

„O Captain! My Captain!“¹

Ein Blick auf digitale Spiele, Handlungsmacht und explorative Spielanalyse

Tobias Knoll

„Some of my favorite gaming experiences have been those rare occasions when, out of nowhere, a game changes the way you see the world, or teaches you something about yourself. Recently, James told me of such an experience he had: A videogame asked him a question he couldn't answer.

He said he was playing the game. He reached a certain part and then he just had to set the controller down and think. He sat there, cross-legged, pondering for more than half an hour. Then he picked up the controller. He knew what to do, or rather what he would do. And in doing so, he learned something about himself.

Today we're going to discuss that one question. That tiny moment in one game, and show just how much impact a single well-crafted scenario can have.

For those of you wondering: The game was Mass Effect 2.²

Die SSV Normandy SR2 ist ein großartiges Schiff. Mit ihren 196 Metern Länge kann sich die kleine Fregatte kaum mit den größeren Kreuzern der Allianz-Flotte oder gar den gewaltigen, bis zu einem Kilometer langen Schlachtschiffen der Asari und Turianer messen. Was sie an Größe und Feuerkraft nicht liefern kann, macht sie jedoch mit Wendigkeit, dem neuesten Stand in Sachen Tarn-Technologie, sowie der besten Crew der gesamten Flotte wieder wett. Und noch etwas macht die Normandy zu etwas ganz Besonderem. Etwas, das sie von all den anderen Schiffen in der Galaxie unterscheidet: Die Normandy ist mein Schiff! Nun, zumindest diese

Normandy in dieser Version des *Mass Effect*-Universums ist mein Schiff, aber mehr dazu später.

Mass Effect ist eine dreiteilige Serie von digitalen Spielen, entwickelt durch den kanadischen Spielentwickler BioWare und erschienen zwischen den Jahren 2007 und 2012. Die Handlung des Spiels beginnt im Jahr 2183. Der Menschheit ist es dank der Entdeckung von außerirdischen Artefakten auf dem Mars gelungen, Raumfahrtantriebe mit Überlichtgeschwindigkeit zu entwickeln, das eigene Sonnensystem zu verlassen und sich in die Reihen der Citadel-Völker einzugliedern, einer Art ‚intergalaktische Vereinte Nationen‘. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Commander Shepard, einen Soldaten oder eine Soldatin der Erden-Allianz und Captain der SSV Normandy, der oder die im Verlauf des ersten Teils der Serie zum ersten menschlichen „Spectre“ (eine Art Geheimagent des Citadel-Rates mit umfassenden Befugnissen) ernannt wird und einer Bedrohung von außerhalb der Galaxis auf die Spur kommt, die alle Völker des *Mass Effect*-Universums bedrohen könnte. Über die drei Teile der Serie und durchschnittlich etwa 92 bis 126 Stunden Spielzeit³ hinweg ist es nun Shepards Aufgabe, ein Team von Spezialisten um sich zu sammeln, an Bord der Normandy die Galaxis zu bereisen und dieser ultimativen Bedrohung entgegenzutreten.

Für einen Religionswissenschaftler bietet das *Mass Effect*-Universum auf vielen Ebenen einen fruchtbaren Forschungsgegenstand. Die Welt der Spieleserie (ergänzt durch Comics und Bücher) wurde mit viel Liebe zum Detail geschaffen und mit unterschiedlichsten außerirdischen Völkern mit ihrer eigenen Geschichte, Kultur und Religion bevölkert.⁴ Zudem wartet die übergreifende Handlung der Serie mit reichlich

religiös aufgeladenen Elementen, Referenzen und Anspielungen auf, welche auf verschiedenen Online-Plattformen diskutiert werden.⁵ Mich selbst fasziniert aber ein anderer Aspekt der Serie.

Mass Effect verdeutlicht einen wichtigen Aspekt, der dem Medium Spiel innewohnt: den Aspekt der Interaktion und vor allem den der Handlungsmacht (Agency). Durch ihre Handlungen und Entscheidungen im Spiel beeinflussen und konfigurieren Spieler die Welt, in der sie sich innerhalb des Spiels bewegen. Es beginnt mit der Figur des Commander Shepard, welche von Spielerseite nach eigenem Belieben angepasst werden kann. Aussehen, Geschlecht, Vorname und persönliche Vorgeschichte können frei konfiguriert werden. Einzig der Nachname Shepard bleibt immer bestehen. Den Spielern wird so eine sehr individuelle Erfahrung mit ihrem ‚eigenen‘ Shepard ermöglicht. Doch die Entscheidungsfreiheit endet hier nicht. Das Spiel steckt voller Momente, in denen kleinere oder größere Entscheidungen (oftmals von großer ethischer und philosophischer Brisanz) getroffen werden müssen, deren Konsequenzen auf die Handlung und das Schicksal anderer meist – ob kurz- oder langfristig – sehr deutlich werden. Gekrönt wird diese Erzählstruktur noch durch ein ‚Moralsystem‘, welches ‚gute‘ oder ‚böse‘ Entscheidungen der Spieler mit entsprechenden Punkten bewertet, welche ihrerseits wiederum Auswirkungen auf zahlreiche Aspekte des Spiels haben. Es sollte also nicht verwundern, wenn es mir etwas schwer fällt, von der Normandy oder dem Commander Shepard zu sprechen, denn die Wahrheit ist, dass es so viele Normandys und so viele Shepards und so viele *Mass Effect*-Universen gibt, wie es Spieler der Serie gibt. Diese Handlungsmacht ist nicht in jedem digitalen Spiel so ausgeprägt wie in der *Mass Effect*-Serie, jedoch bildet sie einen integralen Bestandteil von digitalen Spielen und deren Wirkung auf die Spieler.

Ein hervorragendes Beispiel für eine bedeutsame und viel diskutierte Entscheidung in der *Mass Effect*-Trilogie ist das Zitat vom Beginn dieses Essays. Spielen ist hier nicht stumpfes ‚konsumieren‘, wie es gerne sämtlichen Neuen Medien

vorgeworfen wird. Spielen wird hier vielmehr als eine aktive Auseinandersetzung des Spielers (James) mit dem Spiel (*Mass Effect 2*) beschrieben. Das Zitat ist einer Online-Videoserie mit dem Namen *Extra Credits*⁶ entnommen. In der Folge „Enriching Lives“ wird das angesprochene Szenario in *Mass Effect 2* weiter ausgeführt.⁷ Ohne hier zu sehr ins Detail zu gehen, lässt sich dieses so zusammenfassen, dass der Spieler vor die Aufgabe gestellt wird, über das Schicksal einer als Bedrohung betrachteten Spezies aus ichbewussten künstlichen Intelligenzen zu entscheiden. Die Geth, wie dieses Volk genannt wird, haben sich einer Religion zugewandt, welche die Reaper (die weiter oben angesprochene außer-galaktische Bedrohung) verehrt und alles organische Leben vernichten möchte. Shepard (und somit der Spieler) steht nun vor der Wahl, diese Überzeugungen aus dem Bewusstsein der Geth zu löschen und ihnen somit ihren freien Willen und ihre Persönlichkeit zu rauben (was mit ‚guten‘ Paragon-Punkten honoriert wird) oder aber die Geth vollständig zu zerstören und somit de facto ‚Völkermord‘ zu begehen (was mit ‚bösen‘ Renegade-Punkten honoriert wird). Anstatt auf die ethischen und philosophischen Implikationen dieser Entscheidung einzugehen, die dem oben genannten James und vielen anderen *Mass Effect*-Fans viel Stoff zum Nachdenken und Diskutieren geliefert haben, möchte ich den Blick nochmals auf das Zitat vom Anfang lenken, bzw. auf einen winzigen, leicht zu übersehenden Teil des Zitats ganz am Ende: „(...) just how much impact a single well-crafted scenario can have.“

Das Szenario in *Mass Effect 2*, welches hier beschrieben wird, wird augenscheinlich beiläufig als „crafted“, also „angefertigt“ im Sinne von ‚künstlich erschaffen‘ bezeichnet. Ich gehe davon aus, dass die *Extra Credits*-Autoren hier lediglich ihre Hochachtung gegenüber den Designern des Spiels zum Ausdruck bringen wollten, als Wissenschaftler drängt sich mir jedoch noch eine weitere Sichtweise auf: Wenn wir über digitale Spiele und deren Wirkung sprechen möchten, dann dürfen wir nicht aus den Augen verlieren, dass es sich dabei um das Produkt eines oftmals hochkomplexen Schaffens-

prozesses handelt, an welchem je nach Größe des Projektes hunderte von Menschen mit unterschiedlichsten kreativen, ökonomischen und persönlichen Interessen beteiligt sein können. Die Autorin Roz Kaveney⁸ hat hierfür im Kontext von Filmproduktionen und in Anlehnung an den amerikanischen Ethnologen Clifford Geertz⁹ den Begriff „Thick Text“ geprägt, welcher sich auch hervorragend auf digitale Spiele anwenden lässt.

Es ist diese scheinbare Dualität in der möglichen Betrachtung von digitalen Spielen, die mich an deren Erforschung so fasziniert. Auf der einen Seite die (Selbst-)Reflexion und Rezeption der Spieler, die durch die eigene Handlungsmacht nur noch verstärkt wird und auf der anderen Seite die komplexe Natur der Szenarien, Spielsysteme und Regeln, auf denen diese Rezeption basiert und die wiederum selbst Produkt einer langen Reihe von Rezeptions-, Aushandlungs- und Entscheidungsprozessen sind. Ein digitales Spiel und dessen Wirkung zu untersuchen heißt, all diese Aspekte mit in Betracht zu ziehen.

In der Praxis hat sich diese Erkenntnis für mich zu einer Forschungsmethode entwickelt, die sich in Ermangelung eines besseren Begriffes vielleicht am besten als „Explorative Spielanalyse“ beschreiben lässt und die für mich Basis und Ausgangspunkt für weitere Rezeptionsforschung bildet. Es wurde ja bereits erwähnt, dass Interaktion und Handlungsmacht einen wichtigen Bestandteil von digitalen Spielen darstellen. Um ein Spiel kennenzulernen, also um eine Basis für weitere Analysen zu schaffen, ist es nötig, diesen Aspekt eines Spiels zu begreifen. Dies bedeutet einfach gesagt, sich gründlich mit allen Spielmechaniken, Systemen und Regeln eines Spiels vertraut zu machen und dieses so ausführlich wie möglich zu spielen. Ein einfaches ‚Anspielen‘ oder ‚beim Spielen zuschauen‘ reicht bei weitem nicht aus. Vor allem (aber nicht nur), wenn dem Spieler mehr als ein möglicher Weg durch das Spiel geboten wird (wie es in der *Mass Effect*-Serie der Fall ist), führt ein einfacher ‚Blick über die Schulter‘ oder ein kurzes Anspielen nur zu einer eingeschränkten

Sicht. „Explorative Spielanalyse“ bedeutet hier, ein Spiel nicht nur ein einziges Mal durchzuspielen oder den kürzesten Weg zu wählen, sondern alle Möglichkeiten auszureizen, die das Spiel bietet (eine Praxis, die viele Spieler betreiben), das Spiel also so umfassend wie möglich und mit offenen Augen zu ‚erforschen‘. Das Ziel ist es, ein digitales Spiel ‚unter seinen eigenen Bedingungen‘ zu betrachten. Ein Buch will gelesen werden, ein Film gesehen und ein Spiel gespielt.

Gleichzeitig ist es bei aller ‚Erforschung‘ aber auch wichtig, den analytischen Blick nicht zu verlieren, welcher ebenfalls ein integraler Bestandteil der „Explorativen Spielanalyse“ ist. Dies bedeutet, Spielelemente (einzelne Situationen, Szenarien, Narrative, Spielmechaniken usw.) eben nicht als ‚gegeben‘ zu verstehen, sondern als Ergebnis eines vielschichtigen Produktions- und Aushandlungsprozesses, der es genauso wert ist untersucht zu werden, wie die Akteure (Spieldesigner, Entwickler, Produzenten etc.), die daran beteiligt sind.

Mir selbst hat dieser Ansatz bisher jede Menge Zeit, Mühe und volle Festplatten, aber – so hoffe ich – auch viele wertvolle Einsichten beschert und vor allem die persönliche Erkenntnis, dass manche Dinge einem schneller und nachhaltiger ans Herz wachsen, als man denkt.

Mittlerweile kenne ich jeden Winkel meiner Normandy. Ich könnte mit geschlossenen Augen den Weg von der Hauptbatterie, wo Garrus Vakarian einsam die Waffensysteme des Schiffs kalibriert, ins CIC (Combat Information Center) beschreiben, wo Samantha Traynor – meine Kommunikationsexpertin – mich mit neuen Nachrichten auf dem Laufenden hält. Ich muss an Thane Krios – den stillen Assassinen – und seinen verlorenen Sohn denken, wenn ich am Raum mit den Lebenserhaltungssystemen vorbeigehe und an Mordin Solus – den genialen, exzentrischen und liebenswerten Wissenschaftler – wenn ich das Laboratorium besuche. Beide haben für meine Mission ihr Leben gegeben. Und natürlich kenne ich auch den Weg zum Quartier des Captains, mein Quartier, wo in einer beleuchteten Vitrine, gleich rechts von der Eingangstür, ein kleines Modell der SSV Normandy SR2

steht, nicht unähnlich dem, welches nun als Teil der Ausstellung *Religion in Ex-Position* in einer Vitrine stand. Lustig, wie sich die Dinge manchmal fügen.

1 Der Ausspruch ist dem gleichnamigen Gedicht des amerikanischen Dichters Walt Whitman aus dem Jahr 1865 entnommen, welches ursprünglich anlässlich der Ermordung von Abraham Lincoln verfasst wurde. Der Titel erreichte (oftmals losgelöst vom eigentlichen Gedicht) weitere Bekanntheit durch den Spielfilm *Der Club der toten Dichter* (1989) von Peter Weir und wurde seit dem Tod des damaligen Hauptdarstellers Robin Williams zu einem „weltweiten Symbol für Respekt und Trauer um den beliebten Schauspieler.“ (http://de.wikipedia.org/wiki/O_Captain!_My_Captain!) „*O Captain! My Captain!*“ steht somit neben seiner Bedeutung im Kontext dieses Essays auch sinnbildlich für die mögliche Tragweite von Rezeptionsprozessen.

2 Extra Credits: Enriching Lives: <http://www.penny-arcade.com/patv/episode/enriching-lives>.

3 <http://howlongtobeat.com/game.php?id=5698>.

4 <http://masseffect.wikia.com/wiki/Races>.

5 Z. B. <http://www.gamefaqs.com/boards/944907-mass-effect-2/56613778>.

6 <http://extra-credits.net/>.

7 http://www.youtube.com/watch?v=_2Tp8Jopdlc.

8 Kaveney, Roz (2005): *From Alien to Matrix. Reading Science Fiction Film*, London / New York.

9 Geertz, Clifford (1973): „Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture“, in: ders. (Hg.): *The Interpretation of Cultures. Selected Essays by Clifford Geertz*, New York, S. 3-30.