

Digitales Einzelkind – das Computerspiel

Dr. Winfried Bergmeyer

Projektleiter, Stiftung Digitale Spielekultur, Deutschland
bergmeyer@internationale-computerspielesammlung.de

KURZDARSTELLUNG: Das digitale Spiel besitzt keinen „analogen Zwilling“. Diese Tatsache bedeutet für die Bewahrung und Dokumentation in einer Sammlung die Notwendigkeit, bisherige Standards der Sammlungsarbeit zu überdenken und dem neuen Medium anzupassen. Das digitale Spiel erlangt seine besondere Würdigung als Kulturgut durch das Zusammenspiel von kulturellen, künstlerischen, sozialen und gesellschaftlichen Faktoren, die weit über den binären Code hinausgehen. Daraus ergeben sich neue Herausforderungen für die kulturbewahrenden Institutionen.

1. EINLEITUNG

Computerspiele als bewahrenswertes Kulturgut zu verstehen war bis zu Beginn dieses Jahrtausends für viele Menschen unverständlich. Spätestens aber durch die Etablierung des Deutschen Computerspielepreises durch die Deutsche Bundesregierung im Jahr 2009, durch die Erwähnung in digitalen Agenden der Regierungskoalitionen und schließlich durch die Bereitstellung finanzieller Mittel für den Aufbau einer Computerspielesammlung durch den Deutschen Bundestag hat sich die Situation geändert. Das vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur finanzierte Projekt „Internationale Computerspielesammlung“ vereinigt die drei großen Sammlungsbestände des Computerspielemuseum, der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sowie der Universität Potsdam mit insgesamt ca. 55.000 Objekten. Zusätzlich zu den genannten Sammlungen wird das Archiv des Deutschen Computerspielepreises integriert. Zu den Initiativpartnern des Projektes zählt auch der Game-Verband der deutschen Entwickler und Publisher, das von der Stiftung Digitale Spielkultur durchgeführt wird.

In einer ersten Phase, begonnen im April 2018, wird ein Konzept zur Zusammenführung der Sammlungsdatenbanken entwickelt und umgesetzt sowie die Datenweitergabe an die Deutsche Digitale Bibliothek und Europeana Collections vorbereitet. In diesem Zusammenhang wird das aus dem Computerspielemuseum übernommene Informationssystem angepasst und inhaltlich

erweitert. In einer zweiten Phase sollen dann die Sammlungen selbst auch physisch an einem geeigneten Ort zusammengeführt werden.

2. COMPUTERSPIELE ALS KULTURGUT

Computerspiele sind ein mediales Phänomen, das sich in hohem Tempo verändert und fortentwickelt, neue Interaktions- und Kooperationsformen annimmt und in signifikanter Weise die Auswirkungen der Digitalisierung von Kunst, Kultur, Gesellschaft aber auch Wirtschaft widerspiegelt. Digitales Spielen oder der oft missverständlich gebrauchte Begriff der „Gamification“ stehen für Veränderungen im Bereich der Kommunikation und Mediennutzung. Edutainment Games, Educational Games und Serious Games erobern Bereiche jenseits des reinen Unterhaltens.

Diese Tagung steht unter dem Thema „digitaler Twin“. Computerspiele können keinen digitalen Twin vorweisen, sie sind eher digitale Klone. Sie sind nicht das Surrogat eines kulturellen Gegenstandes wie die digitale Fotografie eines Gemäldes oder der 3D-Scan einer mittelalterlichen Holzskulptur, sie vertreten kein ein Objekt, sie sind das kulturelle Objekt. Daraus ergibt sich eine Paradigmenverschiebung im Verständnis des Wesens digitaler Objekte. Der binäre Code ist nicht Substitut, sondern Original, wobei die Anwendbarkeit des Begriffs „Original“ im Kontext binärer codierten Algorithmen einer eigenen Betrachtung bedarf.

Die Interpretation des Codes durch die technischen Systeme ist ein vordefinierter Vorgang, kann aber durch unterschiedliche Laufzeitumgebungen vielfältig interpretiert und beeinflusst werden (schneller oder langsamer Rechner, Auflösungen und Farbtiefen, FPS, Farbqualitäten, Eingabe- und Ausgabegeräte, Internetverbindung), auch durch die Konstitution der Spielenden oder des Zusammenspiels mehrerer Personen. Hier wird dafür gesorgt, dass Variabilität vorhanden ist und der Begriff des Originals nur auf Codeebene zu definieren ist.

3. SPIELEN ALS EVENT

Wovon sprechen wir eigentlich, wenn wir vom Computerspiel als Kulturgut reden? Ein Computerspiel entsteht zunächst mit dem Einschalten des Verarbeitungssystems und stirbt mit dem Ausschalten [1]. Alles zwischen diesen beiden Polen konstituiert den Spielvorgang. Dies hat Konsequenzen für das Wesen des Spiels. Kein Computerspiel verläuft zweimal auf identische Art. Die Interaktivität, d. h. die Beeinflussung durch den Spielenden sorgt für unendliche Variationen. Der flüchtige Moment des aktiven Erlebens eines Spielvorganges, Spannung, Spannung, Schnelligkeit und Geschicklichkeit sind ebenso Teil des Spiels.

Ein Fakt, der zunehmend von Spielentwicklern für den individuellen Fortlauf des Spiels genutzt wird. Das Spiel wird dann zu einer persönlichen Erfahrung, durch den Effekt der Immersion verstärkt. Die Gestaltung seines eigenen Avatars bezüglich Aussehen und Herkunft ist hierbei in zahlreichen Spielen ein beliebtes Element. Technische Neuerungen wie Augmented Reality und Virtual Reality sind in der Lage die Wirkung der Immersion zu steigern. Dieser Effekt wird auch in spielerischen Nutzungsszenarien jenseits der reinen Unterhaltung genutzt werden. So gibt zahlreiche Ansätze, Computerspiele im Rahmen schulischer und beruflicher Ausbildung, wissenschaftlicher Vermittlung oder im medizinischen Bereich zu verwenden.

World of Warcraft, Call of Duty, Fortnite, die Liste der Spiele ist lang, die nicht mehr im Einzelspielermodus, sondern als sogenannte Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) funktionieren. Tausende von Spielern bewegen sich gleichzeitig in einer virtuellen Welt und interagieren miteinander.

Damit wird das Spiel zu einem andauernden, permanent fortschreitenden Event. Nicht nur bei den E-Sport Ereignissen, die mittlerweile auch in Europa große Zuschauermassen anziehen, sondern auch bei vielen aktuellen Spielen steht der Online-Modus für das Zusammenspiel (oder das Gegeneinanderspiel) im Zentrum der Spielaktivitäten.

Das Physische wird durch das Virtuelle verdrängt. Wir kaufen längst keine verpackten Spiele in Pappkartons mit Anleitungen und klassischen Datenträgern mehr, sondern erwerben das Spiel zunehmend über einen Gamestore. Die Installation erfolgt auf Mausklick. Wir erhalten noch nicht mal mehr die Installationsdateien, um sie auszuführen. Auch Updates werden in der Regel über den Store automatisch eingespielt.

4. (WEITER-)SPIELEN ALS KULTURTECHNIK

Ein Wesensmerkmal des Spiels sind vorgegebene Regeln. Dies trifft zunächst auch für das digitale Spiel zu, aber ein genauerer Blick zeigt, dass gerade das Computerspiel im hohen Maße von den Spielenden be- und verarbeitet und mit eigenen Elementen angereichert wird.

Ein DeLorean mit Fluxkompensator in „Grand Theft Auto“? [2] Man muss nur ein bisschen coden können und einen entsprechenden Mod programmieren. Für „Fallout“, ein postapokalyptisches Spiel, stehen beispielsweise neben neuen Waffen und Orten auch Mods zur Verfügung, die Avatare mit gesteigertem Flirtbedürfnis bereitstellen, diese wahlweise mit hetero- oder homosexueller Ausrichtung [3]. Mit Mods werden Spiele auf sehr kreative Weise visuell verbessert, inhaltlich verändert oder mit parodistischen Elementen versehen.

Aber auch über das eigentliche Spiel und dessen Modifikationen hinaus finden Computerspiele Anwendung und bieten Inspiration. Bei Machinima handelt es sich um Filme, die unter Nutzung von Computerspielen erstellt werden. Selbst klassische Adventures, wie „The Secret of Monkey Island“, werden nacherzählt, so wie im Massive Multiplayer Online Role Playing Game „World of Warcraft“ [4]. Bugfixing, neue Ideen zu Handlungen, Orten oder Personen, all dies wird von einer breiten Gruppe von Spielenden

vorgeschlagen oder gleich selbst umgesetzt. Es entstehen nicht nur Kinofilme nach Computerspielvorlagen (Assassin's Creed, World of Warcraft), sondern auch Theaterstücke [5]. Titelthemen und Songs aus den Spielen werden sowohl von renommierten Orchestern wie auch Privatpersonen nachgespielt und sind via YouTube zu hören.

Sehr rege sind die Aktivitäten v. a. im „Let's-play“ Sektor, wo Spiele (durch)gespielt werden und der Spielende gleichzeitig Anmerkungen und Kommentare zum Spielvorgang abgibt. Es gibt hier regelrechte Stars wie Gronkh, PietSmiet oder Sarazar, deren neueste Veröffentlichungen von Tausenden von Spielern sehnhchst erwartet werden. Aber nicht nur die Stars dieser Szene stellen kommentierte Videos auf YouTube oder Twitch ein oder bieten Live-Sessions an. Ebenso finden sich Beiträge dieser Art von unzähligen engagierten Usern und Userinnen.

5. KONSEQUENZEN FÜR DIE SAMMLUNGSTÄTIGKEIT

Zwei der klassischen Themenbereiche des Sammlungsmanagements werden durch das Medien Computerspiel herausgefordert: Erhalt und Dokumentation. Lösungsstrategien für die Herausforderungen können aber nur auf Basis des Sammlungsziels formuliert werden. Im Falle der Internationalen Computerspielsammlung lautet die Zieldefinition: Erhalt und Ausbau der Sammlung an Computerspielen und der zugehörigen Materialien (Verpackungen, Handbücher, etc.) sowie Dokumentation der Nutzung der Spiele, um die kulturelle, künstlerische, technologische und gesellschaftliche Bedeutung des Phänomens möglichst umfassend zu beschreiben und zu archivieren.

Der erste Aspekt, der Erhalt der Spiele und damit der Spielerlebnisse, ist nicht auf technologische Aspekte allein zu reduzieren. Neben der Pflege der originalen Datenträger und Laufzeitumgebungen wird die Emulation ein Kernkonzept der Bewahrung sein. Hier sind es weniger die technischen Fragen, die ungelöst sind, sondern primär rechtliche Beschränkungen. Der Wandel der Distributionswege und die Folgen des Verschwindens von Datenträgern wurde bereits angemerkt. Die Notwendigkeit von Registrierungsservern oder gar das Streamen von Spielen und damit die Anhängigkeit von

externen Ressourcen, lässt die Chancen für die digitale Langzeitbewahrung der Spiele nur noch für wenige Exemplare realistisch erscheinen. Zusätzlich wird es kaum möglich sein, Spielwelten wie World of Warcraft mit Tausenden von gleichzeitig agierenden (realen) Teilnehmenden in reproduzierbarer, spielfähiger Form zu bewahren. Der Bewahrung des Erlebnisses „Spiel“ sind in diesen Fällen enge Grenzen gesetzt.

Endet damit die Sammlungstätigkeit? Um das Ziel der Bewahrung des Phänomens gerecht zu werden, muss größeres Augenmerk auf die Dokumentation des Spielens gelegt werden. Dieser Aspekt wird sich zu einem Schwerpunkt der Sammlungs- oder besser Dokumentationsarbeit entwickeln. Doch auch hier begegnen uns neue Hindernisse. Nahezu alle Quellen für die Dokumentation sind digitale Informationen. Sie finden sich als Videostreams auf YouTube, in Blogs, auf Fanseiten, auf Community-Seiten und manchmal in eher unzugänglichen Bereichen des Internets. Dauerhafte URIs sind hier nicht zu erwarten, ebenso wird eine Langzeitbewahrung in vielen Fällen nicht erfolgen. Sehr umfangreiche verlässliche Informationsquellen zu Computerspielen bestehen komplett aus „User Generated Content“, wie z. B. Mobygames, eine Datenbank zu Spieleinformationen [6]. Leider gab es schon eine Reihe dieser privaten Projekte, die auf Grund persönlicher Arbeitsüberlastung oder finanzieller Gründe geschlossen wurden. Die Internationale Computerspielsammlung soll mit der Dokumentation der kulturellen Bedeutung von Computerspielen diese privaten Bestrebungen ergänzen und als öffentliche Sammlung die Verantwortung für die kulturelle Bewahrung einlösen.

Hinsichtlich der Datenhomogenität und Informationszuverlässigkeit soll so weit als möglich mit kontrollierten Vokabularien und Normdatensystemen gearbeitet werden. Bereits von Beginn an bot die verwendete Sammlungssoftware Collective Access den Zugang zum Webservice der Library of Congress (LCSH) sowie ein Importskript für den Art & Architecture Thesaurus vom Getty Research Institute an. Mit der Bereitstellung vieler Normdatensysteme in Web-Services (oft als Linked Open Data) steht mittlerweile eine breite Palette an Informationsressourcen zur

Verfügung, deren Einbindung von CA unterstützt wird.

Da die Datenbank von Beginn an zweisprachig umgesetzt werden sollte, wurden multilinguale Normdaten bevorzugt. Dies bedeutet, dass schon früh VIAF, TGN und AAT genutzt wurden, wenn auch noch nicht als Web Service. Die Nutzung der GND wurde zunächst zurückgestellt, da von Anfang an auch mit Partnerinstitutionen in Europa, den USA und Japan zusammengearbeitet werden sollte. Mittlerweile ist diese Gruppe um Iconclass [7], Wikidata [8] und Wikipedia erweitert worden. Die Verwendung von Iconclass ist momentan noch experimentell und es wird geprüft, ob die Nutzung dieser Klassifikation bei der thematischen Verschlagwortung einen Mehrwert bedeutet. Wikidata überzeugt mit seinen umfangreichen Listen an „Identifizier“, die eine starke Verankerung im Netz der Linked Open Data (LOD) bedeuten. Wikipedia ist hinzugekommen, da wir im Frontend schnell weitergehende Informationen zu Personen, Unternehmen und Spielserien anbieten und diese direkt aus Wikipedia einbinden möchten.

Leider müssen wir (noch) an vielen Stellen auf die beabsichtigte Nutzung spezieller Terminologien aus dem Computerspielebereich verzichten, da es zwar Versuche der Standardisierung gibt, diese aber bislang noch nicht wirklich erfolgreich waren. Erste Erfolge auf diesem Gebiet sind seit diesem Jahr zu verzeichnen, da eine DIN-Spec zur Metadatenstruktur von „Serious Games“ publiziert wurde [9], die in den nächsten Jahren auch in eine ISO-Norm übertragen werden soll. Es ist allerdings zu diskutieren, wie zielführend es wäre, sich auf einen Metadatenstandard festzulegen, da die wissenschaftliche Erforschung wie auch die Sammlungstätigkeit sehr unterschiedliche Motivationen und Nutzungsszenarien unterworfen ist, wie es sich bei der Datenzusammenführung in diesem Projekt gezeigt hat.

6. FAZIT

Um das Phänomen Computerspiel als kulturelles Phänomen zu bewahren, muss der digitale Charakter des digitalen Spielens analysiert werden, insbesondere der Aspekt der Interaktion zwischen Mensch(en) und

Maschine(n) mit seinen Auswirkungen auf den kulturellen und gesellschaftlichen Kontext. Daraus ist zu folgern, dass nicht allein die Nutzungssicherung des Spiels – sofern überhaupt möglich - angestrebt werden muss, sondern in gleichem Maße die Nutzung durch die Anwender zu dokumentieren ist.

7. LITERATURHINWEIS

[1] McDonough, Jerome P. (2010): Preserving virtual worlds. Final report. Urbana-Campaign, Ill.: Graduate School of Library and Information Science, University of Illinois at Urbana-Champaign. <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/17097/PVW.FinalReport.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (zuletzt geprüft am 21.10.2018)

[2] Der DeLorean aus „Zurück in die Zukunft“ findet sich in diesem Mod für Grand Theft Auto 5 nutzbar im Spiel wieder. <https://www.youtube.com/watch?v=ct5Dqurwnd8> (zuletzt geprüft am 21.10.2018)

[3] Zu sehen im Video: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=i6OjudrcFeA (zuletzt geprüft am 21.10.2018)

[4] Siehe das Video auf YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=UjIgeJqIT_g (zuletzt geprüft am 21.10.2018)

[5] 2014 stand auf dem Spielplan der Kulturreederei in Halle das Stück „The Secret of Monkey Island“.

[6] Mobygames besitzt eine Schnittstelle, die öffentlich genutzt werden kann und somit im Rahmen von LOD auch für die Zwecke des Semantic Web genutzt werden kann.

[7] Iconclass ist ein niederländisches Projekt, das angelehnt an die Dewey Dezimal Klassifikation zur Eindeutigkeit bei der Klassifizierung von kulturellen Inhalten dienen soll.

[8] Wikidata wurde 2012 von der Wikimedia Foundation gegründet.

[9] Erhältlich unter: <https://www.beuth.de/de/technische-regel/din-spec-91380/289947896> (zuletzt geprüft am 19.07.2018)