

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.

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.

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](https://twitter.com/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.