

Bastian Kawaters

Die Bedeutung von Grenze,
Grenzüberschreitungen und Rhythmus in
der Struktur von Videospiele

Magisterarbeit

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2002 Diplom.de
ISBN: 9783842841949

Bastian Kawaters

Die Bedeutung von Grenze, Grenzüberschreitungen und Rhythmus in der Struktur von Videospielen

Kawaters, Bastian: Die Bedeutung von Grenze, Grenzüberschreitungen und Rhythmus in der Struktur von Videospiele. , Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2014

PDF-eBook-ISBN: 978-3-8428-4194-9

Herstellung: Diplomica Verlag GmbH, Hamburg, 2014

Zugl. Ruhr-Universität Bochum, Bochum, Deutschland, Magisterarbeit, November 2002

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© *Diplom.de*, Imprint der Diplomica Verlag GmbH
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg
<http://www.diplom.de>, Hamburg 2014
Printed in Germany

Danksagung

Mein Dank gilt allen, die es ermöglicht haben, dass diese Arbeit zustande gekommen ist. Weiterhin bedanke ich mich bei meinem Betreuer Prof. Dr. P. M. Spangenberg, der mich bei der Themenauswahl und durch zahlreiche Hinweise und Anregungen während des Schreibprozesses unterstützt hat.

Weiter bedanke ich mich bei meiner Mutter und meiner Schwester für die Unterstützung durch rege Diskussionen, die mich stets dazu gebracht haben meine Standpunkte und Argumentation kritisch zu überdenken. Meinen Vater und Elke, dass sie mich stets auf allen Ebenen unterstützt und die Zeit investiert haben, meine Arbeit zu korrigieren.

Ich bedanke mich bei Marcus, dass er sich ebenfalls Zeit genommen hat meine Arbeit durcharbeiten und mir mit seinen Anmerkungen und Kommentaren kritische Stellen verdeutlicht hat.

Nicht zuletzt bedanken ich mich bei meiner Freundin Andrea, die mich stets in meinen Vorhaben unterstützt hat und mir mit ihrem klaren und analytischen Verstand und ihrer fordernden, aber verständnisvollen Art eine riesige Hilfe war.

DANKE !

Bastian Kawaters

Bochum 15.11.2002

1 Inhaltsverzeichnis

1	INHALTSVERZEICHNIS	1
2	VORWORT	2
3	EINLEITUNG	5
4	RELEVANZ, STAND DER FORSCHUNG UND DEFINITION	7
4.1	GESELLSCHAFTLICHE RELEVANZ DES THEMAS.....	7
4.2	TECHNISCH- UND ANTHROPOLOGISCH ZENTRIERTE MEDIENTHEORIE	9
4.3	DEFINITIONEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL.....	14
5	ANALYSE DER STRUKTURELLEN KOPPLUNG VON VIDEOSPIEL UND SPIELER17	
5.1	TECHNISCHE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE	17
5.1.1	Technik als Dispositiv	17
5.1.2	Genealogie des Videospieles	19
5.1.2.1	Tennis for Two	20
5.1.2.2	Spacewar	23
5.1.2.3	Erste kommerzielle Erfolge: Ralph Baers Heimkonsole	27
5.1.2.4	Atari.....	32
5.1.2.5	Der Konsolen Massenmarkt	36
5.2	GRENZE UND GRENZZIEHUNG ALS ZENTRALER BESTANDTEIL DES SPIELBEGRIFFES	40
5.2.1	Die Rolle der Grenze im klassischen Spielbegriff.....	41
5.2.2	Grenzziehung im Videospiel als Game	47
5.2.2.1	Der Monitor als charakteristische Grenze und Übergang	48
5.2.2.2	Doppelung der Subjekt- und Objektpositionen.....	51
5.2.2.3	Verschleierung durch Visualisierung.....	52
5.3	DER RHYTHMUS ALS VERBINDENDEN ELEMENT	55
5.3.1	Definition von Rhythmus	55
5.3.2	Beziehung zwischen Takt und Rhythmus.....	59
5.3.3	Beziehung der Experimentalpsychologie zu actionorientierten Videospiele	63
5.3.4	Optimierte Mensch–Maschine Verbindung	65
5.3.4.1	Rhythmus und Anforderung.....	66
5.3.4.2	Videospiel als angewandte Arbeitswissenschaft.....	69
5.3.4.3	Inszenierte Bewegungen.....	73
5.3.4.4	Der Mensch als Device.....	75
6	FAZIT.....	80
7	LITERATURLISTE.....	84

2 Vorwort

Zu Beginn der Recherche erfuhr das Thema ‚Computerspiele‘ plötzlich ungeahnte öffentliche Aufmerksamkeit. Als in Erfurt ein Schüler 16 Menschen erschoss wurde verzweifelt nach Ursachen für diese Tat gesucht. Der Täter war ein Fan des Spiels ‚Counterstrike‘. Dieses Detail im Leben des jungen Mannes bekam nun eine besondere Brisanz. ‚Counterstrike‘ ist ein Spiel, das mit anderen Spielen unter der Bezeichnung ‚Ego-Shooter‘ subsumiert wird und schon im Vorhinein wegen seiner Gewaltdarstellung in die Schusslinie der Kritik geraten war. Auf Grund des Drucks der Öffentlichkeit, zügig einen Sündenbock festzumachen, wurden zwanzig Jahre Medienwirkungsforschung mehr oder weniger außer acht gelassen: Die Medien schrieben dem Spiel eine Mitverantwortung für die Gewalttat zu; lag doch die Analogie vom Spielinhalt zur Tat vermeintlich auf der Hand. Der Grund hierfür kann in den sich widersprechenden Zielsetzungen der verschiedenen gesellschaftlichen Instanzen gesehen werden: Einerseits Politik und Massenmedien mit dem Bedarf nach schnellen, einfachen Begründungen und andererseits die Wissenschaft, mit dem Ziel einer umfassenden Beantwortung von komplexen Fragestellungen¹.

In dieser Arbeit soll von simplifizierten, inhaltlichen ausgerichteten Ursache-/Wirkungszusammenhängen Abstand genommen werden. Denn über die Inhalte hinaus sind noch weitere Faktoren in der Verbindung vom Spielgerät zum spielenden Menschen von Bedeutung. Im Gegensatz zum inhaltlichen Gefüge sind sie jedoch kaum thematisiert worden. Diese Arbeit soll diese Faktoren ergänzend untersuchen. Eine zentrale These dieser Arbeit ist, dass der audiovisuelle Rhythmus eines Videospieles und das Angebot eines künstlichen Spielraumes den Spieler unterschwellig an sich binden. Obwohl dieser Aspekt für den Spieler kaum greifbarer ist (im Gegensatz zur inhaltlichen Ebene), scheint er ein Schlüssel zur weiteren Klärung der Verbindung zwischen Mensch und Computerspiel zu sein. Auf dieser Grundlage soll kritisch

¹ Vgl. dazu aktuelle Studien zur Medienwirkungsforschung, z.B. von Fromme/Meder/Vollmer 2000, die sich durchaus kritisch gegenüber solchen schnellen Schlussfolgerungen zeigen und eine pädagogische Bescheidenheit einfordern, nicht alle Prozesse steuern zu können. Die Faktoren sind zu komplex, als das sie in ein einfaches Schema einer einheitlichen Wirkung gepresst werden könnten, was nicht bedeutet, dass keine negative Wirkung von Computerspielen ausgehen kann.

dargestellt werden, wie es Computerspiele schaffen, eine Person über einen längeren Zeitraum freiwillig an sich zu binden.

Über die pädagogische und inhaltliche Ebene hinaus ist die Sprachlosigkeit der modernen Kulturwissenschaft in Bezug auf die Auseinandersetzung mit Computerspielen jedoch tatsächlich bedenklich. Ein großer Teil aller Untersuchungen zum Thema kreisen um Fragen der Wirkungsforschung und den schädlichen Einfluss von Computerspielen auf unsere Gesellschaft. Diese Studien werden nicht selten mit widersprüchlichen Ergebnissen publiziert. Für die Kulturtheorie sind sie ebenso nur eingeschränkt nutzbar, wie die grundsätzlich lobenswerte Empirie der Sozialpädagogik, die immer noch zu sehr das Augenmerk auf Kinder und Jugendliche legt. Dabei liegt das Durchschnittsalter der Computerspieler doch inzwischen über der Teenagergrenze².

Bei der Recherche zum Thema wird deutlich, dass erst in der jüngsten Vergangenheit von den unterschiedlichsten Fachgebieten Versuche gestartet werden, sich mit Computerspielen, nicht nur aus pädagogischer Perspektive, auseinander zu setzen. Dabei scheint nach Georg Lauteren gerade die Wahl der wissenschaftlichen Methode ein Grundproblem für die Auseinandersetzung mit dem Medium darzustellen.³ So können Computerspiele etwa gleichzeitig ökonomischer Faktor⁴, visuelles Medium⁵ und kybernetisches Steuerungssystem sein, sie vermögen Geschichten zu erzählen⁶ oder als Metapher der Identitätskonstruktion⁷ zu dienen. So fallen sie in die Zuständigkeitsbereiche eines guten Dutzends akademischer Disziplinen und die Medienwissenschaft befindet sich genau an diesem interdisziplinären Schnittpunkt. Im Kursbuch Medienkultur heißt es zu der Schwierigkeit einen spezifisch medienwissenschaftlichen Ansatz zu wählen treffend:

² http://www.idsa.com/releases/9_13_2000.html, 25.9.2002

³ Lauteren 2002, <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/9438/1.html>, 25.9.2002

⁴ Wirtschaftsdaten z.B. unter <http://www.vud.de> 25.9.2002

⁵ Vgl. dazu z.B. das Projekt von Furtwängler unter <http://cg-research.cjb.net>, 20.10.2002

⁶ Vgl. dazu z.B. Wenz, Karin : „Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung“ unter http://www.netzliteratur.net/wenz/wenz_computerspiele.htm, 21.10.2002

⁷ Vgl. dazu z.B. Sherry Turkles Publikationen auf der Internetseite des MIT: <http://web.mit.edu/sturkle/www>, 20.10.2002

„[...] Das liegt nicht zuletzt an der Unklarheit darüber, wessen Abkömmling das, was sich heute Medienwissenschaft nennt, eigentlich sei. Denn hier treffen die Auslagerungen der alten und erprobten Philologien, der Kunst- und geschichtswissenschaftlichen Disziplinen, mit Nachrichtentechnik, Publizistik, Ökonomie, kommunikationswissenschaftlichen und wissenshistorischen Fragen in einem unbestimmten Mischungsverhältnis aufeinander und machen nur deutlich, daß ein gemeinsamer Ort ungewiß und ein gemeinsamer Gegenstand wenigstens problematisch ist.“⁸

Dabei sind einigen Disziplinen, wie der Literaturwissenschaft, durchaus sehr produktive und fundierte Beiträge zum Thema Computer und Mensch gelungen. Dennoch es ist nach Abhandlungen, z.B. von Brenda Laurel⁹ und anderen sehr fragwürdig, ob die narrative Ebene das zentrale ästhetische Element eines Videospieles darstellt.

Eine andere Schwierigkeit, unvoreingenommen an die Analyse von Computerspielen heranzugehen, stellt die durch den Internet-Boom der neunziger Jahre populär gewordene ideologisch gefärbte technikeuphorische Sichtweise kalifornischer Herkunft im Umkreis des WIRED¹⁰ oder Feedmag¹¹ Magazins dar. Dort wird das Medium Computerspiel als kulturelles Heilmittel und Katalysator menschlicher Kreativität dargestellt. Auch diese Position hat sich in letzter Zeit mehr als fraglich erwiesen¹².

So besteht die Gefahr, dass das Thema zwischen all diesen Polen zerrieben und es zu keinem übergreifenden, kontinuierlich geführten wissenschaftlichen Diskurs kommen wird. In dieser Arbeit soll der Versuch unternommen werden, in einem kleinen Teilbereich der Medienwissenschaft am Beispiel ausgesuchter Aspekte von Videospiele den Bogen zu schlagen und so den medienwissenschaftlichen Gegenstand in einer umfassenderen Struktur einzuordnen, bei der die bestimmenden Grenzlinien nicht nur in der Geräteoberfläche zu sehen sind.

⁸ Pias 1999b, S.9

⁹ Laurel 1991a

¹⁰ <http://www.wired.com>

¹¹ <http://www.feedmag.com>

¹² z.B. in Büchern, wie „Der digitale Wahn“, Bürdek (2001) wird diese technikkritische Position eingenommen, die ein Umdenken im Umgang mit digitalen Medien markiert, die sich mit der Abnahme der Anfangseuphorie immer stärker durchsetzt.

Einleitung

Konsolen und deren Software sind für diese Arbeit als Untersuchungsobjekt ausgewählt worden, weil sie durch die Spezialisierung auf Spiele einen engeren Rahmen als Heim-Computer bieten und sich so besser als Einstieg in eine Untersuchung eignen.

Die vorliegende Arbeit gliedert sich auf in drei vorbereitende Abschnitte, dem dreiteiligen Hauptteil und dem Schlussteil.

Der Einstieg in das Thema findet über eine allgemeine Darstellung der wirtschaftlichen Rahmendaten und Belege zur allgemeinen gesellschaftlichen Relevanz des Themengebietes statt. (**Kapitel 4.1**)

Der darauf folgenden Abschnitt (**Kapitel 4.2**) beschäftigt sich mit dem aktuellen Stand der Forschung im Umfeld technischer Medien. Dabei werden exemplarisch zwei medientheoretisch bedeutsame Vorgehensweisen gegenübergestellt. Es soll in diesem Abschnitt die Rolle des technischen Gerätes als Kristallisationspunkt geisteswissenschaftlicher Analyse kritisch betrachtet werden. Vor- und Nachteile eines anthropologisch orientierten Ansatzes werden zusammenfassend einer technikzentrierten Vorgehensweise gegenübergestellt. An einer Kombination beider Ansätze orientiert sich die übergreifende Struktur dieser Arbeit.

Im folgenden (**Kapitel 4.3**) werden kurz die Begrifflichkeiten des Video- und Computerspiels voneinander unterschieden und es wird begründet, warum ‚Videospiel‘ der für diese Arbeit treffendere Begriff ist.

Der Hauptteil der Arbeit teilt sich in drei Abschnitte auf. Der erste Teil (**Kapitel 5.1**) beschäftigt sich mit der Entstehungsgeschichte von Videospielekonsolen mit Bezug auf einen Dispositiv-Begriff, der kurz umrissen wird. Es werden in chronologischer Reihenfolge, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, verschiedene Punkte aus der Entwicklungsgeschichte der verschiedenen Gerätetypen genannt, um diese dann in Beziehung zueinander stellen zu können. Die Darstellung der Entwicklungsgeschichte erstreckt sich auf einen Zeitraum