



VIDEOSPIELE ALS KUNST

SEMINAR „KREATIVITÄT UND TECHNIK“, SOMMERSEMESTER 2019

PAULA MÜLLER

INHALTE

- Relevanz und Game Studies
- Argumentationen im Bezug zur technischen Entwicklung, beinhaltend:
 - Kommerzielle Ziele
 - Interaktivität
 - Emotionale Komplexität
 - Ästhetik
- Relevante Beispiele
- Eigene Einschätzung

The background is a dark blue gradient. In the corners, there are decorative white line-art patterns resembling circuit boards or neural networks, with lines connecting to small circles.

RELEVANZ UND GAME STUDIES

ANFÄNGE DER GAME STUDIES

- Inoffizielle Gründung der Game Studies 2001
- Erste internationale akademische Konferenz bezüglich Computerspielen in Kopenhagen
- Erste Veröffentlichung des „Journal of Computer Game Research“

ESPEN AARSETH, 2001:

- Spiel gleichzeitig Objekt und Prozess, also weder lesbar wie Texte noch hörbar wie Musik
- Videospiele kombinieren ästhetische und soziale Aspekte auf eine Weise, wie es die traditionellen Massenmedien nie schaffen könnten.
- Game Studies als Chance ästhetische, kulturelle und technische Aspekte in einer einzigen Forschungsrichtung zu vereinen
- „Computer games are perhaps the richest cultural genre we have yet seen, and this challenges our search for a suitable methodological approach.”

CONSTANCE A. STEINKUEHLER, 2006:

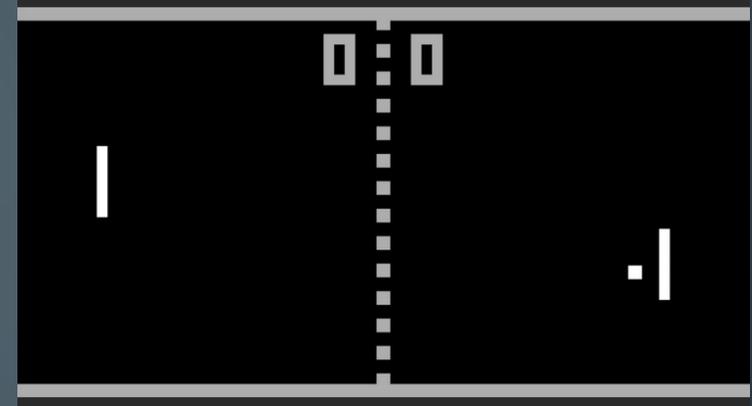
- Hauptsächlich 3 Aspekte der Game Studies:
 - Problemlösung
 - Natürlich vorkommende online Lernumgebungen
 - Kultur und kulturelle Artefakte



TECHNISCHE ENTWICKLUNG

BIS ZUM AUFKOMMEN DER DEBATTE

ERSTE SCHRITTE



- erstes bekanntes Computerspiel: Nim-Spiel auf einem NIMROD (1951)
- 1971 - ersten Arcade-Spieleautomaten
- 1972 - erste Spielekonsole: Magnavox Odyssey von Ralph Baer (Entwicklung bereits 1968)
 - weitere festverdrahtete Konsolen (z.B. Pong) - heißt: Spiele nicht austauschbar
- Einfache 2D-Pixelgrafiken

ZUGANG FÜR GRÖßERES PUBLIKUM

- ab 1977 - Heimcomputer und Spiele dafür - Apple II, Commodore PET 2001, Atari 400 als bekannteste Heimcomputer
- 1978/79 - Konsolen mit austauschbaren Spielen (Cartridges)
- 1979 bis 1984 - 8-Bit-Mikroprozessoren verwendet (NES, Sega Master System)
- 1981 - IBM-PC und Beginn der DOS-Spiele
 - Speichermedien von 80 bis zu 1200 KiB (10 - 150 KB)
- ab 1984 - 16-Bit-Mikroprozessoren (SNES, Sega Mega Drive)
- ab 1985 - Weiterentwicklung der Heimcomputer- 16/32-Bit Commodore Amiga mit neuen Speichermedien (360 - 1440 KiB (45 - 180 KB))
- ab 1989 - 8-Bit-Handhelds (GameBoy, Atari Lynx)

WEITERENTWICKLUNG VON KONSOLEN UND ERSTE 3D-GRAFIKEN

- 1994 - PS1
 - CDs mit 650 - 900 MB Speicherkapazität
 - 32-Bit System
 - 1 Millionen Polygone pro Sekunde
- 1996 - N64
 - 64-Bit System
 - Cartridges mit 12 MB Speicher
 - 150.000 Polygone / Sekunde
- 1998 - Sega DreamCast
 - 128-Bit-Grafik, 64-Bit-CPU



STAND ZUM BEGINN DER DEBATTE

- 2000 - PS2, XBox, GameCube
 - 128-Bit-Systeme
 - 2,5D bis 3D Grafiken
 - 66 Millionen Polygone pro Sekunde





ARGUMENTATIONEN

IM BEZUG ZUR TECHNISCHEN ENTWICKLUNG

2000: ‚EMOTION ENGINE‘? I DONT THINK SO. - JACK KROLL, NEWSWEEK

- „Games can be fun and rewarding in many ways, but they can't transmit the emotional complexity that is the root of art.“
- Spiele sind nicht „menschlich“ genug: Es fehlen die Nuancen, die echte Menschen in z.B. Filmen setzen könnten.
- Spiele als Welt manipulativer Mechaniken, denen Katharsis und Offenbarung von Kunst fehlt

2000: GAMES, THE NEW LIVELY ART – HENRY JENKINS

- Spiele ermöglichen neue ästhetische Erfahrungen und ermöglichen eine Welt der Innovation und des Experimentierens
- Unendliche Möglichkeiten der Gestaltung
- Ermöglichung dieser Kunstform durch die Innovation der Technik (Veröffentlichung PS2, Xbox, Nintendo Game Cube) -> bessere Ressourcen für Game Designer
 - Vergleich des ersten Pong-Spiels zu Final Fantasy
 - Inhaltslose Regeln zu cineastischem Charakter und moralischen Geschichten
- Durch diese neuen Möglichkeiten, würden sich Game Designer nicht mehr nur als „Techniker“ sehen, sondern auch als Künstler

2005: GAMES, THE NEW LIVELY ART – HENRY JENKINS

- Vergleich zu Filmen
 - Kritik der Marktorientierung und dem technologischen Hintergrund
 - Kritik des Hangs zur Brutalität und Erotik
 - Gegenseitige Beeinflussung
 - Heutzutage gleiche Begeisterung für Spiele wie in der Vergangenheit für Filme

ERSCHEINUNG DER NÄCHSTEN KONSOLENGENERATION

- 2005: Xbox 360
 - 128-Bit-System
 - 500 Millionen Polygone pro Sekunde
- 2006: PS3
 - 128-Bit-System
 - 275 Millionen Polygone pro Sekunde

2006: WHY GAME STUDIES NOW? VIDEO GAMES: A NEW ART FORM - JAMES PAUL GEE

- Tetris: Formen ohne Bedeutung. Im Prinzip: alle Videospiele bestehen aus Regeln, die die erlaubten Formen, Bewegungen und deren Kombination spezifizieren
- Sobald diesen Formen Bedeutung zugeordnet wird (Bsp.: Castlevania mit Alucard, treasure chests, pool of water etc.), bekommen Spiele Story Elemente
- 3 Gründe, warum es wichtig ist, solche Story Elemente frei zu generieren:
 - Einer Form Bedeutung zuzuordnen, hilft dabei festzustellen, wie das Objekt aussehen/klingen sollte (sowohl für den Game Designer als auch für den Spieler) → Erzeugung von Atmosphäre, Stimmung, Sound und Look
 - Menschen brauchen diese Story Elemente und fühlen sich verloren ohne sie
 - Durch die Verbindung von Regeln und Bedeutung der Story Elemente existieren verschiedene Geschichten in nur einem Spiel → Entstehung von real-virtual Stories
- “This proactive production by players of story elements, a visual-motoric-auditorydecision-making symphony, and a unique real-virtual story produces a new form of performance art coproduced by players and game designers.”

2010: VIDEO GAMES CAN NEVER BE ART – ROGER EBERT

- “No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great poets, filmmakers, novelists and poets.”
- Bezieht sich auf verschiedene Definitionen von Kunst:
 - Wikipedia: "Art is the process of deliberately arranging elements in a way that appeals to the senses or emotions."
 - Platon: Art is the imitation of nature.
- Nur Motivation, das Publikum zu berühren, nicht ausreichend: Vergleich Trivialliteratur
- Spieleindustrie ausschließlich profit-, nicht inhaltsorientiert

2010: VIDEO GAMES CAN NEVER BE ART – ROGER EBERT

- Spiele kann man gewinnen. Kunst nicht. Sobald man ein “Spiel” ohne Regeln oder klares Ziel entwickelt, ist es nur noch eine Repräsentation einer Geschichte, aber kein Spiel mehr.



BEISPIELE: JOURNEY (2012), GRIS (2018)

- Vermittlung von Emotionen wichtiger als Gameplay
- Kaum narrative Handlung im eigentlichen Sinne

2011: ALMOST ART, MICHAEL SAMYN

- “The only real reason this is happening now is that computer technology has evolved to the point where videogames can look and sound just like art. So where there's smoke, the thinking goes, there must be fire.”
- Videospiele im Vergleich zu Filmen, Literatur und Musik kaum kulturelle Relevanz: bieten unter künstlerisch scheinenden Oberfläche nur Gerüst für zielorientierte, regelbasierte Erfahrungen

2011: ALMOST ART, MICHAEL SAMYN

- Die meisten Spiele werten Gameplay höher als Story/Aussage
 - Früher durch technische Einschränkungen akzeptabel
 - Heute: Wenn realistische Darstellung möglich ist, muss es darüber auch etwas zu sagen geben -> Verantwortung für Darstellung übernehmen
- Potenzial als Kunstform vorhanden
 - Interaktivität als Schlüssel um als Zuschauer Teil des Kunstwerks zu werden
 - Planung eines Spiels muss mit der Story beginnen, um die sich das Gameplay aufbaut

2018: DO YOU CONSIDER VIDEO GAMES AS AN ART? - PAUL GREGORCZYK

- Geschichte, gut geschriebene Charaktere und Musik können als Kunst angesehen werden, werden aber vom Gameplay verwässert
- Manche „quälen“ sich nur wegen der Cutscenes durch das Spiel: Die Kunst ist die Belohnung für das Hindernis des Spielens
- Legal: US Supreme Court urteilte, dass Videospiele den gleichen Schutz der Verfassung genießen wie Bücher, Dramen und Filme
 - Begründung: sie verbreiten Ideen und soziale Botschaften mit Hilfe bekannter literarischer Verfahren

2018: DO YOU CONSIDER VIDEO GAMES AS AN ART? - PAUL GREGORCZYK

- Interaktion ist wichtig, um Kunst zu verstehen – bei Videospiele umso mehr
- Sobald man jemandes Werk betrachten kann und dabei bestimmte Emotionen geweckt/ Reaktionen hervorgebracht werden, kann man von Kunst sprechen
- Funktion des Gameplays ist nicht, dem Spieler etwas mitzuteilen, sondern ihn sprechen zu lassen
- Bezüglich Ebert: Regeln und Entscheidungen hindern ein Spiel nicht Kunst zu sein. Sie sind vorsätzlich eingebracht und deswegen nur eine andere Form von Kunst

2018: DO YOU CONSIDER VIDEO GAMES AS AN ART? - PAUL GREGORCZYK

- Vergleich zwischen Filmen und Videospielen hinkt. Filme sind kalkuliert, der komplette Inhalt ist kontrolliert, nur die Interpretation nicht.
- Bei Spielen liegt die Freiheit beim Spieler:
 - welche Wege gehen
 - welche Dialoge wählen
 - Spielstile



INTERAKTIVE
FILME: HEAVY
RAIN (2010),
DETROIT BECOME
HUMAN (2018)



EIGENE EINSCHÄTZUNG

WAS ZIEHE ICH PERSÖNLICH AUS DEN ARGUMENTEN?

QUELLENVERZEICHNIS

- Espen Aarseth, "Computer Game Studies, Year One", in the international journal of computer game research Volume 1 Number 1, 2000.
- Constance A. Steinkuehler, "Why Game (Culture) Studies Now?" in Games and Culture Volume 1 Number 1, 2006.
- Jack Kroll, "Emotion Engine'? I don't think so", in Newsweek, 2000.
- Henry Jenkins, "Art Form for the Digital Age" (Technology Review, September/October 2000); auch: Henry Jenkins, "Games, the New Lively Art", Handbook for Video Game Studies (Cambridge: MIT Press).
- James Paul Gee, „Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form“, in Games and Culture Volume 1 Number 1, 2006.
- Roger Ebert, „Video Games Can Never Be Art“ from <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art> (Stand: 13.05.19), 2006.
- Paul Gregorczyk, „Do you consider video games as an art?“, from <https://www.quora.com/Do-you-consider-video-games-as-an-art> (Stand: 13.05.19), 2018.