

LE MONDE

diplomatique

vom 13.12.2013

Am Anfang war Pong

Die erstaunliche Karriere der Videospiele

von Mathieu Triclot

Seitdem das Videospiele Anfang der 1960er Jahre von enthusiastischen Informatikstudenten am Massachusetts Institute of Technology (MIT) - dem Allerheiligsten des US-amerikanischen militärisch-akademischen Komplexes - erfunden wurde, hat es zahlreiche Wandlungen durchgemacht. Heute steht es an einem ähnlichen Wendepunkt wie einst der Film. Zunächst als reine Volksbelustigung abgetan - "ein Zeitvertreib für Analphabeten", ätzte Georges Duhamel in Bezug auf das Kino der 1930er Jahre -, zählt der Film schon lange zu den anerkannten Künsten. Wie so viele andere Kunstformen, so changiert auch das Videospiele zwischen industrieller Produktion und freischaffendem Werk.

Kulturgeschichtlich betrachtet ist die ästhetische Aufwertung des Videospiele sinnfällig. Sie ist Indiz für den neuartigen Umgang mit Bildern, und sie kündigt von einem deutlichen Richtungswechsel in der Art und Weise, wie wir das Spiel und das Spielen verstehen. Aber Videospiele sind nicht nur für die Sphäre des Spiels bedeutsam: Sie sind die einzige Kulturform, die - zum Besten wie zum Schlimmsten - aus der Mitte der weltweit einflussreichsten Technologie, der Informatik, erwächst und die "Überführung der Welt in Zahlen" begleitet.(2)

Dass Videospiele immer mehr Aufmerksamkeit erfahren, verdankt sich vor allem ihrem massenhaften Gebrauch. Dabei trifft das Stereotyp vom Jugendlichen, der sich zum Spielen in sein Zimmer verkriecht, nur die halbe Wahrheit. Tatsächlich handelt es sich um ein gesamtgesellschaftliches Phänomen, unabhängig von Alter, Geschlecht, Sozialisation oder Wohnort. Die meisten "zocken" tatsächlich nur gelegentlich, die richtig passionierten Spieler sind immer noch in der Minderzahl. Laut einer Umfrage des Forschungsprojekts "Ludespace"(3) spielt von zehn Erwachsenen gerade mal einer "jeden oder fast jeden Tag".

Doch mit der einfachen Gegenüberstellung von Spieler/Nichtspieler lassen sich die unterschiedlichen Spielpraktiken kaum erfassen, die durch das jeweilige Spiele-Genre, den Ort und die Art der Anwendung sowie das damit verbundene Sozialverhalten erheblich differieren.

Dies zeigt sich insbesondere beim Vergleich der Generationen und Geschlechter: Unter den 25- bis 34-jährigen Franzosen bezeichnen sich über 80 Prozent als regelmäßige Spieler, bei den 45- bis 59-Jährigen sinkt der Anteil auf 50 Prozent und bei den über 60-Jährigen auf weniger als 40 Prozent. Mehr als vier von zehn Männern spielen einmal in der Woche, bei den Frauen sind es drei von zehn.

Anders als man annehmen könnte, zeigt das Forschungsprojekt "Ludespace" auch, dass Videospiele, sei es bei Kindern oder Erwachsenen, nicht zwingend andere Freizeitaktivitäten verdrängen. Im Allgemeinen gehen die Gamer ebenso oft ins Kino oder ins Museum wie Leute, die nicht spielen, und sie treiben auch genauso häufig Sport oder spielen ein Musikinstrument.

Allmählich scheint sich jedoch die Kluft zwischen der Realität der Spielpraxis und ihrer öffentlichen Wahrnehmung zu schließen. Gefärbt von moralischer Panikmache, ging es beim Thema Videospiele lange Zeit vor allem um Sucht, Gewalt und Aufmerksamkeitsstörungen.

Ein schlagendes Beispiel für diesen vorherrschenden Diskurs lieferte am 3. November eine Reportage über die "Paris Game Week" auf France 2. Dort hieß es zum Beispiel, man müsse schon befürchten, dass Familienmütter, die dem Spiel verfallen

seien, ihre Kinder und Ehemänner verhungern lassen könnten. "Videospiele sind weit mehr als eine Leidenschaft, sie sind eine Sucht", behauptete der Reporter, den die jüngsten Berichte aus der Wissenschaft offenbar nicht scherten. Denn tatsächlich konnte bislang "keine Studie belegen, dass von Bildschirmen eine Suchtgefahr ausgeht, wohlgerne auch nicht für Heranwachsende".(4)

Dass Videospiele neuerdings als eigenständiges kulturelles Phänomen immer mehr Anerkennung erfahren, zeigen die zahlreichen Ausstellungen der letzten Jahre: "MuseoGames" im Pariser Conservatoire National des Art et Métiers; "Game Stories" im Grand Palais und "Joue le jeu" im Gaîté lyrique, dem Zentrum für moderne Musik und digitale Künste. Noch bis August 2014 zeigt die Cité des sciences in Paris die Langzeitausstellung "Jeux video", im Washingtoner Smithsonian American Art Museum lief von März bis September 2012 "The Art of Video Games", und in Berlin steht mittlerweile "Europas erstes Computerspielmuseum". Auch die Wissenschaft interessiert sich für Computerspiele, wie man an den neuen universitären Zentren sieht, die in Anlehnung an die angelsächsischen "Game Studies" eingerichtet werden.

Die kulturelle Aufwertung ging natürlich zuerst von den Spielern selbst aus, die Videospiele, die ökonomisch nicht mehr von Interesse sind, nicht nur archivieren, sondern durchaus kritisch mit der Materie umgehen, von der Spieleproduktion bis zur Auseinandersetzung mit den Entwicklern.

Das Phänomen der Computerspiele ist nicht auf den einsamen Dialog zwischen Spieler und Bildschirm beschränkt. Im Gegenteil: Die Spieler-Communitys organisieren sogar richtige Festivals und Spektakel, wie zum Beispiel in Frankreich die "Superplays" (Meisterspieler treten öffentlich gegeneinander an) oder "Speed Runs" (hier geht es um die systematische Suche nach dem schnellsten Weg durch ein Spiel). Oder die Spieler erstellen Let's-play-Videos, also kommentierte Spielsessions, die sie ins Internet stellen.

Virtuelle Axt, Spitzhacke und Schaufel

Wie ausgeprägt die Fankultur inzwischen ist, lässt sich etwa an dem Programm des 2007 gegründeten französischen Verlags Pix'n Love ablesen, dessen Angebot von Romanen über die "Assassin's Creed"- oder "Halo"-Saga bis zur "Bibel"-Reihe über die Geschichte von Amiga bis Nintendo reicht.

Die kulturelle Karriere des Videospieles lässt sich am ehesten mit derjenigen des Kinos vergleichen. Beide wurden anfangs lediglich als technische Spielereien "ohne Zukunft" abgetan. Dann dienten sie als eine Art Jahrmarktsattraktion, bevor sie sich zu einer echten Kulturindustrie entwickelten, um schließlich die Weihen der ästhetischen und akademischen Anerkennung zu erfahren.

Auch der Erfindungsreichtum im Kontext der Videospiele hat zu ihrer wachsenden Anerkennung beigetragen und verdankt sich größtenteils dem gestiegenen Einfluss unabhängiger Entwicklerfirmen. Das Aufkommen des digitalen Downloads, der Vertrieb über das Netz, der die über herkömmliche Verkaufswege etablierte Dominanz der großen Spiele- und Konsolenhersteller unterwandert, oder in jüngster Zeit der Erfolg von Crowd-Funding-Systemen wie Kickstarter haben Nischenmärkte geschaffen, in denen kleine Teams von Spieleentwicklern außerhalb des von der Industrie vorgegebenen Kanons existieren können.

Der Einfluss der Marketingabteilungen auf den Produktionsprozess von Kulturgütern führt meistens dazu, dass einmal erprobte Konzepte - der Logik der Blockbuster folgend - nur noch wiederholt werden. Umgekehrt gilt, dass die Unabhängigkeit von Produktionsteams eine Grundvoraussetzung für Kreativität und Risikobereitschaft darstellt. Der ungeheure Erfolg des Indie Open-World-Spiels "Minecraft", das ursprünglich von einem einzigen Programmierer entwickelt wurde, ist mit mehr als 30 Millionen verkauften Exemplaren das beste Beispiel.

Mit seinem auf das nötigste reduzierten grafischen Stil lässt "Minecraft" der Fantasie des Spielers freien Lauf. Ausgerüstet mit Spitzhacke, Schaufel und Axt, kann der Spieler die Welt, in der er sich bewegt, von Grund auf verändern. Die Spielwelt besteht lediglich aus würfelförmigen Blöcken unterschiedlichen Materials (Sand, Stein, Kohle, verschiedene Metalle und so weiter), die abgebaut und weiterverarbeitet zu anderen Blöcken umgeformt werden können, welche die Spieler nach Belieben zusammensetzen können. Um dieses Spiel, dessen Form als "offene Welt" oder "Sandkasten" bezeichnet wird, hat sich eine riesige Fangemeinschaft geschart, die die erstaunlichsten virtuellen Werke kreiert, vom Musikautomaten bis zur Rekonstruktion des antiken Rom. Die Fülle der kreativen Werke, die in einem dialektischen Zusammenspiel aus privater Aneignung und gemeinschaftlicher Arbeit entstehen, ist bezeichnend für die Geschichte der Informatik insgesamt. Das

Videospiel ist ein Kulturgut, das zunächst außerhalb des Marktgeschehens erschaffen wurde: In den 1960er und 1970er Jahren profitierten die virtuellen Innovationen an den Universitäten und Colleges der USA von einer durch und durch gemeinschaftlich-kooperativen Logik.

Die ersten kommerziellen Spiele tauchten 1972 nach dem Erfolg von "Pong" auf. Mit der Welle der Arcade-Spielhallen, mit "Space Invaders" oder "Pac-Man", wurde die ursprüngliche Hacker-Produktionsphilosophie durch finanzielle Rentabilität und den Schutz des Urheberrechts abgelöst.

Aufstieg zum Kulturgut

Aber die Methoden der Amateure spielten weiterhin eine tragende Rolle, sei es durch "mods" (Modifikationen existierender Spiele) oder "machinimas" (digitale Videoclips, die direkt auf den Game-Engines realisiert werden, das Kunstwort setzt sich aus "machine" und "cinema" zusammen). Im Sinne der Argumentation, wie sie die Videospiele-Designerin Anna Anthropy in dem Manifest "Rise of the Videogame Zinesters"⁵ vertritt, mag man sich fragen, ob eine mögliche Zukunft jenseits der "Independants" etwa in einer nichtprofessionellen Machart liegen könnte, bei der jeder sein Spiel nach eigenem Gusto erstellt - kürzer, einfacher, aber auch intimer oder politischer - nach dem Modell der Fanzines in Comics und aufbauend auf vorhandenen Programmbausteinen.

Das Videospiel hat inzwischen längst den engen Rahmen seines Genres überwunden und beeinflusst Bereiche, die bislang keinerlei Bezug zu ihm hatten. Insbesondere dienen die Spiele als Kommunikationsmittel, die aus allen erdenklichen Gründen und für die unterschiedlichsten Akteure eingesetzt werden.

Von einigen wird das Videospiel zudem als das ideale Wirtschaftsgut des modernen Kapitalismus betrachtet, das heißt als eine Ware, die nicht nur die technischen und logistischen Anforderungen erfüllt, sondern auch die mit dem Produkt verknüpften Werte und Affekte.⁽⁶⁾ Das Auto und das standardisierte Eigenheim der amerikanischen Vorstädte haben diese Rolle im Zeitalter des Fordismus eingenommen. Das Videospiel hingegen - digitales Objekt, Resultat einer globalisierten Produktionskette und von den kurzlebigen Prinzipien des Marketings und der Werbung imprägniert - ist der ideale Kandidat für den modernen Kapitalismus.

Das Videospiel erzeugt echte Erlebnisse, die vom Rechner und dem Bildschirm "bereitgestellt" werden. Diese innige Beziehung zum digitalen Gerät und seinen simulierten Welt ist eine seiner originellsten Eigenschaften. Im schlimmsten Fall sind die Videospiele nichts anderes als eine Unterwerfung unter die Macht des Digitalen, die stupide Wiederholung immer gleicher Aufgaben, die standardisierte Arbeitsvorgänge unter dem fadenscheinigen Deckmantel des Spaßes nachäfft. Im besten Fall besitzen sie jedoch die unübertroffene Fähigkeit, unsere Einbindung in die Maschinerie des Digitalen zu hinterfragen und zu durchkreuzen.

Fußnoten:

(1) Georges Duhamel, "Spiegel der Zukunft", Berlin (S. Fischer) 1930.

(2) Alain Desrosières, "Die Politik der großen Zahlen. Eine Geschichte der statistischen Denkweise", Berlin (Springer) 2005.

(3) Das Projekt "Ludespace: Les espaces du jeu vidéo en France" wurde an der Université François Rabelais in Tours durchgeführt. Siehe auch Vincent Berry, Samuel Coavoux, Samuel Rufat und Hovig Ter Minassian, "Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France?", in: Olivier Lejade und Mathieu Triclot (Hg.), "La Fabrique des jeux vidéo", Paris (La Martinière) 2013.

(4) Jean-François Bach, Olivier Houdé, Pierre Léna und Serge Tisseron, "L'enfant et les écrans. Un Avis de l'Académie des sciences", Paris (Le Pommier) 2013.

(5) Anna Anthropy, "Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form", New York (Seven Stories) 2012.

(6) Siehe Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter, "Digital Play: the Interaction of Technology, Culture, and Marketing", Montreal (McGill University Press) 2003.

Aus dem Französischen von Dirk Höfer

Mathieu Triclot ist Dozent an der Technischen Universität von Belfort-Montbéliard. Er kuratierte in Paris die Ausstellung "Jeux vidéo" in der Cité des sciences et de l'industrie, die noch bis zum 14. August 2014 läuft.

Le Monde diplomatique Nr. 10285 vom 13.12.2013, 347 Zeilen, Mathieu Triclot

