

Alexander Harder

Ernste (Computer)spiele

Identität zwischen Bild/Spiel/Virtualität

Q-Tutorium im Wintersemester 2015/2016

Humboldt-Universität zu Berlin

Philosophische Fakultät I

Institut für Anglistik und Amerikanistik

1. Hintergrund: Weshalb Computerspiele?

Videospiele haben in den vergangenen Jahren nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch als Feld künstlerischer Betätigung immens an Relevanz gewonnen. Aktuelle Erhebungen der Entertainment Software Association (ESA) legen nahe weshalb: Laut ihnen spielen fast 60% aller Nordamerikaner_innen Videospiele (ESA, 2015). Neben der Entstehung eines millionenschweren Marktsegments, werden virtuelle Spiele vermehrt als kulturelle und künstlerische Güter verstanden. So eröffnete das New Yorker MoMa 2012 die erste Ausstellung über Computerspiele, und eine Reihe von Künstler_innen entdecken digitale Spiele als Medium, aber auch als Thematik für sich (s. Farocki 2010). Videospiele sind kein subkulturelles Phänomen mehr, sondern Teil des gesellschaftlichen Mainstreams geworden.

Die steigende Relevanz des Mediums begründet auch das wachsende akademische Interesse an Spielen. Ähnlich der kritischen Analyse von Literatur, Film und bildender Kunst ergeben sich auch für Computerspiele drängende und notwendige Fragen: Wie formen Spiele unsere Vorstellung von der Welt, aber auch von uns selbst? Welche Identitäten und Identifikationspunkte bieten Spiele ihrem Publikum? Was sind ihre politischen und kulturellen Hintergründe und wie sind sie verwoben mit Kategorien wie Geschlecht und race, aber auch ökonomischen Strukturen? Über diese Fragen wird sich in einer Reihe von relativ jungen wissenschaftlichen Journals (*Game Studies*, *Eludamos*, uvm.) teilweise heftig gestritten. Das akademische Neuland der „Game Studies“ befindet sich inmitten eines Wettstreits um die Hegemonie methodologischer und theoretischer Ansätze innerhalb der Disziplin. Eine besondere Herausforderung stellt dabei die spezielle Qualität der Spielerfahrung und ihrer Rezeption dar: Im Unterschied zu Literatur, Kunst und Film, ist das Publikum medientechnologisch eng in das Computerspiel eingebunden und hat die Möglichkeit, virtuelle Welten und Identitäten vermeintlich aktiv mitzugestalten und zu erleben. Um die gesellschaftliche Rolle von Computerspielen und deren Anteil an der Reproduktion sozialer Kategorien und Hierarchien zu erfassen, braucht es also ein Vokabular, welches diesen Eigenschaften gerecht werden kann.

Mein persönliches Interesse am Forschungsthema gründete sich in meinen eigenen Erfahrungen und Auseinandersetzungen mit Computerspielen. Während den letzten Jahren meines Bachelorstudiums habe ich mit gemischtem Erfolg versucht, die Konstruktion von Geschlecht in digitalen Spielen analytisch zu fassen. Die Vielzahl an theoretischen Ansätzen, die spezifischen Eigenschaften von Computerspielen als Medium und die –inzwischen etwas abgekühlten– polemischen Debatten innerhalb der Game Studies lösten in mir den Wunsch aus, mich intensiver mit den möglichen Analyserahmen für Geschlechterkonstruktionen in Computerspielen zu beschäftigen. Diese wollte ich, zusammen mit Student_innen verschiedener fachlicher Hintergründe und mit eigenen Erfahrungen und Gedanken zu Computerspielen, kennenlernen, ausprobieren und kritisch Einordnen.

2. Fragestellung

Unter dem finalen Titel „Serious (Video) Games. Investigating the intersections of Image/Play/Virtuality“ hatte ich vor, gemeinsam mit den Teilnehmer_innen meines Q-Tutoriums spielerisch einen ersten Überblick über die Vielzahl an theoretischen Perspektiven auf Computerspiele zu gewinnen. Im Vordergrund stand die Frage, welche Ansätze es zur Analyse des Verhältnisses von Gesellschaft und Computerspielen gibt und wo deren spezifische Vorteile, aber auch deren Blindstellen, liegen. Der Fokus sollte besonders auf der Konstruktion von Geschlechteridentitäten liegen.

3. Das Forschungsdesign: „Bild/Spiel/Virtualität“

Das Forschungsdesign sollte daher weniger einen gemeinsamen analytischen Rahmen bereitstellen, als eine Struktur zur kritischen Auseinandersetzung mit verschiedenen theoretischen Paradigmen. Nach einem allgemeinen Einführungsteil von 3 Sitzungen waren drei theoretische Blöcke angedacht: „**Bild**“ –in welchem die Rolle von semiotischen Spieleanalysen behandelt werden sollte–, „**Spiel**“ – worin Spiele als eigene Analysekategorie besonders im Hinblick auf deren Regeln, Ordnungen und sozialen Funktionen betrachten werden sollten– und „**Virtualität**“ – welche das besondere Verhältnis zwischen Körpern und Technologie, Realität und Simulation in Computerspielen fassen sollte. Da sich meines Erachtens der Großteil des Wissens über theoretische und methodologische Rahmen in deren konkreter Anwendung ergibt, war geplant zu jedem der Blöcke zwei Sitzungen zu halten. In der ersten sollte ein theoretischer Input erfolgen, in der Zweiten eine analytische Anwendung der Ideen auf ein Spiel. So sollten die Teilnehmer_innen im Verlauf des Seminars eigene kurze Spiel-Analysen produzieren und sich an den besprochenen Konzepten ausprobieren, sie erweitern oder kritisch beleuchten. Diese analytischen Übungen sollten bei der Entwicklung einer eigenen Frage und eines eigenen finalen Projekts helfen. Da das Phänomen Computerspiel und dessen Betrachtungen relativ jung sind, sollte das Tutorium explizit Experimente, spielerisches Ausprobieren und innovative Versuche der Analyse und Präsentation bei den Abschlussprojekten fördern. Dazu gehörte besonders die Gestaltung von eigenen, kurzen Spielen oder nicht-linearen, interaktiven Texten mithilfe von kostenlosen und einfachen Programmen wie *twine* (www.twinery.org) oder *scratch* (www.scratch.mit.edu). Diese Analysen sollten das Abschlussprodukt des Seminars bilden.

Der Einführungsblock wurde durch einen Besuch im Computerspielmuseum erweitert, während in den drei Blöcken jeweils eine gemeinsame „Spiele-Session“ abgehalten werden sollte, in der wir nach dem Seminar gemeinsam verschiedene Videospiele ausprobieren welche die Grundlage der Analyse-Sitzungen bilden sollten. In der 10. Woche, nach Ende des gemeinsamen theoretischen Teils, sollten die Teilnehmer_innen ein sehr kurzes Exposé ihrer geplanten Forschungsfrage und der möglichen Form des Abschlussprojektes einreichen. In den darauf folgenden 4 Sitzungen sollten die Tutant_innen eigenständig an ihren Projekten arbeiten, wozu das Seminar Raum bieten sollte. Die letzten zwei Sitzungen des Seminars dienten der gemeinsamen Präsentation der *vorläufigen* Ergebnisse, welche dann bis zum 31. März 2016 noch fertig gestellt werden konnten.

4. Konkrete Umsetzung

Im Laufe des Seminars veränderte sich diese Struktur, mal durch den Wunsch der Teilnehmer_innen, mal durch meine eigene Einschätzung. So wurde die Textauswahl im Einführungsblock weg von einem ursprünglich geplanten historischem Überblick des Mediums, hin zu fundamentalen Debatten zum Verhältnisses „Spiel/Text“ gerückt. Die von mir geplante Zweiteilung der Blöcke in eine Input- und eine Analyse-Sitzung war zudem schwer durchzuhalten – letztendlich wurden für fast alle der ersten 10 Sitzungen theoretische Texte gelesen, und kleinere Analyse-teile waren über das Seminar verstreut. Da die Organisation von Technik und die Einigung auf einen gemeinsamen Termin zum Spielen von Videospiele schwierig war, fanden nur zwei, anstelle von drei Spielterminen statt, und diesen waren weniger deutlich bestimmten inhaltlichen Blöcken zugeordnet. Der letzte Block zu Virtualität wurde gekürzt und konnte aufgrund der (von mir unterschätzten) Komplexität des Themas nur erste Denkanstöße bieten. Stattdessen wurde die 10. Sitzung zu einer Art „Ergebnis-Sicherung“ des bis dahin erarbeiteten theoretischen Wissens: In Gruppen zu den Paradigmen von Image, Play und Virtuality

versuchten wir gemeinsam, bei Lebkuchen und Limonade, die Ideen auf ein gemeinsam gespieltes Videospiel anzuwenden. Die erste Seminarsitzung war mit mehr als 20 Teilnehmer_innen recht voll, im späteren Verlauf waren durchschnittlich 12-15 Menschen anwesend. Es gab 10 Abschlusspräsentationen von insgesamt 16 Teilnehmer_innen, finalisierte Projekte gingen –aus verschiedenen Gründen – leider nur 4 ein.

1. Forschungsergebnisse

Aufgrund der weit gestellten Forschungsfrage und der Offenheit der Abschlussprojekte war mir bewusst, dass es nicht zu einer endgültigen „Klärung“ der Leitfrage kommen würde. Trotzdem hatte ich gehofft, dass die Einteilung in die Paradigmen „Bild/Spiel/Virtualität“ beispielhafte Spielanalysen produzieren würde, die sich zum Abschluss gegeneinander Diskutieren ließen. Die tatsächlichen Ergebnisse ließen sich nur schwer einem der Blöcke zuordnen und waren aufgrund der Bandbreite an kreativen Projekten auch schwierig zu vergleichen. Zum Zeitpunkt der Abschlusspräsentationen gab es 10 fertige Projekte, zu denen neben eher klassischen Analysen auch zwei kurze Filme und drei Spiel-Konzepte gehörten. Die Auseinandersetzung mit der Konstruktion von Geschlecht geriet eher in den Hintergrund, trotzdem beschäftigen sich alle Projekte mit Fragen, die im Seminar angesprochen und diskutiert wurden.

6. Abschlusspräsentation

Nach langer Planungsphase, wurden die Ergebnisse Mitte Juni gemeinsam mit zwei anderen Q-Tutorien in einer Ausstellung unter dem Titel „Narrative Across Media“ öffentlich gezeigt. Neben Analysen von transmedialen Rekonfigurationen von Geschlechterstereotypen in viktorianischer Literatur, sowie eigenen Fan-Fiction Adaption wurden dort vier Projekte unseres Tutoriums ausgestellt: zwei Filme und zwei Spiele, welche die Tutant_innen bis zur Ausstellung fertig gestaltet hatten. Aufgrund der geringen Rückmeldung nach Ende des Seminars war ich zunächst enttäuscht über die wenigen fertiggestellten Ergebnisse – vor allem weil ich glaube, dass in vielen der geplanten Projekte sehr spannende Beobachtungen und Ideen zum Ausdruck kamen. Doch die vier fertigen Projekte im Atrium der Georgenstraße 47 ausgestellt zu sehen und ihre Autor_innen über ihren Prozess und ihre Gedanken zu Thema sprechen zu hören, hat mich nachhaltig beeindruckt. Meine latente Enttäuschung ist Begeisterung gewichen: Die Ideen, die Experimentierfreudigkeit und die schiere Arbeit, welche die Tutant_innen in ihre Filme und Spiele gesteckt haben, hat mich nachhaltig beeindruckt und mir –und ich hoffe auch den ihnen– ein tieferes und praktischeres Verständnis der Thematik verschafft.

7. Reflexionen zum Tutoriumsverlauf

Die Durchführung des Q-Tutoriums im Wintersemester 2015/16 hat mich durch verschiedenste emotionale Höhen und Tiefen gescheucht, und viele neue Denkanstöße hinsichtlich der Seminarthematik, aber auch hinsichtlich meiner Vorstellungen von Lehre, Forschung und meines Selbstverständnisses gesetzt. Ich bin immer noch im Prozess diese Eindrücke zu ordnen, jedoch lassen sich schon einige zusammenfassen und daraus möglicherweise hilfreiche Tipps, Ratschläge oder zumindest Impressionen entwickeln.

7.1 Forschungsfrage und -Design

Mein Q-Tutorium litt meines Erachtens unter einer deutlich zu weit gesetzten und zu theoretisch versierten Forschungsfrage. Die generelle Diskussion verschiedener theoretischer Ansätze zur Analyse von Gender in Computerspielen benötigt einen breiten theoretischen Unterbau: Neben geschlechtertheoretischen und medientheoretischen Grundlagen, fundieren auch die verschiedenen betrachteten Theoriestränge auf langen und umfangreichen Debatten. Diese in jeweils zwei Sitzungen gemeinsam zu erörtern und zu erproben ist kaum zu leisten, und brachte mich wiederholt in eine „Lehrer-Rolle“, in welcher ich das Gefühl hatte, den theoretischen Inhalt für die Teilnehmer_innen aufbereiten und vermitteln zu müssen. Dieses Problem ließ sich sicher durch höhere Ansprüche an die Tutant_innen hinsichtlich des Studiensemesters oder ihrer fachlichen Ausrichtung womöglich lösen, allerdings auf Kosten der Interdisziplinarität und Diversität der Gruppe – welche mir wichtig, und für die ich sehr dankbar war. Im Nachhinein würde ich die Forschungsfrage also spezifizieren und mich explizit nur einem der inhaltlichen Blöcke widmen um diesen gemeinsam genauer zu untersuchen, anstelle eine so umfängliche Art des Theorienvergleichs anzustrengen. So könnte alleine der Fragenkomplex, ob Spiele als „Text“ verstanden werden können, bereits ein Semester füllen und die theoretische Breite des Themas reduzieren, spezifizieren und straffen.

Auch im Forschungsdesign spiegelt sich dieses Problem wider. Trotz des sehr umfänglichen Theorieteils, welcher mit analytischen Übungen ausgeglichen werden sollte, blieb letztendlich doch nur Raum für einen ersten Einstieg in die unterschiedlichen Themen. Dass dieser oft mehr Fragen als Antworten hinterließ, war nur schwer zu vermeiden, und das Q-Tutorium bewegte sich zeitweise zu eng an einer Art Lektürekurs. Die Zweiteilung der Blöcke in eine Theorie- und eine Analyse-Sitzung funktionierte, wie oben erwähnt, eher mäßig – Die besten Sitzungen waren die, in denen Theorietexte sowohl besprochen und dann direkt analytisch auf kurze Online-Spiele bezogen wurden. Das gemeinsame Spielen förderte unser Gruppengefühl und war für das Seminar unerlässlich, allerdings technisch und zeitlich schwierig umzusetzen, wodurch es nur zwei, anstelle von den geplanten drei gemeinsamen Spielterminen gab. Zuletzt glaube ich, dass ich die Forschungsarbeiten in der Kolloquium-Phase ab der 10. Sitzung besser hätte unterstützen können. Die Idee, einen langen inhaltlichen Input an den Anfang zu setzen, daraufhin vier Sitzungen unabhängig an eigenen Projekten zu arbeiten und diese dann zu Präsentieren bietet kaum eine formalisierte Hilfestruktur, in der gemeinsam überprüft wird, wie der Forschungsprozess gerade läuft. Denn auch wenn ich mich selbst als mögliche Ansprechperson, und den Seminarraum als Ort für Fragen und Probleme angeboten habe, wurde davon wenig Gebrauch gemacht. Für mich würde ich also daraus drei kleinere Impressionen festhalten:

- Eine knappe, beziehungsweise spezifische Forschungsfrage formulieren, welche die theoretischen Inhalte spezifisch hält (aber nicht zwingend vorschreibt), vermeidet m.E. ausufernde und Lektürekurs-ähnliche Tutoriumsstruktur.
- Die theoretischen Inhalte relativ direkt an kleine Anwendungsversuche zu knüpfen, schaffte bei mir nicht nur ein besseres Verständnis dieser, sondern auch eine begeisternde und ermächtigende Gruppenerfahrung.
- Die Forschungsphase sollte eine relativ feste Struktur zu Rücksprache, Feedback und gemeinsamer Diskussion bieten, da diese m.E. nur auf Eigeninitiative basierend oft nicht genutzt wird.

7.2 Abschlussprojekte und -Präsentation

So begeistert ich von den finalen Präsentationen und Projekten war, konnte ich eine leichte Enttäuschung über den geringen Rücklauf von Ergebnissen nicht ablegen. Allerdings glaube ich nicht, dass eine Zwangsstruktur (z.B. Scheine erst nach Abgabe des finalen Produkts Ende März ausstellen) dieses Problem notwendigerweise gut gelöst hätte. Meines Erachtens nach ist es sinnvoll, von Beginn des Tutoriums an, eine klare Vorstellung der Abschlusspräsentation zu haben und diese begeistert zu kommunizieren, oder einen kontinuierlichen Dialog um die Form und Plattform der Präsentation im Seminar anzustrengen und dafür explizit eigene Sitzungen vorzusehen. Der geringe Rücklauf von Projekten nach Abschluss meines Seminars hängt meiner Meinung nach auch damit zusammen, dass ich die Form, den Ort und den Zeitpunkt der öffentlichen Präsentation erst zu spät spezifiziert hatte. Während von Beginn an klar war, dass es sich um eine Ausstellung handeln sollte, fehlten konkrete Informationen oder eine gemeinsame Besichtigung von Ausstellungsorten, welche die Motivation zur Fertigstellung und die Identifikation mit den eigenen Forschungsergebnissen womöglich gesteigert hätten.

7.3 Organisatorisches

Mein Q-Tutorium und die finale Präsentation benötigte umfängliche technische Ausstattung – HDMI Beamer (an die man eine PlayStation 4 anschließen kann), Fernseher, DVD-Player, Laptops. Meine Erfahrung mit der Ausleihe von Technik an der HU sind in dieser Hinsicht gemischt: Die Technik-Stellen der Fakultäten oder Institute waren ausgesprochen freundlich, aber haben mir regelmäßig erklärt, nicht für die Ausleihe zuständig zu sein. Stattdessen wurde ich an Menschen verwiesen, die mich an andere Menschen verwiesen, bis ich nach einer Stunde telefonieren wieder am Anfang der Telefonkette angekommen war. Letztendlich haben sich immer Wege und hilfreiche Personen gefunden um auch noch spontan Geräte auszuleihen, doch es ist sinnvoll schon früh herauszufinden, wer für die technische Ausstattung am eigenen Institut verantwortlich ist und an welche Stellen man sich wenden kann. Für die sehr umfangreiche technische Ausstattung, die unsere Abschlusspräsentation benötigte, haben wir vom CMS in der Grimm-Bibliothek mehrere Beamer und PCs gestellt bekommen, sowie den Technik-Verleih der UdK „Interflugs“ genutzt, der zwar alte, aber sehr eindrucksvolle Röhrenfernseher und DVD-Player für Zeitspannen von 7 Tagen verleiht.

Das Atrium der Medienwissenschaften ist ein ausgesprochen schöner und heller Raum, der sich für Ausstellungen eignet, aufgrund der umliegenden Büros jedoch ruhig bleiben muss und in dem sich Projektionen –wegen des Glasdaches– schwerer umsetzen lassen. Zudem gibt es im Atrium nur sehr wenig Laufpublikum, und es ist sinnvoll Veranstaltungen dort nachdrücklich zu bewerben.

7.4 Forschendes Lernen oder Forschendes Lehren?

Die Durchführung des Tutoriums und die Auseinandersetzung mit forschendem Lernen hat mich mehr Energie gekostet, als ich erwartet hatte, allerdings habe ich viel über Lehr- und Lernsituation, Forschungsversuche und die Grenzen meiner Belastbarkeit gelernt. Vor allem mit klassischen Seminarstrukturen und den Rollenansprüchen an Seminarleitungen zu brechen, ist nicht einfach, da ich Widerstände sowohl bei den Teilnehmenden als auch bei mir selbst bemerkt habe. Die Kontrolle über einen inhaltlichen Diskurs oder die Bearbeitung „meiner“ Forschungsfrage abzugeben und im Idealfall egalitär zur Disposition zu stellen fiel mir –und häufig auch den Tutant_innen- schwer, denn die Hierarchien zwischen Tutor und Tutant_innen halten sich zäh und lassen sich nicht wegdiskutieren.

Aus diesen Gründen würde ich behaupten, dass die Auflösung eines klassischen Seminarverhältnisses und das Abgeben einer Vermittlerrolle bei mir nur mäßig gelungen ist.

Auch die vorgesehene Hinführung und Einbindung der Studierenden in Forschungsprozesse ist keine leichte Aufgabe. Ich selbst habe in meinem Studium wenig aktive Forschung betrieben oder betreiben können und dies scheint in vielen geisteswissenschaftlichen Fächern ähnlich. Wenn man selbst nur vage Erfahrungen mit der praktischen Umsetzung von methodologischen oder analytischen Strukturen hat, fällt es umso schwerer diese den Tutant_innen bereitzustellen und gleichzeitig offen für Veränderung zu halten – denn dies setzt m.E. eine Form der Sicherheit mit deren Umgang voraus. Unsicherheiten hinsichtlich der eigenen Vorstellung des Forschungsprozesses können ebenfalls das forschende Lernen erschweren und einen dazu bringen, Tutorium und Forschung rigider zu gestalten. Ich bin an das Tutorium nicht als selbstsicherer „jung-Wissenschaftler“ mit innovativem und kohärentem Forschungsprojekt herangetreten bin, sondern als relativ unerfahren und neugierig, mit einem (wie mir jetzt scheint) holprigen Forschungsdesign und dem Wunsch, gemeinsam etwas auszuprobieren. Das macht forschendes Lernen oft zu einer Herausforderung, bei der stellenweises Scheitern nur schwer vermeidbar scheint.

8. Fazit

Trotz viel Selbstkritik und Zweifel bin ich zufrieden mit meinem Q-Tutorium. Nicht, weil ich glaube eine Forschungsfrage abschließend beantwortet zu haben, sondern weil ich gemeinsam mit einer diversen Gruppe ein für uns alle interessantes Thema bearbeiten konnte, und dabei eine Reihe von Ergebnissen entstanden sind, die mich enorm beeindruckten und die ihre Autor_innen weiter begleiten und an denen weiter gearbeitet wird – ich hatte nicht wirklich geglaubt, dass so vollendete Spiele mit so anspruchsvollen Konzepten als finale Projekte entstehen würden, das sich Menschen tatsächlich das erste Mal ans Programmieren wagen oder kurze Filme drehen. Auch wenn ich meinen Forschungsprozess und die Seminarplanung für kritikwürdig, und nicht ganz im Sinne des forschenden Lernens halte, glaube ich einen offenen und engagierenden Raum für eine erste wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computerspielen geboten zu haben. Gerade die ersten Sitzungen und die schiere Begeisterung einiger Tutant_innen, dass an der Universität überhaupt über Spiele gesprochen wird, sind mir in Erinnerung geblieben. Ich hoffe, dass diese Begeisterung der Tutant_innen nicht unter zahllosen Theorie-Exegesen begraben wurde, sondern stellenweise gesteigert wurde.