Die grosse Chance

Autor(en): **Fürst, Robin**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **21 (2014)**

Heft 232

PDF erstellt am: **04.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-884505

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Die grosse Chance

Mehr als schlichte Unterhaltung: Warum Videospiele Kunst sind. *von Robin Fürst*

Spielen wir uns nichts vor. Videospielen ist als gesellschaftliches Phänomen etabliert und wird als solches auch zunehmend akzeptiert. Doch gerade diese Entwicklung bereitet vielen Unbehagen. Misstrauen und vielleicht sogar Ekel erfasst sie, wenn jemand vom «Gamen» als Kunstform spricht. Ein verständlicher bildungsbürgerlicher Reflex auf die drohende «mediale Überfremdung» des Kulturverständnisses. Doch wie viele Ängste, so ist auch diese unbegründet.

Nicht jeder Roman bewegt uns, nicht jedes Gedicht berührt uns. Ungesättigt verlassen wir die Galerie. Erschreckend oft erheben wir uns aus den Sesseln von Kino, Oper und Theater, ohne dass es uns «gepackt» hat. Trotzdem begegnen wir diesen Formen der Kunst immer wieder mit Wohlwollen und Vertrauen. Es sind selbstverständlich gewordene Rituale der Horizonterweiterung, aber auch der Selbstbestätigung. Regelmässig wollen wir die Welt mit den Augen anderer sehen, uns für einige Stunden auf fremde Lebensentwürfe einlassen, auf die kleinen Dinge aufmerksam gemacht werden, aber auch die grösseren Zusammenhänge verstehen oder zumindest erahnen. Dabei schwingt oftmals die leise Hoffnung mit, wieder einmal richtig überwältigt zu werden.

«Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, Kunst macht sichtbar», sagte einst Paul Klee. In der persönlichen Auseinandersetzung mit Gegenständen der Kunst lernen wir die Welt ein klein wenig besser zu verstehen. Auch von Videospielen darf mit Fug und Recht behauptet werden, dass ihnen ein solches Erkenntnisversprechen innewohnt, auch sie können uns die Welt sichtbarer werden lassen. Gerade bei diesem Allgemeinplatz dürfen wir nun aber nicht stehenbleiben, sondern müssen danach fragen, was die neue Kunstform über das bisher Gesagte hinaus zu leisten vermag.

Zwar trägt ein Leser oder eine Leserin einen gewichtigen Teil zum Gelingen einer Lektüre bei, trotzdem folgen seine Augen fest vorgegebenen Bahnen. Auch im Kino und Theater sind wir nur Zuschauer und damit eigentlich Gefangene der Linearität des Mediums. Videospiele sind hingegen per definitionem nonlineare, interaktive Medien. Die Spieler sind mehr als nur Zaungäste. Wer spielt, nimmt nicht einfach an einem Geschehen teil, sondern gestaltet dieses aktiv mit. Ein Videospiel macht aus einem Rezipienten einen Entscheidungsträger, der verschiedene Pfade einschlagen kann. Zwar hat nicht jede Entscheidung Konsequenzen, aber ohne sie würde das Spiel nicht vorangehen.

Bewusste Entscheidungen (mithin aber auch Reaktionen und Reflexe im Sinne weniger bzw. nicht bewusster Entscheidungen) sind essentieller Teil des ästhetischen Motors dieser jungen Kunstform. Aus diesem Grund ist es auch spannend, einen Level nochmals zu spielen, um die zuvor nicht gewählten Alternativen zu erkunden. Das kann tatsächlich eine andere Route sein, in einem Puzzlespiel hingegen ist es eher eine andere Herangehensweise, eine andere Strategie. So oder so bestimmt unser jeweiliges Verhalten das Geschehen mit und ist deshalb integraler Teil des Mediums und auch Teil dessen, was diese Kunstform sichtbar machen kann. Deutlicher als bei anderen Medien wohnt den Videospielen dadurch eine Art Selbsterkenntnisversprechen inne.

Dabei darf nicht ausser Acht gelassen werden, dass Scheitern auch zum Wesen des Spielens gehört. Wir lernen aus Fehlern, entscheiden uns anders, reagieren plötzlich schneller und bestimmter. Die Meisterung schwieriger Situationen steigert unser Kompetenzerleben und damit unsere Selbstwahrnehmung innerhalb des Spiels. Selbst in einem linear designten Game kriegen wir so den Eindruck, dass es unser eigenes Handeln war, das uns voranbrachte. Reaktion und Rezeption sind in gewissem Sinne untrennbar miteinander verbunden. Der Konsument wird deshalb deutlicher als zuvor zu einer ästhetisch relevanten Komponente.

Kehren wir zurück zu klassischeren Kunstformen und unseren damit verbundenen Erfahrungen und Erwartungen. Erinnern wir uns an das letzte Kunsterlebnis, das uns berührt und überwältigt hat. Treten wir nun einen Schritt zurück und versuchen den Blumenstrauss an Horizonterweiterungen zu fassen, den uns die Kunst bisher geschenkt hat. Und an dieser Stelle erweitern wir dieses Kaleidoskop des Welterlebens gedanklich um die oben erörterte Eigenart des Videospielens und erahnen den Möglichkeitsraum, der sich gerade öffnet und erst langsam abzeichnet… Dort liegt die grosse Chance des Videospiels als Kunst. Und diese Vision wird gerade Wirklichkeit.

Robin Fürst, 1981, ist Deutschlehrer an der Kantonsschule Zürcher Unterland, Bülach.

Arcade-Game:
Kleingeld-Videospielautomaten in Spielhallen, etwa ab 1971/72. Bekannteste: Pong, Pac-Man, Space Invaders, Mario Bros., Pole Position, Street Fighter oder Mortal Kombat.

Avatar:
Das Gamer-Ich, virtuelle Figur mit bestimmten Charaktereigenschaften, als Stellvertreter(in) für den Player.

Bit (binary digit):
Masseinheit für Übertragungsraten digitaler Datenmengen (auch Bytes), die je nach Architektur von 1 bis 128 Bit betragen.

Bitpop:
Genre elektronischer Musik, welches auf die Soundästhetik von 4- und 8-Bit Computern Bezug nimmt.

Browser-Games:
Meist kostenlose Spiele, direkt im Browser. Man unterscheidet zwischen client- und serverbasierten Browser-Games; letztere können ohne Download gespielt werden.

Casual-Games:
Gelegenheitsspiele (meist Browser-Games), die Personen ansprechen sollen, die nur ab und an spielen und nicht zu den «Hardcore-Zockern» gehören.

Clans / Gilden:
Zusammenschlüsse von Spielern innerhalb von Online-Games, in Online-Rollenspielen Gilden genannt.

Emulator:
Virtuelle Abbildung eines veralteten Spielsystems auf modernen Geräten.

First-Person Shooter
dt. Ego-Shooter:
Spiele, in denen es darum geht, aus der Ego-Perspektive virtuelle Gegner reaktionsschnell abzuschießen. Bei einigen sind Taktik, Teamplay und Kommunikation unter Spielpartnern gefragt.

Gaymer:
Homosexuelle Variante der Gamerinnen und Gamer.

Geek und Femgeeks
(feministische Geeks):
Personen mit grosser Affinitiät zu Mathematik, Technik oder Computern oder neuen Medien, auch Freaks oder Nerds genannt, was in der Szene aber umstrittene Begriffe sind.

Isometrische Perspektive:
Darstellung, in der User von schräg oben auf ein parallelperspektivisch dargestelltes Geschehen blicken, beispielsweise Autorennen.

MMO (Massively Multiplayer
Online Game):
Online-Games, in denen Player mit anderen Playern interagieren und sich zu → Clans oder Gilden zusammenschliessen können.

Publisher:
Eigentlich Verleger; als Fremdwort im deutschen Sprachgebrauch Unternehmen, die Computerspiele oder Programme veröffentlichen und vertreiben.

RPG (Rollenspiele) und
MMORPG (Massively
Multiplayer Online
Role-Playing Games):
Steht für Role-Playing Game, also Rollenspiel. Typisch dafür sind → Avatare und sogenannte Quests, Aufgaben, die es zu lösen gilt, um weiterzukommen.

Serious Games:
Genre, das nicht primär Unterhaltung, sondern Vermittlung von Wissen, Informationen oder spezifischen Fähigkeiten zum Ziel hat.

Social Games:
Spiele, die ein Zusammenwirken verschiedener Player erfordern und oft in sozialen Netzwerken gespielt werden. Party-Games wie Guitar Hero oder SingStar sind eine Untergruppe.

Spielkonsolen:
Geräte, die speziell für Videospiele entwickelt wurden. Bekannte Konsolen sind Atari 2600, Sega Mega Drive, Nintendo 64 und Wii oder Playstation.

Strategiespiele:
Stellen meist kriegerische Aspekte in den Vordergrund, Civilisation ist das älteste und bekannteste.

TeamSpeak:
Software zur Kommunikation mit anderen Playern innerhalb eines Online-Games.

Video Game Crash:
1983 / 1984. Wirtschaftlicher Zusammenbruch der Videospielindustrie in den USA wegen Marktübersättigung seitens der Hersteller. Endet 1985 mit Veröffentlichung des Nintendo Entertainment System (NES) und Super Mario Bros.

WiSim
(Wirtschaftssimulationen):
Simulierte Wirtschaftssysteme, in denen mittels Produktionsanlagen, geschicktem Handeln oder Unternehmensführung Gewinn erwirtschaftet werden soll.