guter Studien zum Thema bleibt Gaming ein irgendwie hybrides Phänomen zwischen High-End-Technologie und Entertainment, es ist sozusagen der verspielte kleine Bruder des «affective computing», derjenigen Theorie also, die davon ausgeht, Computersysteme könnten menschliche Gefühle erkennen, interpretieren und sogar simulieren.

Dabei stehen Entwickler seit Längerem vor der großen Herausforderung, Spieler nicht nur zum Fühlen zu bringen, sondern zu diesem Zweck virtuelle Wesen zu generieren, die zumindest an ihrer Oberfläche so etwas wie Emotionen zeigen. Nichts ist verführerischer als die Begegnung mit fühlenden Wesen, und seien sie nur in Form gegossener digitaler Staub, der lacht, weint, hasst und liebt.

Erfolgreiches Gefühlsmanagement in und durch Games ist eine Orientierungsgröße, die die ästhetisch-kreativen Entscheidungen der Gamedesigner ebenso fundamental beeinflusst wie sie in den kommerziellen Erwägungen der Publisher eine gewichtige Rolle spielt: Die Zielvorgabe, die Spieler affektiv in das jeweilige Spielgeschehen zu involvieren, sie emotional an die Charaktere und die Storyline zu binden, setzt sich – veranschlagt man den Trend zur Fortsetzung erfolgrei-

cher Spielformate – direkt in längerfristige Strategien zur Kundenbindung und vor allem zur Ansprache neuer Zielgruppen fort. Gefühle sind ein ökonomischer Faktor.

Immer raffinierter inszenierte Affektszenarien werden zukünftig nötig sein, um die Spieler dazu zu bringen, ihre Zeit in Gaming zu investieren. Eine «gewinnbringend» angelegte Zeit führt zur innigen Vertrautheit, ja mitunter zu einer intimen Liaison mit dem digitalen Spielraum und seinen Bewohnern, die die virtuellen Interaktionen taktisch fruchtbarer und emotional befriedigender werden lässt. Es gäbe darüber hinaus keine Spielergemeinschaften und keine Game-Communities ohne solch inniges Gefühl der Verbundenheit. Gefühle sind «sozialer Klebstoff».

Seltsamerweise bindet uns «emotional Gaming» keineswegs nur an echte Menschen, sondern auch an digitale Spiegel- und Trugbilder, an Geister aus Pixeln und Bytes, an die Schönheiten und die Monstrositäten des virtuellen Raums. Gefühle entgrenzen, sie versetzen uns an die Grenze zum Anderen. Liebe deinen Avatar wie Dich selbst.

Bei aller Liebe: Stets gilt es auch, die eigenen Gefühle im Zaum zu halten, denn nur so bewahrt der Spieler im entscheidenden Moment einen kühlen Kopf. Der entscheidende Moment, das kann eine strategisch wichtige Entscheidung sein, der richtige Klick bei einer Rätselaufgabe oder einfach der passgenau und mit ruhiger Hand gesetzte Treffer in den Leib des feindlichen Avatars. Gewinnen oder Verlieren ist eine Sache des Feingefühls und der richtigen Mischung von Verstand und Emotion.

Wer hätte nicht auch höchst divergierende Gefühle empfunden beim «Zocken» von Computerspielen? Zumal dort, wo es um Leben und Tod geht. Ein Schlag, ein Schuss, ein Treffer, ein Toter – und ein Punkt mehr auf der Erfolgsskala. Aber gibt es da nicht immer auch das mulmige Gefühl angesichts der digitalen Toten, die sich zu grotesken Leichenbergen türmen? Angesichts der «Ragdolls», die in höchst realistischen anmutenden Verrenkungen zu Boden gehen? Mitleid verhält sich höchst ambivalent zur der Freude am Schrecken.

Und welcher Spieler hätte nicht schon größte Enttäuschungen erlebt, wenn der eigene Avatar versagt hat. Wenn das digitale Abbild nicht schnell genug war, nicht schlau oder behende genug. Wen klagen wir an, was beklagen wir in so einem Fall – die Spielfigur, uns selbst als Spieler? Oder machen wir die viel zu komplizierte Steuerung, das undurchsichtige Storytelling, den nicht gemäß unserem Willen funktionierenden Apparat verantwortlich? Wir entwickeln Gefühle für ganz verschiedene Instanzen und Funktionen, die in ihrer Gesamtheit die Faszination des Gaming ausmachen. Spielen wir oder werden wir gespielt? Ist das nicht auch eine Frage des Selbstwertgefühls? Befinden wir uns auf sicherem stabilen Grund, wie es uns die Kontrolle über die Controller und Gamepads suggeriert, oder fühlen wir uns der Technik und dem virtuellen Raum ausgeliefert?

Die Verbindung von Gefühlen und Games – das ist sowohl eine Erfolgsstory und ein Krisenherd. Die große Faszination von Computerspielen liegt darin, dass sie so viele verschiedenen Aspekte des Fühlens, als auch so viele Ansatzpunkte für Gefühle und so viele verschiedene Kontexte und Lizenzen für Emotionen bieten. Der technologische Komplex, angefangen von Game Engines über Software bis hin zu Mäusen und Pads ist keineswegs eine Ansammlung von «technical devices», sondern eine «Gefühls-Maschinerie», zu der wir uns immer auch zutiefst emotional verhalten. Das Ingame-Design ist keineswegs nur ein ästhetischer Gestus, sondern ebenfalls ein Ausdruck von Stilempfinden. Und das Spielen von Computerspielen ist keineswegs nur ein Verhalten unter anderen, sondern wie keine andere kulturelle Praxis vereint es Aspekte von Technologie, Verfahrenstechnik, Know-How, Informationsverarbeitung – und gelebter Sinnlichkeit. Die rasante Entwicklung des Gamesektors lässt sich als Ausdruck einer unaufhaltsamen Entwicklung zur Virtualisierung unseres gesamten Lebens deuten. Die den öffentlichen und vor allem politischen Diskurs nach wie vor stark prägenden Vorbehalte gegen die Gameculture sind jedoch nur vordergründig aus dem Argwohn gespeiste Abwehrgesten, junge Menschen könnten durch «Gamekonsum» – man beachte die Implikation von

Passivität in diesem Begriff – in eine reine Scheinwelt abtauchen, um dort zu verblöden, abzustumpfen, sozial und emotional zu regredieren. Das Problem reicht jedoch weitaus tiefer: Jeder spielt, auch wenn er im Verbund mit anderen ‹zockt›, zunächst für sich alleine. Spielersubjekte sind sozusagen eine kritische Masse, deren Einlassung auf die digitale Welt Unvorhersehbarkeit, Unwägbares, soziale, emotionale und rationale Neigungswinkel und -kurven produziert. Wie jedes neu aufgekommene Medium eröffnen Computerspiele andersartige individuelle Denk-, Fühl- und Handlungsräume, die nicht mit den Mitteln offizieller Kontrolle vollends beherrschbar sind. Dass diese im Falle von Gaming spielerisch erkundet werden, macht die Sache nicht besser.

Spielen als eigenständige Form kulturellen Handelns war in seiner langen Geschichte ständig Regulierungsversuchen ausgesetzt. Seit der Antike hat man versucht, das Spielen in theoretischen Abhandlungen zu definieren und regelhaft zu beschreiben. Und auch: Es zu normieren, seine Lizenzen und Tabus abzustecken.

Von besonderer Brisanz war dabei stets die Spannung zwischen Spielregeln und Zweckfreiheit, zwischen einer festschreibbaren offiziellen Spiel-Ordnung auf der einen und affektiv-kreativer Überschreitung im spielerischen Handeln auf der anderen Seite. Spielen war in dieser Hinsicht nicht wirklich eine über einzelne Spielstrukturen, Genres oder Regeln identifizierbare Größe, denn mehr eine kulturelle ‹battle-zone› auf der Schnittstelle zwischen intellektueller Orientierung und kreativer, gefühlsgeliteter Transgression, zwischen Matrix und Lust.¹

Diese für Spielkultur insgesamt gültige Konstellation lässt sich trotz der hochtechnologischen Perspektive, zu der die aktuelle Gameskultur drängt, nach wie vor übertragen: Spielt man ein digitales Computerspiel, dann sind die Grenzen des Handlungs- und Entscheidungsraums durch die technische Ebene, die Rechnerkapazität sowie durch die Designvorgaben und die dem Spiel implementierte Narration abgesteckt. Innerhalb dieses virtuellen Claims jedoch besteht – je nach Spiel unterschiedlich – mehr oder weniger Handlungs- und

¹ Vgl. dazu sowie zur Geschichte des Spielens und dem entsprechenden theoretischen Diskurs: Helmar Schramm: ‹Spiel›. In: *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Hrsg. v. Erika Fischer-Lichte / Doris Kolesch / Matthias Warstat. Stuttgart Weimar 2005, S. 307–314.

Entscheidungsfreiheit, die ihrerseits ein Katalysator von vielfältigen Affektion und komplexen emotionalen Zuständen ist. Dass gerade der Aspekt individueller Spielfreiheit im Moment einen wesentlichen Faktor bei der fachlichen Evaluierung von Games darstellt, beweisen Höchstbewertungen von «sandboxed» Games wie etwa *Grand Theft Auto IV*, der *Fallout*-Serie oder *Red Dead Redemption* in den einschlägigen Fan-Magazinen. Spiele also, die zwar Regeln setzen, die aber auch das Bauen von «Sandburgen» ganz nach den eigenen Wünschen gestatten – Spiele, die ihren Appeal aus dem Prinzip spielerischer Freiheit ziehen.

In allen auf das konkrete Medium bezogenen Urteilen manifestiert sich natürlich der ungleich größere, moralische, soziale und anthropologische Kontext: Der virtuelle Spielraum wird in den Debatten zum einen als Raum für das regelgeleitete Handeln anhand eines spezifischen Musters betrachtet und zum anderen als freies Spiel-Feld und freiheitliches Territorium gefeiert, welches gestattet, den grundlegenden, bereits von der antiken Debatte verzeichneten Spieltrieb des Menschen auszuleben, sozusagen den *homo ludens* zu entfesseln. Aber was hat es mit dem *homo ludens* heute auf sich – in Zeiten seiner technischen Reproduzierbarkeit als *avatar ludens*?

Der Theaterwissenschaftler Helmar Schramm schreibt, dass digitales Spielen

*etwas fundamental Neues gegenüber allen bislang überhaupt denkbaren Spielwelten darstellt: Computerspiele oder besser die Spiele der Computer sind nicht einfach mit Traditionslinien sonstigen SpielZeugs verknüpfbar, sie schicken sich vielmehr an, unser gesamtes Dasein, unsere Verhaltensweisen, Zeit-Spiel-Räume, Welt-Bilder und alle damit verbundenen Begriffe einer neuen Definitionsgewalt zu unterwerfen.*²

² Ebd., S. 313.

Ja, es geht um neue Definitionsgewalt!

Die Spiele der Computer stellen scheinbar das Dispositiv der künstlichen Medienwelt, die die Wirklichkeit usurpiert und eine

Hyperrealität errichtet, unter neue positive Vorzeichen. Die Substitution direkter Erfahrung durch medialisierte Interaktionen bereitet offenbar den vorrangig jungen Usern kein existenzielles oder metaphysisches Angstproblem mehr. Die Auflösung der Wirklichkeit in virtualisierten Räumen, die Ersetzung des Körpers durch technisch-digitale Prothesen, all das scheint dort, wo es aus Spiellaune heraus geschieht, das Programm einer neuen, mancherorts argwöhnisch beäugten Freiheit zu bestätigen, die sich über die Ordnungskriterien von Subjekt-Objekt, Eigenes und Fremdes, Realität und Schein hinwegsetzt. Dies jedoch weniger aus einem ernst zu nehmendem kritischen Impuls heraus, denn aus Spaß am Spiel. Ist dies eine «Revolution» aus naivem Geist heraus? Eine entscheidende Umwertung der Verhältnisse, die noch dazu von ihren Protagonisten, den Spielern, gar nicht als solche wahrgenommen wird?

Doch es scheint eine instabile Freiheit oder eine bloße Freiheitsillusion und -simulation zu sein – zumal sie technologisch-industriell präformiert und kommerziell exploitierbar ist. In dieser Hinsicht scheint auch die Dimension des Fühlens oftmals wie eine reine Affirmation des von der Kulturindustrie verwalteten schönen Scheins. Zumal das Verblassen der Wirklichkeit in der spielerischen Als-Ob-Interaktion durch die Strategien der Computerspiel-Industrie lustvoll umgewandelt wird – lustvoll, aber eben und aus diesem Grunde nicht immer reflektiert oder reflektierbar. Die liebevolle Liaison mit dem eigenen oder fremden Avatar in Online-Games, die taktile Dimension von virtuellem Körperkontakt in Kampf- und Gewaltspielen, der Appell an feinmotorische Fertigkeiten in Geschicklichkeitsspielen: dies alles scheint eine prekäre Ladung zu sein, wenn sich – auf verführerische Art und Weise – Sinnlichkeit und Ersatzsinnlichkeit durchdringen, hybride emotionale Gemengelagen produzieren und Stellvertretergefühle an die Stelle unserer realen Vermögen rücken. Ersatzbefriedigung durch Emotionen zweiten Grades, deren Verbreitung von einer Industrie vorangetrieben werden. Der Vorwurf, Spielen führe zur Abhängigkeit, mithin die Gleichsetzung von Spielen und durch Drogenkonsum

evozierter Halluzination ist unter dieser Perspektive so unplausibel nicht.

Zumal die Gamesindustrie das Moment der Stimmungsproduktion und des erfolgreichen Gefühlsmanagements ins Zentrum ihrer Erwägungen rückt. Zumal Studien medienpsychologischer Provenienz mittlerweile die wesentlichen Mechanismen zur Spielerbindung genauestens kartographieren und reflektieren, zum Vorteil der Industrie. Zumal manche Beiträge im weiten Feld der Gamestudies Designmethodologien entwickeln, die darüber aufklären, welche Effekte wann wo und zu welchen Bedingungen den gewünschten emotionalen Response evozieren. Ebenfalls zum Vorteil der Industrie.

Man mag das als Bankrotterklärung für die Dimension der freiheitlichen Kategorie subjektiven Fühlens nehmen. Überall Präformiertes, ubiquitärer emotionaler Konsens, Klischees. Kulturindustrielles und gesellschaftliches Emotionsengineering, das sich in die Dramaturgie von Computerspielen ebenso fortsetzt wie es von diesen re-evoziert und bestärkt wird.

Bei allem Lamento: Was wären wir Spieler ohne die Industrie? Was wären Spiele ohne die fantastischen Welten, in die uns die Designer entsenden? Was wäre die Computerspielkultur ohne die turnusmäßig angebotenen technologischen Neuerungen, die immer besseres und auch gefühlsintensiveres ›Daddeln‹ ermöglichen? Wollen wir zurück zu *Pong* und Pixelklötzchen gegen digitale Wände dreschen? Bei allem Respekt und aller Liebe zu dieser Mutter aller Videospiele: Nein, sicher nicht. Gamer wollen auch das Gefühl haben, auf der Höhe und am Puls der Zeit zu spielen. Sie fühlen nicht nur in Bezug auf das Gameplay oder das Ingame-Designs Faszination, sie empfinden auch für avancierte Technologie eine gewisse ›Liebe‹. Klischees hin oder her: das Spiel ist noch nicht zu Ende. Denn unabhängig von industriell Präformiertem werden Spiele gespielt, d.h. sie generieren Anschlussgesten in Form einer performativen Praxis. Sie liefern Anlass zur subjektiven Ausgestaltung der gemieteten virtuellen Räume, Spielraum für abweichende Gefühlslagen und nicht zuletzt für die Erprobung der

eigenen Emotionen angesichts der festen Vorgaben. Dass wir schießen, um zu gewinnen, heißt nicht, dass wir es immer guten Gewissens tun. Dass wir ein Rätsel zu knacken haben, heißt nicht, dass wir dabei immer nur Genuss empfinden, dass wir anderen Avataren begegnen sagt nichts darüber aus, wie wir ganz subjektiv diese Begegnung empfinden. Mit anderen Worten: Matrix und Lust befinden sich in einer Spannungsbeziehung und es ist eine Frage der subjektiven Sensibilität, wie bzw. nach welcher Richtung wir diese auflösen oder ob wir sie überhaupt auflösen können.

Johan Huizingas *homo ludens*³ ist noch nicht tot und Günther Eich stünde es frei, die Konsole mit letzter Kraft an die Wand zu schmettern. Spiele sind mehr als der Anlass zur Interaktion im engen Korsett von Reiz-Reaktions Mustern, denn sie *sind* nicht, sondern sie *werden* gespielt. Als sozusagen *prozessuale* Phänomene können Spiele Freiräume öffnen, in denen sich menschliche Verhaltensstrategien auf die Probe stellen lassen, in denen alternative, anormale, extreme und auch angstbesetzte Erfahrungen, die die menschliche Existenz für uns bereit hält, ‹probehandelnd› erfahren und erlebt werden können. Und in denen wir unser Leben spielerisch erleben und eine seltsame Erfahrung des ‹Zwischendrin› machen: Wir sind dort, wo wir Videospiele spielen, stets Figur, Co-Regisseur und Zuschauer zugleich. Wir erleben Intimes aus der Distanz – und trotz aller Distanz sind wir ‹gefühl nah› dran.

Diese Dimension betrachten wir, die Herausgeber dieses Bandes, als zentralen Motor für kulturelle Entwicklung schlechthin: das Eigene und das Fremde, das Innere und das Äußere ins ‹Gemenge› zu treiben, um sich darin bei aller Gefahr des Selbstverlustes neu zu erleben und anders wiederzufinden.

‹Gemenge›, das ist auch der treibende Gedanke, der uns in Bezug auf unser Allerintimstes umtreibt: das Gefühl, der emotionale Touch. Denn an dieser wichtigen Kategorie unserer Begegnung mit eigenen und fremden Welten scheiden sich die Geister: Das vorliegende Buch basiert auf einer interdisziplinären Tagung⁴, die zum Thema Emoti-

³ Vgl. dazu: Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek 1987.

⁴ Vgl. www.emotional-gaming.de.

onal Gaming abgehalten wurde. Wir haben die beteiligten Wissenschaftler gebeten, ihre Sicht zum Thema Spiel und Emotionen zu geben – wobei wir gerade nicht darauf bestanden haben, den Begriff der Emotion aus einer bestimmten Sicht heraus genau zu definieren, sondern ihn vielmehr als Ansatzpunkt und gedanklichen Impuls für die eigene Betrachtung von Games zu verwenden. Was sich schließlich als ebenso gewinnbringend wie fatal erwies: Wir haben im Kreis der Beiträger schnell gemerkt, dass wir, wenn von Emotionen die Rede war, ‚irgendwie dasselbe‘ und doch etwas ganz anderes meinten. Mit anderen Worten: wir haben unterschiedliche Sprachen gesprochen und am Ende war sich keiner der Beiträger mehr sicher, was nun Emotionen, die doch fachspezifisch jeweils so klar umrissen zu sein schienen, eigentlich sind. Natürlich war uns von vorne herein klar, dass Emotionen keineswegs ein heiliges Gut des Menschen sind, eine anthropologische Konstante oder ein trotz seiner Weite klar zu umreisendes Feld, sondern vor allem auch eins: ein diskursives Phänomen. Das heißt, der Begriff der Emotion ist *immer* in Abhängigkeit von Fachrichtung, Interesse, Weltanschauung, im Verbund zu bestimmten Kontexten und historischen Traditionen zu lesen.

Das Dilemma der Heterogenität und Diversität jedoch als ein produktives zu nutzen und als solches im vorliegenden Band widerzuspiegeln ist unser Anliegen. Das Buch versucht weder, einen einzigen fest umrissenen Begriff von Emotionalität zur Leitlinie der Einzelbeiträge zu bestimmen, noch, die Autoren darauf zu verpflichten, unter allen Umständen in ihrem jeweiligen Text eine genaue Definition zu geben. Vielmehr geht es darum, den Begriff der Emotion als Impuls für ein Nachdenken über das Zusammenwirken von Spiel und Gefühl in ganz verschiedenen Kontexten – seien sie historisch, ästhetisch, sozial oder politisch, sei es auf theoretische oder eher praxisnahe Weise – zu gebrauchen.

Da wir davon ausgehen, dass ein an Computerspielen interessiertes Publikum die Abwechslung ebenso liebt, wie es in zu erreichenden ‚Levels‘ denkt, laden wir dazu ein, diesen Band als Landkarte, oder,

um wiederum den Jargon zu zitieren: als ‹Map› zu betrachten, deren einzelne Regionen es zu erkunden gilt. Zwar befragen alle Beiträge die an die medienspezifische Zeichenqualität des Computerspielformats oder technische Apparate gebundenen Orientierungsleistungen und Wahrnehmungskonstruktionen im Hinblick auf die emotionale und affektive Dimension.

Bei der Lektüre wird man dennoch – wie im Falle eines guten Computerspiels – nicht geraden Weges ans Ziel gelangen: So wird der Leser in ‹close touch› mit einer Reihe von Vorstellungen kommen, von denen einige psychologisch und empirisch durchaus leicht nachvollziehbar sind – sozusagen die realistische Spiel-Ebene –, andere dagegen eher exotische und rätselhafte Fragestellungen aufwerfen, um uns in die Abgründe des Fühlens zu führen.

Einige Texte gewähren Einblicke in detaillierte Mikroprozesse innerhalb von Spielen, andere erschaffen weite Felder und komplexe Landschaften, in denen das Thema Computerspiel in politischen, gesellschaftlichen und mentalitätsgeschichtlichen Kontexte verortet wird.

Die Dokumentation der komplexen Kontextualisierbarkeit des Themas ‹Gefühl und Computerspiel› ist also der eigentliche Fluchtpunkt dieses Bandes. Was der Leser daraus macht, welche Wege er weiter verfolgt, welche Türen er wieder hinter sich zuschlägt – das ist sozusagen Sache seines eigenen Gameplays. Nach dem Spiel ist vor dem Spiel ...

Was die Beiträge betrifft, so gebührt Franziska S. Roth und Christoph Kimmt von Seiten der Herausgeber besonderer Dank, haben die beiden Autoren doch eigens für diesen Band ein Einleitungskapitel verfasst, in dem sie ausgehend von den Befunden der Unterhaltungsforschung in der Medienpsychologie und in der Kommunikationswissenschaft einen kleinen ‹Rundgang der Spielgefühle›, aus denen sich die Vielfalt der Affekte und Erfahrungsqualitäten ergibt, unternehmen. Wer welche Spiele aus bestimmten Gründen spielt und was für Arten emotionaler Bindungen Computerspiele hervorrufen – diese

Fragen treiben nicht nur die Wissenschaft, sondern auch die Games-industrie um. Insofern liefert der Beitrag wesentliche Einsichten in den komplexen Relevanzhintergrund dieses Bandes, indem die großen und mittlerweile durchaus heterogenen Publika von Computerspielen und deren jeweilige Affinitäten zum Gaming aus kommunikationstheoretischer Sicht betrachtet werden. Die in den folgenden Beiträgen gegebenen Argumente lassen sich im Ausgang von dieser Einleitung gewissermaßen auf einer Landkarte des Spielerlebens verorten.

Hans-Joachim Backe greift in seinem Beitrag die nach wie vor aktuelle Debatte zwischen ludologischen (spieltheoretischen) und narratologischen (erzähltheoretischen) Ansätzen auf. Im Hinblick auf die Frage nach Emotionsmanagement müssten laut Backe beide Ansätze – also Spiel als ‚reines Spiel‘ versus Spiel als Text – zusammengeführt werden. Denn was wir Spiel nennen, basiert laut Backe auf dem spannungsreichen Zusammenwirken der beiden unterschiedlichen Register von spielerisch und narrativ erzeugten Emotionen. Emotionalität ist sozusagen selbst ein komplexes Spiel, das zwischen zwei Parteien ausgetragen wird und vom Wechsel sowie der Divergenz von dessen jeweiligen Regeln lebt.

Barbara Grüter analysiert den emotionalen Aspekt von Games entlang des Konzepts ‚same-but-different‘: Anhand der im Vergleich zu rein digitalen Spielen ungleich gewichtigeren physischen Dimension beim Spielen von Mobile Games veranschaulicht sie, dass das emotionale Movens von Spielerfahrung im jeweils unterschiedlichen Zugang zu ein und demselben Spiel liegt. Das gilt für divergierende Affinitäten von Spieler zu Spieler genauso wie für den Wechsel gefühlsmäßiger Bindungen im einzelnen Spieler. Mit dieser Heterogenität und Diversität sind, wie die Autorin herausstellt, größte Herausforderungen an das Gamedesign verbunden, welches gemeinhin einen klaren Rahmen in Form von Spielzielen und Modi abzustecken versucht.

Cleotilde Gonzalez und Lelyn Saner untersuchen das Spielverhalten von Spielern des gleichen Spiels um herauszufinden, welchen Ein-

fluss bestimmte Persönlichkeitsstrukturen auf Entscheidungsfindungsprozesse und das Konfliktlösungspotential der SpielerInnen haben.

Doris C. Rusch beschreibt am Beispiel des Spiels *Akrasia*, das sie selbst mitentworfen hat, den Möglichkeitsspielraum, aber auch die Fallstricke von Gamedesign, vor allem im Hinblick auf die spannungsvolle Relation zwischen dem erfolgreichen, das heißt funktionalen «Arbeiten des Systems» und der Frage, «wie sich ein Spiel anfühlt». Dabei kommt dem Faktor spielerischer, kreativer und freiheitlicher Erschließung eine Schlüsselrolle zu. Die Autorin kommt zu dem Schluss, dass es nicht ratsam sei, den Spielern emotionale und intellektuelle Reaktionen aufzuzwängen, sondern ihnen vielmehr die spielerische Erforschung von Ideen und Inhalten zu ermöglichen: Spiele sollten keine Botschaften vermitteln, sondern den Spieler emotional dazu motivieren, diese als Akteur selbst zu kreieren. Ein Plädoyer für spielerische Freiheit im Bereich des Gamedesigns.

Rudolf Inderst spürt in seinem Beitrag der Frage nach, inwiefern utopische Traditionen aus der politischen Ideengeschichte (z.B. den Staatsromanen der frühen Neuzeit wie Morus' *Utopia* oder Bacons *Nova Atlantis*) sich in Onlingdilen manifestieren. Spielergilden in Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) stellen laut Inderst Versuche zur Etablierung des bestmöglichen Gemeinwesens für die Spielerindividuen her – ein Vorgang, der ohne emotionale Involvierung im Sinne eines «Wir-Gefühls» nicht denkbar ist. Dem leeren Ideenhimmel des Cyberspace-Technologieoptimismus setzen die Nischen der elektronischen Spielkultur dabei nach Inderst recht diesseitige, konkrete und affektive aufgeladene Parallelwelten entgegen.

Ronit Kampf untersucht in ihrer Studie, wie amerikanische und israelische «Digital Natives» mit *Peacemaker* umgehen, einem Videospiel, das den israelisch-palästinensischen Konflikt zum Thema hat und die Spieler in die Rolle des israelischen oder des palästinensischen Präsidenten versetzt. Ihr besonderes Interesse gilt der Frage, ob und inwieweit Hintergrundinformationen und persönliche Faktoren der

Spieler für den Spielerfolg bedeutsam sind. Ob also die israelischen Digital Natives, mit ihrer Kenntnis der politischen und historischen Situation in diesem Spiel besser abschneiden als die amerikanischen.

Soenke Zehle befasst sich am Beispiel des Spiels *A Force More Powerful* (2005) mit politischen Serious Games. Er zeigt auf, dass sie, welchen Grad an Dokumentarismus sie auch evozieren mögen, Elemente enthalten, die einerseits darauf abzielen, alternative Pfade der politischen Konfliktlösung durchzuspielen, andererseits jedoch eine metapolitische Rekonfiguration des Politischen insgesamt betreiben. Allerdings ist es laut Zehle nötig, die dissidente «Überschreitung des Politischen» im Spiel nicht bloß als ästhetisch-ludische Veranstaltung, sondern als konsequente Kartographierung politischer und institutioneller Macht zu betreiben, den spielerischen «Exzess» also ernst zu nehmen und ihn gewissermaßen zu vermessen – als Feld politischer Intervention.

Gero Tögl untersucht mit Rockstars *Grand Theft Auto 4* das Flaggschiff der sogenannten sandboxed Games, das heißt, derjenigen Spiele, die dem Gamer einen höchstmöglichen Grad an freiem Spiel erlauben. Tögl betrachtet das Gefühl von Freiheit als komplexes Ergebnis der Dialektik von freien Handlungsmöglichkeiten und faktischen, vor allem technologiebedingten Gegebenheiten. Mit anderen Worten: Spielerische und kreative Freiheit zeigt sich durch und durch abhängig von den systemischen Vorgaben, mit denen Spielräume und Alternativen programmiertechnisch begrenzt werden. Diese Restriktionen sind jedoch notwendig, um eine emotionale Bemessungsgrundlage für den Grad der Freiheit, der von der virtuellen Spielwelt gewährt wird, überhaupt erst zu schaffen.

Marcus Stiglegger fragt danach, was Jean Baudrillard, der Medienkritiker und «Denker der Simulakren» vom Medium Computerspiel gehalten hätte und stellt sich der Herausforderung, Baudrillards Ideen in den Bereich interaktiver Spielsysteme hinein weiterzudenken. Durch eine Zusammenschau mit filmischen Beispielen wie z.B. David Cronenbergs *eXistenZ*, die die menschliche (Selbst)Auslieferung an

virtuelle Welten aufgrund von deren Verführungsmacht thematisieren, entdeckt der Autor in Games eine Gemengelage mythischer Traditionen, generischer Standardsituationen und kinetischer Ästhetik, die die seduktive Qualität von Games ausmacht: Computerspiele verführen, weil sie wie kein anderes mediales Genre die Erfüllung des prometeischen Impulses versprechen, nämlich Welten selbst erschaffen und lenken zu können.

Konstantin Mitgutsch beantwortet die Frage nach der Möglichkeit leidenschaftlichen Spielens durch den fundamentalen Aspekt einer ernstzunehmenden Sinnstiftung in Spielen. Über den Begriff des Pathos, wie er von Bernhard Waldenfels definiert wurde, gelangt der Autor zum Ergebnis, dass die affektive Qualität der Leidenschaft, die dem Logos vorausgeht, neben der Faszination, dem Spielspaß, der Immersion, der Motivation und der Unterhaltung als zentrale Dimension der Spielerfahrung berücksichtigt werden muss, zumal sie entgegen dem ersten begrifflichen Anschein zu einer *Sinnstiftung* im Spiel führt.

Nathalie Weidenfeld veranschaulicht am Beispiel des an der bekannten Filmtrilogie orientierten Spiels *Enter the Matrix* den eigentlichen emotionalen Appeal von Games, den sie zugleich als subversives Potenzial deutet: Zumindest für die Dauer eines Spiels dürfe das verletzte Ich wieder in das unschuldige Reich kindlicher Allmacht und Verantwortungslosigkeit vor dem Tod regredieren. Orientiert an Kleists berühmtem Aufsatz über das Marionettentheater und an psychoanalytischer Theoriebildung beschreibt sie Spielen als narzisstische Regression ins Kindliche und als Konfrontation mit einem imaginären Spiegelbild. Der Avatar erlaubt dem Spieler, selbst zu einem perfekten Maschinen-Ich zu werden, artifizielle «maschinelle Emotionen» zu empfinden und so den Tanz immerwährender omnipotenter Präsenz zu tanzen, frei von Selbsterkenntnis, Verantwortung und Schuld.

Jörg von Brincken entdeckt in Gewalt- und Horrorspielen die Erlebniskategorie des Erhabenen wieder, die seit der Antike für eine höchst ambivalente Zuordnung von Schrecken und Freude steht. Die

brisanter Frage, wieso gewalt- und horrorlastige Spiele und ihre Greu-
 szenarien Lust zu erzeugen imstande sind, wird unabhängig von gän-
 gigen psychologischen Modellen, im Rekurs auf ästhetische Theorien
 verhandelt – auch zu dem Ziel, den oftmals einseitig geführten Dis-
 kurs um Gewalt in Spielen um die Implikationen gesteigerter Erfah-
 rungs- und Gefühlsdimensionen zu erweitern.

Sebastian Ring beleuchtet den Zusammenhang zwischen Spielver-
 halten, Emotionen und ethischen Entscheidungen. Empfindungen
 seien keineswegs nur spielbezogene Elemente der Spielwelt und der
 gespielten Handlung, sondern reale, konkret erlebte und nachhaltig
 wirksame Momente – beispielsweise in Form eines guten oder schlech-
 ten Gewissens, welches auf Gefühlen von Genugtuung oder auch von
 Schuld basiere. Sie könnten so auch zur Selbstwahrnehmung der Spie-
 lenden beitragen, ihnen etwas über ihre eigenen Werte und Einstellun-
 gen verraten und weitere Spielhandlungen fundamental beeinflussen.
 Wie wesentlich die Relation von Emotion und Ethik ist, belegt der
 Autor auch am Beispiel von Spielerdiskussionen in Onlineforen, die
 sich zentral um «Gewissensfragen» drehen.

Robert W. Sweeny diskutiert das künstlerische Genre der Hybrid
 Reality Games unter dem Blickwinkel der spielerischen Einübung
 der Mechanismen aktueller Überwachungstechnologie: Entlang des
 Begriffs der «ecological emotion», welcher den emotionalen Response
 auf gelebte Erfahrung in konkreten Handlungszusammenhängen
 anvisiert, analysiert der Autor die emotionale Einlassung auf die von
 den Hybrid-Spielen gebotene Verwischung der Grenzen zwischen dem
 Realraum und dem Virtuellen als Modus einer produktiven Inter-
 aktion, die soziale und technologische Momente vereint. Je engma-
 schiger das globale informationstechnologische Kontrollnetz gewebt
 wird, desto wichtiger erscheint dem Autor eine spielerisch-emotionale
 Erkundung von deren Strukturen.

Anna Valdes beschreibt – im positiven Sinne gefühlslastig – ihre
 eigenen Erfahrungen ausgehend vom Spielen ihres Avatars Wordacea
 in dem MMPORPG-Game *Norrath*. Das Knüpfen von Kontakten,

das Aufbauen und die Pflege eines großen Netzwerks von Freunden, sogar die amouröse Liaison mit einem anderen weiblichen Avatar, die schließlich im Heiratswunsch kulminierte. Die vielen exotischen Details, die die Autorin schildert, fügen sich zu einem Teppich digitaler Schlaglichter, auf dem Emotion sich zwischen Freiheitsversprechen, Abenteuer, Utopie und Enttäuschung entfaltet.

Elisabeth André und Thomas Rist setzen sich aus der Sicht von Gamedesignern mit besonderen Fragestellungen zur emotionalen Wirkung von Games auseinander, die aus ihrer Sicht in Anleitungen zur Spieleentwicklung nur rudimentär oder überhaupt nicht behandelt werden. Die Implementierung von «emotionalen» Gamescharakteren, zu deren Realisation sie verschiedene technische Möglichkeiten aufzeigen, steht im Zentrum der Argumentation. Der eigentliche Fluchtpunkt ihrer Ausführungen ist das Desiderat «EmoGame», ein Computerspiel, das Techniken zur Emotionserkennung, -simulation und/oder -stimulation einsetzt.

Joshua Fishburn nähert sich in seinem Beitrag dem Verhältnis von vernetzten Spielen und Kunst, seinen historischen Bezügen und aktuellen Tendenzen. Er dokumentiert dabei die Entwicklung und Ausstellung von *Gaming the Network Poetic*, einer von ihm realisierten Installation aus fünf vernetzten Videospielen in einer zeitgenössischen Kunstgalerie.

Horst Konietzny beschreibt die Durchdringung des physischen Raumes durch Spielkonzepte des telematisch industriellen Komplexes, der Verkehrsleitsysteme, Location Based Services, Pervasive Games, Augmented Reality Konzepte, Google Street View, oder Online Games umfasst und über den Rest seine sozialen Netze breitet. Bonusmaterial: Ein Gespräch mit Matt Adams, einem der Mitglieder der Performancegruppe Blast Theory.

Zuguterletzt gilt es, herzliche Danksagungen auszusprechen: An erster Stelle an Christopher Balme, der das Erscheinen dieses Bandes in

VORWORT

der von ihm und Markus Moninger herausgegebenen Reihe INTERVISIONEN – Texte zu Theater und anderen Künsten ermöglicht hat.

Gedankt sei außerdem Josef Bairlein für sein großes Engagement in punkto Finanzierung des Bandes, Katrin Gellrich für ihre wertvolle Mitarbeit an der Redaktion der Beiträge sowie Helen Varley Jamieson für ihr Lektorat einiger englischsprachiger Texte.

Und last but not least danken die Herausgeber besonders Andreas Backoefer (epodium Verlag) für seine Geduld, seine Ratschläge und für all die Arbeit und die Mühe, die er in die Bereitstellung des Bandes investiert hat. Das war kein Kinderspiel...

Einführung: Computerspiele als Massenmedium

Von der Vielfalt der Spiele, Spieler und ihrer Emotionen

1. Willkommen

Diese Einführung soll Sie mit einer informativen Grundversorgung ausstatten, auf deren Basis Sie die nachfolgenden Beiträge lesen, sich aneignen und genießen können. Wir gehen anhand fundamentaler Fragen an das Medium Computerspiel heran: der eher deskriptiven ‹Wer spielt?› und der explanatorischen ‹Warum wird gespielt?›. Bei letzterer Frage stehen die vielfältigen Emotionen, die beim Computerspielen auftreten können, im Mittelpunkt.

Ausgehend von den Befunden der Unterhaltungsforschung in der Medienpsychologie und in der Kommunikationswissenschaft unternehmen wir einen kleinen Rundgang durch die Spielgefühle, aus dem sich die Vielfalt der Affekte und Erfahrungsqualitäten ersehen lässt, die das nicht mehr ganz ‹Neue Medium› Computerspiel hervorbringen kann. Dieser Überblick soll Verknüpfungen zu den weiteren Kapiteln dieses Bandes ermöglichen, die sehr unterschiedliche Formen emotionaler Prozesse beim Spielen thematisieren, und damit die Komplexität und Diversität dessen beleuchten, was sich beim Aufei-

nantertreffen von Mensch und Computerspiel ereignet. Der Beitrag verortet die weiteren Texte dieser Publikation auf einer Landkarte des Spielerlebens und unterstreicht damit ihre Relevanz, indem die sehr zahlreichen und mittlerweile durchaus heterogenen Publikationen über Computerspiele berücksichtigt werden.

2. Den Computerspieler gibt es nicht

Wohl bei keinem anderen Medium lässt sich eine historische Entwicklung vom Nischenmedium für «Nerds» (politisch korrekter wäre wohl der Begriff «Early Adopter») an universitären Informatik-Fachbereichen hin zu einem breiten Massenmedium so gut wie beim Computerspiel nachzeichnen. Diese Entwicklung erfolgte innerhalb von nur 50 Jahren.¹ Zwar scheint noch immer die Idee vorzuherrschen, dass der typische Computerspieler ein männlicher Teenager sei, der seine gesamte Freizeit mit dem einsamen und abstumpfenden Spielen von Ego-Shootern verbringt – sowohl ältere als auch neuere Befragungsdaten können dieses Klischee allerdings nicht bestätigen.² Wie auch in diesem Band aufgezeigt wird, hat sich das Computerspiel zu einer Angebotskategorie entwickelt, die durch ihre vielfältigen Nutzungs- und Unterhaltungsmöglichkeiten ganz unterschiedliche Bevölkerungsgruppen anzieht.

Wir wollen die derzeitige Verteilung von Computerspielnutzern in der Bevölkerung anhand der repräsentativen Umfragedaten der *KIM*- und *JIM-Studien* aus den Jahren 2008 und 2009 sowie der *Typologie der Wünsche Intermedia*³ aus dem Jahr 2010 wiedergeben. Für den deutschsprachigen Raum sind dies einige der aktuellsten und aussagekräftigsten Studien, die über die Computerspielnutzung vorliegen.

Zuerst interessieren uns die jüngeren Gamer, die Gegenstand der *KIM-Studie (Kinder, Information, Multimedia)* des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest des Jahres 2008 sind. An der *KIM*-Befragung nahmen hauptsächlich Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren teil. (Zusätzlich werden deren Haupterzieher berücksichtigt, sodass auch ein Bild der Mediennutzung in der Familie des Kindes

¹ Vgl. Henry Lowood: «A brief Biography of Computer Games». In: Jennings Bryant / Peter Vorderer (Hg.): *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah 2006, S. 25–41.

² Vgl. Mark Griffiths / Mark Davies / Darren Chappel: «Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming.» In: *Cyberpsychology & Behavior*, Heft 6, 2003, S. 81–91; vgl. auch Jens Wolling: «Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.» In: Thorsten Quandt / Jeffrey Wimmer / Jens Wolling (Hg.): *Die Computerspieler*. Wiesbaden 2008, S. 73–93.

³ Vgl. www.tdwi.com.