NATUR UND LANDSCHAFT
Zeitschrift für Naturschutz und Landschaftspflege

97. Jahrgang 2022 Heft 4 Seiten 185-190 DOI: 10.19217/NuL2022-04-04

Felix Zimmermann

Imaginationen von Natur und Umwelt im digitalen Spiel - medienspezifische Typologie sowie Potenziale für die Naturschutzkommunikation

Imaginations of nature and environment in the digital game: Media-specific typology and potential for nature preservation communication

Der Autor exploriert Natur- und Umweltdarstellungen im digitalen Spiel, indem er diese erstens in den Kontext der Green Game Studies einbettet. Zweitens wird der ontologische Status von Natur im digitalen Spiel bestimmt, indem natürlich scheinende Umgebungen in diesen Spielen als menschengemachte Umwelten vorgestellt werden, die bestimmte Zwecke in den je spezifischen Spielkontexten erfüllen. Drittens werden die unterschiedlichen Typen dieser Umweltdarstellungen dargelegt - darunter beispielsweise Umwelt als hyperreale Schönheit, Umwelt als Rohstoff- und Ressourcenlager oder Umwelt als emergentes System - und mit Fallbeispielen in Verbindung gebracht. Viertens werden diese Überlegungen derart weiterentwickelt, dass eine Beantwortung der Frage nach einer möglichen Sensibilisierung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen für den Naturschutz durch digitale Spiele möglich wird. Natur- und Umweltdarstellungen in digitalen Spielen werden damit schlussendlich als Teil einer populärkulturellen Medienrealität verortet, in der das Natur-Mensch-Verhältnis selbst zunehmend in den Vordergrund der Erlebniswelten gerückt wird.

The author explores representations of nature and the environment in digital games by firstly embedding them in the context of Green Game Studies. Second, the ontological status of nature in digital games is determined by presenting seemingly natural landscapes in these games as man-made environments that serve specific purposes in their respective game contexts. Third, the different types of these environmental representations - including, for example, environment as hyperreal beauty, environment as a storehouse of raw materials and resources, or environment as an emergent system - are outlined and placed in relation to case studies. Fourth, these considerations are further developed in such a way that an answer to the question of a possible sensitisation of children, adolescents and young adults for nature conservation through digital games becomes possible. Representations of nature and the environment in digital games are thus ultimately framed as part of a popular-cultural media reality in which the nature-human relationship itself is increasingly moved to the foreground of the worlds of experience.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

Verlag W. Kohlhammer

Kohlhammer

Imaginationen von Natur und Umwelt im digitalen Spiel – medienspezifische Typologie sowie Potenziale für die Naturschutzkommunikation

Imaginations of nature and environment in the digital game: Media-specific typology and potential for nature preservation communication

Felix Zimmermann

Zusammenfassung

Der Autor exploriert Natur- und Umweltdarstellungen im digitalen Spiel, indem er diese erstens in den Kontext der Green Game Studies einbettet. Zweitens wird der ontologische Status von Natur im digitalen Spiel bestimmt, indem natürlich scheinende Umgebungen in diesen Spielen als menschengemachte Umwelten vorgestellt werden, die bestimmte Zwecke in den je spezifischen Spielkontexten erfüllen. Drittens werden die unterschiedlichen Typen dieser Umweltdarstellungen dargelegt – darunter beispielsweise Umwelt als hyperreale Schönheit, Umwelt als Rohstoff- und Ressourcenlager oder Umwelt als emergentes System – und mit Fallbeispielen in Verbindung gebracht. Viertens werden diese Überlegungen derart weiterentwickelt, dass eine Beantwortung der Frage nach einer möglichen Sensibilisierung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen für den Naturschutz durch digitale Spiele möglich wird. Natur- und Umweltdarstellungen in digitalen Spielen werden damit schlussendlich als Teil einer populärkulturellen Medienrealität verortet, in der das Natur-Mensch-Verhältnis selbst zunehmend in den Vordergrund der Erlebniswelten gerückt wird.

Natur – Umwelt – Green Game Studies – Naturromantik – Ressourcen – Klimawandel – Anthropozentrismus – Biozentrismus

Abstract

The author explores representations of nature and the environment in digital games by firstly embedding them in the context of Green Game Studies. Second, the ontological status of nature in digital games is determined by presenting seemingly natural landscapes in these games as man-made environments that serve specific purposes in their respective game contexts. Third, the different types of these environmental representations – including, for example, environment as hyperreal beauty, environment as a storehouse of raw materials and resources, or environment as an emergent system – are outlined and placed in relation to case studies. Fourth, these considerations are further developed in such a way that an answer to the question of a possible sensitisation of children, adolescents and young adults for nature conservation through digital games becomes possible. Representations of nature and the environment in digital games are thus ultimately framed as part of a popular-cultural media reality in which the nature-human relationship itself is increasingly moved to the foreground of the worlds of experience.

Nature – Environment – Green Game Studies – Romanticism of nature – Resources – Climate change – Anthropocentrism – Biocentrism

Manuskripteinreichung: 23.3.2021, Annahme: 14.1.2022 DOI: 10.19217/NuL2022-04-04

1 Einleitung

Über 36 Mio. Exemplare des digitalen Spiels **Red Dead Redemption 2** (Rockstar Games, 2018, USK[1] ab 18 Jahren) wurden mittlerweile verkauft (vgl. Knezevic 2021). Damit zählt das sog. Open-World-Spiel (Erläuterungen zu Fachbegriffen siehe Glossar im Online-Zusatzmaterial unter https://online.natur-und-landschaft.de/zusatz/4_2022_A_Zimmermann) zu den 15 meistverkauften Spielen aller Zeiten. Spielerinnen und Spieler von Red Dead Redemption 2 reiten viele Stunden lang über wogende Wiesen, durch dichte Wälder, vorbei an rauschenden Flüssen und treten dabei in Kontakt mit einer simulierten Flora und Fauna, inspiriert von der realweltlichen Tier- und Pflanzenwelt der USA im ausgehenden 19. Jahrhundert. Kritikerinnen und Kritiker lobten Red Dead Redemption 2 u. a. für seine Ökosystemsimulation (vgl. Ali 2018) oder bezeichneten es gar als „Open World Human Nature Simulator" (Hamilton 2018). Ließe sich damit konsequenterweise von einer virtuellen Natur im digitalen Spiel sprechen?

2 Natur im digitalen Spiel und die Green Game Studies

Eine Betrachtung dessen, was im digitalen Spiel Natur zu sein scheint, muss die spezifische Medialität des digitalen Spiels als einen von Programmcode strukturierten Gegenstand ernst nehmen. Wie unter einem Brennglas zeigt sich in der vielfältigen Spielelandschaft, wie Imaginationen von Natur und Umwelt in Spielmechaniken und -welten übersetzt und so reproduziert werden. Gleichzeitig

1 Die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle", kurz „USK", stellt rechtlich verbindliche Alterskennzeichen für digitale Spiele aus. Obwohl sich die Bestimmung konkreter Zielgruppen für die meisten Spiele schwierig gestaltet, geben die Alterskennzeichen zumindest Hinweise darauf, ob die Spiele auch für Jugendliche geeignet sind.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

sind digitale Spiele Experimentierkammern für eine zeitgemäße Neujustierung einer Mensch-Natur-Dichotomie im Angesicht des Klimawandels. So versteht Alenda Y. Chang bestimmte digitale Spiele als von der Realität abgegrenzte, mit eigenen Regeln operierende Gebilde, in denen ein Experimentieren mit Natur nicht nur möglich, sondern forciert wird (vgl. Chang 2019: 17 ff.). Sie sind damit zwar abgegrenzt von der realen Welt, aber keinesfalls ohne Einfluss auf diese. Im Gegenteil: Sie „reflektieren und konstruieren eben auch Politik, Gesellschaft und Kultur. Sie vermitteln Erfahrungen" (Pfister 2018: 4). Zu fragen ist mit Blick auf die Naturschutzkommunikation, welche Erfahrungen sie konkret ermöglichen und welche Imaginationen von Natur bzw. Umwelt sich hieraus ableiten lassen.

Abb. 1: Der Protagonist des Spiels Red Dead Redemption 2 blickt hinab in ein nebelverhangenes Tal. Vergleiche zum „Wanderer über dem Nebelmeer" von Caspar David Friedrich drängen sich auf. (Quelle: Red Dead Redemption 2)

Fig. 1: The protagonist of the Red Dead Redemption 2 game looks down into a valley shrouded in fog. Comparisons to Caspar David Friedrich's "Wanderer above the sea of fog" come to mind. (Source: Red Dead Redemption 2)

Allerdings gibt es, wie etwa Hans-Joachim Backe betont, grundsätzlich keine natürlichen Umgebungen in Spielen, sondern nur solche, die programmiert wurden, um diesen Eindruck zu vermitteln (vgl. Backe 2017: 43 f.; Chang 2019: 8). Das, was im digitalen Spiel wie Natur erscheint, erfüllt damit zwar auf der einen Seite ästhetische Funktionen in dem Sinne, dass es als „phänomenologisch zusammengewirktes ästhetisches Gebilde" (Möring, Schneider 2018: 5) zur Entstehung wahrnehmbarer Atmosphären (nach Böhme 2013; vgl. auch Zimmermann 2021) beiträgt. Auf der anderen Seite dienen natürlich scheinende Umgebungen in digitalen Spielen aber besonders dazu, bestimmte Spielhandlungen, genannt Gameplay, zu ermöglichen. Marc Bonner betont deswegen, dass die „vermeintlich wilden oder ursprünglichen Landschaften folglich **asymmetrisch** auf den Handlungshorizont der Spieler*innen hin geformt [sind]" (Bonner 2018), und sieht daher eine Verwandtschaft der Arbeit von sog. Environment Artists mit Praktiken der Architektur (vgl. ebd.). Natur im digitalen Spiel ist damit immer zu denken als menschengemachte Natur, die bestimmte Zwecke in den je spezifischen Spielkontexten erfüllt. Dem folgend soll im weiteren Verlauf dieses Aufsatzes eher von Umwelt als von Natur gesprochen werden, eine begriffliche Trennung, die sich auch in den zentralen deutschsprachigen Texten im Forschungsfeld der sog. Green Game Studies[2] (Chang, Parham 2017: 3) wiederfindet, um den menschlichen Bezug und Ursprung dessen, was im Spiel wie Natur erscheint, zu betonen.

Nachdem nun geklärt wurde, ob und inwiefern von Natur im digitalen Spiel zu sprechen ist, gilt es, eine spezifische Umwelttypologie im Spannungsfeld von Handlung und Wahrnehmung anhand ausgewählter digitaler Spiele vorzustellen. Dieser Beitrag ist dabei als Überblick über die Themen zu verstehen, die im Moment im Kontext der Green Game Studies diskutiert werden, und soll als Einstieg in dieses Forschungsfeld fungieren. Die dargelegte Umwelttypologie stellt den Versuch dar, diese Diskursfelder zu ordnen, zu systematisieren und damit für ein breites Publikum zugänglich zu machen. So werden Spiele vorgestellt, die Umwelt als hyperreale Schönheit romantisieren (Abschnitt 3.1), die Umwelt als Rohstoff- und Ressourcenlager inszenieren (Abschnitt 3.2) und die Umwelt als emergentes System spielbar machen (Abschnitt 3.3). Ebenso werden Spiele gezeigt, die Umweltzerstörung durch menschliches Handeln erfahrbar machen (Abschnitt 3.4) und die eine anthropozentrische Weltsicht in Frage stellen (Abschnitt 3.5, S. 188). Abschließend wird diskutiert, welche Implikationen sich aus diesen Typen für eine Kommunikations- und Bildungsarbeit im Naturschutz ergeben, welche Aussagen sich dementsprechend über die Medienrealität von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen treffen lassen und ob bestimmte Spiele zur Sensibilisierung für den Naturschutz eingesetzt werden könnten.

3 Umwelttypologie des digitalen Spiels

3.1 Umwelt als hyperreale Schönheit

Einige digitale Spiele, wie **Assassin's Creed Origins** (Ubisoft, 2017, USK ab 16 Jahren), **theHunter: Call of the Wild** (Expansive Worlds, 2017, USK ab 12 Jahren) oder das bereits angeführte Red Dead Redemption 2 haben sich der Reproduktion einer möglichst realistischen Raumerfahrung verschrieben. Sie sind dabei allerdings, so betont Gundolf Freyermuth, eher als „hyperrealistisch" (Freyermuth 2015: 88) zu bezeichnen, weil sie zwar annähernd fotorealistisch erscheinen, aber der Realitätsbezug für die dargestellte Umwelt nicht gegeben ist.[3] So ist dann auch die Umwelt, die Red Dead Redemption 2 anbietet, nicht nur visuell beeindruckend, sondern v. a. schöner als die Realität. Die Weiten des Grenzlands erscheinen im Licht der auf- oder untergehenden Sonne mehr wie ein romantisches Naturgemälde denn wie realweltliche Natur (Abb. 1). Möring, Schneider (2018: 3) sprechen hier von „Natur als Kulisse".

Besonders die Spiele des Entwicklers Rockstar Games nehmen das Ziel eines „environmental realism" (Chang 2019: 22) ernst, aber eben nicht nur oberflächlich-visuell, sondern als komplexes, in Wechselbeziehung stehendes System (vgl. ebd.). Hierbei spielt nicht zuletzt die Simulation von Wetterphänomenen eine entscheidende Rolle (vgl. Barton 2008). Laut der Red Dead Redemption 2 Wildlife Database (GTABase 2021) können außerdem 235 verschiedene Tierarten und Unterarten im Spiel angetroffen werden; es gibt mittlerweile dezidierte Untersuchungen zu den Pferden im Spiel (Dreier, Hawranke 2020) oder zur Eignung des Spiels für die Vogelbeobachtung (Lund 2019). Hinzu kommt, dass besonders die langen Reitpassagen in Red Dead Redemption 2, die kein aktives Handeln

2 Ein Überblick über den Forschungsstand der Green Game Studies würde den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen. Einen solchen bieten beispielsweise Möring, Schneider (2018: 2 ff.) oder Chang, Parham (2017). Eine Sammlung essayistischer Annäherungen an die Green Game Studies findet sich in Schiffer et al. (2020).

3 Zahlreiche weitere Beispiele ließen sich anführen, wobei zu bedenken ist, dass sich mit fortschreitender technologischer Entwicklung auch stets die Messlatte dafür verschiebt, was als realistische Umweltdarstellung im digitalen Spiel gilt.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

der Spielerinnen und Spieler verlangen, eine spezifische Rezeptionshaltung nahelegen und damit Fragen zum Mensch-Natur-Verhältnis aufrufen (vgl. Brown 2014: 402; siehe auch Zimmermann 2022). Hier lassen sich Parallelen ziehen zu einem empathischen Verhältnis zu virtuellen Landschaften, das Laura op de Beke identifiziert (vgl. op de Beke 2018: 16), und zu dem, was als „Slow Movement" (Green 2008) im Umgang des Menschen mit seiner Umwelt bekannt ist, der Betonung also einer bewussteren Auseinandersetzung mit dieser in Bezug auf Wahrnehmung und Handeln.

3.2 Umwelt als Rohstoff- und Ressourcenlager

In demselben Spiel zeigt sich noch ein anderer Umwelttyp, der auch prominent in anderen digitalen Spielen zu identifizieren ist. Daniel Vella (2013: 8) spricht unter Rückgriff auf Martin Heidegger von Umwelt im Spiel als **„standing-reserve"**, im Sinne von „dem Menschen zuhanden". Auch Möring, Schneider (2018: 3) suchen den Bezug zu Vella, wenn sie konsequenterweise von „Umwelt als Ressource" sprechen. Umwelt bzw. die diese Umwelt bildenden Landschaften sind damit verstanden als nutzbare Materialquellen (vgl. Vella 2013: 8) und viele Spiele geben Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit bzw. fordern eher, für den eigenen Spielfortschritt Umwelt derart zu verstehen.

So können von den genannten 235 Tierarten und Unterarten in Red Dead Redemption 2 genau 166 gejagt und deren Felle, Fleisch und Eingeweide für den Verkauf oder das sog. Crafting genutzt werden (GTABase 2021). Immerhin wird, das betont auch schon Backe (2017: 50), die Jagd im Spiel nicht trivialisiert, weil das Häuten der Tiere recht explizit dargestellt wird. Ein lukratives und damit attraktives Unterfangen bleibt es dennoch (vgl. Backe 2017: 50).[4]

Auf die Spitze getrieben ist dieser Umwelttyp und das damit verbundene Crafting in den sog. Survival Games. Diesem Genre zugehörig ist – zumindest im Spielmodus „Überleben" – das weltweit erfolgreiche und v.a. bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebte Spiel **Minecraft** (Mojang, 2009, USK ab 6 Jahren). Wie Vella betont, ist das Überleben in diesem Spiel nur ganz zu Beginn von Relevanz: Danach geht es v.a. darum, die Umwelt zu dekonstruieren und nach Belieben neu zu konstruieren (vgl. Vella 2013: 10). Dieses Grundprinzip einer Umwelt als Rohstofflieferant für die Verwirklichung der spielweltlichen Träume der Spielerinnen und Spieler zieht sich durch zahlreiche weitere Survival Games, wie **Terraria** (Re-Logic, 2011, USK ab 6 Jahren), **No Man's Sky** (Hello Games, 2016, USK ab 6 Jahren) oder **Forager** (HopFrog, 2019, USK ab 0 Jahren), aber z.B. auch durch sog. Aufbaustrategiespiele wie **Anno 1800** (Ubisoft Mainz, 2019, USK ab 6 Jahren) oder durch Farming Games wie **Stardew Valley** (ConcernedApe, 2016, USK ab 6 Jahren). In diesem Verständnis von Umwelt ist der Anthropozentrismus auf die Spitze getrieben und eng mit dem Bedürfnis von Spielerinnen und Spielern nach Handlungsmacht (Agency) verzahnt. Umwelt ist in die algorithmische Logik des digitalen Spiels überführt (vgl. Brown 2014: 398). Nicht zuletzt wegen der genannten und sehr erfolgreichen Spiele lässt sich hier von einem der am weitesten verbreiteten Umwelttypen im digitalen Spiel sprechen, der in seiner geradezu selbstverständlichen Inszenierung einer Ausbeutung von Umwelt sicherlich kritikwürdig ist. Wie sich jedoch noch zeigen wird, steckt in diesen etablierten Mechanismen des Rohstoffabbaus durch die Spielerinnen und Spieler durchaus auch ökokritisches Potenzial, das von einigen digitalen Spielen herausgearbeitet wird.

3.3 Umwelt als emergentes System

So lassen sich einige Spiele identifizieren, die wie ökologische Experimentierkammern für die Spielerinnen und Spieler fungieren, dabei aber keine vereinfachte Darstellung von Umwelt als (nahezu) grenzenloses Rohstofflager, sondern als komplexes, emergentes System anbieten. Emergente Systeme sind solche Systeme, die trotz begrenzter Zahl an Regeln und interagierender Elemente unvorhersehbare Ergebnisse produzieren. Ein emergentes System ist dabei als Ganzes mehr als die Summe seiner Bestandteile (vgl. Salen, Zimmerman 2004: 170). Dass sich digitale Spiele so gut dafür eignen, das emergente System Umwelt greifbar zu machen, liegt nicht zuletzt darin begründet, dass digitale Spiele selbst emergente Systeme sind. Im digitalen Spiel ist dieses emergente System als „space of possibility" (ebd.: 165) zu verstehen, d.h., der Reiz des Spielens liegt gerade darin, in dieses System einzugreifen – nur so entsteht „meaningful play" (ebd.). Dieser Handlungsraum kann und wird in manchen Spielen nun der realweltlichen Umwelt nachempfunden. Spiele, die einen solchen Zugang verfolgen, können nach Chang als Mesokosmen verstanden werden, also als Arenen, die zwischen Feld- und Laborstudien changieren und dabei ausgewählte Regeln und Elemente des Systems Umwelt replizieren. Entscheidend ist, dass diese Regeln und Elemente den Spielerinnen und Spielern zum Experimentieren zur Verfügung gestellt werden (vgl. Chang 2019: 19 f.).

Zu nennen sind hier Spiele wie **Banished** (Shining Rock Software, 2014, USK ab 12 Jahren) oder **Frostpunk** (11 bit studios, 2018, USK ab 16 Jahren), besonders aber **Oxygen Not Included** (Klei Entertainment, 2019, USK nicht geprüft), das sich explizit einem experimentellen Zugang zur Emergenz von Umwelt verschrieben hat. Spielerinnen und Spieler werden in diesem Spiel damit beauftragt, eine Weltraumkolonie auf einem Asteroiden aufzubauen, und müssen sich dabei u.a. der ökologischen Herausforderung einer endlichen Versorgung mit Wasser und Sauerstoff stellen. Es gilt, die sog. Duplicants mit dem zu versorgen, was sie zum Überleben brauchen. Ermöglicht und gleichzeitig erschwert wird dies durch eine elaborierte Simulation der physikalischen Eigenschaften von Flüssigkeiten und Gasen. So müssen etwa Luftfilter in der Basis aufgestellt werden, um das überschüssige CO_2 über komplexe Rohrsysteme aus den Aufenthaltsräumen der Duplicants herauszupumpen, oder Filtersysteme entwickelt werden, um die Abwässer der Duplicants zu reinigen und wieder zu nutzbarem Wasser zu machen.

3.4 Umweltzerstörung durch menschliches Handeln

Wie Chang betont, lässt sich von einer bedeutsamen Entwicklung im Kontext digitaler Spiele sprechen, wenn – entgegen der bisher gängigen Praxis – die „ecological slow violence" (Chang 2019: 194) in Spielen nicht ausgeblendet, sondern explizit als Spielmechanik greifbar gemacht wird. Ein Spiel wie Oxygen Not Included also, das nicht nur die stete Instabilität einer bewohnbaren Atmosphäre zeigt, sondern ebenfalls die menschlichen Abfallprodukte als Teil und Herausforderung eines solchen Systems visualisiert, ist in diesem Kontext hervorzuheben.

Allerdings sollte nicht unterschätzt werden, dass Oxygen Not Included als sog. Indie-Spiel eher einen Nischentitel für ein kleines Publikum darstellt. Doch auch in einigen weltweit erfolgreichen Großproduktionen ließ sich in den letzten Jahren ein Wandel in der Art und Weise der Naturdarstellung feststellen. Besonders zu nennen ist hier neben **Anno 2070** (Ubisoft, 2011, USK ab 6 Jahren) oder **Tropico 6** (Limbic Entertainment, 2019, USK ab 12 Jahren) das Spiel **Civilization VI: Gathering Storm** (Firaxis, 2019, USK ab 12 Jahren), eine Erweiterung für das bereits 2016 erschienene Hauptspiel **Civilization VI** (Firaxis, 2016, USK ab 12 Jahren). Die Civilization-Reihe ist seit 1991 für ihre spezifische Spielmechanik bekannt, die darauf basiert, dass Spielerinnen und Spieler die Geschicke eines Imperiums lenken und durch Erkundung,

4 Backe bezieht sich hier auf den Vorgänger von Red Dead Redemption 2, doch seine Ausführungen sind auch für das hier im Blick stehende Spiel zutreffend. Weitere Ausführungen zum Verhältnis von Tier und Mensch im digitalen Spiel finden sich in Abend, Hawranke (2016). Eine ökokritische Perspektive auf das Jagen in der Spielserie theHunter wird in Felczak (2020) angeboten.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

Expansion, Ausbeutung und Auslöschung zur Weltherrschaft gelangen (vgl. z. B. Mol et al. 2017). Hierzu müssen Spielerinnen und Spieler von der Steinzeit bis ins Informationszeitalter voranschreiten und immer neue Technologien einsetzen. Erst mit Gathering Storm wird das Klima Teil dieser spielbaren Alternativweltgeschichte.[5] Ein neuer Informationsbildschirm, betitelt mit „World Climate", zeigt nun die Auswirkungen eines steigenden CO_2-Levels auf die weltweite Temperaturentwicklung und entsprechend auch auf Polareis und Meeresspiegel. Außerdem wird die Wahrscheinlichkeit für Katastrophen wie Stürme, Überflutungen und Dürren angegeben (Abb. 2).

Die fest in die Spielmechanik integrierte technologische Entwicklung wird damit auch im Lichte ihrer klimatischen Auswirkungen betrachtet. Das Spiel mahnt dazu, beispielsweise von Energiegewinnung mittels Kohle auf erneuerbare Energien umzusteigen oder die entsprechenden Konsequenzen für das Weltklima in Kauf zu nehmen. Im Zeitraffer der Weltgeschichte macht Civilization VI Klima und v. a. Klimawandel damit auf überindividueller Ebene annähernd erfahrbar; Ursache und Wirkung sind zusammengezogen und verstärkt, so dass klar wird, dass jedweder Umgang des Menschen mit seiner Umwelt auch Konsequenzen mit sich bringt (vgl. Chang 2019: 194, 212). Eine echte Zusammenarbeit verschiedener Nationen zur Verhinderung der Klimakatastrophe bleibt allerdings genauso aus, wie auch ein extrem anthropozentrisches Weltbild vorherrscht. Nicht zufällig schreibt Yasmina Banaszczuk, dass Gathering Storm „Natur als mächtigste Gegenspielerin einführt" (Banaszczuk 2019), also einen klaren Antagonismus zwischen dem Menschen, der um seinen Lebensraum kämpft, und der Natur aufmacht.

Abb. 2: Die „World-Climate"-Anzeige im Spiel Civilisation VI: Gathering Storm. In diesem Fall haben die beteiligten Spielparteien stark auf erneuerbare Energien gesetzt, sodass es nicht zu extremen Wetterphänomenen im Spielverlauf kommt. (Quelle: Civilisation VI: Gathering Storm)

Fig. 2: The "World Climate" display in the Civilisation VI: Gathering Storm game. In this case, the parties involved in the game have relied heavily on renewable energy so that extreme weather phenomena do not occur during the course of the game. (Source: Civilisation VI: Gathering Storm)

3.5 Infragestellung einer anthropozentrischen Weltsicht

Civilization VI ist damit klar einem Topos des Anthropozentrismus anhängig, wie ihn Möring, Schneider (2018) neben dem konträren Topos des Biozentrismus identifizieren. Doch lassen sich im stark auf die Handlungsmacht der Spielerinnen und Spieler ausgerichteten digitalen Spiel auch biozentrische Perspektiven auffinden?

Chang appelliert, dass es mehr digitale Spiele geben müsse, die Umwelt und Mensch im Verhältnis zueinander betrachten und v. a. auch Natur als ebenso wichtigen Spielbestandteil wie das Menschliche betonen. Anders formuliert: Es brauche mehr Spiele, in denen es gilt, nicht trotz, sondern mit der Natur zusammen zu überleben (vgl. Chang 2019: 201). **Eco** (Strange Loop Games, 2018 [Early Access], USK nicht geprüft) ist ein Spiel, das diesen Spagat versucht. Auf den ersten Blick scheint dieses Spiel mit Minecraft und anderen Survival Games vergleichbar: Auch bei diesem Spiel geht es darum, Rohstoffe ab- und verschiedene Gebäude aufzubauen und so das eigene Überleben zu sichern. Allerdings brüstet sich Eco damit, „ein vollständig simuliertes Ökosystem mit Tausenden wachsenden Pflanzen und Tieren" (Steam 2021) anzubieten, das auf das Handeln der Spielerinnen und Spieler reagiert. Diese müssen zusammenarbeiten, um gemeinsam einen Weg zu finden, die Spielwelt zu retten, die durch einen Meteoriten bedroht wird. Sie müssen dabei aufpassen, im Zuge dessen nicht ihre Umwelt durch Ausbeutung und Verschmutzung zu zerstören. Hierzu können Spielerinnen und Spieler dann auf verschiedene Visualisierungsmethoden im Spiel zurückgreifen, sich also bspw. Luft- oder Bodenverschmutzungen auf einer Weltkarte anzeigen lassen und entsprechend reagieren. Die Entwicklerinnen und Entwickler arbeiten hierbei mit Ökologinnen und Ökologen zusammen, um ihre Simulation an realweltlicher Forschungspraxis zu orientieren (vgl. Chang 2019: 224).

Eco ist dementsprechend ein interessantes Projekt, das das bekannte und erfolgreiche Spielprinzip der Survival Games zu einem edukativen Tool weiterentwickelt. Es ermöglicht den „Wechsel zwischen der Meso- und einer Makroperspektive auf den Zustand der Spielwelt" (Möring, Schneider 2018) und vereint somit eine individuelle und überindividuelle Perspektivierung des Klimawandels.

Einige Spiele gehen sogar noch einen Schritt weiter und ermöglichen Spielerinnen und Spielern, in die Rolle von Tieren oder Pflanzen zu schlüpfen. Hierin liegt sicherlich ein großes Potenzial digitaler Spiele. Das auf Handlungsmacht der Spielerinnen und Spieler ausgelegte Medium kann produktiv genutzt werden, um ein emphatisches Verhältnis zu unserer Umwelt zu schaffen, indem es Spielerinnen und Spieler zwingt, ihre möglicherweise anthropozentrische Weltsicht zumindest für einen kurzen Moment aufzugeben (vgl. Chang 2019: 107 ff.). Vor allem experimentelle bzw. künstlerische Projekte wie **Flower** (thatgamecompany, 2009, USK ab 0 Jahren), **Mountain** (David OReilly, 2014, USK nicht geprüft) oder **Everything** (David OReilly, 2017, USK nicht geprüft) sind in diesem Kontext hervorzuheben.

Von der nun ausgebreiteten Umwelttypologie ausgehend soll im Folgenden abschließend diskutiert werden, ob und inwiefern eine Sensibilisierung für den Naturschutz von digitalen Spielen ausgehen könnte und ob sie in der Kommunikations- und Bildungsarbeit Einsatz finden könnten.

5 Eine Verbindung von Spielmechanik und Klima gab es bereits in den ersten beiden Teilen der Reihe (I: 1991, II: 1996) in Form einer „Pollution"-Mechanik, die allerdings erst in der genannten Erweiterung für den sechsten Teil wieder aufgegriffen wurde.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

4 Implikationen für Kommunikations- und Bildungsarbeit im Naturschutz

Digitale Spiele, das zeigen u. a. die Jahresberichte des Branchenverbands **game**, genießen mittlerweile eine weite gesellschaftliche Verbreitung. Ein Anteil von 42 % der deutschen Bevölkerung spielt zumindest gelegentlich, wobei Männer und Frauen zu annähernd gleichen Teilen vertreten sind (vgl. game 2020). Interessant auch: Spielerinnen und Spieler gibt es in nahezu allen Altersgruppen; das Durchschnittsalter liegt bei 37,5 Jahren (ebd.). So lassen sich gewiss mit digitalen Spielen gut jüngere Zielgruppen erreichen, aber eben nicht nur. Es erscheint besonders vielversprechend, darüber nachzudenken, wie mit Hilfe digitaler Spiele gerade Altersgrenzen in der Kommunikations- und Bildungsarbeit im Naturschutz überwunden werden könnten.

Abb. 3: Ein Blick in die Spielwelt der Minecraft: Education Edition. Wie das Originalspiel zeichnet sich diese Version durch die aus würfelförmigen Blöcken zusammengesetzte Spielwelt und damit einen spezifischen visuellen Stil aus. Gleichzeitig können alle Blöcke abgebaut und neu arrangiert werden, was einen zentralen Reiz des Spiels ausmacht. (Quelle: Minecraft: Education Edition)

Fig. 3: A look at the game world of Minecraft: Education Edition. Like the original game, this version is characterised by the game world composed of blocks and thus a specific visual style. At the same time, all blocks can be dismantled and rearranged, which is a key attraction of the game. (Source: Minecraft: Education Edition)

Auch etablierte Institutionen wie die Vereinten Nationen (UN) haben Potenzial und Bedeutung digitaler Spiele erkannt. „Playing for the Planet" nennt sich eine Initiative als Teil des UN Environment Programme, die sich aus über 30 Großentwicklungsstudios sowie kleineren Studios gebildet hat (vgl. Patterson, Barratt 2019: 4). Innerhalb und außerhalb der Spielwelten soll für den Naturschutz gearbeitet werden, indem z. B. die Abfallmengen in der Herstellung von Spielen und Spielkonsolen reduziert (ebd.: 21) oder sog. Green Nudges in Spiele eingebaut werden, also Elemente, die konkret auf Ebene der Spielmechanik zu umweltfreundlichem Verhalten anregen (vgl. ebd.: 22).

Interessanterweise hat sich gerade das Spiel Minecraft, das – wie oben gezeigt – auf den ersten Blick nicht für die Naturschutzkommunikation geeignet erscheint, in Bildungskontexten bewährt (vgl. Nebel et al. 2015). Das Entwicklungsstudio Mojang, das zu Microsoft gehört, reagierte auf dieses Interesse mit der Veröffentlichung einer **Minecraft: Education Edition** (Mojang, 2016, USK ab 6 Jahren), die zusätzliche pädagogische Funktionen und den Zugriff auf online verfügbare „Lessons" bietet (vgl. Kuhn 2018). Für die spielenden Schülerinnen und Schüler wurde das Interface angepasst und um zusätzliche Informationen erweitert, während die Spielwelt weiterhin aus würfelförmigen Blöcken zusammengesetzt bleibt (Abb. 3). Eine quantitative Auswertung von David Bar-El und Kathryn E. Ringland ergab, dass sich die für das Spiel verfügbaren Lektionen mehrheitlich an 8- bis 10-jährige, 11- bis 13-jährige und 14- bis 18-jährige Kinder und Jugendliche richten (vgl. Bar-El, Ringland 2020: 2). Unter den 10 meistverwendeten thematischen Kategorisierungen taucht dabei auch „Climate & Environment" auf (vgl. ebd.). In dieser Kategorie finden sich beispielsweise eine „Extinction! Safari", die in Kooperation mit dem World Wide Fund For Nature (WWF) entwickelt wurde, und eine Lektion zum Thema „Sustainable Home", die auf der offiziellen Website von Minecraft: Education Edition abzurufen sind. In diesem Sinne lässt sich Minecraft durchaus auch „gegen den Strich spielen" und damit für die Naturschutzkommunikation nutzbar machen, indem es etwa zur Sensibilisierung für Nachhaltigkeit eingesetzt wird. Nicht zuletzt die Modifizier- und Erweiterbarkeit digitaler Spiele offenbart Möglichkeiten, sie in edukativen Kontexten und anders als ursprünglich intendiert zu verwenden (vgl. Köhler 2020).

Es gilt schlussendlich zu unterscheiden zwischen (a) digitalen Spielen, die natürlich scheinende Umwelt zur Rahmung ihrer Spielmechaniken und dabei v. a. zum Zwecke der Unterhaltung nutzen, und (b) den sog. Serious Games, die ein dezidiertes Lernziel verfolgen. Erstere (a) sollten wegen der von ihnen gesellschaftlich breit gestreuten Imaginationen von Umwelt als Medium der Natur(schutz)kommunikation ernst genommen werden. Über diese populären Medien findet schon längst eine solche Kommunikation statt, sodass Expertinnen und Experten im Feld des Naturschutzes daran gelegen sein sollte, die Umweltimaginationen in diesen Spielen herauszuarbeiten, zu thematisieren und ggf. zu kritisieren, um z. B. eine spezifische Medienkompetenz (Gaming Literacy) im Umgang mit diesen Spielen auszuprägen. Letztere (b) könnten wiederum gezielt eingesetzt, ggf. auch in Zusammenarbeit mit Entwicklungsstudios produziert werden. Eco und Minecraft: Education Edition stellen hier Beispiele dar. Auch ein Spiel wie **Fate of the World** (Red Redemption, 2011, USK nicht geprüft), das ganz bewusst den Klimawandel thematisiert und dem sich Endl, Preisinger (2018) sowie op de Beke (2018) in Beiträgen widmen, kann und sollte in diesem Kontext genannt werden. Besonders das Potenzial digitaler Spiele, eine anthropozentrische Weltsicht in Frage zu stellen bzw. gar biozentrische Perspektiven anzubieten, sollte in der Vermittlungsarbeit nicht unterschätzt werden.

Digitale Spiele sind, so lässt sich abschließend festhalten, Teil einer populärkulturellen Medienrealität, die zunehmend Natur nicht nur als Hintergrund, sondern selbst als Thema entdeckt. Weitere Forschung zu diesen Spielen und zu Einsatzmöglichkeiten für die Naturschutzkommunikation ist notwendig, denn im Angesicht der Herausforderungen, vor denen die Menschheit steht, wird die Verbindung von Spiel und Natur in den nächsten Jahren noch weiter an Bedeutung gewinnen.

5 Literatur

Abend P., Hawranke T. (2016): Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel. In: Ullrich J., Steinbrecher A. (Hrsg.): Tiere und Unterhaltung. Tierstudien 09. Neofelis Verlag. Berlin: 133 – 144.

Ali U. (2018): Red Dead Redemption 2: Virtual Ecology is Making Game Worlds eerily like our own. The Conversation. https://theconversation.com/red-dead-redemption-2-virtual-ecology-is-making-game-worlds-eerily-like-our-own-107068 (aufgerufen am 19.3.2021).

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

Backe H.-J. (2017): Within the mainstream: An ecocritical framework for digital game history. Ecozona: European Journal of Literature, Culture and Environment 8(2): 39 – 55. DOI: 10.37536/ECOZONA.2017.8.2.1362

Banaszczuk Y. (2019): Wer will sich schon um den Klimawandel kümmern? Zeit Online. https://www.zeit.de/digital/games/2019-04/civilization-vi-gathering-storm-strategiespiel-videospiel-klimawandel-pc (aufgerufen am 19.3.2021).

Bar-El D., Ringland K.E. (2020): Crafting game-based learning: An analysis of lessons for Minecraft Education Edition. International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG) 2020. Bugibba, Malta: 5 S. DOI:10.1145/3402942.3409788

Barton M. (2008): How's the weather: Simulating weather in virtual environments. Game Studies 8(1): online.

Böhme G. (2013): Atmosphären. Essays zur neuen Ästhetik. Suhrkamp. Berlin: 303 S.

Bonner M. (2018): Die gekerbte Wildnis – Inszenierungen vermeintlich unberührter Umwelt in digitalen Spielwelten. In: Schellong M., Baumgartner R. (Hrsg.): Sonderausgabe Repräsentationen und Funktionen von Umwelt im Computerspiel. Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung: online.

Brown P.S. (2014): The garden in the machine: Video games and environmental consciousness. Philological Quarterly 93(3): 383 – 407.

Chang A.Y. (2019): Playing nature. Ecology in video games. University of Minnesota Press. Minneapolis: 320 S.

Chang A., Parham J. (2017): Green computer and video games: An introduction. Ecozona: European Journal of Literature, Culture and Environment 8(2): 1 – 17. DOI: 10.37536/ECOZONA.2017.8.2.1829

Dreier P.M., Hawranke T. (2020): Capturing the wild. Virtuelle Pferde im Computerspiel Red Dead Redemption 2. In: Ullrich J., Rieger S. (Hrsg.): Tiere als Medien/Tiere und Medien. Tierstudien 18. Neofelis Verlag. Berlin: 97 – 108.

Endl A., Preisinger A. (2018): Vom Wissen der digitalen Spiele. Aktuelle Klimawandeldiskurse als simulierte Erfahrung. In: Köstlbauer J., Pfister E. et al. (Hrsg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen. Mandelbaum. Wien: 202 – 221.

Felczak M. (2020): Ludic guilt, paidian joy: Killing and ecocriticism in the Hunter series. Journal of Gaming & Virtual Worlds 12(2): 183 – 200. DOI: 10.1386/jgvw_00013_1

Freyermuth G.S. (2015): Games, game design, game studies. Eine Einführung. Transcript. Bielefeld: 280 S.

game/Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.) (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020. https://game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf (aufgerufen am 19.3.2021).

Green P. (2008): The slow life picks up speed. The New York Times. https://www.nytimes.com/2008/01/31/garden/31slow.html (aufgerufen am 19.3.2021).

GTABase (2021): Red Dead Redemption 2 Wildlife Database. GTABase. https://www.gtabase.com/red-dead-redemption-2/animals/#sort=attr.ct77.frontend_value&sortdir=asc&page=1 (aufgerufen am 19.3.2021).

Hamilton K. (2018): Red Dead Redemption 2: The Kotaku Review. Kotaku. https://kotaku.com/red-dead-redemption-2-the-kotaku-review-1829984369 (aufgerufen am 19.3.2021).

Knezevic K. (2021): GTA 5 has sold more than 140 million copies. Gamespot. https://www.gamespot.com/articles/gta-5-has-sold-more-than-140-million-copies/1100-6487267/ (aufgerufen am 19.3.2021).

Köhler S. (2020): Modding. In: Falk F., Zimmermann O. (Hrsg.): Handbuch Gameskultur. Deutscher Kulturrat. Berlin: 160 – 164.

Kuhn J. (2018): Minecraft: Education edition. Calico Journal 35(2): 214 – 223. DOI: 10.1558/cj.34600

Lund N. (2019): Birding like it's 1899: Inside a blockbuster American west video game. Audubon. https://www.audubon.org/news/birding-its-1899-inside-blockbuster-american-west-video-game (aufgerufen am 19.3.2021).

Mol A.A., Politopoulos A., Ariese-Vandemeulebroucke C.E. (2017): From the stone age to the information age. History and heritage in Sid Meier's civilization VI. Advances in Archaeological Practice 5(2): 215 – 219. DOI: 10.1017/aap.2017.9

Möring S., Schneider B. (2018): Klima – Spiel – Welten: Eine medienästhetische Untersuchung der Darstellung und Funktion von Klima im Computerspiel. In: Schellong M., Baumgartner R. (Hrsg.): Sonderausgabe Repräsentationen und Funktionen von Umwelt im Computerspiel. Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung: online.

Nebel S., Schneider S., Rey G.S. (2015): Mining learning and crafting scientific experiments: A literature review on the use of Minecraft in education and research. Educational Technology & Society 19(2): 355 – 366.

Op de Beke L. (2018): Empathy for ecosystems. On the environmental orientation of videogames. Unveröff. Masterarbeit. Universität Leiden. Leiden. 89 S.

Patterson T., Barratt S. (2019): Playing for the planet – How video games can deliver for people and the environment. UN Environment/GRID-Arendal. Arendal, Norway: 28 S.

Pfister E. (2018): Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte. In: Junge T., Clausen D. (Hrsg.): Digitale Spiele im Diskurs. deposit_hagen. FernUniversität in Hagen: 22 S.

Salen K., Zimmerman E. (2004): Rules of play: Game design fundamentals. The MIT Press. Cambridge, Mass.: 688 S.

Schiffer C., Weissenhorn I., Weissenhorn M. (Hrsg.) (2020): Natürlich. Flora, Fauna und Computerspiele. WASD – Bookazine für Gameskultur 17. Sea of Sundries Verlag. München: 193 S.

Steam (2021): Eco. Steam-Shopseite. https://store.steampowered.com/app/382310/Eco/?l=german (aufgerufen am 19.3.2021).

Vella D. (2013): The Wanderer in the Wilderness: Being in the virtual landscape in Minecraft and Proteus. The Philosophy of Computer Games Conference, Bergen, 2013. https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/daniel-vella-the-wanderer-in-the-wilderness.pdf (aufgerufen am 19.3.2021).

Zimmermann F. (2021): Historical digital games as experiences – How atmospheres of the past satisfy needs of authenticity. In: Bonner M. (Hrsg.): Game | World | Architectonics – Transdisciplinary approaches on structures and mechanics, levels and spaces, aesthetics and perception. Heidelberg University Press. Heidelberg: 19 – 34. DOI: 10.17885/heiup.752.c10376

Zimmermann F. (2022): Ethical boredom in the wilderness: Treating Red Dead Redemption 2 as an ambience action game. In: Meinel D. (Hrsg.): Video Games and Spatiality in American Studies. De Gruyter. Berlin: 51 – 70.

Dank

Der Autor dankt Marc Bonner für den fachlichen Austausch und die Mithilfe bei der grundlegenden Konzeption dieses Artikels und Eugen Pfister für sein wertvolles Feedback zu einer ersten Fassung dieses Beitrags. Außerdem gilt sein Dank den beiden anonymen Gutachterinnen/Gutachtern, die wertvolle Hinweise zur Verfeinerung der Argumentation gegeben haben.

Felix Zimmermann, M. A.
E-Mail: kontakt@felix-zimmermann.net
Internet: https://www.felix-zimmermann.net
Twitter: @Felix_Felixson

Der Autor studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Public History in Münster und Köln. Er promovierte als Stipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne zum atmosphärischen Potenzial des digitalen Spiels. Er ist Mitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele und forscht zu digitalen Spielen als Teil erlebnisorientierter Geschichtskulturen. Neben seiner wissenschaftlichen Tätigkeit tritt er auch als Beobachter und Kommentator der Digitalspielbranche auf und veröffentlicht seit 2012 Beiträge zu Themen der Digitalspielkultur.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

Aufsatz • Original manuscript

Dieses Zusatzmaterial ist nicht im Hauptartikel enthalten und online abrufbar unter
https://online.natur-und-landschaft.de/zusatz/4_2022_A_Zimmermann

Zusatzmaterial zu:

Imaginationen von Natur und Umwelt im digitalen Spiel – medienspezifische Typologie sowie Potenziale für die Naturschutzkommunikation

Supplement to:

Imaginations of nature and environment in the digital game: Media-specific typology and potential for nature preservation communication

Felix Zimmermann

Natur und Landschaft — 97. Jahrgang (2022) — Ausgabe 4: 185 – 190

Zusammenfassung

Der Autor exploriert Natur- und Umweltdarstellungen im digitalen Spiel, indem er diese erstens in den Kontext der Green Game Studies einbettet. Zweitens wird der ontologische Status von Natur im digitalen Spiel bestimmt, indem natürlich scheinende Umgebungen in diesen Spielen als menschengemachte Umwelten vorgestellt werden, die bestimmte Zwecke in den je spezifischen Spielkontexten erfüllen. Drittens werden die unterschiedlichen Typen dieser Umweltdarstellungen dargelegt – darunter beispielsweise Umwelt als hyperreale Schönheit, Umwelt als Rohstoff- und Ressourcenlager oder Umwelt als emergentes System – und mit Fallbeispielen in Verbindung gebracht. Viertens werden diese Überlegungen derart weiterentwickelt, dass eine Beantwortung der Frage nach einer möglichen Sensibilisierung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen für den Naturschutz durch digitale Spiele möglich wird. Natur- und Umweltdarstellungen in digitalen Spielen werden damit schlussendlich als Teil einer populärkulturellen Medienrealität verortet, in der das Natur-Mensch-Verhältnis selbst zunehmend in den Vordergrund der Erlebniswelten gerückt wird.

Natur – Umwelt – Green Game Studies – Naturromantik – Ressourcen – Klimawandel – Anthropozentrismus – Biozentrismus

Abstract

The author explores representations of nature and the environment in digital games by firstly embedding them in the context of Green Game Studies. Second, the ontological status of nature in digital games is determined by presenting seemingly natural landscapes in these games as man-made environments that serve specific purposes in their respective game contexts. Third, the different types of these environmental representations – including, for example, environment as hyperreal beauty, environment as a storehouse of raw materials and resources, or environment as an emergent system – are outlined and placed in relation to case studies. Fourth, these considerations are further developed in such a way that an answer to the question of a possible sensitisation of children, adolescents and young adults for nature conservation through digital games becomes possible. Representations of nature and the environment in digital games are thus ultimately framed as part of a popular-cultural media reality in which the nature-human relationship itself is increasingly moved to the foreground of the worlds of experience.

Nature – Environment – Green Game Studies – Romanticism of nature – Resources – Climate change – Anthropocentrism – Biocentrism

Manuskripteinreichung: 23.3.2021, Annahme: 14.1.2022

DOI: 10.19217/NuL2022-04-04

Glossar

Agency

Janet Murray beschreibt „Agency" als „the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices" (Murray 1997: 126). „Agency" beschreibt in diesem Sinne das Gefühl von Handlungsmacht in digitalen Spielen, das v. a. dadurch ausgelöst wird, dass die Aktionen der Spielerinnen und Spieler Konsequenzen haben, also das Spiel auf diese reagiert.

Aufbaustrategiespiele

„Aufbaustrategiespiele" sind Spiele, in denen über geschicktes Ressourcenmanagement eine Stadt, eine Weltraumbasis oder Ähnliches hochgezogen und in der Regel auch versorgt werden muss. Als Sonderform der „Strategiespiele" zeichnen sich die „Aufbaustrategiespiele" zumeist dadurch aus, dass in ihnen – wenn überhaupt – nur rudimentäre militärische Aktionen möglich sind, da der Fokus klar auf dem Aufbauen und Managen immer komplexerer Strukturen liegt.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

Crafting

„Crafting" beschreibt die Herstellung von für den Spielfortschritt relevanten Gegenständen aus in der Spielwelt gesammelten Materialien.

Digitales Spiel

Neben dem Begriff „digitales Spiel" finden noch weitere Begriffe wie „Computerspiel" oder „Videospiel" im alltäglichen Sprachgebrauch Verwendung. Im englischsprachigen Raum wird in der Regel von „game" oder „video game" gesprochen, wobei ersterer Begriff auch im deutschsprachigen Raum anzutreffen ist. In der Regel wird mit allen Begriffen derselbe Gegenstand gemeint. Allerdings sind auch Binnenunterscheidungen möglich, sodass z. B. „Computerspiel" verwendet werden kann, um sich nur auf Spiele auf PCs zu beziehen, während „Videospiel" eher solche Spiele meint, die auf Konsolen am Fernseher gespielt werden. Eine scharfe Trennung gibt es nicht (vgl. Koubek 2020). Im wissenschaftlichen Sprachgebrauch hat sich in den letzten Jahren „digitales Spiel" bzw. „Digitales Spiel" durchgesetzt.

Early Access

„Early Access" beschreibt das rezente Phänomen, digitale Spiele noch vor ihrer Fertigstellung zu veröffentlichen. Dies wird nicht zuletzt dadurch ermöglicht, dass Spiele v. a. auf dem PC mittlerweile nahezu ausschließlich über digitale Distributionsplattformen erworben werden. Idealerweise sollen die Spiele dann im direkten Austausch mit den Spielerinnen und Spielern fertiggestellt werden, die ihr unmittelbares Feedback zur unfertigen Version des Spiels abgeben können. Außerdem kann so die weitere Entwicklung des Spiels finanziert werden, weil auch für die Early-Access-Versionen der Spiele ein Kaufpreis aufgerufen wird, auch wenn dieser in der Regel unter dem Preis der fertigen Version liegt. Es gibt allerdings keine Garantie, dass Early-Access-Spiele auch fertiggestellt werden.

Farming Games

„Farming Games" sind Spiele, in denen es um das Anlegen und Pflegen eines irgendwie gearteten landwirtschaftlichen Betriebs geht. Es gibt komplexe Simulationen wie den „Landwirtschafts-Simulator 19" (GIANTS Software, 2018) oder auch abstrahierte Formen wie „Stardew Valley" (ConcernedApe, 2016). Besonderer Beliebtheit erfreut sich auch das Spiel „FarmVille" (Zynga, 2009), das direkt im Webbrowser gespielt werden kann.

Gameplay

„Gameplay beschreibt meist das Spielen oder das Spielgefühl eines Computerspiels und wird dabei als mehr als die Summe der Regeln, die ein Spiel vorgibt, der Berechnungen, die ein Spiel zumeist im Hintergrund unbemerkt durchführt, und der Handlungen der Spielerinnen und Spieler verstanden. Was in einem Computerspiel im Rahmen dieser Elemente als Spielerfahrung für die Spielerinnen und Spieler entsteht, ist das Gameplay. Die Regeln und Berechnungen des Spiels können als Spielmechanik beschrieben werden. Aber erst wenn Spielerinnen und Spieler aktiv mit der Spielmechanik interagieren, entsteht Gameplay." (Huberts, Zimmermann 2020: 261)

Gaming Literacy

Eric Zimmerman beschreibt Gaming Literacy als „the ability to understand and create specific kinds of meanings" (Zimmerman 2008: 24). Vergleichbar also mit dem, was gemeinhin als Literalität bzw. „Literacy" verstanden wird, ist hiermit darauf abgehoben, dass es zunehmend spezifischer Fähigkeiten bedarf, um digitale Spiele erfolgreich und verständig spielen zu können, d. h., deren Spielmechaniken meistern und die (realweltlichen) Implikationen dieser Spielmechaniken deuten zu können.

Hardware

„Hardware beschreibt die physischen Komponenten eines Computers. Konsolen sind hier auch eingeschlossen, sodass sowohl von Computer-Hardware wie auch von Konsolen-Hardware gesprochen werden kann. Es sind mit Hardware allerdings nicht nur die innerlichen Bestandteile eines Computers, z. B. Graphikkarte und Festplatte gemeint, sondern auch die Eingabegeräte wie Tastatur und Gamepad. Die Hardware führt wiederum die Software aus, also die nicht-physischen Bestandteile eines Computers, darunter Betriebssysteme, Anwendungsprogramme, aber auch Computerspiele. Die Hardware bestimmt so entscheidend die Leistungsfähigkeit eines Computers, die Software legt fest, wie diese Leistung eingesetzt wird." (Huberts, Zimmermann 2020: 262)

Indie-Spiel → Independent Game

„Mit dem Begriff Independent Game ist zunächst die weitgehende Unabhängigkeit eines Entwicklerstudios und dessen Produkte von einem Publisher gemeint. Allerdings ist diese Abgrenzung nicht scharf, denn es ist durchaus möglich, dass ein unabhängiges Entwicklerstudio auf die Hilfe eines Publishers zurückgreift, um ein Spiel zu vermarkten. […] Hieraus ergibt sich, dass mit dem Begriff Independent Game auch eine bestimmte Art von Spielen gemeint ist, die z. B. nicht an die grafische Brillanz von Großproduktionen heranreichen können, dafür aber in anderen Bereichen, also mit innovativen Spielmechaniken, einer besonderen audiovisuellen Darstellung oder mit sonst kaum bearbeiteten, oft auch kontroversen Thematiken auffallen." (Huberts, Zimmermann 2020: 263)

Open-World-Spiele

„Open-World-Spiele" zeichnen sich durch eine „kohärente Struktur aus Landschaften und Architekturen" (Bonner 2018: 133) aus und können so von „fragmentarische[n] Level[n] beziehungsweise Areale[n] im traditionellen Sinne" (ebd.) unterschieden werden. Letztere Struktur zeichnet sich durch klar voneinander abgegrenzte Bereiche, sogenannte Level, aus, die häufig durch Ladezeiten getrennt sind, die das Spielgeschehen unterbrechen. Technologische Fortschritte ermöglichen es zunehmend, begehbare Spielwelten immer größeren Ausmaßes darzustellen, die ohne Unterbrechungen bereist werden können. Spiele, die ein solches Raum- bzw. Welterleben ermöglichen, werden „Open-World-Spiele" genannt.

Serious Games

„Serious Games" sind solche digitalen Spiele, die eine „charakterisierende Zielsetzung abgesehen von der reinen Unterhaltung" (Göbel 2020: 105) aufweisen. Diese Zielsetzung sollte dabei bewusst weit verstanden werden. Sie kann „das Schaffen von Bewusstsein für ein gesellschaftlich relevantes Thema, die Förderung eines gesunden Lebensstils, die Vermittlung von historischen und kulturellen Ereignissen oder ein intendierter Werbeeffekt" (Göbel 2020: 106) sein, um nur einige Beispiele zu nennen.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart

Spielmechanik

„Spielmechanik“ beschreibt die Möglichkeit der Spielerinnen und Spieler, im Rahmen der von den Entwicklerinnen und Entwicklern angelegten Spielregeln auf das Spielgeschehen Einfluss zu nehmen (vgl. Bojahr, Herte 2018).

Survival Games

Mit „Survival Games“ ist ein Genre digitaler Spiele beschrieben, das sich v. a. dadurch auszeichnet, dass sich die steuerbare Spielfigur in einer mehr oder weniger lebensfeindlichen Spielwelt versorgen und verteidigen muss, indem sie z. B. auf Crafting-Mechaniken zurückgreift. Hierbei kann es darum gehen, die Versorgung mit Nahrungsmitteln zu gewährleisten oder sich vor Monstern zu schützen. Genrebegriffe sind allerdings notorisch unscharf, ganz besonders im Bereich digitaler Spiele.

Literatur

Bojahr P., Herte M. (2018): Spielmechanik. In: Beil B., Hensel T., Rauscher A. (Hrsg.): Game Studies. Springer VS. Wiesbaden: 235 – 250.

Bonner M. (2018): Welt. In: Beil B., Hensel T., Rauscher A. (Hrsg.): Game Studies. Springer VS. Wiesbaden: 129 – 151.

Göbel S. (2020): Serious Games. In: Falk F., Zimmermann O. (Hrsg.): Handbuch Gameskultur. Deutscher Kulturrat. Berlin: 105 – 109.

Huberts C., Zimmermann F. (2020): Glossar. In: Falk F., Zimmermann O. (Hrsg.): Handbuch Gameskultur. Deutscher Kulturrat. Berlin: 256 – 271.

Koubek J. (2020): Gamebegriffe. In: Falk F., Zimmermann O. (Hrsg.): Handbuch Gameskultur. Deutscher Kulturrat. Berlin: 34 – 38.

Murray J. (1997): Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace. The Free Press. New York: 336 S.

Nohr R.F., Wiemer S. (Hrsg.) (2008): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Lit. Verlag. Münster: 272 S.

Zimmerman E. (2008): Gaming literacy. Game design as a model for literacy in the twenty-first century. In: Perron B., Wolf M. (Hrsg.): The video game theory reader 2. Routledge. New York: 23 – 31.

Felix Zimmermann, M. A.
E-Mail: kontakt@felix-zimmermann.net
Internet: https://www.felix-zimmermann.net
Twitter: @Felix_Felixson

Der Autor studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Public History in Münster und Köln. Er promovierte als Stipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne zum atmosphärischen Potenzial des digitalen Spiels. Er ist Mitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele und forscht zu digitalen Spielen als Teil erlebnisorientierter Geschichtskulturen. Neben seiner wissenschaftlichen Tätigkeit tritt er auch als Beobachter und Kommentator der Digitalspielbranche auf und veröffentlicht seit 2012 Beiträge zu Themen der Digitalspielkultur.

© 2022 W. Kohlhammer, Stuttgart