



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Interaktivität von Videospiele und Social-Media-
Plattformen. Death Stranding als eigenständiges Social
Network“

verfasst von / submitted by

Milos Goran Prerad BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme
code as it appears on the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme
as it appears on the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

UG2002

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto, MA

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich einen großen Dank an meine Mutter und meinen Vater aussprechen, die mir das Studium ermöglicht und mich in jeglicher Hinsicht unterstützt haben. Zudem bedanke ich mich bei meiner Schwester und meiner Lebenspartnerin für ihre Hilfsbereitschaft während der gesamten Studienzeit.

Außerdem danke ich Frau Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto, MA, dass sie sich meinem Thema angenommen hat und mir mit Rat sowie Tipps zur Literaturrecherche zur Seite stand.

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG	1
2 SOCIAL MEDIA UND VIDEOSPIELE	4
2.1 WECHSELWIRKUNGEN	4
2.1.1 <i>Die Implementierung des Internets auf technischen Geräten</i>	8
2.1.2 <i>Das Online-Spiel</i>	11
2.1.3 <i>Updates in Videospielen: Der Wandel zu Social Media?</i>	12
2.1.4 <i>Der Multiplayer-Effekt</i>	15
2.1.5 <i>Das Genre im Bezug zur Online-Qualität</i>	19
2.2 DAS SPIELEN	20
2.3 GAMING	22
2.3.1 <i>KI</i>	22
2.3.2 <i>KI des Netzwerks</i>	22
2.3.3 <i>KI des Charakters</i>	24
2.3.4 <i>Die Bugs</i>	25
3 AKTEUR-NETZWERK-THEORIE	26
3.1 AKTEURE UND NETZWERKE IM ZUSAMMENSPIEL	26
3.1.1 <i>Das Netzwerk</i>	26
3.1.2 <i>Der Akteur</i>	28
3.1.3 <i>Akteure im Netzwerk</i>	28
3.1.3 <i>Das Gameplay anhand der ANT</i>	31
4 DEATH STRANDING	33
4.1 KOJIMA PRODUCTIONS	34
4.2 TOD UND LEBEN IN DEATH STRANDING	36
4.2.1 <i>Sam: Die Verkörperung eines Netzwerks?</i>	40
4.3 DAS SOCIAL STRAND SYSTEM	41
4.4 NETZWERKE IN DEATH STRANDING	43
4.4.1 <i>Das Netzwerk der klassischen ANT und ihre Akteure</i>	43
4.4.2 <i>Das transparente Netzwerk</i>	44
4.4.3 <i>Die Zusammensetzung von Online und Offline</i>	45
4.4.4 <i>Das Chirale Netzwerk und seine Akteure</i>	52
4.5 PHILOSOPHISCHE EINFLUSSNAHME	53
4.6 DEATH STRANDINGS VERHÄLTNIS ZU SOCIAL MEDIA	56
4.6.1 <i>Online-Spiel in Death Stranding</i>	56
4.6.2 <i>Social Media und die Zeit</i>	59
4.6.3 <i>Die "Like"-Funktion</i>	60
4.7 WENN SOCIAL-MEDIA-TECHNIKEN ZUM GAMEPLAY AVANCIEREN	66
4.7.1 <i>Die Story</i>	68
4.7.2 <i>Gamifizierte Apps</i>	73
4.7.3 <i>Partizipation in Death Stranding</i>	74
4.7.4 <i>Rückziehbarkeit in Death Stranding</i>	75
4.7.5 <i>Informationsaustausch und Avatar in Death Stranding</i>	78
5. DAS ENDE EINES SPIELS	81
5.1 AUSBLICK ZUR INTERAKTIVITÄT ZWISCHEN VIDEOSPIELEN UND ANDEREN MEDIENFORMEN	82
5.2 CONCLUSIO	83
6 BIBLIOGRAFIE	87
6.1 LITERATUR	87
6.2 INTERNETQUELLEN	90
6.3 VIDEOSPIELE	92
6.4 ABBILDUNGSVERZEICHNIS	92

1 EINLEITUNG

“As for the skeleton, we’re homo sapiens – people of wisdom – but we’re also homo ludens – people who play – and the concept behind this logo is that: With new technology and a pioneer spirit, we’ll deliver play to a new world.”¹

Mit diesen Worten beschrieb der japanische Spieleentwickler Hideo Kojima während eines Interviews im Dezember 2015 das Logo seines neu gegründeten Studios. Rund vier Jahre später erschien mit *Death Stranding* das erste Videospiel von Kojima Productions. Bis zum Release blieben viele Fragen bezüglich Story, Gameplay und Co. unbeantwortet. Hin und wieder trat Kojima persönlich bei Events auf, um das neue Werk zu präsentieren. Die Veröffentlichung von Videomaterial blieb auf ein Minimum beschränkt. Im Oktober 2019, einen Monat vor dem Startschuss von *Death Stranding*, bot Österreichs größte Videospielemesse, die Game City, im dafür vorgesehenen Etablissement innerhalb des Rathauses eine Kostprobe. Vor einer abgeriegelten „Box“ warteten zahlreiche Menschen, um einen Blick auf das angepriesene „exklusive“ Bewegtbild zu werfen. Alle Partizipanten erhielten Kopfhörer und wurden zum Sitz begleitet. Das Gameplay-Video, welches das Entwicklerstudio zeigte, kursierte bereits in der Vergangenheit auf verschiedenen Social-Media-Plattformen. Die Exklusivität des Materials war damit theoretisch nicht mehr gegeben. Dennoch unterhielten die Entwickler/-innen ihre potenziellen Kundinnen und Kunden. Im Vordergrund stand das Erlebnis, mit zahlreichen anderen Menschen einen Bruchteil der Spiel-Geschichte zu erleben und diesen Moment gemeinsam zu teilen.

Einen Monat später fanden sich diese Personen, mit zahlreichen anderen Gamerinnen und Gamern in einem neuen, virtuellen Raum wieder, ohne einander direkt oder den/die jeweilig gespielte/n Charakter/-in zu sehen. Der/Die Spieler/-in steuert dabei die Figur Sam Porter Bridges in der Open-World von *Death Stranding* und trifft auf Erschaffenes, das Spielende rund um den Globus an jenen fiktiven dystopischen Orten platziert haben. Das Konzept des Spiels definiert sich in Form eines neuartigen, gesellschaftlichen Mediums. Handelt es sich hierbei um ein Novum in der Videospiele-Branche?

Das sogenannte Online-Gaming erfreut sich in der Gegenwart einer immer größer werdenden Popularität. In den vergangenen Jahren wanderte das digitale Spielen medienübergreifend

¹ Dyer, Mitch, „Hideo Kojima Talks New Studio, 'Edgy' PlayStation Game, and the Future“, IGN, <https://www.ign.com/articles/2015/12/16/hideo-kojima-talks-new-studio-edgy-playstation-game-and-the-future> 01.05.2017, Letzter Zugriff: 13.04.2021.

weiter, sodass Mischformen entstanden. Filme, wie beispielsweise *Possibilia* oder *Black Mirror: Bandersnatch* wagten den Versuch dem/der Seher/-in Interaktionen, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen, zu ermöglichen. Währenddessen entwickelten sich auch Videospiele auf Mobiltelefonen. *Snake 97* sowie *Space Invaders* gerieten in Vergessenheit, stattdessen etablierten sich - begünstigt durch die Applikationsfunktion eines Handys - Spiele mit Verknüpfungen zu Social Networks. Auf Facebook konnten Profilbesitzende auf zahlreiche Games zugreifen, darunter *Farmville*, *Mafia Wars* oder *Zynga Poker*. Die Konsolen- und PC-Industrie antwortete rasch, es folgten neue Geräte-Generationen mit denen man Fortschritte, Screenshots oder sonstige Inhalte mit Freundinnen und Freunden auf Plattformen teilte. Diese Besonderheit beinhalten viele Videospiele-Reihen, Games ohne Multiplayer-Modus sind heutzutage seltener vorzufinden.

Die Arbeit widmet sich der Hybrid-Form *Death Stranding* als Untersuchungsgegenstand, das zwischen Online- und Offline-Funktionalität eine transparente Wand aufbaut. Deswegen wird *Death Stranding* zwar im Kontrast zu anderen Spiele-Titeln stehen, allerdings lediglich gelegentlich mit einem zweiten, selbstständigen Spiel verglichen. Damit soll vermieden werden, *Death Stranding* einer Qualitätskontrolle zu unterziehen. Vielmehr liegt der Fokus auf den Fähigkeiten des Games und inwiefern diese dazu beitragen, dem/der Spieler/-in ein einzigartiges Spielerlebnis zu ermöglichen.

Zur Erforschung der Thematik bedarf es einer Filterung und Verwendung von unterschiedlichen Begriffen der Game Studies. In der Wissenschaft beschäftigten sich Forschende mit einzelnen Aspekten des Gamings, um anschließend Stränge zwischen den spezifischen Bereichen zu knüpfen und das Objekt zu untersuchen. Diese Arbeit wird größtenteils ähnlich agieren, um damit einzelne Handlungen des Spielens zu durchleuchten. Als zweite Grundlage dient die Gamifizierung. Hierbei integrieren sich spieltypische Vorgänge in spielfremde Gegebenheiten. Dieser Prozess trägt dazu bei, dass eine klare Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel verschwindet. Besonders interessant gestaltet sich die Frage nach Anfangs- und Endpunkt des Spielens.

Für die Thematisierung von Social Media fungiert bereichsspezifische Literatur. Dabei kommt es zur Verwendung von Werken, die medienübergreifend analysieren. Ein besonderes Anliegen der Arbeit ist es, das interdisziplinäre Einwirken der medialen Formen zu erforschen.

Der gewählte Gegenstand *Death Stranding* ist kaum untersucht, es gibt dazu keine spezifische Literatur oder Forschung. Dies könnte sich in den kommenden Jahren ändern, da das Spiel viele Ansatzpunkte liefert, um intermediale Kontexte zu verstehen. Diese Ausarbeitung

befasst sich mit der Interaktivität von *Death Stranding* und dem Terminus Social Media. Grundlegend werden Parallelen zu anderen Videospiele gezogen und diese als Beispiele verwendet. Der Hauptfokus liegt darin, die einzelnen Mechanismen der Social-Media-Plattformen voneinander zu trennen und sie zum Forschungsgegenstand zuzuordnen. Dabei gilt es zu erfragen, welche medialen Mittel der Social Networks in Videospiele verwendet werden, um User/-innen zu gemeinschaftlichem Handeln zu ermutigen und den Unterhaltungsfaktor zu stärken.

Als theoretischer Ansatz dient die Akteur-Netzwerk-Theorie, an der Soziologen wie Michel Callon, Bruno Latour und John Law arbeiteten. Zunächst beschäftigt sich die Forschung mit den Akteuren beziehungsweise Aktanten bei der Nutzung von Videospiele. Dabei unterscheidet sie zwischen den mehrfach entstehenden Netzwerken. Somit wird die ANT aus einem neuen Blickwinkel betrachtet, der impliziert, das digitale Spielen in einzelne Sequenzen aufzuteilen und separat zu erforschen. Im weiteren Arbeitsprozess werden Netzwerke untersucht, die unterschiedliche Definitionen von Akteuren aufweisen.

Im ersten Schritt kommt es zur Thematisierung von Social Networks und deren Merkmalen, ehe sie in das Medium Videospiele übergehen. Dabei werden beide Gegenstände als einzelne Themengebiete betrachtet sowie ein Blick auf deren Interaktivität gewährt. Schließlich gliedert sich das zweite Grundgerüst der Arbeit ein - die Akteur-Netzwerk-Theorie. Nach der theoretischen Auseinandersetzung rückt *Death Stranding* in den Mittelpunkt des Arbeitsprozesses. Zunächst gilt es, Spielmechaniken und Hintergründe zum Spielentwickler zu erläutern, ehe dann die Untersuchung des primären Forschungsgegenstandes anhand der entwickelten Leitsätze erfolgt. Einen zentralen Aspekt stellt dabei die ANT dar. Mithilfe dieser wird das Medium Videospiele – speziell auch *Death Stranding* - als eigenständige Plattform untersucht und Vergleiche zu Stilmitteln von Social Media gezogen. Während der gesamten Arbeit dienen Erkenntnisse der Game Studies und Gamification als leitende Unterstützung. Damit sollen Gedankengänge untermauert, aber teilweise auch neues Gedankengut geschaffen und in Kontrast zum bereits erforschten Wissensstand gesetzt werden.

Die Liste der zusätzlich ausgewählten Videospiele setzt sich so zusammen, dass damit entweder persönliche Erfahrungen gemacht oder qualitative Eindrücke Dritter gesammelt wurden. Alle Videospiele zeigen eine klare und logische Verknüpfung zum jeweiligen Themengebiet auf.

Zudem weist diese Arbeit eine Mehrzahl von Bildern auf. Um die Verwendung jener Bildrechte wurde zum gegebenen Zeitpunkt angefragt. Ich habe mich bemüht, sämtliche

Inhaber/-innen von Bildrechten ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir. Zusätzlich entstanden die meisten Fotos im Zuge der praktischen Beschäftigung mit *Death Stranding*. Dabei gelang es, Screenshots des Spielverlaufs auf einer Playstation-Konsole zu erstellen und einige davon in dieser Arbeit zur Anschauung zu bringen.

Der Akteur oder Aktant werden in der folgenden Arbeit in der männlichen Form wiedergegeben. Zu anderen Wörtern liegen gendergerechte Schreibweisen vor.

2 SOCIAL MEDIA UND VIDEOSPIELE

2.1 WECHSELWIRKUNGEN

Um die Beziehung zwischen Videospielen und Social Media besser zu verstehen, wird eine Übersicht geschaffen, die den Zugang und das Verständnis zur Arbeit erleichtern. Der folgende Absatz beschreibt Social Networks und deren Verhältnis zur Spielindustrie. Social Networks arbeiten primär damit, Menschen miteinander zu vernetzen und den Austausch in den Vordergrund zu rücken. Sie sind Teil von Social Media, wo es darum geht, dass „jedem ermöglicht wird, Inhalte zu erstellen, zu verbreiten, zu bewerten.“² Im Deutschen werden Social Media und Social Networks oft irrtümlich mit den Begriffen „soziale Medien“ und „soziale Netzwerke“ verwechselt.³

“Social media find their humble beginnings in our simplest forms of social interaction. From speech, to the elaborate but slower-paced medium of letter writing, to the rapid communication available through telephones and the Internet, social media have foundations in social networking. The term social networking defines sites that allow for a public profile, a public list of friends and visible friend connections. Social media have become known as a

² Jessen, Jan-Kristian, „Web 2.0, Social Web und Social Media. Wording in der Online-Kommunikation“, <https://qundg.de/web-2-0-social-web-und-social-media-wording-der-online-kommunikation/> (Letzter Zugriff: 19.03.2021).

³ vgl. Sen, William, „Social Media ist nicht `Soziale Medien´. Aufklärung für Digital Immigrants“, [digitalewelt.org, https://www.digitalwelt.org/themen/social-media/social-media-ist-nicht-soziale-medien](https://www.digitalwelt.org/themen/social-media/social-media-ist-nicht-soziale-medien) (Letzter Zugriff: 19.03.2021).

space for not necessarily meeting new people, or `networking`, but for making visible social interactions between people who most likely already know each other offline.”⁴

Social Media ist aus unserem alltäglichen Leben kaum mehr wegzudenken. Nutzer/-innen interagieren miteinander durch Plattformen wie Facebook, Twitter, Instagram und Snapchat - dies meist über mehrere Stunden tagtäglich. Die Idee der Vernetzung von Menschen im Internet ist seit jeher der Grundstein der digitalen Interaktion. Neben der enormen Reichweite, die dem/der Nutzer/-in die Möglichkeit bietet, eine hohe Anzahl an Personen mit den jeweiligen Postings direkt oder indirekt anzusprechen, spielt die Aktualität in der gesellschaftlichen Stellung von Social Media ebenfalls eine wichtige Rolle. Beiträge sind meist auf dem aktuellen Stand, es kann jederzeit ein Update zum Geschriebenen verfasst werden. Dies alles beinhaltet die Veröffentlichung von Bildern, Textformen oder in selteneren Fällen auch auditiven Inhalten. Solche Beiträge sind neben ihrer Aktualität meist auch kostengünstig beziehungsweise kostenlos. Der Wahrheitsgehalt einer Meldung, sei es in Bildform oder dem geschriebenen Text, kann allerdings variieren. Zu einer vertraulichen Quelle zählt lediglich ein kleinerer prozentueller Satz des World Wide Webs.

Die Gaming-Szene findet großen Anhang im Internet, einige Medienplattformen rücken hier in den Fokus von Nutzenden. Grundsätzlich verwenden sie diese für die Recherche - in Zusammenhang mit Kaufempfehlungen - gewisser Videospiele und zur Unterhaltung, was in der heutigen Zeit der Funktion des Fernsehens gleichkommt.

YouTube ist hierbei signifikant für diese Entwicklung. Das im Jahr 2005 gegründete Medienunternehmen bietet Nutzenden des Portals Videos zum Ansehen. Erzeuger/-innen dieser sind die Nutzer/-innen selbst, YouTube stellt lediglich die Plattform zur Verfügung. Im Dasein des TV-Geräts wäre dies der Receiver, während die Sender ihrer Sendeaufgabe nachgehen, so wie es Content Creator auf YouTube tun. Einige User/-innen verdienen mit der Kreation solcher Videos ihren Lebensunterhalt. Aufgrund der enormen Reichweite sowie der Kapazität ist das Angebot der Social-Media-Plattform viel größer als das des Kabel- oder Digital-TV-Programms. Doch wie nutzen Spieleentwickler diese schier unendlich erscheinende Möglichkeit der Erzeugung von Inhalten?

Auf YouTube wird vor der Veröffentlichung eines Spiels mit Trailern oder exklusiven Inhalten, wie beispielsweise Blicken hinter den Kulissen, geworben. YouTuber/-innen liefern ergänzend zusätzlich bezahlte Werbung. Der Content setzt sich zusammen aus Tutorials, Let's Plays, Tipps, Diskussionen oder News. An besonderer Beliebtheit erfreuen sich Let's Plays,

⁴ Cirucci, Angela M., „First person paparazzi. Why social media should be studied more like video games“, in: Telematics and Informatics 30, 1/2013, S. 48.

die das Spielgeschehen der Content Creator zeigen, oftmals ist dabei ein ein Live-Streaming der Person inbegriffen.⁵ In den Kommentarspalten findet ein schriftlicher Austausch statt. So werden Erfahrungen miteinander geteilt oder Diskussionen begonnen. Zustimmungen und Ablehnung drücken User/-innen mithilfe der bei YouTube integrierten „Like“- und „Dislike“-Funktion, welche in der Betrachtung von *Death Stranding* ebenfalls eine bedeutsame Rolle spielen wird, aus. Ausschlaggebend für eine hohe Aufruf-Zahl sind viele Faktoren. Wie gestaltet sich die Headline? Verlockt diese den/die User/-in auf das Video zu klicken? Ist der Inhalt des Videos unterhaltend genug, um Besucher/-innen über die gesamte Länge des Videos zu binden? Je nachdem, wie weit der Einflussbereich durch diese Mittel erweitert wird, verbessert sich dementsprechend auch das Marketing und die gesellschaftliche Aufmerksamkeit zum Spiel.

Videos sind eine Form der Interaktion mit den Gamerinnen und Gamern. Eine weitere Art, diese auf dem Laufenden zu halten oder die Markenpräsenz zu steigern, stellt Twitter dar. Diese Form von Social Media zeichnet sich durch die Aktualität der Nachrichten aus. Hier veröffentlichen Entwickler/-innen Posts über den Zustand des Spiels, Server-Probleme, Wartungen, Neuigkeiten oder Verschiebungen von Release-Zeiträumen. Entwickler CD Projekt Red bot zum Release von *Cyberpunk 2077* ein Negativbeispiel im Hinblick auf den Social-Media-Umgang. Im April 2020 lag das erste Veröffentlichungsdatum vor, dieses wurde auf September, November und schließlich Dezember verschoben. Für ein Entwicklerstudio dieser Größe ein Rückschlag, da auf Einnahmen verzichtet werden muss und die Produktionskosten steigen. Der Release des Spiels löste im Dezember große Kritik aus, die Konsolenversionen kamen fehlerhaft auf den Markt. Videos zum Gameplay gab es lediglich auf der PC-Version, es fehlte die Kommunikation bezüglich des Spielzustands.

In einem verspäteten Entschuldigungsschreiben glättete CD Projekt Red die Wogen bei den Fans und versorgte diese mit Updates zu bevorstehenden Patches. Die Interaktion der Mitarbeiter/-innen mit den Anhängerinnen und Anhängern stieg, die anfangs versäumte Kommunikation wurde über mehrere Ebenen via Twitter fortgeführt. Aus schlechter Handhabung mit Twitter begann das Studio auf die hereinströmende Kritik zu reagieren und diese auszumerzen.

Die Größe einer Nachricht auf Twitter ist, was die Wortanzahl angeht, beschränkt. Informationen wurden dementsprechend kurz und knapp gefasst, mit Inhalt, der den/die Nutzer/-in positiv stimmt. Auch Plattformen wie Instagram und Facebook erfüllen ihre Rolle

⁵ vgl. Jenn, „How Gamers Use Social Media and How to Reach Them Through Game Marketing“, <https://www.juicer.io/blog/how-gamers-use-social-media-and-how-to-reach-them-through-game-marketing> (Letzter Zugriff: 19.03.2021).

im Austausch mit der Community. In der Spieleindustrie bringt das Marketing mittels Social-Media-Kanälen Vorteile, um für das fertige Produkt zu werben. Auf diesen Plattformen können dementsprechend positive sowie negative Reaktionen hervorgerufen werden.

“Alternatively, consumers have been quick to adopt social media tools to communicate about their brand experiences. We see consumers turn away from the traditional sources of advertising towards more immediate sources that they can access at their own convenience to make informed purchasing decisions. They perceive social media as a more trusted source of information regarding products and services [...]”⁶

Social Media wird in diesem Sinne nicht nur als Werbeplattform genutzt. Mit der zeitlichen Aktualität ermöglichen die Netzwerke den Spieleherstellern einen regen Austausch mit der Community. Dank Kommentar-Funktion bekommen Entwicklerstudios Feedback. Der Informationsfluss beider Seiten bleibt aufrecht.

Tom Alby gliederte den Aufgabenbereich von Social Media in zwei Punkte. Unter der ersten Funktion versteht Alby das Ziel im Kommunikationsaustausch. Das zweite Aufgabenspektrum umfasst den von Benutzerinnen und Benutzern kreierten Content. Hierbei geht es um die Erzeugung von Inhalten. Im Anschluss kann dieser Content untereinander ausgetauscht und weiterverarbeitet werden.⁷

Die angeführten Punkte sind jedoch nur ein Bruchteil der Komplexität und des breiten Aufgabenfeldes von Social Media. Letztlich steht das Zusammentreffen verschiedener Meinungen und der soziale, menschliche Austausch im Vordergrund. Ein virtueller Treffpunkt, bei dem die geografische Lage der Nutzenden keine Rolle spielt. Beim zeitlichen Aspekt wird es komplizierter. Zwar ist es möglich, unmittelbar auf eine Nachricht zu antworten, allerdings bleibt diese auch für einen längeren Zeitraum gespeichert und steht zur Verfügung, um gelesen oder beantwortet zu werden. Der digitale Datenaustausch bewegt sich hierbei in einer zeitlichen Dimension, in der es beinahe kein Zeit-Ultimatum gibt. Nachrichten, Bilder oder etwaige Informationsdaten vergehen nicht, sie sind vielmehr ein Stück der Ewigkeit. Zumindest solange es das Internet und die Plattform gibt oder die Daten nicht vollständig gelöscht wurden.

Die ersten Social-Media-Seiten entstanden zwischen 1995 und 1997. Unter diesen befinden sich das Bulletin Board System (BBS) und America Online (AOL). Den Begriff dazu

⁶ Mahoney, Meghan (Hrsg.); Tang, Tang, *Strategic social media. From marketing to social change*, Chichester: Wiley-Blackwell 2017, S.181.

⁷ vgl. Alby Thom, *Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien*, München/Wien: Hanser Verlag, 2007.

beanspruchte Tina Sharkey für sich, die zur damaligen Zeit bei AOL arbeitete. Da die Bezeichnung erst 1999 offiziell als registriert gemeldet wurde, gibt es keinen klaren Nachweis für Sharkeys Behauptung.⁸

2.1.1 DIE IMPLEMENTIERUNG DES INTERNETS AUF TECHNISCHEM GERÄTEN

Immer mehr Menschen nutzen das Internet und die dazugehörigen Plattformen, ein weiterer Anstieg ist auch in den kommenden Jahren zu erwarten. Vor allem der Einstieg im jugendlichen Alter wurde in der vergangenen Zeit erleichtert. Während Erwachsene in der Regel Kanäle wie Twitter oder Facebook präferieren, weichen Jugendliche unter anderem auf Instagram oder TikTok aus.⁹

Einen weiteren Unterschied gibt es in der Nutzung des jeweiligen Gerätes. Neben dem PC, dem Ursprung des World Wide Webs, können im heutigen Zeitalter verschiedenste Möglichkeiten der universellen Datenübertragungen zur Verwendung gezogen werden. Den wohl größten Zuspruch hat das Handy, das dem PC in gewissen Funktionsbereichen gleichkommt. Videospiele finden große Beliebtheit auf dem portablen Gerät. Alternativen sind Laptops oder Tablets. Auf Gamer/-innen zugeschnitten entwickelten sich Konsolen; die Playstation-Reihe von Sony, Microsofts Xbox und Nintendos Videospiele-Konsole.

Auf all diesen technischen Instrumenten ist die Nutzung von Social Media inbegriffen. Manche Social-Media-Seiten entwickelten sich aus der Kreuzung zwischen Gaming und Internet. Seit ihrer Veröffentlichung im Jahr 2011 wuchs die Streaming-Seite Twitch in ihrer Funktion als Plattform für Übertragungen von Videospielen. Dabei können Spielende eine Frontalkamera auf sich richten und den Zuseherinnen sowie Zusehern, während dem Spielen, ein weiteres Bewegtbild offerieren. Auch die Funktion des Chattens erwies sich als innovativ. Zuvor war es selten möglich, sich während der Betrachtung eines Live-Videos mit den Streamenden und der restlichen Community auf ein und derselben Plattform schriftlich zu verständigen.

Social Media erlebte dementsprechend eine schnelle Implementierung in die Gaming-Industrie. Dabei entstanden Games in App-Stores, kreiert von bekannten Entwicklerstudios bis hin zu Indie-Game-Herstellern. Die finanziellen Einnahmen spiegeln sich in den Kauf-Optionen wider. Oftmals erweisen sich diese Videospiele zunächst als gratis herunterladbar, anschließend werden den Nutzenden Mikrotransaktionen angeboten. Mikrotransaktionen sind

⁸ vgl. Larson, Paul, *Safe & Sound. Social Media*, Teacher Created Materials, 2017, S.5.

⁹ vgl. Larson, Paul, *Safe & Sound. Social Media*, Teacher Created Materials, 2017, S.42.

Güter, die dem/der Gamer/-in nach einer Echtgeld-Überweisung zur Verfügung stehen und im jeweiligen Spiel benutzt werden können. In manchen Verkaufsversionen verstecken sich diese Güter in sogenannten Lootboxen. Das hat zur Folge, dass der/die Erwerber/-in nicht weiß, welche Belohnung sich in der jeweiligen Box befindet. Beim Kauf wird auf den Überraschungseffekt spekuliert. Die Vorgehensweise ermöglicht Vergleiche mit dem Glücksspiel, was zu viel Kritik innerhalb der Community sorgt. Im Gaming-Jargon nennt man eine verschärfte Methode der Lootboxen „Pay-to-win“. Hierbei erleichtern die erwerbbaaren Güter das Spielgeschehen für den/die Käufer/-in und zielen nicht nur auf eine ästhetische Komponente ab. Durch den Kauf wird ein Vorteil gegenüber den Nicht-Käuferinnen und Nicht-Käufern gewährleistet. Spielmechaniken wie diese finden sich mittlerweile auf allen elektrischen Geräten, welche den Terminus Videospiele bedienen, wieder.



Abbildung 1: Games-Umsatz 2020 in Deutschland

Gerd Möll beschreibt das Internet als eine neue Herangehensweise mit Videospiele Geschäfte zu lukrieren und sieht darin den Ursprung des monetarisierten In-Game-Modells.

„Der Pokerboom kann als einer der prominentesten Belege für die Tauglichkeit des Internet als technologische Basis für profitable Geschäftsmodelle verstanden werden. Die Entstehung

dieses Booms und seine mittlerweile unverkennbare Abschwächung können zugleich aber als Beispiel für die Entwicklungsdynamik einer mediatisierten Welt interpretiert werden, die nicht nur von medientechnologischen Neuerungen, sondern maßgeblich auch von der Ausgestaltung der institutionellen Kontexte abhängig ist.“¹⁰

Beim Online-Pokern stellt der Veranstalter einen virtuellen Raum beziehungsweise eine Lobby zur Verfügung. Diese erfüllt Eigenschaftskriterien einer Social-Network-Seite. Es ist möglich mit Freunden in Kontakt zu treten und gleichzeitig Partien zu absolvieren.

Nimmt man die Fußball-Reihe *FIFA* als Beispiel, sind die technischen Entwicklungen und das Einfügen von Social-Network-Elementen deutlich spürbar. So haben Spielende die Wahl zwischen einem Online- und Offline-Modus. Personen, die online zocken, bekommen mehr Spiel-Modi geboten. Der Offline-Modus verliert mit zunehmender Zeit an Zuspruch, gewisse Funktionen fallen gänzlich weg. In diesem Sinne herrscht ein Zwang zur Nutzung der Online-Komponenten. Forschungen zeigten zudem, dass beide Geschlechter Suchtpotenzial bei der Nutzung von Online-Unterhaltung entwickeln.

“Research has also demonstrated that both men and women can become addicted to technology, but men and women use different online activities [...]. Men are more likely to become addicted to online video gaming, cyber-pornography, and online gambling, while women tend to develop addictive use of social media, texting, and online shopping.”¹¹

Demnach sind Männer anfälliger ausgiebig Online-Videospiele und Glücksspiele zu konsumieren. Währenddessen tendieren Frauen im Durchschnitt eher zur Verwendung von Social-Media-Seiten.

Anhand der These, dass Online-Games als Social-Network-Kanäle fungieren, beziehungsweise Funktionen dieser übernehmen, stimmt das Suchtverhalten von Männern und Frauen überein. Social Media ist in diesem Fall im Online-Gaming inbegriffen und das Suchtverhalten spiegelt sich somit auch beim männlichen Geschlecht wider. Cyber-Pornographie oder Online-Zockerei weisen ebenfalls Räume auf, in denen der gesellschaftliche Faktor bestimmend ist.

¹⁰ Möll, Gerd, „Zocken im Internet Zur soziotechnischen Entwicklung der mediatisierten Glücksspielindustrie am Beispiel des globalen Pokerbooms“, in: *Internet, Mobile Devices und die Transformation der Medien: Radikaler Wandel als schrittweise Rekonfiguration*, Dolata, Ulrich; Schrape, Jan-Felix (Hrsg.), Berlin: Edition Sigma. Verlag, S. 252.

¹¹ Andreassen, Cecilie; Billieux, Joel; Griffiths Mark; Kuss, Daria, „The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study“, in: *Psychology of Addictive Behaviors* 30, 2/2016, S. 253.

2.1.2 DAS ONLINE-SPIEL

Es gilt zwischen dem Raum der Social-Networks und dem der Videospiele zu unterscheiden. Letztlich liegt einer der Unterschiede in der Anzahl der Spieler/-innen. Als Beispiel fungiert die Sportsimulation *FIFA*. Hier haben Spielende die Möglichkeit zu entscheiden, ob sie in einem Team mit mehreren anderen Spielerinnen und Spielern gegen eine zweite Gruppe antreten oder Kopf-an-Kopf einer Rivalin oder einem Rivalen gegenüberreten. Eine gewisse Komplexität tritt hervor. Die Sprachfunktion unter mehreren Spielenden erfüllt die Vorgabe, in einer Gruppe untereinander Informationen auszutauschen. Das Game nutzt damit die Funktion einer Social-Media-Plattform wie WhatsApp, die Telefonate zulässt. Dabei können Gruppenanrufe entstehen. Im Falle eines Spiels zu zweit fällt dieser Aspekt weg, man agiert von Person zu Person. Der Vorgang ist mit einem klassischen Anruf vergleichbar, allerdings ohne schriftlichen oder visuellen Kontakt. Diese Art und Weise der Kommunikation gibt es auch in anderen Sport- bzw. Kampfsimulationen, unter anderem der *NBA-2K*-Spielereihe. Dabei besteht die Option zwischen einem Singleplayer-Match, einer Online-Partie gegen einen realen Gegner oder - und hierbei kommt die Social-Media-Komponente in entwickelter Form zum Tragen - dem Park-Modus, wo sich mehrere Spieler/-innen versammeln und einzeln, zu zweit oder in Dreiergruppen gegen andere Teams antreten. Das in den letzten Jahren entwickelte Online-System beruht auf der Bereitschaft in diesem virtuellen Park Güter zu erwerben. Darunter fallen neben Attribut-Boosts auch ästhetische Artikel wie Kleidung, und sonstige Accessoires. Der Vergleich mit Social-Media-Kanälen verblüfft mit großen Ähnlichkeiten. Vorhanden ist ein reger Austausch per Sprachchat, im Park kann sich der/die Spieler/-in frei bewegen und durch sogenannte Emotes mit anderen Nutzenden abseits der sprachlichen Ebene kommunizieren. In den Geschäften rund um die Basketball-Courts gibt es Items zu kaufen oder die Gelegenheit selbstständig Trainingseinheiten durchzuführen. Diese Sportsimulationen sind nur wenige Beispiele einer funktionierenden virtuellen Welt. Handelt es sich bei *NBA 2K* oder *FIFA* also um Social-Media-Plattformen? In gewisser Weise, ja. Dies hängt von der umstrittenen Definition von Social Media ab. Jonathan Obar und Steve Wildman legen vier Definitionsmerkmale fest.¹²

- 1) Social-Media-Services basieren (derzeit) auf Internet-Applikationen des 2.0 Webs
- 2) User-generated-content ist das Herzstück von Social-Media-Kanälen

¹² vgl. Obar, Jonathan; Wildman, Steven, „Social media definition and the governance challenge: An introduction to the special issue“, in: *Telecommunications policy* 39, 9/2015.

3) Individuen und Gruppen erstellen user-spezifische Profile für Seiten oder Apps von Social-Media-Services, welche diese designt und verwaltet

4) Social-Media-Services ermöglichen die Online-Entwicklung von Social-Networks, indem ein Profil mit denen von anderen Individuen oder Gruppen in Verbindung gebracht wird¹³

In Anbetracht aller herangezogenen Punkte kristallisiert sich ein Hauptmerkmal heraus, das den Terminus Social Media und die *NBA-2k*- oder *FIFA*-Reihe spaltet. Zwar erfüllen diese Videospiele teilweise die Voraussetzungen, allerdings handelt es sich bei den genannten Beispielen um keine Social-Media-Services, beziehungsweise definieren die Entwicklerstudios sie nicht als solche. Dies könnte womöglich an den Produktionsinteressen liegen. Vorstellbar sind wirtschaftliche Faktoren, da Social-Media-Plattformen meist ein und denselben Namen über einen längeren Zeitraum besitzen. Auch wenn der Name eines Videospieles gleichbleibend ist und sich nicht ändert, entwickeln Spielehersteller beinahe im Jahresschritt mehrere Spiele, die unterschiedliche Titel aufweisen. Das Produkt besitzt daher keine lange Haltbarkeit in der Vermarktung. Dies ist den technologischen Fortschritten zu verdanken. Ein Videospiele von vor über vier Jahren kann in der Regel mit aktuellen Games, zumindest im Grafik-Bereich, nicht mithalten. Um die Marke aufrecht zu erhalten, produzieren Entwicklerstudios Sequels oder Prequels, die den Titel in leicht veränderter Form weiterführen. Bis zum Jahr 2020 veröffentlichte Ubisoft unter dem Haupttitel *Assassin's Creed* 20 Spiele. Social-Media-Kanäle wie Facebook oder Twitter dienen bereits seit Längerem unter ein und demselben Namen und haben dadurch einen gewissen Vorteil, sich selbst zu erhalten. Dafür benötigen sie Updates.

2.1.3 UPDATES IN VIDEOSPIELEN: DER WANDEL ZU SOCIAL MEDIA?

Videospielentwickler besitzen in der heutigen Zeit die Möglichkeit Spiele per Online-Updates zu aktualisieren, Gameplay zu verbessern und Bugs sowie Probleme zu beheben. Es tendiert zur Gewohnheit zu werden, dass Games teilweise unfertig auf den Markt gebracht werden und erst durch folgende Patches den vor dem Verkaufsstart angepriesenen Zustand erreichen. Neben *Cyberpunk 2077* von CD Projekt Red erlitten *Anthem*, *No Man's Sky* und *Fallout 76* dasselbe problematische Schicksal. Während *Cyberpunk 2077* zu Kontroversen führte und

¹³ Obar, Jonathan; Wildman, Steven, „Social media definition and the governance challenge: An introduction to the special issue“, in: *Telecommunications policy* 39, 9/2015, S.2.

sich die Führungsetage öffentlich in einem Video an die Community wendete, zeigten Studios von beispielsweise *Anthem* oder *Fallout 76* wenig Reaktion auf den schiefgelaufenen Start. Anders verhält es sich bei *No Man's Sky*. Hierbei sorgten regelmäßige Updates und Patches für ein völlig neues Spielerlebnis und verbuchten erneut, nach monatelangem Abfall, steigende Spielerzahlen auf Steam, der Internet-Vertriebsplattform für den PC. Was hat es jedoch mit Updates auf sich und inwiefern können sie den Produktwert steigern? Diese Art der Verbesserung trat erst in der jüngeren Videospiegelgeschichte auf. Zuvor war das Videospiel, damals nur in seltenen Fällen abseits einer Disc-Version erwerbbar, mit Verkaufsstart vollständig und spielbar. Das bedeutete, keine Nachbesserungen anstellen zu können. Gewisse Bugs blieben für die Ewigkeit, eine undenkbare Vorgehensweise in der heutigen Zeit. Die Problematik eines unfertigen Spiels bleibt von mehreren Faktoren bestimmt. Neben Fristen, welche von Geldgebern fixiert werden, haben Entwickler/-innen oftmals mit Unterbezahlung, Crunch-Zeiten und dem Wissen, das Videospiel in der Zukunft weiterhin verbessern zu müssen, zu kämpfen. Von diesem Ärgernis sind zahlreiche Studios betroffen. Recherchen haben ergeben, dass zudem lediglich ein Teil, das Herzstück des Entwicklerteams, auf Dauer angestellt bleibt.¹⁴

Anthem, *Fallout 76*, *No Man's Sky* oder auch *Fortnite* sind Beispiele für Videospiegelprojekte, die dem Terminus Games as a Service (GaaS) angehören. Vereinfacht sind das Videospiele, welche von vornherein als langfristige Vorhaben geplant wurden. Der Social-Media-Effekt sticht hervor, indem mehrere Spieler, verteilt auf einer breitflächigen Map, miteinander oder gegeneinander antreten – und sich per Sprachchat unterhalten. Wie der Journalist Jason Schreier in seinem Artikel auf *kotaku.com* zusammenfasst, definieren sich die ganz großen Videospieldamen nicht mit einzelnen Produktnamen, sondern basieren auf Basis von Services.¹⁵ Durch die ständigen Updates bleibt das Game aktuell und liefert breiteren Wiederspielwert als beispielsweise Single-Player-Spiele, die auf einer Story aufbauen und mit dem Durchspielen dieser Geschichte enden.

Schreier deutet auf die Langlebigkeit und gleichzeitig auf deren Nachteile hin. EA habe mit ihren GaaS ein spezielles Vorgehen eingeleitet, sodass sämtliche Spiele bewusst so design sind, um über Monate hinweg bis zum Release eines neuen Teils, Geld in die Studio-Kassa zu

¹⁴ vgl. Macgregor, Jody, „The pressure to constantly update games is pushing the industry to a breaking point“ <https://www.pcgamer.com/the-pressure-to-constantly-update-games-is-pushing-the-industry-to-a-breaking-point/> (Letzter Zugriff: 16.01.2021).

¹⁵ vgl. Schreier, Jason, „Top Video Game Companies Won't Stop Talking About 'Games As A Service'“, <https://kotaku.com/top-video-game-companies-wont-stop-talking-about-games-1795663927> (Letzter Zugriff: 07.04.2021).

bringen. In den kommenden Spieletiteln werden den Konsumierenden weiterhin Services aufgezwungen, der Prozess habe bereits begonnen und sei nicht mehr aufzuhalten.

„This may be good news for video game fans who want to get as much as possible out of the games they buy. With developers spending more time investing in games post-launch to ensure those games are making as much money as possible, it’s more likely we’ll see stories like *Destiny*, in which a game is fine-tuned and tweaked and changed to the point where it becomes unrecognizable from the product we saw at launch, often for the best.”¹⁶

Games as a Service sind meist, jedoch nicht zwingend, auf der Struktur von Free-to-play-Modellen aufgebaut. In weiterer Folge strebt das Entwicklerstudio an, mit Mikrotransaktion oder ähnlichen Monetarisierungsprozessen zu wirtschaften. Zurückbetrachtet begannen solche Taktiken innerhalb der Spieleindustrie bereits mit den ersten großen MMOS (Massively Multiplayer Online Games). Zu den bekanntesten Vertretern der MMOs zählt *World Of Warcraft*. Das Spiel bot mittels Subskriptions- bzw. Abonnement-Methoden die Möglichkeiten zu Echtgeldeinsatz während dem Spielen. Der/Die Spieler/-in bekam im Gegenzug Vorteile, die ansonsten nicht, oder zumindest schwer und mit stundenlanger Arbeit verbunden, erhältlich waren.

Jenes Abonnement-Angebot liefert den heutigen Grundstein für zahlreiche Multiplayer-Spiele. In weiterer Folge wurden Studios innovativ. Vom Season und Battle Pass bis hin zu den gewöhnlichen Mikrotransaktionen, erschienen neue Bezahlmodelle, um Gamer/-innen zum Konsum und zusätzlichen Käufen zu bewegen. Cloud-Gaming fällt ebenfalls unter diese Kategorie. Dabei erübrigt sich der Besitz einer Konsole oder eines leistungsstarken PCs, um ein ansprechendes, grafisch hochwertiges wie auch hardwareforderndes Spiel zu nutzen. Auf Abruf haben Gamer/-innen Zugriff auf zahlreiche Spiele, vorausgesetzt es besteht eine intakte Internetverbindung.

Das Konzept ähnelt dem einer Streaming-Seite. Allerdings gilt es zwischen Plattformen wie beispielsweise Twitch oder YouTube zu unterscheiden. Bei einem Streaming-Modell lebt das Unternehmen vom Gedankengut der Social-Media-Ideen, beim anderen steht das Spielen selbst im Vordergrund.

¹⁶ ebd.

2.1.4 DER MULTIPLAYER-EFFEKT

Doch welche Vorteile haben Multiplayer-Spiele? Weshalb bestehen in der Bevölkerung solch ein großer Andrang und Konsum? Judith Ackermann spricht in den Game Studies von einer für die Allgemeinheit wichtigen Gemeinschaft. Dabei teilt sie verschiedenen Spiel-Modi Ebenen zu.

„Auf der untersten Ebene der gemeinschaftlichen Nutzung von digitalen Spielen ist das Singleplayer-Game zu sehen, bei dem das gemeinsame Spiel quasi regelwidrig erfolgt und vom Spielsystem nicht erkannt wird. Die Regelungen zum Zusammenspiel werden von den Spielenden selbst gestaltet, wodurch technische Restriktionen umschifft werden (beispielsweise durch Aufteilen der Steuerungsmöglichkeiten, durch Abwechseln, Assistenz etc.). Auf der nächsthöheren Ebene sind Multiplayer-Spiele zu verorten. Hier ist das Zusammenspiel von der Software bereits angedacht und das Spiel bietet (meist mehrere) Varianten der Interaktion miteinander und mit dem Computer beziehungsweise der Konsole.“¹⁷

Die Autorin differenziert bei Multiplayer-Spielen zwischen den jeweiligen Ausführungsarten. Dabei macht es einen Unterschied, ob ein Videospiele auf einem Gerät von mehreren Spielenden gespielt wird oder diverse Geräte an einem lokalen Netz miteinander in Verwendung stehen. Unter die dritte Option fällt das Online-Spiel, das mit Internetanschluss stattfindet und von einer Mehrzahl Spielender benutzt wird. Mobile Games gehören demnach ebenfalls berücksichtigt, genauso wie Konsolen- und Computer-Spiele. Weiter hält Ackermann fest, dass die ersten beiden Varianten mit Beschränkungen auskommen. Während bei einer Session auf einer einzelnen Konsole die Nutzenden vom Eingabe- sowie Visualisierungsgerät - in diesem Falle die Anzahl der verfügbaren Controller und TV-Geräte – abhängig sind, bieten lokal vernetzte Konsolen die Möglichkeit das Teilnehmerfeld deutlich zu vergrößern und mit mehr als vier anderen Personen zu spielen. Die unter dem Namen LAN-Party bekannten Treffen können astronomische Zahlen erreichen, die weltweit Größte umfasste 23.000 Menschen im Jahr 2015, in Schweden.¹⁸

Die Gemeinschaft spielt in Ackermanns Beitrag eine bedeutende Rolle für den Drang zum Multiplayer. In Spielen wie *World Of Warcraft* wird zudem eine weitere Taktik eingesetzt,

¹⁷ Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.303.

¹⁸ vgl. Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.304.

um eine kleinere Gemeinschaft in der WOW-Gemeinschaft zu erstellen. Spieler/-innen bilden sogenannte Gilden, die wiederum aus mehreren Spielenden verschiedenster Stärke und Charakter-Zugehörigkeit bestehen.¹⁹ Dabei steht das gemeinschaftliche Agieren im Fokus. Ob eine Quest allein vollzogen wird oder man Hilfe von anderen Spielenden, die ebenfalls dieselbe Aufgabe verfolgen, bewältigt, steht in deutlichem Kontrast zueinander. Anstatt in dieser Online-Welt und in einer Gemeinschaft von unzähligen Spielerinnen beziehungsweise Spielern auf die altbewährte Jäger- und Sammlermentalität zu setzen, spielt sich *WOW* in einer Gruppe, welche bessere Belohnungen und mehr Loot mit sich bringt, deutlich leichter. Zudem gibt es die Option auf Kommunikation untereinander. Nutzende verfügen über Mikrofone und Headsets, über welche sie sich austauschen. Dies erfolgt zeitnah sowie meist auf mehreren Sprachen, was der internationalen Beliebtheit des Spiels zu verdanken ist. Es wird eine virtuelle und zugleich reale Gemeinschaft geschaffen, die einander schützt, hilft, kommuniziert und einen gemeinsamen Weg bestreitet. Die Schwierigkeit gestaltet sich durch die Bildung der Gruppe einfacher, die Atmosphäre innerhalb dieser verleitet dazu, den Unterschied zwischen Virtualität und realem Leben kurzzeitig transparent zu machen. Oftmals entstehen innerhalb einer Gilde abgeschwächte Formen von Hierarchie-Systemen. Gute Gilden besitzen mehr Vorteile in der Spielwelt und sind in der Lage Raids oder Quests mit hoch angefordertem Level zu absolvieren. Die Teilnehmenden verfügen über verschiedene Fähigkeiten und gehören meist unterschiedlichen Charakter-Gruppen an, die sich durch ihre einzigartigen Stärken ergänzen. In manchen Gilden treffen Spielende mit niedrigem Level-Wert auf Spielende mit hoher Stufe. Dies kann zur Folge haben, dass höher gestufte Charaktere eher einen besseren Boss besiegen beziehungsweise diesem mehr Schaden zufügen. Der jeweilige Level-Wert entscheidet somit über den Stand der Spielenden innerhalb der Gilde. Höhere Level oder Figuren mit mehr Schadensbefähigung bewirken, dass womöglich bessere Belohnungen freigeschaltet werden. Somit bilden sich innerhalb der Gilde Anführer beziehungsweise fungieren Spieler/-innen mit mehr Erfahrung und höherer Stärke als Entscheidungsträger. Dieses Charakteristikum ist auch in der heutigen oder in vergangenen Gesellschaften, bei denen die Position eines Anführers oder mehrerer Regierenden klar definiert wird, vorzufinden.

Ackermann erläutert weiter, dass die Varianten der Multiplayer-Definition mit dem Faktor Zeit unterschiedlich umgehen. Im Offline-Spiel an einer Konsole treffen meist Bekannte aufeinander, während LAN-Partys unter Fremden ausgetragen werden. Das gemeinsame Spielen obliegt keiner definierten Zeitangabe, die Versammlung von einer gewissen Anzahl

¹⁹ vgl. <https://wowwiki.fandom.com/de/wiki/Gilde> (Letzter Zugriff: 22.03.2021).

an Spielenden findet in der Regel an einem Wochenende oder im Laufe von bis zu drei Tagen statt.²⁰ Die zeitliche Komponente, im Falle des Offline-Single-Players oder des Online-Multiplayers mit lediglich einem/einer Teilnehmer/-in auf einem Gerät, wird vorerst außer Acht gelassen.

Ackermann verweist auf Benedict Andersons „imagined community“²¹, einer Theorie, wonach Menschen in einem Land als Gemeinschaft auftreten, ohne vorher aufeinandergetroffen zu sein. Der Gedanke dient dazu, einer funktionierenden, aber doch imaginären Gemeinschaft anzugehören. Dieses Phänomen ist auch bei Gamer/-innen beobachtbar, wo Spiel-Gemeinschaften durch die Teilnahme von Personen entstehen, die ein und dasselbe Videospiel konsumieren. Als zweite große Bereichsgruppe definiert sich die Geräte-Gemeinschaft. Diese differenziert sich in den jeweils zur Verwendung gezogenen Abspielinstrumenten. Zu den Bekanntesten zählen Playstation, Xbox, Nintendo-Konsolen und der PC. Im World Wide Web etablieren sich diesbezüglich Communities, die Vergleiche zu den Geräten diskutieren und in der Regel einer Interessensgruppe zugehören. Howard Rheingold verwendet den Begriff der „virtual community“²². Darunter wird die Gemeinschaft der Videospieldenden verstanden. Tätigkeiten würden der Real-Erfahrung ähneln und sich kaum unterscheiden, lediglich der Körper werde von der Seele verlassen, zumindest während des Spielprozesses.

Bei LAN-Veranstaltungen versammeln sich Menschen zu einer Gemeinschaft und bilden durch ihr Tun und Spielen in der virtuellen Welt, eine weitere potenzielle Gemeinschaft. Diese befindet sich dabei stets in einem Wandlungsprozess, statt einer Co-Existenz. Das Reale entschwindet ins Virtuelle, das Gefüge bleibt aber gleich, auch wenn es sich anderen Stilmitteln, nämlich denen des virtuellen Netzwerks, bedient.

Um diese Entstehung zu garantieren, befassen sich Videospieldentwickler/-innen mit dem Faktor Zeit. Bei *WOW* kann eine Gemeinschaft nur dann entstehen, wenn Spieler/-innen zur gleichen Zeit virtuell am gleichen Ort, oder zumindest in Kommunikation miteinander – unabhängig davon ob schriftlich oder per sprachlichen Austausch - verbleiben. In anderen Spielen ist es möglich, in einer Gemeinschaft mit Spielenden Quests oder Aufgaben zu erledigen, ohne die Notwendigkeit physischer Präsenz derjenigen vor dem Eingabegerät. Dabei koppeln sich Abbilder der Verhaltensweise mit computerbasierten KI-Algorithmen. Es

²⁰ vgl. Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.305.

²¹ Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.305.

²² Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.306.

handelt sich hierbei allerdings um keine reale, sondern vielmehr um eine vorgegebene, fiktive Gemeinschaft.

„Das Multiplayer-Game erfordert den Eintritt in eine Gemeinschaft, noch bevor es überhaupt realisiert werden kann. Die gemeinschaftliche Verwendung des Mediums durch eine Gruppe von zwei oder mehr Personen eröffnet dabei eine Bandbreite von Handlungsoptionen mit und um das Spiel herum. Spiele sind performative Medien in dem Sinne, dass ihre Bedeutung im Vollzug durch die Beteiligung der einzelnen SpielerInnen entsteht.“²³

Einen zusätzlichen Faktor stellt die bereits angesprochene Zeit dar. In Ackermanns Arbeit wird eine Gemeinschaft genannt, die sich in derselben Zeit bewegt und nur in dieser existiert.²⁴ Damit ist die Personengruppe gemeint, welche während einer speziellen Zeitperiode miteinander spielt. Sofern ein/eine Spieler/-in aus dem Spiel aussteigt und beispielsweise eine andere Person zur Gruppe beitrifft, bildet sich eine neue Gemeinschaft. Diese ist unabhängig von der vorherig Existierenden zu betrachten.

Ferner treten Funktionen, wie die narrative Erzählung des Videospieles, in den Hintergrund. Im Gegensatz dazu gewinnen die Kommunikation und soziale Interaktion an Bedeutung. Miteinander zu kommunizieren treibt das Spielgeschehen an und stärkt gleichzeitig die gebildete Gemeinschaft.²⁵

„Die Spielcharaktere sind unterschiedlich angelegt und steuern entsprechend verschiedene – gleichermaßen benötigte – Qualitäten für den Spielfortschritt bei. Auf diese Weise erfahren sich die Spielenden nicht nur in der Gruppe, sondern auch als individueller Teil derselben als selbstwirksam und erleben gleichzeitig ein Gefühl von gegenseitiger Unterstützung, wodurch das Gemeinschaftsgefühl gestärkt wird.“²⁶

Wie in der Nutzung von Social Media, fehlt ein Kommunikationsmittel unter Menschen – die humane Gestik und Mimik. Dahingegen befinden sich Sprache und Schrift im Angebot. Ackermann weist nach, dass die Kommunikation zum Spielgeschehen weniger prägend fungiert als zur Gemeinschaftsstärkung. Spielende befinden sich in dieser Online-Gruppe

²³ Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.307.

²⁴ vgl. Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.306.

²⁵ Vgl. Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.307.

²⁶ Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.309.

nicht primär wegen dem Produkt, sondern eher aufgrund der sozialen Ebene. Den größten Teil macht die Mischform der beiden Thematiken aus, also all jene Spieler/-innen, die sowohl spiel- als auch gemeinschaftsbezogen agieren.²⁷

2.1.5 DAS GENRE IM BEZUG ZUR ONLINE-QUALITÄT

Während der Produktion eines Videospieles stoßen Entwickler/-innen auf die Frage, in welche Richtung sich das Spielgeschehen bewegen soll. Dabei passen sie Spielmechaniken und das Gameplay so an, dass diese einem bestimmten Genre zugeteilt werden können.

„Der Begriff des Gameplay bezeichnet die Beeinflussung der Spielwelt durch den Spieler und die Weise, in der das Spiel tatsächlich gespielt wird [...]. Auf dieser Grundlage werden Game-Genres in der Regel durch die Form der Interaktion der Spieler mit der Spielmechanik und den zu erreichenden Spielzielen definiert.“²⁸

Genres beeinflussen die Gemeinschaft, mit der sich Gamer/-innen identifizieren. Jede Videospieleart besitzt ihre eigene Gruppierung an Spielenden. Personen festigen ihre Spielvorliebe nicht lediglich am Gameplay oder der Story, sondern auch am Genre des Spiels. Zu jenen Bereichen zählen unterschiedliche Shooter-Formen, Adventure-Games bis hin zu Simulationen. Letzteres ist mit einer gewissen Dosis an Realitätsdarstellung versehen. Im Gaming-Jargon umfassen Simulationen bekannte Spiele-Reihen wie beispielsweise *The Sims*, *Football Manager* und Flug- oder Landwirtschaftssimulatoren. Hierbei wird versucht, einen oder mehr Vorgänge aus der realen Welt so wahrheitsgetreu wie nur möglich darzustellen und im Spiel zu replizieren. Der/Die Spieler/-in hat damit die Möglichkeit, Berufen oder Wünschen nachzugehen, für welche Interesse besteht, ohne dies im realen Leben gleichzutun. Die Motivationen dafür sind weitreichend. Je nach Spiel, besteht eine Gemeinschaft im Online-Sektor innerhalb des jeweiligen Videospieles oder abseits des Spiels, aber innerhalb von Social Networks. Dazu zählen Personen, die das Game besitzen und sich persönlich auf Plattformen darüber austauschen. Sportsimulationen wie *FIFA* haben die Option mehrere Spieler/-innen in einer Lobby zu verbinden. Beim Modus Pro Clubs treten bis zu 22 Spieler, aufgeteilt in zwei Teams, an. Hierbei entstehen zwei Gemeinschaften, die Personen darin

²⁷ Vgl. Ackermann, Judith, „Gemeinschaft“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.308.

²⁸ Rauscher, Andreas, „Genres“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.308.

unterstützen einander und verfolgen gleichzeitig das Ziel die gegnerische Mannschaft zu besiegen.

Andere Videospieldentwickler verändern das zugehörige Genre noch während der Produktionsphase. So gab es bei *Cyberpunk 2077* kurzfristig Änderungen. Jenes wurde 2012 als Rollenspiel (RPG) in einer dystopischen Zukunft angekündigt. Bis 2019 stand auf der offiziellen Twitter-Seite des Games in der Beschreibung „Role-Playing-Game“. Diese wurde 2020, im Laufe des Entwicklungsprozesses, geändert - kurzfristig vor dem Release. Damit entstand aus dem RPG ein Action-Adventure-Game²⁹. Die Hintergründe dazu sind unklar und Aussagen der Führungsetage erscheinen recht diffus. Einerseits könnte es mit dem enormen Zeitaufwand zusammenhängen, den RPGs in der Regel für die Entwicklung benötigen - im Gegensatz zu Action-Adventure Spielen. Andererseits vermag es sich um eine Marketingstrategie zu handeln.

Mark Wolf fasst 42 Genretypen³⁰ zusammen, Simon Egenfeldt-Nielsen, Susana Tosca und Jonas Heide Smith begrenzen diese gar auf vier Groß-Themen.³¹ In diesen Genres unterscheiden sich auch die Gemeinschaften, die gebildet werden. Andreas Rauscher sieht das Setting in Videospiele mit dem des Films vergleichbar, während das Gameplay differenziert.³² Im Fall von *Cyberpunk 2077* wäre das Gameplay-Genre als Action-Adventure zu titulieren, das Setting hingegen gehört zur Science-Fiction. Genre-Mischformen im Gameplay oder im Setting sind seltener vorzufinden, aber existent. All jene Genres definieren die Interessen einer Gemeinschaft.

2.2 DAS SPIELEN

“Considering man and his world as playful certainly is no recent phenomenon; it is of all times and all cultures. In 1795 Friedrich Schiller, for example, emphasized the importance of the play instinct for mankind. Well-known is the dictum from his *On the Aesthetic Education of Man*, one of the most important philosophical works of early German romanticism: ‘Man only plays when he is in the fullest sense of the word a human being, and he is only fully a human being when he plays’ [...]. Schiller expects no salvation from politics; only play, especially

²⁹ <https://twitter.com/cyberpunkgame?lang=de> (Letzter Zugriff: 07.04.2021).

³⁰ vgl. Wolf Mark, *The Medium of the Video Game*, USA: University of Texas Press, 2001.

³¹ vgl. Rauscher, Andreas, „Genres“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.349.

³² vgl. Rauscher, Andreas, „Genres“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S.334.

the game of art, can be expected to humanise society. Next to reasoning (homo sapiens) and crafting (homo faber) it is playing (homo ludens) that takes up the centre of attention.”³³

Im Videospiel spielt der/die Gamer/-in nicht nur, er/sie lebt metaphorisch gesehen darin. Die von Joost Raessens, in Anlehnung an Friedrich Schiller, definierten menschlichen Urinstinkte finden sich im Medium Videospiel wieder, zumindest in manchen davon. Das logische Denken ist Grundvoraussetzung in jedem Game, um dieses überhaupt spielen zu können. Wie bedient man einen Controller? Wie haltet man ihn in der Hand? Wie reagiert man mithilfe der Tasten auf das Bewegtbild? All diese Punkte erfordern Erfahrungen und Logik. Als Beispiel: Die Bewegungssteuerung einer Figur ist mit den Sticks oder den Richtungstasten festgelegt. Wohin diese zieht, hängt also vom Erkennen und Verstehen des Eingabegeräts ab. Ein/Eine Spieler/-in, der/die in der Vergangenheit an PC-Spielen saß, hat es bei der Bedienung eines Playstation-Controllers einfacher, als jemand ohne jegliche Gaming-Erfahrung. Eine Person, die sich bereits in einer virtuellen Gemeinschaft aufhielt, besitzt ein gewisses Maß an Verständnis für die Struktur und den Aufbau einer Online-Welt, welche sich den Bereichen der Kommunikation bedient. Darunter zählen Sprache, Schrift und in gewissen Fällen Mimik – in Anbetracht der Twitch-Streams, welche den/die Streamer/-in abbilden. Das logische Denken setzt sich im Verstehen der Story, der Gameplay-Elemente und der Hand-Hirn-Koordination fort.

Als zweiter Punkt wird „crafting“ genannt. Über die Jahre hinweg entwickelte sich in Videospielen ein regelrechter Herstellungswahn. Bei RPGs, wie *The Witcher 3* oder *Fallout 4*, stellt das Crafting-System eine elementare Spielmechanik dar. Im Vordergrund steht hierbei das Verbessern von Fähigkeiten, das Zusammenstellen einer Waffe - mithilfe von mehreren Komponenten - oder das Basteln am eigenen Charakter. Dieser menschliche Urinstinkt verdeutlicht die Parallelen der realen zur virtuellen Welt. Im Videospiel ist der Herstellungsprozess ebenso an Werkzeuge gebunden, wie in der Realität. Hierbei dienen in manchen Fällen nicht ein Hammer oder sonstiges Material als Tool, sondern algorithmische Computerdaten, die vorherig genannte Werkzeuge verbildlichen. Als materielles Tool agiert dabei der Controller, die Computer-Maus oder die Tastatur. Komplexer wird es bei den neu entstandenen VR-Spielen. Hier benötigt der/die Spieler/-in zwar eine VR-Brille und Motion-beziehungsweise Dualsense-Controller, steuert aber den Bewegungsablauf von selbst. Bei einer Simulation, in der beispielsweise eine Karotte geschnitten werden soll, bewegt der/die Spieler/-in ihre Hand in einer Schneidebewegung – ohne dabei einen Knopf zu drücken. Die

³³ Raessens, Joost; „The Ludification of Culture“, in: *Rethinking Gamification*, Hrsg. v. Fuchs, Mathias; Fizek, Sonia; Ruffino, Paolo; Schrape, Niklas, Lüneburg: meson press 2015, S.96.

Nutzung der Finger wandert über in die körperliche Betätigung und verstärkt die Realitätsnachahmung. Das logische Denken wird vereinfacht, da Bewegungen nicht mehr - oder zumindest weniger ausgeprägt - vom Controller abhängen. Stattdessen tritt die reale Bewegung in den Mittelpunkt. Die dargestellte Aktion überträgt sich vom Virtuellen ins Reale und umgekehrt.

2.3 GAMING

2.3.1 KI

„Spricht man heutzutage von Künstlicher Intelligenz (KI), so sind damit in der Regel lernende Algorithmen gemeint, die aus gewaltigen Datenmengen probabilistische Modelle ableiten. Insbesondere die Methoden des Deep Learning ermöglichen es uns heute, komplexe Probleme zu lösen, die noch vor einigen Jahren unlösbar erschienen.“³⁴

Die KI steht im Deutschen als Abkürzung für „Künstliche Intelligenz“. Im Englischen trägt sie den Namen AI, also „artificial intelligence“. Im folgenden Absatz wird zwischen der KI des Netzwerks und der Protagonisten-KI unterschieden. Diese Differenzierung erleichtert später die Strukturierung der einzelnen Spielelemente am Beispiel von *Death Stranding*.

2.3.2 KI DES NETZWERKS

Maximilian Gahntz spricht von der „Black Box“ aus der Systemtheorie und Kybernetik. Ziel dieser ist es nur das Äußere sichtbar zu gestalten, während das Innere der Box verborgen bleibt. Zwar kennt der/die Betrachter/-in ihre innere Zusammensetzung, sie bleibt allerdings isoliert. Als „Black Box“ sind in der Regel neuronale Netzwerke gemeint, die dem menschlichen Wesen unerklärbar bleiben. Gleichzeitig stellen sie die wohl bekannteste KI dar, die für das Erkennen von Bild, Sprache oder Text eintritt. Gahntz nennt Beispiele für die Problematik solcher Netzwerke und ihre Unklarheit. Bei kleineren, weniger aufwendigen Prozessen funktionieren diese KI-Algorithmen einwandfrei. Im Gegensatz dazu stehen komplexe Vorgänge, beispielsweise die Vergabe von Krediten einer Bank. Hierbei bedarf es

³⁴ Bauer, Gerald; Rothmund, Felix; Rohnfelder, Andreas, „Erklärbare KI in der Praxis“, in: *Blick in die Blackbox. Nachvollziehbarkeit von KI-Algorithmen in der Praxis*, Alsabah, Nabil, Berlin: Bitkom 2019, S.12.

selbstständiger Entscheidungen und Vertrauen zum/zur Antragsteller/-in. Im Vordergrund steht das Soziale beziehungsweise die gesellschaftliche Norm. Bei Kreditvergaben reicht ein „bewilligt“ oder „nicht-bewilligt“ nicht aus, um die Akzeptanz und das Vertrauen des Gegenübers zu gewinnen. Darauf folgend stellen Kreditgeber ein Erklärungsschreiben aus, weshalb der KI-Algorithmus die jeweilige Entscheidung getroffen hat.³⁵ Das äußere Geschehen ist für den Menschen nachvollziehbar. Allerdings gestaltet es sich schwer, Erklärungen über Entscheidungen zu liefern, wenn der Blick nach innen versperrt bleibt. Deswegen gewinnen KI-Systeme mit der Fähigkeit Entscheidungen erläutern zu können, an großer Bedeutung in der algorithmischen Nutzung. Je nach Zielgruppe müssen diese Erklärungen plausibel sein und quasi das Unerklärliche den Kundinnen und Kunden so vermitteln, dass es mit dem logischen und sozialen menschlichen Verstand übereinstimmt.³⁶ In dieser Art und Weise läuft ebenfalls die Wiedergabe eines Videospiele ab. Das Spiel besteht rein aus Algorithmen, die in Kombination miteinander das Bild und den dazugehörigen Ton darstellen. Je nach Ausführung der Tasten reagiert das neuronale Netzwerk auf das Geschehen innerhalb der virtuellen Welt und zeigt dem/der Spieler/-in die Folgen seiner/ihrer Taten. Neben der Einflussnahme auf das Bild, spielen Entscheidungen von Spielenden auch in der Geschichte eine Rolle. Ein immer populärer werdender Faktor in der Spielentwicklung sind Story-Elemente, die mehrere richtungsweisende Zweige enthalten. Damit reagiert das Netzwerk nicht lediglich auf die Eingabe des Spielers, sondern auch auf den getroffenen sozialen Entschluss.

„Die Spielenden engagieren sich und wirken mit, werden aber auch vom jeweiligen Spiel einbezogen und in es verstrickt. Diese Reziprozität ist unabdingbar für ein Spiel, das sich erst im Vollzug des Spielens durch den ständigen Austausch und die wechselseitige Bezugnahme zwischen Spielenden und Spielzeug entfaltet.“³⁷

Die Grenze zwischen Spielenden und Game wird auf der spirituellen Ebene verschoben, das Spiel zieht den Menschen in seinen Bann. In den vergangenen Jahren arbeitete die Forschung intensiv an der Interpretierbarkeit der Netzwerk-Entscheidungen. Wie gelingt es Videospiele dem/der Spieler/-in gewisse Handlungen abseits der Story zu erläutern? Als Beispiel hierfür eignet sich die Basketball-Simulation *NBA 2K 21*. Grundsätzlich zeigt das bewegte Bild die

³⁵ vgl. Gahntz, Maximilian, „Erklärbare KI“, <https://www.oeffentliche-it.de/-/erklarbare-ki> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).

³⁶ vgl. ebd.,

³⁷ Neitzel, Britta, „Involvement“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 219.

Aktionen des Gamers oder der Gamerin, die mithilfe des Controllers eingegeben werden. Drückt man den Viereck-Knopf, wirft die virtuelle Figur den Ball, mit dem X-Knopf wird ein Pass gespielt. Diese Aktionen veranschaulicht das Fernsehgerät. Eine weitere unabhängige Darstellungsmöglichkeit liegt in sogenannten „Heat Maps“. Dabei werden Zonen bildlich dargestellt, die darauf hinweisen, wo der Charakter die meiste Zeit auf dem Spielfeld verbrachte oder von welcher Position aus die meisten Körbe getroffen beziehungsweise Bälle verworfen wurden. Bildlich erkennt der/die Spieler/-in dies an der Farbe der Zone, welche wiederum von menschlicher Logik beeinflusst ist. Im Normalfall und aus der Basketball-Praxis heraus, zeigen dunkel-rote Gebiete eine starke Aktivität. Positionen, an denen wenig Handlungen durchgeführt wurden, gestalten sich heller, in manchen Fällen sogar farblos, sodass der Boden sichtbar bleibt. Zu ähnlichen Mitteln greifen auch Strategie-Spiele oder andere Simulationen. Im Genre des Jump n´ Run bestehen hingegen andere Möglichkeiten. Beliebte sind hierbei Zahlendarstellungen. Zeit lässt sich stoppen und im Anschluss an das abgeschlossene Level zeigen. In Shootern blickt der/die Gamer/-in nach einer Spiel-Session auf die Anzahl der erzielten „Kills“, eigenen „Tode“ oder „Assists“. Wie sich schließlich am Beispiel von *Death Stranding* herausstellen wird, spielen Zahlen in Videospiele eine große Rolle für die menschliche Befriedigung.

2.3.3 KI DES CHARAKTERS

Netzwerke besitzen eine eigene KI. Abseits dieser wird häufiger von KI der Protagonisten oder NPCs (Non-player character oder deutsch Nicht-Spieler-Charakter) gesprochen. Eine solche KI untermauert die Lernfähigkeit der virtuellen Charakterinnen und Charaktere. Die gesteuerte Figur ist lernfähig, zumindest in einer datenbasierten Art. Dazu zählen unter anderem das Freischalten von Fähigkeiten oder die Verbesserung gewisser Attribute der Figur. Anders verhält es sich bei den NPCs. Während für die steuerbare Figur fast schon sämtliche Ideen an Entwicklungspotenzial in den letzten Jahren ausgeschöpft wurden und selten innovative Mechaniken in Spielen erscheinen, zeigt die NPC-Forschung Handlungsbedarf. Diese nehmen sich als Ziel, von der menschlich gesteuerten Figur zu lernen und ihre Fähigkeiten beziehungsweise Bewegungen zu replizieren. Besondere Aufmerksamkeit erregten dabei Schach-Simulationen, die Züge des Gegners oder der Gegnerin genauestens analysieren und dank der enormen Datenmenge es auch vermögen, seine/ihre künftigen Züge vor der tatsächlichen Handlung vorherzusehen und darauf zu reagieren.

„Games können aber auch diffiziles Denken innerhalb bestimmter Parameter fördern und sind dadurch eine wertvolle Testplattform für KI-Systeme. IBMs Schachcomputer Deep Blue, der vor über 20 Jahren den Weltmeister-Schachspieler Gary Kasparov besiegte, ist vielleicht das berühmteste Beispiel.“³⁸

Die Schwierigkeit des Schach-Spiels hängt von der eingestellten Stufe ab. Der Algorithmus ist anpassungsfähig, kann Level von „schwer“ bis „leicht“ nachahmen. Die Fähigkeit dazu besitzt er dank der vorherigen technischen Entwicklung, aber auch weil er das Tun des Gegenübers beobachtet und Schlüsse daraus zieht. Dass ein Schach-Weltmeister gegen einen Computer verliert, verdeutlicht den Wert von künstlicher Intelligenz in der zukünftigen Entwicklung der KI. Der Algorithmus verfügt auf seinem Gebiet über bessere Fähigkeiten als der beste Mensch und das, obwohl dieser Algorithmus ursprünglich von Menschenhand erschaffen wurde. Aufgrund der KI schreitet dieser in seiner Entwicklung voran und übertrifft seine bis dato programmierte Kompetenz. Eine KI ist allerdings nicht unfehlbar.

2.3.4 DIE BUGS

Bugs oder Glitches sind in der Computertechnik Fehler, die sich während dem Spielen bemerkbar machen. Diese reichen von Bildverzerrungen bis hin zu lädierten Spielelementen innerhalb der virtuellen Welt. Zudem können auch Eingaben am Controller beziehungsweise an der Tastatur zu Spiel-Bugs führen. Das Videospiel wird, aufgrund von fehlerhaften technischen Abstimmungen, den menschlichen Vorstellungen und Intentionen nach inkorrekt dargestellt. Ironischerweise hieß eines der ersten 3D Jump n' Runs *Bug!*. Abseits der Definition eines Fehlers, bedeutet das Wort „bug“ aus dem Englischen übersetzt auch Wanze oder Käfer, was den Hauptprotagonisten symbolisierte.

Seit der Einführung von Updates via Internet gewinnen Bugs beziehungsweise Spielfehler, in der Videospieleindustrie an Bedeutung. Immer mehr Entwicklerstudios veröffentlichen unfertige Produkte, die sie mittels Updates in weiterer Folge dann beheben. Während sich das Phänomen der Bugs anfangs noch am Computer deutlich bemerkbar machte, wanderte die Beschwerde im Laufe der Jahre über zu den Konsolen. Den Startschuss mit teils regelmäßigen Updates machten Sonys Konsolen-Reihe Playstation sowie Microsofts Xbox.

³⁸ Steinbach, Sebastian, „Künstliche Intelligenz und Games“, Game – Verband der deutschen Games-Branche 2019, <https://www.game.de/positionen/kuenstliche-intelligenz-und-games/> (Letzter Zugriff: 11.03.2021), S.2.

Es entstand schließlich der Eindruck, Bugs würden sich vervielfachen, anstatt sich dank besser werdender Technologien und Möglichkeiten innerhalb der Spieleentwicklung zu verflüchtigen.

Der technologische Fortschritt zur Behebung von Fehlern existiert in der Videospiele-Branche genauso wie in zahlreichen anderen medialen Umgangsformen der menschlichen Gesellschaft. Social Networks verwenden Algorithmen, um beispielsweise Werbung an Personen mit den dazugehörigen Interessen in Verbindung zu bringen. Löst der Algorithmus nicht die erwarteten Reaktionen der Rezipienten aus, wird er geändert. Zusätzlich zur Werbung sind auch andere Bereiche von Bedeutung. So werden, beispielsweise auf Plattformen wie Facebook, den Nutzenden sämtliche Beiträge auf der Startseite präsentiert, welche am ehesten ein „Like“ oder einen Kommentar darunter hervorrufen. Es reicht auch, wenn der/die User/-in den Beitrag durchliest, oder anderweitig Zeit damit verbringt sich mit dem Post zu befassen.

3 AKTEUR-NETZWERK-THEORIE

3.1 AKTEURE UND NETZWERKE IM ZUSAMMENSPIEL

3.1.1 DAS NETZWERK

Torsten Meyer analysiert und erforscht den Begriff des Netzwerks. Dabei versucht er, das Netzwerk als geläufige Darstellung eines Gewebes zu verbildlichen. An einem Beispiel stellt Meyer die Frage, weshalb sich der Künstler Tomas Saraceno mit Spinnen befasst hat.

„Tomas Saraceno studiert die Netzbautechniken verschiedener Spinnenarten. Im Untergeschoss seines Ateliers hat er eine Art Labor eingerichtet. Dort hat er eine Sammlung von Webspinnen aus aller Welt zusammengetragen: solitäre, semisoziale und soziale Spinnen. Er lässt die verschiedenen Arten aufeinandertreffen, dreht die filigranen metallenen Gerüste, in denen er die Spinnen spinnen lässt, mehrfach im Raum und beobachtet die immer wieder neu entstehenden Netzstrukturen. Auf den Netzen ihrer Vorgänger aufbauend kreieren die Spinnen hybride Netzstrukturen, wie sie in der Natur nicht vorkommen würden. Die Erkenntnisse über

Funktionalität und Schönheit der Netze, die diese Spinnen weben, baut Saraceno in seine künstlerische Arbeit ein.“³⁹

In dieser Thematik interessiert Saraceno nicht die Tierart der Spinne, sondern was diese mittels Spinnenfaden geschaffen hat. Ein Netz, das soziale Strukturen aufweist, fällt dem/der Betrachter/-in ins Auge. Ferner deutet Meyer auf die Entwicklung des Internets hin, das den/die Nutzer/-in dazu veranlasst online zu gehen. „On“ bedeutet in diesem Sinne nicht, sich „im“ Internet zu befinden, sondern sich „auf“ dem Netz zu bewegen. Im Hinblick zu Saracenos Werk ist der Mensch mit der Spinne vergleichbar, er übernimmt ihre Rolle. Auf der Kontraseite dazu, stehen beispielsweise die Mücke oder die Fliege, welche im Netz gefangen sind.⁴⁰

Das Internet ist ein wesentlicher Grundbestandteil für die Thematik dieser Arbeit, den Bezug zu Social Media und zahlreiche andere Beschäftigungen der heutigen Gesellschaft. Dieses besitzt neben der Fähigkeit Menschen zu verbinden, auch den Vorteil sich nach Informationen umzusehen. Erstellt wurden die Infos ebenfalls von Personen und bewegen sich in Form von Daten auf dem Netz. Gleichzeitig entschwinden Replikationen dieser vom Netz und verlassen es. Als Replikation ist hiermit die geistige Wissensaufnahme eines Menschen gemeint, aber auch ausgedruckte Dokumente und dergleichen. Das Netz des Internets scheint schier unendlich, ohne klaren Endpunkt. Der Mensch, Erzeuger, Verbreiter und Aufnehmender der Daten, bewegt sich ebenfalls auf dem Netz, allerdings in einer abstrakteren Art und Weise als es Computercodierungen tun. Um in das Internet zu gelangen, gilt für den/die Nutzer/-in der Besitz eines internetfähigen Geräts und das grundsätzliche Know-how als voraussetzend. Sobald dieser erste Schritt gesetzt wurde, begeben sich Internet-Surfende in die virtuelle Welt. In einer metaphysischen Ebene verlässt die Seele den Körper, ein gewisser „Flow“ tritt ein. Dadurch, dass der Mensch sich in diesem Moment auf dem Netz bewegt, wird er Teil des Netzwerks „Internet“. Auch die Seele kann das Netz verlassen, allerdings nicht als Replikation. Im Gegensatz zu Daten, die sich im Netz bewegen und ihre Replikation in die Außenwelt gelangt, wandelt das Individuum Mensch diesen Prozess um. Die sogenannte Kopie des Bewusstseins wandert auf dem Netz, verfängt sich jedoch nicht. Stattdessen kehrt sie zurück zum Körper der Nutzenden.

³⁹ Meyer, Thorsten, „Das Netzwerk-Sujet“, in: *Netzwerk als neues Paradigma? Interdisziplinäre Zugänge zu Netzwerktheorien*, Hrsg. v. Kiefer, Florian; Holze, Jens, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 41.

⁴⁰ vgl. Meyer, Thorsten, „Das Netzwerk-Sujet“, in: *Netzwerk als neues Paradigma? Interdisziplinäre Zugänge zu Netzwerktheorien*, Hrsg. v. Kiefer, Florian; Holze, Jens, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 42.

3.1.2 DER AKTEUR

Um ein Netzwerk zu ermöglichen, sind Objekte, Dinge, Daten oder ähnliche materielle sowie nicht-materielle Begrifflichkeiten notwendig. In dieser Arbeit werden sie als Akteure dargestellt und in der später folgenden Akteur-Netzwerk-Theorie genauer erläutert. Am Beispiel des Spinnennetzes ist der primäre Akteur stets der Erzeuger. Alle anderen Akteure, die sich daraufhin am Netz bedienen, sich verfangen oder anderweitig am Netz beteiligen ergänzen dieses in weiterer Folge. Im Falle des Internets sind Akteure all jene Nutzende. Die primären Akteure stellen somit eine Vielzahl an Personen dar. Auf dem Internet-Netz bewegen sich die Erschaffer/-innen genauso wie die Spinne auf ihrem Spinnennetz und verfügen über die einzigartige Möglichkeit, das Netz zu verlassen und je nach Bedarf wieder einzusteigen.

Neben den ersten Versuchen einer Interneteinführung wurde dieses mit der Zeit und über einige Jahre ausgebaut. Das Internet erscheint exponentiell wachsend. An diesem Wachstum beteiligte sich jeder/jede weitere Nutzende und gehört somit zu den Erschafferinnen und Erschaffern – eine Liste, die sich stets verlängert. Jeder/Jede Nutzer/-in mit einer Information, sei es ein Wikipedia-Eintrag, eine eigens kreierte Webseite oder ein Facebook-Kommentar trägt seinen Beitrag zur Vergrößerung des Netzinhaltes bei.

3.1.3 AKTEURE IM NETZWERK

Als Grundlage dieser Arbeit wird die Akteur-Netzwerk-Theorie (engl. actor-network theory) zur Verwendung gezogen. Diese wurde in den 80er Jahren von den beiden französischen Soziologen Michel Callon und Bruno Latour ausgearbeitet und entwickelt. Zudem wird in Quellen der britische Wissenschaftler John Law als Mitbegründer genannt. Ihren Ursprung fand die Akteur-Netzwerk-Theorie in den Science and Technology Studies.⁴¹

Die ANT versucht eine für das Soziale allgemein geltende Theorie aufzustellen. Hierbei wird erstmals die Trennung von Gesellschaft, Technik und Natur aufgehoben. Neben dem menschlichen Individuum werden somit auch „natürliche und artifizielle Objekte, Pflanzen und Tiere als Teil der Sozialwelt begriffen.“⁴² Kneer beschreibt in seinem Beitrag zu Akteur-Netzwerk-Theorie weiter, dass das Soziale sich dabei nicht auf eine Entität, ein eindeutig bestimmtes Objekt, begrenzt. Vielmehr liegen die Vernetzung, Assoziationen und

⁴¹ vgl. Kneer, Georg; Schroer, Markus, *Handbuch Soziologische Theorien*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009, S. 19

⁴² ebd.

Übersetzungen aller materieller und nicht-materieller Dinge im Vordergrund.⁴³ Ein Beispiel dafür wäre ein Supermarkt. In diesem befinden sich Mitarbeiter/-innen und Kundinnen sowie Kunden. Allein bilden sie nicht den Überbegriff und zugleich sozialen Raum „Supermarkt“. Erst mit der Implementierung von Dingen wie beispielsweise der Kassa, der Regale, den zu verkaufenden Produkten und sämtlicher anderer, auch kleinerer Objekte, entsteht das Netzwerk. Akteur-Netzwerke sind kurzlebig. Sie werden geschaffen und wieder aufgehoben, vergehen und entstehen mit der Zeit neu. Der Mensch als Individuum bewegt sich von einem Netzwerk ins andere. Jedes Objekt, egal ob materieller oder nicht-materieller Natur, schafft jederzeit neue Netzwerke, in Verknüpfung mit anderen Individuen oder Dingen. Nimmt man das Internet in Betracht, so agiert der Mensch als ein Akteur. Weitere Akteure definieren sich in dem notwendigen Eingabe-Gerät, Bildschirm, WLAN-Router, World Wide Web, anderen Personen, der Datenmenge und allen voran den Servern. In Schulz-Schaeffers Einleitung zu Akteur-Netzwerk-Theorie ist in Anlehnung an Micheal Callon zu entnehmen, Akteure seien „alle Entitäten, denen es mehr oder weniger erfolgreich gelingt, eine Welt voller anderer Entitäten mit eigener Geschichte, Identität und Wechselbeziehungen zu definieren und aufzubauen“.⁴⁴ Dies ist wiederum als sogenannte „Übersetzung“ definiert.

„Die ANT verwendet einen generalisierten Akteursbegriff, der eine Engführung auf menschliche Personen vermeidet. Jede wirkmächtige Einheit wird als Akteur begriffen, also eine Mikrobe ebenso wie einzelne Moleküle, Schlüsselanhänger, Muscheln oder Bahnschwellen. Der Gebrauch einer symmetrischen Begriffssprache meint allerdings nicht, dass allen Entitäten ein gleichartiges oder homogenes Handlungspotential zugewiesen wird. Auch geht es nicht darum, unbelebten Gegenständen oder Pflanzen und Tieren den Status eines intentional handelnden Subjekts zuzuweisen oder umgekehrt menschliche Personen als passive Dinge bzw. Objekte zu behandeln [...]. Vielmehr wird der generalisierte Akteursbegriff als vollständige Alternative zur dichotomischen Redeweise von Subjekten und Objekten eingeführt.“⁴⁵

Kneer erschließt damit, dass das Handeln „einen dislokalen, nichttransparenten Vorgang darstellt, an dem eine Vielzahl von Entitäten beteiligt ist.“⁴⁶ Eine gewisse Handlung als

⁴³ vgl. ebd.

⁴⁴ Schulz-Schaeffer, Ingo, „Akteur-Netzwerk-Theorie: zur Koevolution von Gesellschaft, Natur und Technik“, in: *Soziale Netzwerke. Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung*, Hrsg. v. Weyer, Johannes, München: Oldenbourg 2000, S. 189.

⁴⁵ Kneer, Georg; Schroer, Markus, *Handbuch Soziologische Theorien*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009, S.21.

⁴⁶ ebd.

solche, kann niemals kontrolliert werden - von keinerlei Einheit. Die Handlung eines Menschen basiert daher auf mehreren Faktoren und nicht lediglich auf seinem Willen und der Aktion. Vielmehr greifen in dieser Situation mehrere Faktoren beziehungsweise Dinge rund um das Geschehen ein und beeinflussen dieses auf ihre Art und Weise. Kneer fasst dies zusammen mit dem Satz: „Handeln ist das Resultat einer Pluralität von Kräften und vollzieht sich mittels unterschiedlicher Modi.“⁴⁷

Akteure bringen andere Akteure daher zum Handeln. Der einzelne Akteur kommt als Singularität nie vor, sondern steht stets im Austausch mit anderen. Somit besitzt er auch nicht die Möglichkeit eine Handlung selbstständig durchzuführen, sondern ist stets von anderen Akteuren abhängig. Hierbei tritt auch die Akteur-Netzwerk-Theorie in Kraft, welche dem Akteur als selbstständiges Individuum oder Objekt keine Entscheidungsfreiheit und kein eigenhändiges Handeln überlässt, sondern die Relation zum Netzwerk – also der sichtbaren und unsichtbaren Verknüpfungen und Interaktionen mit anderen Akteuren – in den Vordergrund rückt.

Kneer nimmt schließlich Algirdas Julien Greimas Erläuterung des Aktanten beziehungsweise Handlungsträgers heran:

„Hiermit bezeichnet Greimas jede Einheit, der in einer Narration die Position eines wirkmächtigen bzw. handlungsfähigen Erzählers, Lesers, Darstellers, Helden, Ermittlers, Schurken, Betroffenen etc. zugewiesen wird. Praktisch jeder Entität kann damit der Status eines Aktanten verliehen werden; maßgeblich hierfür sind nicht ihre intrinsischen Eigenschaften, sondern ihre Positionierung in einer Erzählung.“⁴⁸

Zwischen Natur, Technik und Soziales wird in Hinblick auf den Bedeutungswert nicht unterschieden. Die menschliche und nicht-menschliche Interaktion verändert beide Einheiten. Latours Theorie zufolge, beeinflussen Akteure das Geschehen, sodass dadurch neue Akteure entstehen.⁴⁹ Als Darstellung dazu kann der Schulunterricht herangenommen werden. Eine Frau allein reicht nicht, um als Lehrerin bezeichnet werden zu können. Mithilfe der dazugehörigen Ausbildung und der notwendigen Erfahrungen wandelt sich diese zur Lehrerin. Stellt sich die Frau dann in ein Gebäude und sind Schüler/-innen anwesend, so entsteht das

⁴⁷ Kneer, Georg; Schroer, Markus, *Handbuch Soziologische Theorien*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009, S.21.

⁴⁸ Kneer, Georg; Schroer, Markus, *Handbuch Soziologische Theorien*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009, S.22.

⁴⁹ vgl. Cypher, Mark; Richardson, Ingrid, „An actor-network approach to games and virtual environments“, in: *CGIE2006: Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment 2006*, Esplanade Hotel Fremantle, Western Australia.

Schulgebäude. Jegliche Objekte innerhalb des Raumes tragen zu dieser Transformation bei. Die Schüler/-innen sind zuvor „nur“ Kinder, die erst zu Schülerinnen und Schülern avancieren, sobald sie das entsprechende Alter erreicht haben, eine Schuleinrichtung besuchen und sich ins Schulsystem eingliedern.

Es wird deutlich, dass Akteure in Interaktion mit anderen Akteuren zu wiederum neuartigen Akteuren werden. Falsch wäre es zu behaupten, es handle sich um Fusionen beziehungsweise Verschmelzungen. Vielmehr werden Akteure geschaffen, trotz der weiterhin bestehenden Existenz des vorherigen Objekts oder Menschen. Unabhängig der Ziele und Motivationen der Einheiten, wirken diese aufeinander ein.

Geht man weiter, und bringt Schüler/-innen, die Lehrerin sowie ein Zimmer mit Tafel, Stühlen, Tischen, Bänken, Stiften und Heften zusammen, dann entsteht in diesem Falle der Raum „Klassenzimmer“. In diesem entwickelt sich nach Handlungen der Lehrerin, der Schüler/-innen und dem Einwirken des gesamten Umfeldes der Schulunterricht. Mark Cypher beschreibt das Theorie-Gerüst in seiner Arbeit wie folgt: “When the two agents join, any number of unintended goals can emerge which are made possible only by their association in the collective.”⁵⁰

Je nach Art der Akteure verändert sich bei der Interaktion auch die Intention der Handlung. Dem Menschen wird ein Bewusstsein seines Schaffens nicht abgestritten, zur Handlung gehören allerdings mehr Faktoren als die bloße physische Aktion.⁵¹

3.1.3 DAS GAMEPLAY ANHAND DER ANT

Cypher vergleicht, in Anlehnung an Don Ihde, solche Handlungen im Kontext der Videospiele und stellt folgend die Definitionen der Begriffe Subjektivität, Objektivität und Beherrschung in Frage.

“To this point, then, via Latour’s non-humanist notion of ‘actors’, we have made a case for the recognition of a broader set of relationships that mediate our associations with technological devices and apparatuses. What is at stake are clear definitions of mastery, subjectivity and objectivity and how these definitions are changed by mediated environments.”⁵²

⁵⁰ Cypher, Mark; Richardson, Ingrid, „An actor-network approach to games and virtual environments“, in: *CGIE2006: Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment 2006*, Esplanade Hotel Fremantle, Western Australia.

⁵¹ vgl. ebd.

⁵² ebd.

Im Zusammenhang dazu lässt sich das Gameplay in einem Spiel zur Untersuchung heranziehen. Der grundlegende Bestandteil des Mediums besteht aus der Story, dem Genre, der Raumstruktur, dem Design sowie jenem Gameplay. In *A Dictionary of Media and Communication* werden dem Begriff zwei Bedeutungen zugeschrieben:

“1. How a game is experienced by a player, specifically the relationship between its rules, architecture, and geography, that makes it fun, challenging, or frustrating.

2. A means of characterizing games according to the style of player engagement. For example, puzzle games are deliberative while first-person shooters are frenetic.”⁵³

Die Definition beschreibt das Gameplay unter Punkt eins im Zusammenspiel mit den Spielelementen Architektur, geografische Beschaffenheit und Spielregeln, die gewisse Emotionen bei Spielenden auslösen. Dazu zählen Spaß, Herausforderung oder Frustration. Die zweite Definition befasst sich mit dem Spielcharakter, angepasst an den Stil der Nutzenden ein Spiel zu erleben beziehungsweise zu durchlaufen. Hierbei werden als Beispiele Puzzle-Spiele oder Ego-Shooter genannt. Ersteres fokussiert sich auf eine überlegte Spielweise, während Shooter in der Regel hektisch ablaufen.

Um auf das Spielererlebnis einzugehen, müssen Gamer/-innen sich auf das Gameplay einlassen. Eine Vorliebe zum Genre, zur Story oder zu anderen Spielelementen reicht nicht aus, es benötigt die Vertrautheit beziehungsweise die Neugier am Gameplay.

Anhand der Akteur-Netzwerk-Theorie stehen Spieler/-innen im Austausch mit mehreren technologischen Objekten. Als Akteure agieren dabei der/die Gamer/-in, der Controller, die Disc und der Monitor. Zuletzt wirkt abseits dessen ein weiterer Faktor auf das Netzwerk ein - die transzendente Ebene. Bei dieser ist das Zusammenspiel zwischen den Eingaben auf das Spielgeschehen, dem Bewusstsein und der daraufhin entstehenden bildhaften Darstellungen gemeint. Metaphorisch gesehen, verlässt die Seele den Körper beim Spielen. Der Prozess ist übernatürlich, kann aber mithilfe der ANT genauer erläutert werden. Hier entstehen mehrere Netzwerke zugleich und verflechten sich ineinander. Genauer betrachtet ist die Betätigung eines Videospiele komplexer als das Netzwerk des zuvor erwähnten Schulunterrichts. Dem technologischen Aspekt steht ein viel höherer Wert zu. Während sich das Umfeld der Spielenden aus dem TV-Gerät, der Konsole, dem Controller, den Stühlen und weiteren

⁵³ Chandler, Daniel; Munday, Robert, *A dictionary of media and communication*, Oxford: Oxford University Press ^{3. Auflage} 2020.

Gegenständen zusammensetzt, wirkt der technologische Gesichtspunkt in einer dem menschlichen Auge berührbaren sowie unsichtbaren Art der Meta-Ebene. Erkennbar sind Akteure wie das TV-Gerät oder der Controller. Einen unsichtbaren Prozess stellt die Weitergabe an Daten dar. Diese wurden im Vorhinein von Spieleentwicklern geschaffen, sodass sie in der Spielwelt überhaupt existent sein können. Die Spielenden tragen ebenso zur Datenvermittlung bei. Wie am Konstrukt des Internets genauer analysiert, schafft der/die Spieler/-in neue Fäden in diesem bereits vorhandenen Netzwerk. Trotzdem stellt sich hierbei die Frage, ob das Netzwerk nicht schon maximal ausgeweitet ist, dass es dem/der Spieler/-in nur vorgibt selbstständig Fäden zu kreieren und eine Art Illusion erweckt. Das hieße demnach, der/die Gamer/-in übt keine Auswirkung auf das technologische Netzwerk aus, lediglich die Erschaffer/-innen behalten sich dieses Recht. Die Fähigkeit mit Updates, Patches und dergleichen ausgebaut zu werden, bleibt allerdings. Letztlich dienen solche Aspekte nur zur Integration oder Löschung von Daten innerhalb der Konsole beziehungsweise des Speichermediums. Resultierend daraus, handeln Akteure zwar aufeinander, der technische Blickwinkel würde, wie bei der Nutzung des Internets, eine vorgefertigte Simulation beinhalten. All jenen Gedankenspielen steht eine wesentliche Grundaussage des Mediums Videospiel im Weg – das individuelle Spielerlebnis.

4 DEATH STRANDING

Das Videospiel *Death Stranding* kam am 8. November 2019 weltweit in den Handel. Zunächst wurde das Spiel als Sony-Exklusivtitel für die Playstation 4 vertrieben. Am 14. Juli 2020 veröffentlichte das Herstellerstudio Kojima Productions eine PC-Version. *Death Stranding* gehört dem Genre des Action-Adventures zu und spielt in einer postapokalyptischen Open-World. Aufgrund der Gewaltdarstellung und vereinzelt Schimpfwörtern wurde das Spiel von PEGI (Pan European Game Information) ab 18 Jahren sowie von der in Deutschland verantwortlichen Stelle USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ab 16 Jahren freigegeben. Während die PEGI europaweit Empfehlungen abgibt, ist die USK-Freigabe in Deutschland an den Verkauf bindend.⁵⁴

⁵⁴ vgl. <https://www.saferinternet.at/faq/digitale-spiele/was-bedeutet-die-peg-i-und-usk-kennzeichen/> (Letzter Zugriff: 12.03.2021).

4.1 KOJIMA PRODUCTIONS

Das in Tokio ansässige Entwicklerstudio Kojima Productions fungiert seit 2015 unabhängig. Zuvor handelte es sich um eine Tochtergesellschaft von KONAMI, einem Unternehmen das sich mit der Erstellung sowie dem Verkauf von unter anderem Videospiele, Sammelkarten und Animes finanziert.⁵⁵

Als Kopf und mitunter Gründer des Studios wirkt der gleichnamige Spieleentwickler Hideo Kojima. Kojima agierte zwischen 2011 bis 2015 als Vizepräsident von Konami. Die beiden Parteien gingen im Streit auseinander. Nach einer Reihe von Skandalen und öffentlichen Meldungen verkündete Kojima im Dezember 2015 die Spaltung von Konami.⁵⁶

An Bekanntheit gewann Kojima dank der Spiele-Reihe *Metal Gear*, die den Start für die Produktion von zahlreichen Stealth-Games auslöste und damit in der Gaming-Community als Inspiration diesbezüglich dient.

In weiterer Folge blieb das Entwicklerstudio vier Jahre ohne Veröffentlichung eines Titels. Auf der weltbekannten Videospielemesse E3 überraschte das Studio mit einem unangekündigten Reveal-Trailer. In diesem Video zeigten die Entwickler den Hauptprotagonisten Norman Reedus, dessen Aussehen und Bewegungen mittels Motion-Capture von der Realität in die digitale Spielwelt übertragen wurden. Im Fokus stehen anfänglich Fußstapfen eines unsichtbaren Wesens, die sich dem nackt daliegenden Protagonisten nähern. Dieser steht auf, nimmt ein neben ihm liegendes Baby in die Arme und weint. Das Kind wird unsichtbar und hinterlässt in den Armen des Protagonisten schwarzen Teer. Schließlich blickt der Protagonist in die Weite, sieht dabei zahlreiche gestrandete Fische und Wale. Im Himmel erheben sich menschenartigen Wesen, die für die Zusehenden nicht deutlich erkennbar bleiben.⁵⁷ Im weiteren Spielverlauf vermitteln diese den Eindruck von Extinktionsentitäten.

Der Trailer ließ Fans verwirrt zurück, unwissend worüber die Story handeln würde und wie das Gameplay dazu aussehen könnte. Dementsprechend wurde das Projekt vorsichtig behandelt, bis zum Release 2019 gab es wenige bis keine Gameplay-Szenen und die Story blieb der Öffentlichkeit verborgen.

Auf der Website des Entwicklerstudios Kojima Productions befindet sich unter der Rubrik „Message“ (deutsch Nachricht), ein sich über vier Absätze erstreckender Text. Johan

⁵⁵ vgl. <https://www.konami.com/corporate/en/> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).

⁵⁶ vgl. Gössling, Jonas, Chronologie des Kojima-Streits, <https://de.ign.com/ignblicke/108712/feature/konami-chronologie-des-kojima-streits> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).

⁵⁷ vgl. Death Stranding – E3 2016 Reveal Trailer | PS4, R: KOJIMA PRODUCTIONS, <https://www.youtube.com/watch?v=UcaMw4aCz4c> 14.06.2016, Letzter Zugriff: 11.04.2021.

Huizingas Theorien zum Spiel fanden in der Soziologie Anerkennung. Diese greift auch Kojima Productions in ihrer Bekundung auf. Der „Homo sapiens“ bezeichnet aus dem Lateinischen übersetzt den „vernünftigen“ beziehungsweise „verstehenden Menschen“. Dahingegen wird unter „Homo faber“ der „schaffende Mensch“ verstanden. Huizinga weist auf den „Homo ludens“ hin, den spielenden Menschen.⁵⁸

Die Nachricht von Kojima Productions fängt mit den Worten „We are Homo Ludens“ an, eine Hommage an Huizinga und seine Theorie des sozialen Spiels:

“We are Homo Ludens (Those who play).

From the moment we enter this world,
we instinctively invent ways to have `fun`,
and share our inventions with those around us.
We are not asked to do this,
nor do we need reasons to create. It is simply who we are.

We find one another and compete with one another.
We laugh together and cry together; all while playing together.
Our experiences bind us and liberate us.
To share our most valuable experiences,
we create stories, invent tools, and evolve the art of play.
Play has been our ally since the dawn of civilization.

`Playing` is not simply a pastime,
it is the primordial basis of imagination and creation.
Truth be told, Homo Ludens (Those who Play) are
simultaneously Homo Faber (Those who Create).

Even if the earth were stripped
of life and reduced to a barren wasteland,
our imagination and desire
to create would persevere beyond survival,
it would provide hope that flowers may one day bloom again.
Through the invention of play, our new evolution awaits.

⁵⁸ vgl. Kampitsch, Sarah, „Darum sollten Mitarbeiter in der Arbeitszeit spielen – Homo ludens vs. Gamification“, <https://www.teamazing.at/spielen-arbeitszeit-homo-ludens-gamification-mitarbeiter/> (Letzter Zugriff: 11.04.2021).

We are Homo Ludens. We are those who play.”⁵⁹

Einige Phrasen des Textes sind hinsichtlich des Verständnisses vom Zusammenhang zwischen Social Media und Videospiele wesentlich. Im ersten Absatz thematisiert das Studio den menschlichen Instinkt nach dem Spiel und dem Teilen jenes. Die nächsten zwei Textteile widmen sich dem Miteinander und der Kreation von Dingen. Gemeinsames Spielen entwickelt sich für das Individuum zur Selbstverständlichkeit. Dabei löst der Wettbewerb auf beiden Seiten Emotionen aus. Um das Spiel zu entwickeln bedarf es an Tools, die zunächst geschaffen werden müssen, was wiederum auf den ersten Blick paradox klingt, da Werkzeuge das Hauptinstrument des Schaffens sind. Kojima Productions deutet auf den „schaffenden Menschen“ (Homo faber) hin. Letztlich ist der/die Spielende immer auch der/die Schaffende. An vielen Stellen des Textes erkennen Leser/-innen einen Zusammenhang mit dem neuesten Videospiele des Entwicklers. In *Death Stranding* gestaltet sich das Schaffen als wichtiger Bestandteil des Spiels. Im Videospiele-Jargon wird diese Funktion als „crafting“ bezeichnet. Wie später in dieser Arbeit deutlich wird, gibt es bei *Death Stranding* Möglichkeiten der Erzeugung von Hilfsgütern. Der Entwickler unterstreicht im Text den Überbegriff „Kreation“, unabhängig davon ob damit die Erzeugung eines Videospiele oder das Handeln in der virtuellen Welt gemeint ist. Erstere Produktion bezieht sich allgemein auf Entwicklerstudios, das Schaffen im Videospiele zielt auf den/die Spielenden ab. Beide Parteien verwenden Werkzeuge beziehungsweise Tools, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen. Der Text vermittelt den Lesenden zudem das Gefühl des Miteinanders. Das Wort „wir“ bekommt einen zentralen Stellenwert zugesprochen. Dabei verschmelzen Spielende und Entwicklerstudios im Laufe des Textes zu einer Entität. Kojima Productions betont, selbst aus dem Nichts, einer postapokalyptischen Zukunft, etwas entstehen lassen zu können und überträgt diese Metapher auf das menschliche Wesen und den Instinkt zu spielen. Spielen bringt Kreation mit sich.

4.2 TOD UND LEBEN IN DEATH STRANDING

Im letzten Satz des Textes kristallisiert sich neben der apokalyptischen Vorstellung ein weiteres Charakteristikum heraus. Mit den Worten „our new evolution awaits“ deutet das Studio auf einen Neuanfang hin, was *Death Stranding* thematisiert. Jede Extinktion einer

⁵⁹ <http://www.kojimaproductions.jp/en/#message> (Letzter Zugriff: 02.02.2021).

Spezies bringt einen Neubeginn mit sich. In jenem Spiel geht es grundsätzlich um eine Welt, in der Leben und Tod zur gleichen Zeit auf die Erde einwirken. Der Tod kann darin vom menschlichen Wesen gespürt werden. Zumindest der gespielte Protagonist Sam Porter Bridges verfügt über eine ausgeprägte Form dieser Fähigkeit. Sam ist ein Paketbote, der in den USA der Zukunft für das Unternehmen Bridges Güter von Ort A nach Ort B bringt. Bei einem Einsatz durchlebt der oder die Spielende, wie Sam und zwei Arbeitskollegen eine verstorbene Person zu einem Entsorgungsgebiet bringen. Dabei durchqueren sie mit dem Truck ein Gebiet von BTs, sogenannten „Beached Things“, die den Tod symbolisieren. Einhergehend mit dem „Time Fall“, einem Regen der Menschen in Sekundenschnelle altern lässt und Dinge verätzt, entführen die unsichtbaren BTs Sams Arbeitskollegen und hinterlassen einen Krater in der Erde. Dem Hauptprotagonisten kommt dabei das BB des Arbeitskollegen zugute, welches ihn in der weiteren Folge der Geschichte begleitet. „Bridge Babys“ sind Kleinkinder in einer Kapsel - umgeben von Flüssigkeit und mithilfe einer Nabelschnur an seinen/seine Benutzer/-in gebunden. Sie haben die Gabe den/die Besitzer/-in auf den Tod beziehungsweise das „Death Stranding“ aufmerksam zu machen. So bekommt der/die Gamer/-in per Warnsignal früh im Spiel mitgeteilt, wann und wo sich Gefahr befindet. Die BTs ziehen den/die Spieler/-in bei kurzer Distanz in die Parallelwelt, von wo aus man sich mit einem Kampf oder der Flucht befreien muss. Meist taucht hierbei ein Boss-Gegner auf.⁶⁰

Ziel der Spielenden ist es, bei Konfrontationen mit den BTs zu überleben. Gegebenenfalls besteht die Möglichkeit - oder das „Pech“ - gegen ein Boss-Wesen kämpfen zu müssen. Nach erfolgreichem Kampf erhält Sam Loot, welches er aufsammeln und später verwenden kann.

Zur Seite stehen ihm das BB, zahlreiche Komplizen - verkörpert durch reale Personen - und andere Hilfsmittel, die von Online-Spielenden zur Verfügung gestellt werden. Akteure und Netzwerke etablieren sich somit auf mehreren Ebenen. Kojima Productions gelang es zudem, bekannte Schauspieler/-innen in das Spiel zu integrieren. Sam Bridges wird von Norman Reedus verkörpert, Lea Seydoux übernimmt die Rolle von Fragile, Guillermo del Toro ist Deadman und Mads Mikkelsen personifiziert Cliff. Zahlreiche andere Personen des öffentlichen Lebens spielen mitunter in Kleinrollen mit.

Nach dem ersten Vorfall mit den BTs erwacht Sam in einer Einrichtung und lernt dabei Deadman kennen, der ihm bei seiner späteren Reise mit Informationen sowie Hilfsgütern zur Seite steht. Die Nahtod-Erfahrung lässt schließen, dass Sam eine gewisse Immunität gegenüber BTs verfügt. Ein klassisches Game-Over gibt es bei *Death Stranding* nur selten.

⁶⁰ vgl. *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.

Nach jedem Tod des Hauptcharakters verliert der/die Gamer/-in seine mitgetragenen Gegenstände und ein riesiges Kraterloch entsteht am Ort des Geschehens. Daraufhin kann der/die Spieler/-in die Geschichte fortsetzen, allerdings ohne ortsspezifisch auffindbare Gegenstände, in Form von Loot oder Online-Gütern.

Vor dem Unfall schwelgte Sams Arbeitskollege in Erinnerungen: „No need for couriers like yourself. We had highways, airplanes – hell, you could even visit other countries!”⁶¹ Hier wird zum ersten Mal deutlich, welche Arten von Transport-Netzwerken in der virtuellen Welt nicht mehr existent sind und dass sich Sam der Hauptaufgabe hingibt, ein neues Netzwerk zu erschaffen. Dem Protagonisten wird zudem seine Funktion in der Vergangenheit abgestritten. Beim ersten Aufeinandertreffen mit Deadman hat Sam Handschellen um die eigene Hand gebunden. „So I’m a prisoner“, fragt Sam. Daraufhin antwortet Deadman: „These aren’t handcuffs; they’re cutting-edge devices that keep us all connected.”⁶² Sam zeigt sich über die Verwendung des „us“ verwundert. Deadman blickt auf das Schild hinter ihm, auf dem „Bridges“ steht, mit dem Zusatztitel „United Cities of America“. Das „us“ kann vielseitig interpretiert werden. Zum einen steht es als Kürzel für die „United States“ und dient als Metapher für den Zusammenhalt im Land. Andererseits differenziert man in der gespielten Welt zwischen den Lebenden und den Toten, womit das „us“ die erstgenannte Gruppe beschreibt. In diesem Fall steht das „them“ für die Toten. Kaum ein Videospielel thematisiert die Kluft zwischen diesen beiden Zuständen so ausführlich wie *Death Stranding*. Der/Die Gamer/-in erfährt von zwei netzwerkartigen Strukturen, die aufeinander aufbauen. Prinzipiell dürften diese Netzwerke nicht ineinandergreifen, durch das „Death Stranding“ ist dies allerdings bereits geschehen.

⁶¹ *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.

⁶² ebd.



Abbildung 2: „Bridges“-Logo

Zum Vergleich dazu dient die Nutzung des Internets. Mithilfe der ANT kristallisierte sich heraus, dass Menschen wie auch Dinge in einem Netzwerk miteinander und aufeinander reagieren, jegliche Anwesenheit die Handlung der Akteure innerhalb eines Netzwerks beeinflusst. „The ‘agents’ that comprise any collective or network – whether it be a simple human-tool relation or a far more complex assemblage of actors in massively multiplayer games – are equally human and non human, semiotic and material, corporeal and technical.“⁶³ Im Netz von Social-Media-Kanälen fließt jede Handlung oder die alleinige Präsenz eines Akteurs in das eigene Wirken ein. Dieses Netzwerk ist als selbstständig zu betrachten und offeriert eine parallele Welt. In der primären Realität sitzt die Person auf einem Stuhl, hält das Mobilgerät in der Hand und taucht in dieses sekundäre Dasein ab. Die Seele verlässt den Körper und taucht in das digitale Netz ein. Ähnlich verhält es sich bei *Death Stranding* im Zuge des Zusammenstoßes zwischen Tod und Leben. Hierbei präsentiert das Spiel gewisse Spannungen und Unstimmigkeiten. Die beiden Ebenen krachen ineinander und verursachen bildlich dargestellt ein Leere - den beim Game-Over auftauchenden Krater.

⁶³ *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.

4.2.1 SAM: DIE VERKÖRPERUNG EINES NETZWERKS?

Gleichzeitig signalisieren die Handschellen eine Art Freiheitsraub, wie es in der gegenwärtigen Gesellschaft üblich ist. Da sich die Geschichte in der Zukunft abspielt und eine Verknüpfung zur Vergangenheit besteht, versteht Sam sich als Gefangener in diesem Szenario. Ein Bild, das der Sucht nach Social-Media-Nutzung gleichkommt. Sam leidet an einer seltenen Krankheit, der Aphephosmophobie.⁶⁴ Dabei handelt es sich um die Angst vor Körperberührungen. Bei jedem physischen Kontakt mit dem Gegenüber reagiert Sam beinahe allergisch und fühlt sich unwohl. Paradox, da der Hauptprotagonist während des gesamten Spieles als Bindeglied der Menschen fungiert. Gleichzeitig symbolisiert das Szenarium den übermäßigen Gebrauch von Social Media. Dieses impliziert das soziale Wohlbefinden zu stärken, der Austausch findet jedoch ausschließlich digital statt – ein Widerspruch. Zwischenmenschliche Interaktionen sind schließlich von der Präsenz des/der jeweilig Anderen geprägt.

Zwischen der Aufschrift „Bridges“ und „United Cities of America“ ziert die Landeskarte der Vereinigten Staaten das Logo. Zudem erstreckt sich über dieses hinaus ein Spinnennetz. Das Netz nimmt sein Epizentrum im Osten des Landes und breitet sich nach Westen aus. Jenes Gebiet erweist sich als anfänglicher Wegweiser der Geschichte. Im Hauptfokus steht die Verknüpfung einzelner Verbindungspunkte von Osten nach Westen. Das sogenannte „Chirale Netzwerk“ erstreckt sich über das Land und soll die abgeschotteten Gemeinden und Gebiete miteinander vereinen.

Welche Gedanken Spieleentwickler Kojima zu seiner Hauptfigur hatte, ist unklar. Symbolisch gesehen, scheint Sam das Social-Media-Netzwerk zu verkörpern. Als Kurier arbeitet er seine Wegpunkte ab, setzt Verbindungen in der Welt und agiert abweisend auf Berührungen. Sam fungiert dabei in Form eines Werkzeugs, das in diesem Fall zur Erschaffung des Netzwerks innerhalb der USA dient. Kojima thematisiert hierbei den Körper des Protagonisten. Seine Tragfähigkeit verbessert sich im fortlaufenden Spiel. Grundvoraussetzung dafür ist die Wahl der Ausrüstung. Dennoch übersteigt das Gewicht der tragbaren Gegenstände weit die realistischen Möglichkeiten eines Menschen. Dies bekräftigen gestapelte Kisten in hohem Ausmaß, die von Sam am Rücken balanciert werden. Ganze Türme schleppt der Protagonist von Punkt A - viele Kilometer - zu Punkt B. Der/Die Spieler/-in verliert bei zu schneller Bewegung, zu großer Belastung oder nach dem Einwirken von Gegnern oftmals das Gepäck auf dem Weg zur Destination. Dieser Vorgang geht auch beim Aufeinandertreffen mit BTs

⁶⁴ <https://depressionende.de/aphephosmophobie/> (Letzter Zugriff: 12.04.2021).

von statten. Diese ziehen Sam in die matschartige, schwarze Flüssigkeit. Dabei verliert er sämtliches Gepäck und dieses trägt Beschädigungen davon. Fehler der Spielenden werden unverzüglich bestraft. Dieser Prozess findet sich in der Realität in Form des Absendens einer Mail wieder. Hierbei kommt die Nachricht nicht oder unvollständig, beispielsweise ohne Anhang, bei Empfängerinnen oder Empfängern an - aufgrund von Fehlern innerhalb des Netzwerks, die zu Datenverlusten führen.

Sam übernimmt die Rolle der Spinne, welche ein Spinnennetz schafft. Der Protagonist beschäftigt sich mit der Übertragung von Gütern und spannt ein Netz zwischen den einzelnen Missionspunkten, das den Austausch in digitaler Form erleichtert. Zur selben Zeit überträgt Sam Daten auf diesem Netz, indem er sich darauf bewegt. Die Spinne bewegt sich zwar ebenfalls auf ihrem Netz, für gewöhnlich allerdings ohne etwas zu transportieren und damit ihr Netzwerk zu erweitern. Somit verübt Sam zwei Arbeiten; die des Erzeugers sowie die des erzeugten Netzwerks. Er übernimmt die Funktion des einzelnen Fadens.

4.3 DAS SOCIAL STRAND SYSTEM

In einem Interview beteuerte Kojima die Mechaniken des Spiels seien während des Entwicklungsprozesses entstanden. Dabei begannen sein Team und er mit der Kreation einer Geschichte. Schließlich folgte die Programmierung, die laut eigener Aussage voller Versuche und Fehler war. Daraufhin blickte das Studio zurück, welche Mechaniken produziert wurden und was das Endprodukt darstellte.⁶⁵ Die Definition des Genres überließ der Entwickler den Rezipientinnen und Rezipienten: „My hope was that people would assign a genre to it – assuming it had one.”⁶⁶

„Die digitale Spielwelt mag oft der realen Alltagswelt nachempfunden oder von ihr inspiriert sein, jedoch ist sie immer für das Gameplay optimiert. Derart können auch Spielwelten entstehen, die sich über Jahrzehnte hinweg zu eigenen Serien oder Reihen tradieren und fortan als Vorbild für andere Computerspiele oder Marken gelten.“⁶⁷

⁶⁵ vgl. Hideo Kojima: Death Stranding as a New Genre, R: IGN, https://www.youtube.com/watch?v=PSsLvfnKEGQ&ab_channel=IGN (Letzter Zugriff: 12.04.2021).

⁶⁶ ebd.

⁶⁷ Bonner, Marc, „Welt“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 132.

Es erscheint unklar, zu welchem Genre *Death Stranding* Zugehörigkeit findet. Das Spiel beinhaltet eine Open-World, offiziell gehört es zur Gruppe der Action-Adventure Games. In der Community betiteln Personen das Genre als Social Strand System.

„Was das Spiel allerdings so einzigartig macht, ist das „Social Strand“-System, denn – eine aktive Internetverbindung vorausgesetzt – seid ihr in der trostlosen und einsamen Spielwelt nie wirklich alleine unterwegs. Einen klassischen Multiplayermodus gibt es zwar nicht, aber eine wortlose und indirekte Interaktion mit anderen Spielern.“⁶⁸

Kojima erklärte, das Spiel verfolge die Sci-Fi-Thematik, spielt allerdings nicht in einer apokalyptischen Zukunft des von uns bekannten Lebens, da Ruinen und dergleichen vermieden wurden. Stattdessen konzentriert sich die Open-World auf die Natur des Planeten. Dennoch tauchen immer wieder Verbindungen zur menschlichen Realität auf. Nordamerika dient als Handlungsort der Geschichte, allerdings treten keinerlei Ortsnamen in Erscheinung. Beim Genre des Social Strand handelt es sich lediglich um eine von vielen Bezeichnungen, die *Death Stranding* zugesprochen werden. Kojima sprach von einem „unberührten“ Planeten: „I wanted to convey the sense of isolation that comes with traversing a beautiful, lush world – modelled on the scenery of Iceland – as well as things contrasted with that beauty.“⁶⁹ Der/Die Spieler/-in erlebt während des gesamten Aufenthaltes ein Gefühl der Isolation. Theoretisch befindet sich Sam allein in der fiktiven Zukunftsdarstellung. Lediglich Feinde, dargestellt von MULES, sowie Komplizinnen, Komplizen und BBs ähneln menschenartigen Wesen. Ansonsten trifft der/die Spieler/-in auf eine naturelle Leere und den Tod, in Form der BTs. Im Spiel können Charaktere auf geistiger Ebene zu „Stränden“ reisen, eine bildhafte Darstellung des Übergangs verstorbener Personen vom Tod bis zur Leere oder dem Paradies: „I wanted to have that kind of metaphor, that within you, you’re connected to the people that passed away.“⁷⁰ Der Gedanke bildete zugleich die Grundlage des Online-Elements - die Verbindung zu Personen, welche nicht gesehen, gehört oder gespürt werden können, aber deren Existenz sich dennoch bemerkbar macht.

Ob das Schaffen des Netzwerks und daher auch das Handeln der Spielenden als positiv oder negativ anzusehen ist, bleibt ungeklärt. Kojima wollte diese Entscheidung dem/der Gamer/-in überlassen und damit einen gewissen Interpretationsspielraum ermöglichen. Dies begründet er

⁶⁸ Öztürk, Fatih, „Death Stranding: Das macht das Kojima Game so besonders“, redbull.com, <https://www.redbull.com/at-de/death-stranding-analyse-review> 01.11.2019, Letzter Zugriff: 13.04.2021.

⁶⁹ Hideo Kojima: Death Stranding as a New Genre, R: IGN, https://www.youtube.com/watch?v=PSsLvfnKEGQ&ab_channel=IGN (Letzter Zugriff: 12.04.2021).

⁷⁰ Goldberg, Harold, „A Video Game Auteur’s Quest for Connection“, Vulture, <https://www.vulture.com/2019/11/hideo-kojima-death-stranding.html> 27.11.2019, Letzter Zugriff: 13.04.2021.

mit der virtuellen Welt, die an sich vor Schönheit strotzt, allerdings unverbunden verbleibt.⁷¹ Spielende besitzen keine Wahl, ob das Netzwerk aufgebaut wird oder nicht. Das Definieren von Gut und Böse bleibt somit die einzige Entscheidungsmöglichkeit, dieser Aspekt verhält sich ohne Einfluss auf den Spielausgang. Stattdessen tritt er außerhalb des Games auf, indem sich das Individuum mit dem Inhalt gedanklich beschäftigt.

4.4 NETZWERKE IN DEATH STRANDING

Die Akteur-Netzwerk-Theorie beschreibt, in der klassischen Soziologie, eine bestimmte Art des Netzwerks mit dazugehörigen Akteuren. Ein Ziel dieser Arbeit ist es aufzuzeigen, dass am Beispiel von Videospiele mehr als nur ein Netzwerk entsteht. Philosophisch gesehen, unterscheidet der Extremfall *Death Stranding* sogar zwischen mehreren unterschiedlichen Netzwerken.

4.4.1 DAS NETZWERK DER KLASSISCHEN ANT UND IHRE AKTEURE

Primär existiert hierbei das Netzwerk, welches in der Soziologie zur Verwendung der Akteur-Netzwerk-Theorie beiträgt. Dieses umfasst den/die Spieler/-in, den Fernseher, Controller, Stuhl und die Konsole.

Netzwerke sind von Akteuren und deren Handlungen abhängig. Diese Akteure unterscheiden sich beim Gaming je nach zugehörigem Netzwerk. Wendet man die Akteur-Netzwerk-Theorie am Beispiel der Realität an, so agiert der Mensch als primärer Akteur. Der Controller, Fernseher, Sessel und die Spielkonsole verwirklichen die Handlung des Spielens und vollenden das vorherrschende Netzwerk. “The key point is that the prime mover of an action becomes a new, distributed, and nested series of practices that is only made visible if we respect the mediating role of all manner of heterogeneous agents.”⁷² Die Gliederung der Technik beschränkt sich hierbei auf den Fernseher, Controller und die Konsole. Das Videospiel wird bewusst nicht im Zusammenhang dieses Netzwerks genannt. Jede Handlung der Spielenden ist von den Objekten des Umfelds beeinflusst. Ein/Eine Gamer/-in mit einem kleinen Fernseher verfügt über ein kleineres Blickfeld auf das Geschehen darin, als eine

⁷¹ vgl. Hideo Kojima: Death Stranding as a New Genre, R: IGN, https://www.youtube.com/watch?v=PSsLvfnKEGQ&ab_channel=IGN (Letzter Zugriff: 12.04.2021).

⁷² Cypher, Mark; Richardson, Ingrid, „An actor-network approach to games and virtual environments”, in: *CGIE2006: Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment 2006*, Esplanade Hotel Fremantle, Western Australia, S.5.

Person mit einem großen Monitor. Gleichzeitig wird bei Spielenden mit kleinerer Bildfläche die Eingabe schneller auf das Bild übertragen. Im Bereich des E-Sports etablierte sich seit Anbeginn die Tatsache, dass E-Sportler kleinere Monitore nutzen und das Ereignis gegebenenfalls per Beamer auf eine riesige Wand gestreamt wird. Weshalb verfolgen die Gamer/-innen ihre Handlungen nicht auf dem großen Bildschirm? Diese Frage klärt sich mit der Zeitspanne einer Eingabe. In der Regel sendet jede Eingabe ein Signal an die Konsole, welche unabhängig von der Konsole überall die gleiche Zeit benötigt. Für den entscheidenden Faktor sorgt nun der Fernseher. Ein großes Gerät benötigt mehr Zeit, um die Befehle der Konsole zu projizieren, weil dieser meist mehr Pixel besitzt und eine größere Fläche zu befüllen hat.

Dahingehend sind jegliche Akteure ausschlaggebend für das Netzwerk und für das Spielerlebnis. Jede Konstellation erweist sich als einzigartig. Für den professionellen Gebrauch existieren extra angefertigte Headsets, Stühle, Monitore und Controller. In manchen Fällen designen Firmen selbst Brillen an. All dies dient dem Zweck, den Spielenden das optimale Erlebnis zu garantieren. Bei der Wahrnehmung, Reaktion und Ausführung zählt jede Sekunde.

4.4.2 DAS TRANSPARENTE NETZWERK

Ein zweites Netzwerk herrscht, so wie in allen Games, zwischen dem/der Spieler/-in und dem Spiel, eine Art unbewusstes Netz, bei dem Spielende mit den Gedanken in das Geschehen eintauchen. Die Akteure des zweiten Netzwerks fungieren auf einer metaphysischen Ebene. Dazu zählen das Eingabe-Gerät, der Bildschirm, der Mensch und das Spiel beziehungsweise der befindliche Charakter darin. Der Controller und der Fernseher treten in den Hintergrund, der/die Gamer/-in fokussiert sich auf das Spielgeschehen. Dabei übernimmt die Person die Steuerung des virtuellen Charakters und verändert je nach Knopfdruck die Bewegungen. Zur gleichen Zeit wandern die gezeigten Handlungen in das Bewusstsein und der/die Nutzer/-in entschwindet aus der Realität in die Virtualität. Es handelt sich hierbei um eine übersinnliche Vorstellung und Verknüpfung.

Gaming kann sich im Leben eines Menschen als Hobby, Leidenschaft oder Beruf festsetzen. Spieleentwickler werben dabei oftmals mit dem Slogan, jeder/jede Spieler/-in erlebe beim Zocken individuelle Erlebnisse, eine Geschichte oder einen Spielablauf, den sonst keiner zuvor durchlief. Dem ist im Kontext der Akteur-Netzwerk-Theorie zuzustimmen. Jedes Handeln eines Akteurs ruft eine Reaktion des Controllers, des Bildes, der steuerbaren Figur

und der daraus resultierenden Veränderung des Umfelds - sowohl in der virtuellen als auch in der realen Welt - hervor. Dabei wirken sämtliche Akteure aufeinander ein und erzeugen einmalige Geschehnisse. Das Spielerlebnis wird beeinflusst, indem der/die Spieler/-in Knopf-Kombinationen drückt, die vielleicht in der kürzeren Sequenz bereits von jemandem in derselben Art und Weise gedrückt wurden, allerdings zeitlich niemals gleich abgestimmt sein können. Was entsteht, ist eine Aneinanderreihung von Akteur-Handlungen, die sich als unnachahmlich entpuppen. Spielende „verlieren“ sich in der fiktiven Welt, die Seele „verlässt“ den Körper. Den Hauptgrund dafür stellt der zeitliche Faktor dar, welcher mithilfe Latours ANT neu gedacht wird.

Als wesentliches Merkmal der Zeit fungiert die Vergänglichkeit. Diese kommt insbesondere beim Erschaffen neuer Handlungen zum Tragen. Eine vergangene Handlung in der Realität ist passiert und daher unumkehrbar. In der virtuellen Welt hingegen greift Zeit in anderer Art und Weise auf das Geschehen ein. Neben der Eigenschaft eine Spielsequenz zu wiederholen, oftmals in Verbindung mit einem Game-Over, gibt es zudem Speicherstände. Diese sichern den letzten Spielpunkt der Spielenden und ermöglichen ihnen beim nächsten Einstieg, an der Stelle des Spiels weiterzumachen, wo sie aufgehört haben. Die Zeit in einem Game ist somit nicht nur vergänglich, es besteht die Möglichkeit sie zu stoppen. Ähnlich wie bei einem Video wird den Nutzenden ein Eingriff in die Zeitachse ermöglicht - in gewisser Art ein „Play-and-pause-Button“ - der bei der Wiedergabe von medialen Bewegtbildern Anwendung findet.

Serjoscha Wiemer fasst in seinem Beitrag zu den Game Studies die manipulative Handlung der Spieler/-innen damit zusammen, dass technische Medien im Allgemeinen die Fähigkeit besitzen, entgegen der dem Menschen bekannten, zeitlichen Ebene zu arbeiten: „Zudem ermöglichen sie `Zeitachsenmanipulationen`. Zeitverläufe werden speicherbar, verfügbar und umkehrbar gemacht. [...]“⁷³ Die Zeit, als Variable, wird darauffolgend manipulierbar und untersteht den Spielenden.

4.4.3 DIE ZUSAMMENSETZUNG VON ONLINE UND OFFLINE

Das dritte Netzwerk beinhaltet die Struktur des Offline- sowie die des Online-Spiels. Beide Formen des Gamings wirken aufeinander ein und formen ein eigenes, verschmolzenes Netz. In *Death Stranding* spielt der/die Spieler/-in grundsätzlich offline. Die Spielermacher integrierten einen obligatorischen Multiplayer-Modus, der allerdings nicht so wie in anderen

⁷³ Wiemer, Serjoscha, „Zeit“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 28.

Spielen zum Einsatz kommt. Ein Online-Zwang besteht nicht, allerdings weist das Online-Spiel zahlreiche Vorteile und wenige Nachteile auf. Das Wirken und Handeln anderer Spielenden fließt dabei in den eigenen Spielverlauf ein, alle anderen sichtbaren Aktionen bleiben verborgen beziehungsweise existieren nicht in der eigenen virtuellen Version.

Durch das Online-Element dringen andere Spielende zwar per se nicht unbedingt als Gestalten in Erscheinung, sie zeigen sich durch ihre Aktionen erkenntlich. Mit jeder Handlung der Online-Gamer/-innen verändert sich das Spielerlebnis der anderen Spieler/-innen. Gewisse Taten von Sam werden nur dann ausgeführt, wenn eine andere Person diesen zuvor beeinflusst hat. Beispielsweise ist das Überqueren einer Brücke ohne vorgebaute Brücke nicht möglich. Damit treten Spielende, die online spielen und ihre Aktionen an eine andere Konsole senden, als Akteure des neu entstandenen Netzwerks auf. Die besagte Struktur besteht aus vielen einzelnen, kurzlebigen Netzwerken. Zusätzlich sendet das Spiel Daten von anderen Gamerinnen und Gamern an die Konsole, welche zum Leistungsvergleich dienen. Damit schafft es *Death Stranding* den Akteuren eine weitere passive Funktionsweise zuzusprechen.

Mit einem ähnlichen Prinzip agieren Social-Media-Plattformen. Daten werden von Nutzer/-innen gesammelt und an andere Personen zur Betrachtung freigegeben. Manche Plattformen arbeiten dabei mit einem strikten System der Privatsphäre, andere hingegen gewähren selbst unangemeldeten Internetsurfenden Zugriff auf Informationen von Benutzer-Profilen.

In *Death Stranding* fungieren damit andere Gamer/-innen als Akteure des Netzwerks, allerdings lediglich mit Handlungen und nicht in physischer Form. Je nach Situation treten Hilfsgegenstände von verschiedenen Online-Spieler/-innen an zu passierenden Orten auf. Das Umfeld der virtuellen Welt ist hierbei ebenso wichtig wie jene Akteure. Jeder Stein, jedes Gebäude oder andere Objekte üben Einfluss auf das Spielgeschehen aus.

Spieler/-innen verfügen über den Körper von Sam und leiten somit per Tasteneingabe gewisse Bewegungen ein. Im Falle eines üblichen Online-Modus würden in der Open World mehrere Sam-Charaktere durch die Welt streifen, deren Bewegungen aufeinander und auf das Umfeld einwirken. Bei *Death Stranding* gibt es allerdings keine parallele Anwesenheit von mehreren Nutzenden. Stattdessen setzt das Spiel auf ein Online-System, das auf dem Prinzip der Kooperation beruht. Somit agieren die Spielenden miteinander, anstatt gegeneinander. Kojima Productions verzichtete auf einen lokalen Multiplayer, was hinsichtlich des besonderen Koop-Modus sonderbar, aber in Anbetracht der Absichten des Spieleherstellers plausibel erscheint. Das Spiel forciert das gemeinsame Spielen dennoch lediglich via Internet-Konnektivität.

Der Wettbewerbsgedanke wird ausgeblendet, zumindest in der aktiven Aktion. Ein gewisser Grad an Wettbewerb bleibt vorhanden. Spielende vergeben beispielsweise für Gegenstände oder Musik „Likes“ an andere Spieler/-innen. Die „Like“-Funktion wurde hierbei aus dem Social-Media-Bereich übernommen. Eine genauere Analyse dazu folgt später in dieser Arbeit.

4.4.3.1 Social Play in Videospielen

Im Deutschen übersetzt sich Social Play mit „Sozialspiel“ oder „soziales Spiel“. Sozialspiel ist in der Spielwissenschaft eine Art des Spiels, bei der mit anderen Lebewesen in einer speziellen Art und Weise interagiert wird.⁷⁴

Der Beitrag *Social Play* von David Myers thematisiert das soziale Spiel innerhalb des Multiplayer-Aspektes. Myers vergleicht dabei Social-Media-Kanäle wie Facebook oder dergleichen mit dem Mehrspieler-Game *WoW*.

“In this inclination toward the social, players of online games might be considered similar to users of MySpace or Facebook or other more generic communications networks, where outside-game relationships dominate and motivate in-game behaviors. Yet games are a special sort of software, and play is a special sort of behavior; and in many instances, neither is explained well with reference to desires for or benefits of group play. Indeed, in *WoW* and its related clones, despite the emphasis on social play, most players play most often alone.”⁷⁵

Myers bezeichnet das Spielen als „spezielles Verhalten“ und Videospiele als „spezielle Art von Software“. Dabei drückt er aus, dass selbst in Multiplayer-Spielen wie *WoW* und dergleichen der oder die Spieler/-in die meiste Zeit in der virtuellen Welt allein verbringt und nicht innerhalb einer gesellschaftlichen Gruppierung. Ähnlich verhältet sich das Individuum Mensch auch im Hinblick auf Social Networks oder in der Realität. Während Gesellschaften für den Menschen unentbehrlich sind, verbringt dieser für gewöhnlich prozentuell mehr Zeit allein als mit anderen Menschen. Für die Interaktion mit einem Beitrag oder einer anderen Person auf Facebook bedarf es weniger Sekunden - das Lesen der Posts, die Aufnahme von Informationen und das bloße Surfen im Internet nehmen mehr Zeit in Anspruch. Myers geht weiter und betont, dass Elemente der Social-Media-Plattformen im Laufe der Jahre einen höheren Stellenwert in der Videospieldentwicklung erhalten haben. Laut Myers sind

⁷⁴ vgl. <https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/sozialspiel/62260> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).

⁷⁵ Myers, David, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Michigan: University of Michigan Press 2010, S. 117.

Videospiele – zumindest die uns heute bekannte Form von Games - von computergenerierten Kommunikationsnetzwerken abhängig.⁷⁶

Das soziale Spiel fängt in der Regel damit an, dass ein Lebewesen dem anderen ein Signal sendet, das dieses wiederum annimmt und sich dem gegenseitigen Interagieren hingibt. Diese Interaktion beginnt beispielsweise mit einer Unterhaltung, dem Teilen von Dingen beziehungsweise Spielzeugen, Mimik und Gestik oder durch Körperkontakt. Letzteres ist besonders bei Tieren ein Signal für den Spielstart. Der Mensch ist im Kleinkindalter meist Alleinunterhalter. Bis zum dritten Lebensjahr agieren für Kleinkinder Erwachsene als Spielpartner. Danach übernehmen, langsam fortschreitend, andere Kinder diese Rolle.⁷⁷ Der Mensch erweitert damit seinen Horizont bezüglich des sozialen Spiels. Trotz Ausnahmen wandelt sich das menschliche Wesen, in der Regel, zu einem sozialen Wesen, das eher Zeit mit mehreren Personen verbringt als allein.

In Anbetracht der Videospieforschung fungieren diese Charakteristika als Erklärungsmerkmale der Präferenzen von Videospielementwicklern. Während Sprache eher seltener vorkommt, agieren Gamer/-innen meist dank der Körpermotorik miteinander. Dazu zählt die Bewegung des Körpers als eine Funktion, die dem/der anderen Spieler/-in bei nicht-lokalen Online-Games weder sichtbar ist noch in unmittelbarer Nähe stattfindet. Mimik und Gestik kommen vor, allerdings bleiben sie für Andere versteckt. Die Körperbewegungen zeigen sich dann erkenntlich, wenn der Spieler per Tastatur oder Controller gewisse Eingaben tätigt. Dieses überträgt sich auf die Spielfigur, welche dementsprechende Aktionen ausführt. Aus der virtuellen Welt nimmt der/die Spielpartner/-in diese als Informationen auf und reagiert darauf mit den seinerseits/ihrerseits gedrückten Eingaben.

Myers führt aus, dass beim Single-Player grundsätzlich die Anwesenheit eines Spielpartners oder einer Spielpartnerin vom Computer simuliert wird.⁷⁸ Dessen Verhalten bleibt oftmals veränderbar, indem man unterschiedliche Schwierigkeiten implementiert. Der Computer reagiert in weiterer Folge auf die Aktionen der Spielenden. Auch komplexere Computereinstellungen sind bekannt, jedoch sind solche eher selten in Betrieb beziehungsweise bedienen sie sich an sogenannten Spielereglern.

Außerdem sieht Myers im Kontext des sozialen Spiels den Multiplayer-Modus als Erweiterung des Single-Players. Er lehnt es ab, den Single-Player als lückenhafte Version des

⁷⁶ vgl. ebd.

⁷⁷ vgl. <https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/sozialespiel/62260> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).

⁷⁸ vgl. Myers, David, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Michigan: University of Michigan Press 2010, S. 119.

sozialen Spiels zu definieren.⁷⁹ Dem ist grundsätzlich zuzustimmen. Das Produkt der gegnerbasierten KI lernt – wie im Kapitel der Künstlichen Intelligenz erläutert – im Laufe der Zeit von Spieler/-innen. Im Normalfall hängt dies vom Denkvermögen der KI ab. NPCs mit weniger Aufwand seitens der Entwickler/-innen weisen keine gute Lernfähigkeit auf. Andere, wie der Schach-Simulator, der den Weltmeister schlug, zeigen hingegen vielversprechende Merkmale. Ob menschliche Spielpartner/-innen eines Tages zur Gänze von einer KI ersetzt werden könnten? Mit dem bisherig vernommenen Fortschritt in der Technologie erweist sich dies als möglich. Vor allem zeigt die KI hierbei Ansatzpunkte. Der Onlineversandhändler Amazon präsentiert mit der Alexa-Sprachsteuerung bereits ausgeprägte KI-Formen, die einen sprachlichen Austausch zwischen Menschen und Computern ermöglichen. Alexa vertritt den realen Menschen in seiner Abwesenheit, diese Aufgabe übernehmen im Videospiel die NPCs. Erstere verfügt lediglich über eine bessere und komplexere künstliche Intelligenz. Ihre Funktionen als Partner-Ersatz führen beide computerbasierten Subjekte sinngemäß aus.

4.4.3.2 Kompetitiv gegen Kooperativ: Wann ist ein Spiel kein soziales Spiel mehr?

Myers unterscheidet im Hinblick auf das soziale Spiel zwischen dem kompetitiven und dem kooperativen Videospiel. Im kompetitiven Multiplayer spielen Gamer/-innen, unbeachtet ob sie sich im selben Raum befinden oder nicht, gegeneinander. Dahingegen bietet der kooperative Modus der Gamerin oder dem Gamer die Chance, das Spiel mit anderen Personen gemeinsam zu erleben und dabei sozial zu kooperieren.⁸⁰

“In short, MMOGs have served as avant-garde prototypes for the online social spaces more and more of us are electing to inhabit, and players are the first to understand how integrating with a computer world allows us to subject our social lives to the same efficiencies that govern our work time and make it seem rational and productive.”⁸¹

Unter dem Begriff des PvE (Person versus Environment) versteht man in der deutschen Sprache das virtuelle Spiel gegen die Umgebung. Diesen Begriff schreibt der Autor sämtlichen Single-Player-Spielen zu, da der/die Spielende nicht gegen einen Menschen zockt, sondern gegen den Computer und das Design-Umfeld. Hinzuzufügen ist hierbei, dass somit

⁷⁹ vgl. ebd.

⁸⁰ vgl. Myers, David, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Michigan: University of Michigan Press 2010, S. 121.

⁸¹ Myers, David, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Michigan: University of Michigan Press 2010, S. 119.

auch sämtliche Kategorien des Videospiele in diese Bezeichnung fallen müssten und sich das PvP (Person versus Person) aus der PvE herauskristallisiert. PvPs basieren auf dem Prinzip des Wettbewerbs, wie er beispielsweise bei Brett- oder Gesellschaftsspielen zur Geltung kommt. In der Videospielebranche unterscheidet man jedoch zwischen alltäglichen PvPs und professionellen PvPs. Professionelle Formen treten dann in Erscheinung, wenn der/die Gamer/-in mit dem Spielen Geld verdient. Dabei stellt sich die Frage, wann ein Spiel kein Spiel mehr ist und sich zur Arbeit entwickelt. Klassische PvE können aus dieser Gruppe ausgeschlossen werden. Zur professionellen Beschäftigung zählen am ehesten noch Speed-Run-Durchgänge und im E-Sport tätige Personen.

4.4.3.3 Online- oder Offline-Welt

Der Online-Modus erweist sich als transparent integriertes Spielelement in der Spielwelt. Hierbei stellt sich die Frage, ob die Online-Mechaniken dazu beitragen, aus der Offline-Welt eine Online-Welt zu schaffen, oder ob es sich um eine Mischform handelt.

In *Death Stranding* stehen den Spielenden verschiedene Möglichkeiten zur Partizipation am Online-Geschehen zur Verfügung. Jeder Gegenstand kann anderen Gamerinnen und Gamern zur Verfügung gestellt werden. Dieses Gameplay-Element funktioniert folgendermaßen; Spielende benutzen ein Item, beispielsweise eine Leiter, um eine Klippe hochzuklettern. An derselben Stelle wird diese Leiter für andere Spieler/-innen repliziert und kann dementsprechend ebenfalls genutzt werden. Derselbe Ablauf tritt auch bei gebauten Brücken, Seilen, Pause-Stationen mit integrierter Musik oder dergleichen ein. Für den/die Spieler/-in bleiben andere manuell gesteuerte Charaktere zwar verborgen, eine Anwesenheit verspürt er oder sie dennoch. Die Gegenstände wurden nämlich nicht vom Computer selbst am jeweiligen Ort generiert, sondern von Artgenossen dort hinterlegt.

Die Geistesgegenwart tritt bei der Gameplay-Mechanik des Kampfes noch stärker in Erscheinung. Bei einer Konfrontation mit den BTs beziehungsweise deren Bossen begibt sich Sam stets in eine andere Parallel-Dimension. Dort finden meist spektakulär inszenierte Konflikte mit der Unterstützung anderer Personen statt. Auch wenn keine sonstigen Spielenden aktiv auf das Ereignis eingreifen, repliziert der Algorithmus eine Abbildung all jener.

Vor dem vermeintlich ersten Boss-Fight überbrückt der Antagonist Higgs die vierte Wand und wendet sich an die Spielenden: „Aren't you getting tired of the grind? Isn't this what

you've been waiting for this whole time?"⁸² Der Kampf gegen einen Boss ist bereits im Vorfeld möglich, insofern der/die Spieler/-in während einer Tarnungssequenz von BTs gefangen wird. Damit verweist Higgs einerseits auf den langsamen Story-Aufbau, andererseits taucht hierbei zum ersten Mal ein Helfer auf, der Sam beisteht. Dieser macht sich in einer grauen, menschenförmigen Figur bemerkbar und wirft dem Hauptprotagonisten nützliche Items für den Kampf zu. Darunter zählen Blutpakete für das Regenerieren der Gesundheitsanzeige oder waffentaugliche Gegenstände. Klassische Waffen tauchen erst im späteren Spielverlauf auf, anfangs wirft Sam Pakete oder gebastelte Bomben auf den Gegner. Als „grind“ versteht man im Videospiele-Bereich die „Schufferei“, die sich in Form von sich ständig wiederholenden Spiel-Mechaniken zeigt. Nach der Interaktion mit Higgs beginnt sich die Online-Welt für Sam zu öffnen. Infolgedessen ist der/die Spieler/-in dazu berechtigt, webbasierte Unterstützung zu erhalten.

Die Online-Umgebung fungiert hierbei nicht als selbstständige virtuelle Welt. Stattdessen fusioniert sie mit der Offline-Welt zu einer Mischform. Diese Offline-Welt verfügt hingegen über die Fähigkeit eigenständig zu existieren, allerdings forciert sie den Einbezug des Online-Elements. Spielende werden ermutigt sich ins Online-Netz zu begeben, indem mit Hilfsgütern oder Helfer-Replikationen gelockt wird. Die Schwierigkeit des Spiels verändert sich dementsprechend. Zusätzlich wirbt Kojima Productions mit dem Begriff der Gemeinschaft. Akio Sakamoto, CTO und Technischer Direktor von *Death Stranding*, betonte in einem Interview mit IGN, das Hauptziel sei stets das Teilen von Spiel-Welten gewesen und dass sich diese für Spielende genießbar gestalten.⁸³

Online- und Offline-Netzwerk verbinden sich nur dann, wenn die Online-Komponente aktiviert ist. Durch die Online-Funktionen treten zusätzliche Akteure in die Offline-Welt ein und verändern Handlungen des Spielers oder der Spielerin massiv. Voraussetzung dafür ist es die Akteur-Netzwerk-Theorie in einem computerbasierten Zusammenhang zu verstehen, da sämtliche Akteure nicht real sind, sondern digital erzeugt. Die Replikation von Objekten sowie Helfern und Helferinnen wandert aus dem Offline-Netz einer Spielerin oder eines Spielers entlang der Online-Fäden zu anderen Offline-Versionen. Das Online-Netz agiert somit als Verbindungsbrücke und erschließt sämtliche Offline-Welten zu einem gemeinsamen Netzwerk.

⁸² *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.

⁸³ vgl. Hideo Kojima: *Death Stranding as a New Genre*, R: IGN, https://www.youtube.com/watch?v=PSsLvfnKEGQ&ab_channel=IGN (Letzter Zugriff: 12.04.2021).

4.4.4 DAS CHIRALE NETZWERK UND SEINE AKTEURE

Schließlich offenbart sich das letzte Netzwerk, welches unter dem Namen „Chirales Netzwerk“ bekannt ist. Videospiele leben teilweise von der darin enthaltenen Story. Das Narrativ kommt in Multiplayer-Spielen oft zu kurz. Der Unterschied zwischen den Akteuren des Offline-Online-Spiels und der des „Chiralen Netzwerks“ besteht darin, dass bei letztgenannten das narrative Element im Fokus liegt. Zu den Akteuren dieses Netzwerks zählen hauptsächlich die Protagonisten der Geschichte. Das „Chirale Netzwerk“ diskutiert sich selbst, meist in Form von schriftlichen oder audiovisuellen Informationen. In der gesamten virtuellen Welt sind Charaktere auffindbar, welche in Bunkern stationiert sind. Um das Netzwerk aufzubauen, bedarf es an einer Verbindung der Knotenpunkte. Auf den ersten Blick erscheint die Steuerung des Spiels eine recht simple zu sein. Erst nach einigen Spielstunden merkt der/die Gamer/-in die Komplexität des Gameplay-Elements und die schier unendlich scheinenden Möglichkeiten. Das Spiel unterstützt mit zahlreichen Tipps und Informationen, die jederzeit gelesen werden können. Das Story-Gameplay setzt sich aus den einzelnen Strängen zusammen, sowohl via Text als auch in Form von Hologrammen. Gefühlt befinden sich in jeder schriftlichen Information Verweise auf das „Chirale Netzwerk“ und dessen Bedeutung. Zudem agieren sämtliche Protagonisten und Antagonisten im Auftrag des „Chiralen Netzwerks“.

Kojima Productions legte bei der Entwicklung von *Death Stranding* einen großen Fokus auf philosophische Herangehensweisen. Chiralität als Begriff entspringt ursprünglich aus der Naturwissenschaft. Im Jahr 1768 betrachtete Immanuel Kant die Chiralität erstmals aus einem Blickwinkel der Philosophie. Grundsätzlich versteht man darunter die Eigenschaft einer geometrischen Figur, „wenn sie nicht mit ihrem Spiegelbild zur Deckung gebracht werden kann [...]“.⁸⁴ Kant verglich die beiden Hände des Menschen, welche auf den ersten Blick als gleich angesehen werden. Metrisch stimmen sie überein, dennoch widerspricht die logische Erfahrung, die linke Hand eines Menschen an seine rechte Körperhälfte zu fixieren. Daraufhin verwies Kant auf einen absoluten Raum, der das Paradoxon löst.⁸⁵

Das „Chirale Netzwerk“ dient in *Death Stranding* zur Verknüpfung einzelner Außenposten entlang der US-Landkarte. Je nachdem welche Gebiete von Sam durch Wanderung freigeschalten und Sicherungszentren erreicht werden, entsteht ein Kommunikationsnetz. Die

⁸⁴ Wirth, Karl; Dreiding, Andre, „Kants Hand, Chiralität und konvexe Polytope“, *Elemente der Mathematik* 62, 1/2007, S.9.

⁸⁵ Wirth, Karl; Dreiding, Andre, „Kants Hand, Chiralität und konvexe Polytope“, *Elemente der Mathematik* 62, 1/2007, S.10.

Firma „Bridges“ arbeitet am Aufbau des „Chiralen Netzwerks“, das zusätzlich von den Protagonisten Mama und Lockne entwickelt wurde.⁸⁶ Es soll, in gewisser Art und Weise, als das neue Internet fungieren. Das Hauptaugenmerk liegt darin, die Isolation der Menschheit zu beenden und diese innerhalb eines großen Kommunikationsnetzwerks miteinander interagieren zu lassen. Die physische Präsenz scheint aufgrund der Gefahr von BTs und dem „Time Fall“ unmöglich, weswegen das „Chirale Netzwerk“ den einzigen Weg darstellt, um die alte, soziale Gesellschaftsstruktur wiederherzustellen.

Damit sich Sam in das Netzwerk einklinken kann, benötigt er das sogenannte „Q-PID“. Dabei handelt es sich um eine Kette, die mit physikalischen Gleichungen versehen ist und Mitarbeitern von Bridges die Nutzung des „Chiralen Netzwerks“ ermöglicht. Dieses entpuppt sich als ausschlaggebend, damit kleinere Städte oder Bunkerunterkünfte verbunden werden. Zudem kann Sam beispielsweise auf Terminals und dergleichen zugreifen. Damit symbolisiert das „Q-PID“ eine Art Werkzeug zur Herstellung von Kommunikationspunkten und übernimmt die Funktion eines Passworts. Nicht jeder/jede Charakter/-in ist dem Plan eines „Chiralen Netzwerks“ wohlgesonnen. Bei einigen der Protagonisten stößt Sam auf Ablehnung der angestrebten „United Cities of America“, wodurch er zuvor das Vertrauen derjenigen gewinnen muss. Dieser Vorgang umfasst kleinere Quests, bei denen Spielende die Auftraggeber/-innen überzeugen. Der/Die Spieler/-in erhält für das Etablieren des „Chiralen Netzwerks“ Belohnungen. Die Map erweitert sich und dem/der Gamer/-in wird ermöglicht, sich einen besseren Überblick über das Gebiet zu verschaffen. Als Entschädigung kommt es zudem gegebenenfalls zum Erhalt von Hilfsgütern.

Unter dem Begriff „Q-PID“ versteckt sich in der heutigen Gesellschaft ein bedeutender Ansatz. „Qpid“ von der Apache Software Foundation ist ein Nachrichten-System.⁸⁷ Besonders auffällig erweist sich dabei der Vergleich zu *Death Stranding* in Hinblick auf die Vielschichtigkeit. Während auf dem „Q-PID“ im Videospiel zahlreiche Gleichungen inskribiert sind, verfügt das „Qpid“ über mehrere Programmiersprachen.⁸⁸

4.5 PHILOSOPHISCHE EINFLUSSNAHME

Während des Spielprozesses erfährt der/die Spieler/-in von fünf großen Massenaussterben, das Sechste wurde mit dem „Death Stranding“ eingeläutet. Bei jedem dieser Apokalypse-

⁸⁶ *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.

⁸⁷ vgl. <https://qpid.apache.org/documentation.html> (Letzter Zugriff: 12.01.2021).

⁸⁸ vgl. ebd.

Szenarien fungieren Extinktionsentitäten als Auslöser. „Alle Entitäten, die auf Prozesse des Netzbildens einwirken, bezeichnen Callon und Latour als Akteure – bzw. als Aktanten, Agenten oder Agenturen [...]“⁸⁹ Aktanten kennzeichnen menschliche sowie nicht-menschliche Akteure, die aufgrund ihrer Präsenz und Handlung aufeinander, innerhalb eines Netzwerks, eine neue Form der Identität annehmen. Dieser Vorgang wird auch als „Übersetzung“⁹⁰ bezeichnet.



Abbildung 3: Die fünf Extinktionsentitäten

Die Akteur-Netzwerk-Theorie verdeutlicht die Kurzlebigkeit einzelner Netzwerke. Falls es zu einer Unterbrechung des Netzwerks kommt, wenn ein oder mehrere Akteure dieses verlassen, dann verliert jener Interaktionsraum an seiner ursprünglichen Bedeutung. Am Beispiel der Schule erkennt der neutrale Beobachter wenig Unterschied, wenn ein/eine Schüler/-in fernbleibt. Das Netzwerk gestaltet sich in seinen Einzelheiten dennoch neu, das Grundkonzept des Unterrichts bleibt aber bestehen. Verlassen mehrere oder alle Schüler/-innen den Raum, dann verliert der Begriff an Bedeutung. Die einzelnen Akteure trennen sich voneinander und entwickeln neue Netzwerke im nächsten Umfeld, in das sie sich begeben.

⁸⁹ Schulz-Schaeffer, Ingo, „Akteur-Netzwerk-Theorie: zur Koevolution von Gesellschaft, Natur und Technik“, in: *Soziale Netzwerke. Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung*, Weyer, Hrg. v. Weyer, Johannes, München: Oldenbourg 2000, S. 269.

⁹⁰ Schulz-Schaeffer, Ingo, „Akteur-Netzwerk-Theorie: zur Koevolution von Gesellschaft, Natur und Technik“, in: *Soziale Netzwerke. Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung*, Weyer, Hrg. v. Weyer, Johannes, München: Oldenbourg 2000, S. 270.

Das Spielen von *Death Stranding* kann auch als ein großes gesamtes Netzwerk angesehen werden, die Akteur-Anzahl wird damit erweitert. In dieser Denkweise fügen sich die zuvor analysierten Akteurs- und Netzwerkstrukturen zusammen. Als Akteure agieren jegliche Technologien, Dinge oder Menschen. Die Bewegungen Sams bauen sich aus der Zusammenwirkung von der Handlung und Anwesenheit der Spielenden, Geräte, Objekte sowie jeglicher anderer Teilnehmerinnen beziehungsweise Teilnehmer auf. Gleichzeitig wirkt das Handeln des virtuellen Charakters ebenfalls auf die Übrigen ein. „Our body is not in space like things; it inhabits or haunts space. It applies itself to space like a hand to an instrument. And when we wish to move about, we do not move the body as we move an object.“⁹¹ Mit dieser Aussage beschrieb der französische Philosoph Maurice Merleau-Ponty die Komplexität des menschlichen Körpers im Vergleich zu Objekten. Im Videospiel-Kontext spricht das Zitat sowohl dem Menschen als auch dem/der gespielten Charakter/-in eine aktive Rolle zu. Sie sind diejenigen, die auf den Raum zugehen. Unter zusätzlicher Berücksichtigung der ANT lässt sich der Mensch als primärer Akteur definieren. Zu keiner Zeit wird dabei den restlichen Akteuren ihre Bedeutung zum Erhalt des Netzwerks abgesprochen. Betrachtet man das 1935 entstandene Gedankenexperiment „Schrödingers Katze“⁹² von Erwin Schrödinger so stellt der menschliche Akteur den Kontrolleur der tatsächlichen Situation dar. Eine Katze, die sich in einem verschlossenen Raum befindet, kann zur gleichen Zeit tot und lebendig sein. Dieser undefinierte Zustand bleibt so lange erhalten, bis nach der Katze gesehen wird. Schrödinger nutzte das Experiment, um auf das Problem der Kopenhagener Deutung von Quantenmechanik hinzuweisen.⁹³

Anhand der ANT stellt sich die Frage, inwiefern ein Netzwerk existent ist, in dem die Anwesenheit eines Menschen fehlt. In einer philosophischen Betrachtungsweise kollidieren die Theorien und greifen ineinander. Der Mensch gilt als Akteur, der mit einer unbestimmten Anzahl an Objekten oder Technologien ein Netzwerk bildet. Gleichzeitig besteht der einzige Beweis in der Existenz jenes Netzwerks in der Anwesenheit des Menschen. Er kontrolliert das Netzwerk, wird aber gleichzeitig unbewusst zu Handlungen getrieben. Ohne einen primären Akteur erscheint der Zustand anderer Dinge nicht ersichtlich beziehungsweise messbar. Grundsätzlich ist fraglich, ob Technologien und Objekte als Akteure vorhanden sind, wenn kein primärer Akteur im jeweiligen Netzwerk agiert. Die ANT fokussiert sich darauf, den

⁹¹ Merleau-Ponty, Maurice; Edie, James, *The Primacy of Perception. And Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*, Illinois: Northwestern University Press, S. 5.

⁹² <https://www.spektrum.de/lexikon/physik/schroedingers-katze/12950> (Letzter Zugriff: 13.04.2021).

⁹³ vgl. <https://www.spektrum.de/lexikon/physik/schroedingers-katze/12950> (Letzter Zugriff: 13.04.2021).

Menschen und jegliche andere Objekte als gleich anzusehen, weswegen sämtliche Akteure eines Netzwerks auch denselben Stellenwert besitzen.

Im Bereich des Internets und des Videospiele verdeutlicht sich die Annahme, dass die ANT hierbei in unlimitierte Höhen schießen und per se keine Angaben über das aktuelle Situationsverhalten des Netzwerks liefern kann. Das Verständnis dazu, welchem Grundgedanken sich die Theorie widmet, bleibt erhalten. Aufgrund der zahlreichen User/-innen im Internet gestaltet sich eine Messung beziehungsweise ein Beweis als unmöglich. Dazu treffen in diesem Netzwerk zu viele Akteure aufeinander. Die ANT entfaltet ihr Potenzial erst dann, wenn die Plausibilität geboten ist. Daher erfordert es eine Trennung der einzelnen Aspekte von Akteuren und Netzwerken, insbesondere im Hinblick auf den Untersuchungsgegenstand *Death Stranding*, zu gewährleisten.

4.6 DEATH STRANDINGS VERHÄLTNIS ZU SOCIAL MEDIA

4.6.1 ONLINE-SPIEL IN DEATH STRANDING

Videospielkritiker/-innen sehen in *Death Stranding* eine neue Möglichkeit des Online-Gamings, das Social Strand System. Jenes funktioniert ausschließlich dank des integrierten „Chiralen Netzwerks“. Unter diesem Begriff verbergen sich die Mechaniken der Mischform zwischen Online- und Offline-Welt sowie der narrative Strang der Geschichte. Dadurch, dass das „Chirale Netzwerk“ sich über den gesamten Story-Verlauf erstreckt, ist es unumgänglich und der Hauptbestandteil. Damit verbindet nicht nur Sam die Ortspunkte in der virtuellen Welt, auch Spielende werden miteinander verbunden. Denn das „Chirale Netzwerk“ verfügt über mehrere Online-Funktionen. Spielende können Dinge miteinander teilen. Um auf die Online-Hilfe zuzugreifen, bedarf es zunächst der Freischaltung des Netzwerks. Insofern dem/der Spielenden dies gelingt, blendet das „Chirale Netzwerk“ auch Bauten anderer Spieler/-innen ein. Dazu zählen Brücken, um über Flüsse zu gelangen oder Fahrgeräte, die mithilfe des „Chiralen Druckers“ hergestellt wurden. Bei Bedarf ist es dann gestattet, Items in einem öffentlichen „Spind“ zu verstauen, der von anderen Spielenden wiederum benutzt werden kann, um beispielsweise ein Objekt zu bauen. Generatoren, Unterschlüpfen oder Postkästen schalten sich frei und stehen für die virtuelle Allgemeinheit zur Verfügung, die im jeweiligen Gebiet an das „Chirale Netzwerk“ angeschlossen ist.

Die Online-Mechanismen von *Death Stranding* weiten sich auf die Kommunikationsebene aus. Innerhalb der virtuellen Welt stellen Gamer/-innen holografische Schilder auf, um andere

vor, zum Beispiel, Gefahren zu warnen. Damit tauschen die Nutzer/-innen Informationen aus und greifen auf die zeitliche Komponente des Spiels ein. Wiemer spricht von einer „Zwischenzeit“, die mit *Death Stranding* einen neuen Kontext zugeteilt bekommt.

„Bei Computerspielen erhalten Spielende Aufforderungen, in die apparativen Abläufe einzugreifen und den Gang des Bildgeschehens zu verändern. Dies ist möglich, weil ‚zwischen‘ den Bildern eine Lücke, ein Intervall besteht für die Aktionen der Spielenden. Das Intervall als ‚Zwischenzeit‘ ist damit grundlegende Bedingung für die Interaktivität respektive den dialogischen Charakter des Computerspiels.“⁹⁴

Bei der „Zwischenzeit“ bezieht sich Wiemer auf das Zeitverhältnis zwischen der Reizwahrnehmung der Spielenden und der Bewegung der gespielten Figur. Am Fall von *Death Stranding* zeigt sich, dass nicht der Computer das Signal an den/die Spieler/-in senden muss, sondern dieses auch von anderen Spielenden verschickt werden kann. Diese stellen keinen Computer-Algorithmus dar, der jemanden vor einer Bedrohung warnt. Hinter den Aktionen stecken menschliche Wesen. Zumindest etablieren sich die Gedanken der Spielenden auf das Kommunikationsmittel. Das aufgestellte Schild soll helfen, warnen oder grüßen. Der/Die verschickende Gamer/-in stellt das Kommunikationsmittel allerdings in einer völlig anderen Zeitebene an den besagten Ort, für gewöhnlich erst nachdem das Gebiet erforscht wurde. Das Schild wird unverzüglich an eine weitere Konsole übertragen, taucht allerdings erst dann in der Welt des/der erhaltenden Spielers beziehungsweise Spielerin auf, wenn er oder sie das Spiel startet und an jenen Ortspunkt gelangt. Vom Versand bis hin zum Erhalt befindet sich das Schild in einer simultanen Zwischenzeit. Ein/Eine Spieler/-in erhält das Schild in der Gegenwart - von einem/einer Spieler/-in aus der Vergangenheit.

⁹⁴ Wiemer, Serjosha, „Zeit“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 28.



Abbildung 4: Schilder in Death Stranding

Hierbei wird das allgemeine Prinzip der Zeit auf den Kopf gestellt. Der/die erste Spieler/-in hinterlässt das Zeichen für die Nachwelt - der/die zweite Spieler/-in erhält dieses anschließend. Das Schild transportiert sich in eine zweite Version und taucht, im Hinblick auf die vergangene Zeit innerhalb des Story-Fortschritts, in der Vergangenheit beim zweiten Spieler oder bei der zweiten Spielerin nochmals auf. Blickt der neutrale Beobachter jetzt auf die narrative Zeitebene, so ist der/die erste Spieler/-in in der Geschichte des Spiels weiter voran als der/die zweite Spieler/-in. Somit erhält der/die Spielende die Information von einem/einer Reisenden aus der Zukunft und nicht aus der Vergangenheit. In der virtuellen Welt, die die Narration des Spiels beinhaltet, verhalten sich die Zeitachsen wie beschrieben. In der Realität hat Spieler/-in eins die Information beispielsweise um 17:45 Uhr versendet, Spieler/-in zwei bekam diese am nächsten Tag. Damit verdeutlicht sich wiederum die Aussage, das Schild wurde in der Vergangenheit am besagten Ort abgestellt - ein Paradoxon. Im Story-Kontext geht dieser Vorgang erst zukünftig von statten.

Zusätzlich tritt die Fähigkeit des Videospieles ein, die Zeit der virtuellen Welt anzuhalten. Dabei werden Spielstände gespeichert, um die Reise zu einem späteren Zeitpunkt an derselben Stelle fortzusetzen.

„Viele Spiele bieten die Möglichkeit, Spielstände zu speichern, um schwierige Spielsituationen zu wiederholen und alternative Aushandlungen zu erkunden. Wiederholungen sind häufig auch (erzwungener) Teil der Aushandlungszeit und der Einübungspraxis, eher

selten sind sie zur Zeit des Spielfortschritts zu zählen. Wiederholungen, Variationen und Experimentieren lassen sich als zeitlich-performative Aktualisierungen im Programm angelegter Möglichkeiten und als Entfaltung individualisierter Spielerfahrungen verstehen.⁹⁵

Videospiele erstellen bei erstmaliger Nutzung automatisch einen neuen Speicherstand. Darin werden Daten festgehalten und Spielfortschritte bleiben erhalten, auch wenn das narrative Element nicht unmittelbar betroffen ist, sondern beispielsweise Controller-Einstellungen. Bereits erfolgte Handlungen bleiben intakt. Diese Aussagen festigen die These, Zeit gestalte sich in Netzwerken unterschiedlich. Die Zeitachse eines Videospieles kann durch Handlungen in der realen Welt verändert werden, die Zeit verhält sich im Spiel anders und ist in ihrer Form anhaltbar oder fortsetzbar. Online kann sie, wie am Beispiel von *Death Stranding* erkennbar, Zukunfts- und Vergangenheitsachsen drehen, sodass sie für neutrale Beobachtende in der Realität manipuliert beziehungsweise falsch erscheinen. Über diese Potenzialität verfügt allerdings lediglich das Netzwerk der Online-Welt.

4.6.2 SOCIAL MEDIA UND DIE ZEIT

Bezugnehmend auf die Mechanismen ist bei Social Media ebenfalls ein sehr ähnliches Bild feststellbar. Auf Plattformen wie WhatsApp schreiben sich mehrere Personen schriftliche Nachrichten oder nehmen das gesprochene Wort beziehungsweise Video auf und versenden es. Die Kommunikation verläuft wie das Verfassen und Versenden eines Briefes. Lediglich die Dauer verkürzt sich, eine Nachricht kann unmittelbar nach dem Verschicken von Empfängerinnen und Empfängern gelesen werden. Als großer Unterschied tritt der narrative Strang hervor. Der/Die Versender/-in befindet sich, so wie in *Death Stranding*, in keinerlei Erzählung beziehungsweise ist kein Teil einer Geschichte. Auch Facebook, YouTube oder andere Plattformen bieten nicht die Möglichkeit Teil einer Story zu sein, selbst wenn sie dies implizieren. Es fehlt der spielerische Faktor, der zugleich die Fähigkeit besitzt, das Geschehen aktiv zu beeinflussen. Zwar können, unter einem Beitrag auf Facebook, Kommentare hinterlassen werden, sie ändern jedoch nichts am Posting. In dieser Thematik spiegelt sich der große Unterschied zwischen Videospielen und Social Media wider. Praktiken der Social Media fließen vermehrt in Videospiele ein und vice-versa. Die beiden Medienformen sind

⁹⁵ Wiemer, Serjosa, „Zeit“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 32.

mischbar, agieren jedoch selbstständig. *Death Stranding* versucht diese Grenze zu verschieben und das Videospiel zu revolutionieren.

4.6.3 DIE „LIKE“-FUNKTION

“As social media users gain increasingly greater control over their media choices, they continue to function within structures of time, cost, and resources. With only 24 hours in a day, audiences simply cannot consume all the media content available to them. They must use infrastructures provided by the technology and by society to find the messages that satisfy their needs and desires. Structures now, more than ever, influence the amount and type of media use.”⁹⁶

Im Bereich der Social Networks ist der „Gefällt-mir“-Button zum assoziativen Erkennungsmerkmal mutiert. In der Regel verfügen Benutzer/-innen mit einem „Like“ oder „Dislike“ über zwei Möglichkeiten schnell und simpel auf einen Beitrag beliebiger Form zu reagieren. Während manche Plattformen, wie beispielsweise Instagram, weiterhin strikt auf das positive Gefühl eines Zuspruchs setzen und das „Like“ als einzige Option einer Reaktion offerieren, entwickelte sich Facebook in eine andere Richtung. Das US-amerikanische Unternehmen fügte dem „Like“ im Laufe der Zeit Alternativen hinzu - es entstanden Emojis. Diese ermöglichen die Interaktion auf einen Beitrag unter anderem lachend, weinend, verwundert oder wütend zu antworten, ohne dabei schriftlich etwas zu verfassen. Ein Schnell-Klick, der Zeit spart und die Gefühlslage ausdrückt. YouTube führte einen „Dislike“-Button ein, bei Snapchat kann mittels GIFs geantwortet werden.

Headline Science verweist auf eine Studie, in der das Verhalten von Teenagern auf die „Like“-Funktion untersucht wurde.⁹⁷ Dabei gewannen Forschende die Erkenntnis, dass sich das Erhalten von „Likes“ wesentlich auf das menschliche Hirn auswirkt, indem sich das Belohnungszentrum aktiviert. Je mehr Leute den Beitrag sehen und umso mehr „Likes“ das Foto, Video oder die Musik generiert, desto glücklicher fühlt sich der/die Nutzer/-in im Anschluss.

Ferner zeigte sich der Drang zur Mehrheit zu gehören. Bei Fotos, die bereits mehrere „Likes“ vermerkt hatten, drückten die Teenager lieber auf den „Like“-Button als bei Bildern mit

⁹⁶ Mahoney, Meghan; Tang, Tang, *Strategic social media. From marketing to social change*, Chichester: Wiley-Blackwell 2017, S.100.

⁹⁷ vgl. Anonym, „Social Media ‘Likes’ As Yummy as Chocolate“, in: *The Science Teacher* 83, 6/2016, S.21.

niedrigerer Anzahl. Es spielt hierbei der Wettbewerbsgedanke eine Rolle, der großräumig im Sportbereich zu finden ist. Auch der Einfluss des Massenzwanges wirkt auf das Verhalten der Benutzer/-innen.

4.6.3.1 Death Strandings Zahlenspiel

Beide der wettbewerbsartigen Phänomene etablierten sich in *Death Stranding*. In Videospielen sind hohe Zahlen allgemein zur Notwendigkeit geworden. Das Element, welches grundsätzlich auf Social-Media-Plattformen allgegenwärtig erscheint, erreicht in der Spieleindustrie neue Werte.

“Social media are ruled by numbers. Counts of friends and followers, scores of ‘likes’, views, and shares play a central role in defining what is on view and what is not, in a constantly evolving info stream. As every move is measured and every post awaits feedback, a particular ground for action is being set up. Images, links, videos, and thoughts constantly compete with each other for attention.”⁹⁸

In Anime-Games sind hohe Zahlen kontinuierlich vorzufinden. Die *Persona*-Reihe, *Dragon-Ball*-Spiele oder auch das 2020 erschienene *Captain Tsubasa* drückten den Zahlen-Trend nach oben. Je höher die Zahl am Bildschirm ist, umso stärkere Reize verspürt der/die Spieler/-in. Das Grundprinzip wettbewerbsfähigen Spielens steht den High-Scores zugrunde. Anfänglich war es der Flipper-Automat, der Benutzer/-innen mit außergewöhnlich hohen Zahlen anlockte. Diese Zahlen-Verliebtheit wanderte schließlich über zu Videospielen, genauso wie zu Social Networks. Bei den oben genannten Spielen verfliegt dieser Faktor allerdings mit der Zeit.

In *Death Stranding* regieren Zahlen das Spiel. Bei jeder Tätigkeit innerhalb der Welt bekommen Spielende eine gewisse Punktzahl gutgeschrieben. Hierbei springen dem/der Spieler/-in sekundenlang Unmengen an bedeutungslosen, erworbenen Punkten entgegen, die keinen auffallenden Unterschied zum Spielgeschehen beitragen. Unter dem Menübereich „Brücken-Links“ speichert das Spiel die jeweiligen Fortschritte und zeigt Beziehungen zu anderen Personen. Neben der erhaltenen „Like“-Anzahl blicken Gamer/-innen auf die Statistiken zur Lieferzeit, die gelieferten Frachtstücke, zurückgelegte Distanzen sowie die Botenklasse. All jene Zahlen gestalten sich in farblichen Diagrammen, haben aber keinen

⁹⁸ Dragona, Daphne, „Counter-Gamification. Emerging Tactics and Practices Against the Rule of Number“, in: *Rethinking Gamification*, Hrsg. v. Fuchs, Mathias; Fizek, Sonia; Ruffino, Paolo; Schrape, Niklas, Lüneburg: meson press 2015, S.227.

Einfluss auf die Story. Eventuell bringen sie kleine Spiel-Vorteile mit sich, beispielsweise eine erhöhte Tragekapazität. Zudem sehen sie andere Spielende. Damit werden die Influencer/-innen, Personen mit großer Reichweite, in den Fokus gerückt. Es wird eine Zweiklassen-Gesellschaft produziert; diejenigen die sich dem Social Strand System unterwerfen und andere Teilnehmer/-innen, die in zusätzlich erfüllten Aufträgen keinen Zweck sehen. Beteiligt der/die Gamer/-in sich nicht am Platzieren von Schildern, dem Bauen von Brücken oder dergleichen gibt es im Gegenzug auch keine „Likes“. Die Option die Objekte anderer Personen zu „ liken“, besteht allerdings weiterhin.

Unter „Brücken-Links“ reihen sich die Spielenden zudem per Online-ID ein, ohne Berücksichtigung eines Rankings. Dennoch setzt das Spiel den Fokus auf die Botenklasse und „Like“-Anzahl, die sofort ins Auge sticht. Aufgrund der hohen Anzahl an Nutzenden verfügt *Death Stranding* über Gruppierungen. Hierbei werden Spielende je nach Server-Nähe oder anderen Kriterien einer Online-Gruppe zugewiesen. Ansonsten würde das Spiel Gefahr laufen, in einen vollgefüllten und unspielbaren Zustand zu gelangen. Auffallend sind dabei die starken Schwankungen in der Anzahl der vergebenen und erhaltenen „Likes“. Ein Durchschnitt ist kaum erkennbar, denn meist teilen sich Spielende beider Extreme eine Welt. Für jeden Gegenstand der Mitspielenden kann ein „Like“ vergeben werden. Das „Gefällt-mir“ bleibt am Objekt bestehen und taucht mit aktualisierter Zahl in Welten anderer Gamer/-innen auf. Je mehr „Likes“ es hat, umso mehr Leute erreicht es. Denn das Spiel reagiert in Bezug auf Reichweitensteigerung ähnlich wie Social-Media-Plattformen.

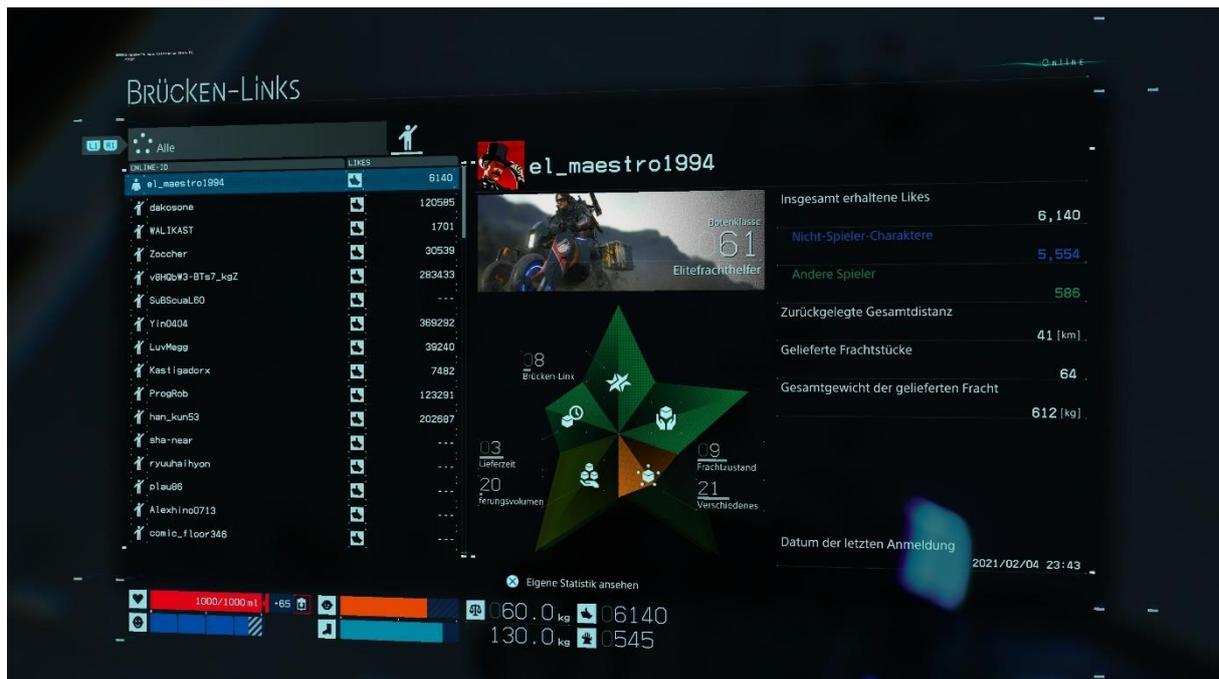


Abbildung 5: Brücken-Links

Um die Reichweite eines Posts auf Facebook zu verstärken, zahlt der/die User/-in je nach Bedarf eine gewisse Summe an den Medienkanal. Dank dieser Funktion generiert Facebook Werbe-Geld und lässt den Beitrag für einen definierten Zeitraum auf Startseiten anderer Nutzer/-innen erscheinen. Meist erfolgt der Vorgang unter Berücksichtigung von Interessen. *Death Stranding* arbeitet ohne Mikrotransaktionen, weswegen hierbei Reichweitensteigerung lediglich durch gutes Spielvermögen sowie der investierten Zeit entsteht.

Daphne Dragona charakterisiert Web-Profile von Nutzenden, die im Social-Media-Bereich entstehen und sich auf das Videospiel-Genre übertragen. Die deutlich verstärkte Präsenz von Zahlen habe Profile maßgeblich verändert. "A user-generated gamified data body replaced the playful performative online identity and gave way to a stronger connection to reality and to the logging of more data on the networks' databases."⁹⁹

4.6.3.2 Wettbewerbsgedanke

Auf den Social-Media-Plattformen entwickelte sich der Wettbewerbsgedanke und „Likes“ avancierten zu finanziellen Mitteln. Es entstanden Influencer/-innen, deren Existenzen eng mit virtuellen Interaktionen anderer Menschen verbunden sind. Gleichzeitig blühte in der Videospielindustrie der E-Sport auf. Einige Spielende verdienten mit dem Zocken ihren Lebensunterhalt. Vorausgehend für diese Entwicklung waren Streamer/-innen, die sogenannte „Let's Plays“ online vertrieben. In Spiel-Sessions, die auditiv von Gamerinnen und Gamern begleitet werden, fanden Fans eine neue Art der Unterhaltung. Ein Wettbewerb keimte auf, der auf die zunächst passiven Anhänger/-innen übergang. Heute gilt es als keine Besonderheit den Versuch einer YouTube- oder Instagram-Karriere zu starten.

Death Stranding bietet weder einen Anknüpfungspunkt für den E-Sport noch ist es möglich per „Likes“ an Geld zu kommen. Womöglich gibt es Spielende, die mittels des Videospiele eine solch hohe Anzahl an „Likes“ für ihre Lieferungen in der Spielwelt generieren und damit Nutzer/-innen auf YouTube-Profilen oder dergleichen locken. Allerdings stellt hierbei wieder der Social-Media-Kanal selbst den Nährwert dar.

“The social media world is a competitive world with scores dependent on networks' algorithms on one hand and on users' promptness and virtuosity on the other; it is part of a

⁹⁹ Dragona, Daphne, „Counter-Gamification. Emerging Tactics and Practices Against the Rule of Number“, in: *Rethinking Gamification*, Hrsg. v. Fuchs, Mathias; Fizek, Sonia; Ruffino, Paolo; Schrape, Niklas, Lüneburg: meson press 2015, S.233.

new gameful reality, which – based on machinic modes of counting – continuously tracks and processes networked human moves and interactions.”¹⁰⁰

Das Spiel definiert sich durch zwei Gemeinschaften, die im Kontrast zueinander stehen. Einerseits wetteifern Spieler/-innen um „Likes“. Das Extrem nach oben hin dominiert. Ein Blick auf die „Brücken-Links“ verrät, Top-Gamer/-innen bewegen sich in Richtung der Hunderttausend-„Like“-Grenze. Wenige Personen erfreuen sich solch eines Status, es gilt ein Prinzip der Ungleichheit. Auf der einen Seite befinden sich die wenigen, aber effektiven Influencer/-innen des Spiels, auf der anderen Seite Fans, die dasselbe Ziel verfolgen, allerdings in puncto „Like“-Anzahl weit abgeschlagen dahinter liegen. Wie auch auf Social Networks haben Nutzende jederzeit die Möglichkeit nach oben aufzusteigen. Dieser Schritt erweist sich aber als deutlich schwieriger Prozess, denn der Content wurde bereits geschaffen. Neue Spieler/-innen können dahingehend lediglich helfende Aktionen ausführen, die meist bereits am selben Ort von einem/einer anderen Spieler/-in vollzogen wurden. *Death Stranding* limitiert sich als Videospiele in seinen Möglichkeiten. Neue Ideen, in diesem Falle neue Schilder oder Hilfsobjekte, sind am Entwickler gebunden und können nur dann eintreten, wenn dieser sie zur Verfügung stellt. Die Online-Welt scheint jedoch bereits das Maximum an möglichem Inventar erreicht zu haben, trotz dessen, dass nicht jede Interaktion beziehungsweise Handlung von anderen Spielerinnen oder Spielern im eigenen Spielverlauf auftaucht, sondern lediglich eine Selektion davon. Ähnlich verhält es sich mit Social Media. Der Einstieg in das Geschäft stellt Anfänger/-innen vor eine große Herausforderung, da neue Ideen mit Fortschreiten der Zeit zur Mangelware avancieren.

4.6.3.3 *Death Strandings (Online-)Charakter*

In *Death Stranding* gibt es Spielvorteile für Spielende mit hoher „Like“-Anzahl. Doch das Spiel geht nicht mit der Intention auf den/die Gamer/-in zu, einen Wettbewerb zu generieren, auch wenn dieser unabhängig davon in jedem Spiel mit Online-Elementen entsteht. Kojima definierte andere Aspekte als zielführend. Dabei visierte er an, den/die Spieler/-in in einen Lernprozess zu verwickeln. “I wanted the player to become Sam, but gradually. He doesn’t know how to control himself at the beginning.”¹⁰¹ In einem Netzwerk handeln alle Objekte in

¹⁰⁰ Dragona, Daphne, „Counter-Gamification. Emerging Tactics and Practices Against the Rule of Number“, in: *Rethinking Gamification*, Hrsg. v. Fuchs, Mathias; Fizek, Sonia; Ruffino, Paolo; Schrape, Niklas, Lüneburg: meson press 2015, S.227.

¹⁰¹ Goldberg, Harold, “A Video Game Auteur’s Quest for Connection”, *Vulture*, <https://www.vulture.com/2019/11/hideo-kojima-death-stranding.html> 27.11.2019, Letzter Zugriff: 13.04.2021.

ihrer eigenen Art und Weise, was wiederum die menschlichen Handlungen beeinflusst. Der/Die Spieler/-in benötigt für den Einstieg, aufgrund der komplexen Thematik und Steuerung, eine lange Eingewöhnungszeit - im Vergleich zu anderen Videospielen.

Der/Die Spieler/-in fühlt sich anfangs verloren und gleichzeitig wie ein Kind, das die ersten Schritte lernt. Beim ersten Versuch eine Social-Media-Plattform zu nutzen, treten dieselben Herausforderungen auf. Die einfachsten Handgriffe erscheinen unmöglich, das Tempo der Aktionen benötigt viel Zeit und Geduld. Ereilt eine nicht-technisch-affine Person die Lust nach Facebook und Co., so ist ein Start meist nur mit Hilfestellung möglich. Auf dieselbe Weise versucht *Death Stranding* Gamer/-innen zum Weiterspielen zu animieren. Neben den aufploppenden Tutorial-Texten, verfügt das Game über eine gefühlt unendliche Sparte von Tipps im Menü. Spieler/-innen erhalten somit Zugriff auf die Basics. Das Spiel greift Nutzenden unter die Arme, so wie es jede Social-Media-Plattform tut. Zudem helfen innerhalb des Spielgeschehens andere Personen. Das Gefühl niemals „alleine zu sein“¹⁰² vertritt die Intention des Herstellers. Der zweite Strang, dem sich dieses Game diesmal bewusst statt unbewusst widmet, ist die Zugehörigkeit des/der Einzelnen zur sozialen Gemeinschaft.

4.6.3.4 Prominente „ liken “ dein Handeln

Videospiele setzen vermehrt auf die Anwesenheit von Personen, die das Produkt durch ihr Auftreten vermarkten. In den letzten Jahren erlebte die Industrie einen regelrechten Boom an Beteiligungen von Schauspieler/-innen. Ellen Page verlieh in *Beyond: Two Souls* einer Figur ihre Abbildung, *Call Of Duty: Infinite War* erfreute sich über einen Gastauftritt von Kit Harington, während *Cyberpunk 2077* auf Keanu Reeves setzte. Das Schauspiel-Kollektiv wanderte zuletzt von der Filmindustrie zum Gaming-Bereich. Spieleentwickler scheinen hierbei dasselbe Ziel zu verfolgen; das Ansehen des Produkts mithilfe bekannter Persönlichkeiten zu steigern.

Auch *Death Stranding* gab sich dem Trend hin und hätte ohne die populären Persönlichkeiten weniger Aufmerksamkeit in der Gaming-Welt erreicht. Im Videospiel stößt Sam Porter Bridges, verkörpert durch Norman Reedus, auf zahlreiche andere Gesichter der Film-Branche. Darunter befinden sich Lea Seydoux, Guillermo del Toro, Lindsay Wagner, Troy Baker und Mads Mikkelsen. Zusätzlich fanden auch Personen aus anderen Bereichen des öffentlichen Lebens ins Spiel. Der Talkshow-Moderator Conan O’Brien, Manga-Zeichner Junji Ito oder

¹⁰² Huberts, Christian, „Death Stranding“, Zeit Online, <https://www.zeit.de/digital/games/2019-12/death-stranding-game-social-media> 04.12.2019, Letzter Zugriff: 09.04.2021.

Videospiel-Journalist Geoff Keighley integrierte Kojima Productions ebenfalls in das Spiel.¹⁰³ Um das Image weiter zu stärken, gesellten sich auch zahlreiche Musik-Titel bekannter Künstler/-innen hinzu. Die virtuelle Welt unternimmt den Versuch, Auszüge der Realität in das Spielgeschehen zu bringen. Dem/Der Spieler/-in soll das Umfeld vertraut wirken und sie zum Kauf des Produkts animieren.

Je nach Art und Weise der Missionsabsolvierung erhält der/die Gamer/-in eine gewisse Anzahl an „Likes“ von Auftraggeber/-innen, zu diesen zählen die erwähnten Persönlichkeiten. Dabei erhalten Spielende in der Regel eine Mehrzahl an „Likes“ vom NPC. Im Hinblick auf Social Media fällt auf, dass dies in der Realität umgekehrt verläuft. Fans „ liken“ die Beiträge von bekannten Personen, während *Death Stranding* hier dem Fan die Illusion vorgibt, er/sie selbst erhalte stattdessen „Likes“.

“Much like identity in the offline world, online identity is not only based on the personal characteristics listed on a profile, but also on how a user identifies with others. Profiles list group affiliations and friend lists, attesting to one’s popularity. Sites like Facebook provide tools to help users easily segregate their audiences and manage their impressions.”¹⁰⁴

Tatsächlich sind die im Spiel vorhandenen Figuren Replikationen von Menschen der Realität. Reedus verkörpert Sam und stellt seinen Körper gleichzeitig dem/der Gamer/-in zur Verfügung. Mithilfe der Funktion, von bekannten Persönlichkeiten eine Anerkennung in Form von „Likes“ zu erhalten, spielt *Death Stranding* indirekt mit dem Unterbewusstsein der Spielenden, die dabei Glückshormone ausstoßen.

4.7 WENN SOCIAL-MEDIA-TECHNIKEN ZUM GAMEPLAY AVANCIEREN

Zahlreiche Videospiele bedienen sich an den Praktiken von Social Media. *Demon’s Souls* liefert ebenfalls die Kopie der gespielten Avatare zu den virtuellen Welten anderer Spieler/-innen. Die Replikation vermag dort ebenfalls vor bevorstehenden Gefahren, Belohnungstruhen und dergleichen zu warnen oder benachrichtigen. Da diese Anweisungen allerdings keiner Prüfung unterstehen, ist es möglich, das Spielerlebnis anderer Gamer/-innen zu manipulieren. Dabei agiert der/die Spieler/-in als „Spielverderber“ - ein Begriff von Huizinga, den Philipp Bojahr und Michelle Herte aufgriffen.

¹⁰³ vgl. *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.

¹⁰⁴ Cirucci, Angela M., „First person paparazzi. Why social media should be studied more like video games“, in: *Telematics and Informatics* 30, 1/2013, S. 49.

„Allerdings bleiben Spieler nicht zwangsläufig auf das Repertoire an Spielmechaniken beschränkt, das ihnen die Entwickler zur Hand geben, da sie ihr Spielen auch auf die Regeln selbst ausweiten können. Ganz allgemein beschreibt schon Huizinga [...] mit der Figur des Spielverderbers diese Dynamik, wenn er in ihm zwar den Zerstörer des ursprünglichen Spiels sieht, ihm dabei aber die Tendenz zur Ausbildung neuer Spiele nach eigenen Regeln – und damit auch mit eigenen Spielmechaniken – zuschreibt.“¹⁰⁵

„Spielverderber“ gibt es in Online-Spielen zur Genüge. Hacker bilden die bekannteste Gruppierung, die aufgrund von Spielefehlern oder dank dem eigenen Programmiervermögen in ein Spiel-System eindringen und sich einen Vorteil gegenüber anderen Spielenden verschaffen. *Death Stranding* bietet dafür keinen Mehrwert, allerdings sind auch in dessen fiktiver Welt „Spielverderber“ vorhanden. Beim Spielen fällt auf, dass manche Konstruktionen an Orten platziert wurden, die keinerlei Nutzen bringen. Auch Schilder mit Benachrichtigungen sind nicht stets richtig und verleiten gelegentlich in die Irre.

Hierbei werden die Problematiken der Interaktivität zwischen Social Media und Gaming sichtbar. Hinter „Spielverderbern“ müssen nicht zwingend Online-Spieler/-innen stecken. Jede Aktion in der Offline-Welt, die aufgrund eines Bugs, Glitches oder dem Ausweichen einer Aufgabe zustande kommt, zählt zu „spielverderbenden“ Tätigkeiten. Das Unternehmen repariert diese Macken für gewöhnlich, mit der Intention den Spielregeln wieder zu folgen. Aus der theoretischen Perspektive entstehen dank dem Vorhandensein von fehlerhaften Elementen neue Spielregeln.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Bojahr, Philipp; Herte, Michelle, „Spielmechanik“, in: in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 241.

¹⁰⁶ vgl. Bojahr, Philipp; Herte, Michelle, „Spielmechanik“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 241.

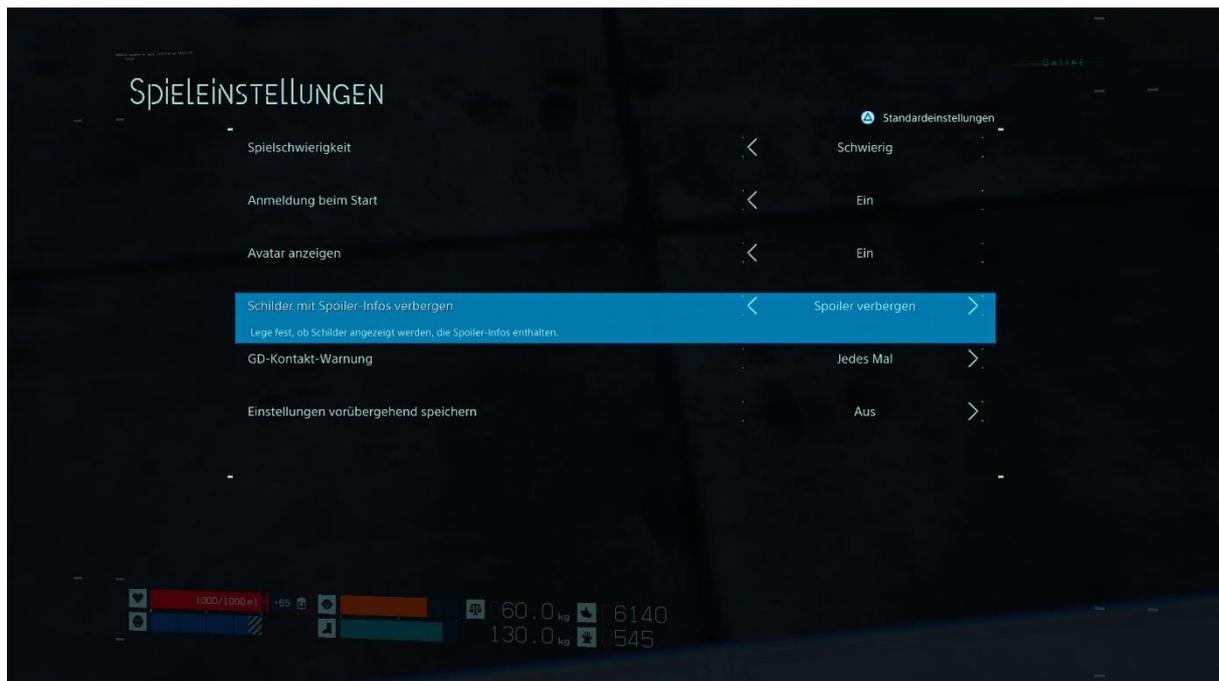


Abbildung 6: Spoiler-Warnung in den Einstellungen

Spielregeln definieren, inwieweit Handlungen in der virtuellen Welt gehen. In einem Videospiel sind außerhalb der Gameplay-Mechaniken und sonstigen Spiel-Strukturen keinerlei weiteren Aktionen möglich. Das Spiel-Erlebnis ist begrenzt erfahrbar. Verglichen mit der Spinne, die ihr Netz selbst erzeugt und sich entlang dieses bewegt, agieren Spielregeln als Fäden auf denen der/die Spieler/-in seine/ihre gesteuerte Figur von Ort zu Ort transportiert. Dem/Der Charakter/-in ist es dabei nicht gestattet, außerhalb des Netzes zu landen oder Mechaniken zu benutzen, die mit ihrer Wirkung einen Einfluss auf das Netz-Umfeld haben.

4.7.1 DIE STORY

4.7.1.1 Transmedialität

„Vereinfacht kann „transmedial“ daher mit „medienübergreifend“ übersetzt werden. Forscher, die sich mit transmedialen Phänomenen beschäftigen, setzen sich also mit Phänomenen auseinander, die die technischen oder materiellen Grenzen eines darstellenden Einzelmediums verlassen und sich in verschiedenen anderen medialen Formen manifestieren.“¹⁰⁷

¹⁰⁷ Schmidt, Hanns, „Transmedialität“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 251.

Mit dem transmedialen Erzählen¹⁰⁸ werden den Rezipientinnen und Rezipienten über mehrere mediale Formen Geschichten vermittelt. Dazu zählen neben den Figuren auch narrative Motive oder Strukturen.¹⁰⁹ Als eines der prägendsten Beispiele dient der Superheld Spiderman. Anfangs entstand der Comic, ehe sich in weiterer Folge Fernseh-Serien, Filme oder auch Videospiele den Abenteuern der menschlichen Spinne widmeten.

Am Beispiel von *Death Stranding* ist, trotz der geplanten Filme von Kojima, derzeit unklar, ob und wann sich die Thematiken des Spiels auf anderen medialen Plattformen wiederfinden.¹¹⁰ Fakt ist, dass *Death Stranding* sowie viele andere Videospiele den Begriff der Transmedialität aufgreifen und zur Diskussion anregen, wo sich die Grenzen des transmedialen Erzählens tatsächlich befinden. Multiplayer-Spiele haben durch die Integrierung der Social-Media-Komponenten eine weitere Möglichkeit der Erzählung geschaffen. Wird ein Beitrag beispielsweise via Link von der Konsole auf das Social Network übertragen, dann breitet sich die Narration des Games auf einem zweiten Medium aus.

4.7.1.2 Der narrative Strang in *Death Stranding*

Videospiele, die keinen Online-Modus beinhalten, leben von der darin enthaltenen Story. Das Narrativ kommt in Multiplayer-Spielen oft zu kurz. Eine Besonderheit stellen Videospiele dar, deren Narration nicht im Offline-Zustand gespielt werden kann. Hierbei sind Games gemeint, die eine weitgehende Geschichte vermitteln, gekennzeichnet von aus der Film-Branche üblichen Zwischensequenzen und dergleichen stiltypischen Erzählmustern. Davon ausgeschlossen sind Spiele wie die *Call-Of-Duty*-Reihe oder *Fortnite*. Diese haben zwar einen Online-Modus, allerdings keine fortsetzende Narration, die nach Spielstandspeicherung an einem späteren Zeitpunkt weitergeführt wird. Darunter zählen hingegen Games mit Hauptfokus auf die Story. Bekannte Beispiele symbolisieren *World War Z* oder *A Way Out*. Quests und Story-Führung sind bei den genannten Fällen für das Spielerlebnis unverzichtbar. In Zweitgenanntem spielen zwei Gamer/-innen ebenso viele Charaktere und folgen im Zuge eines geteilten Split-Screens einer fortlaufenden Geschichte. Das erste Exempel weist einen Vier-Spieler-Modus auf. Dabei haben Spielende die Option, eine von mehreren Story-Sequenzen auszuwählen und diese gemeinsam zu erledigen.

¹⁰⁸ vgl. Jenkins, Henry, „Transmedia Storytelling 101“

http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html 21.03.2021, Letzter Zugriff: 13.04.2021.

¹⁰⁹ vgl. Schmidt, Hanns, „Transmedialität“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 251.

¹¹⁰ vgl. Dyer, Mitch, „Hideo Kojima Talks New Studio, 'Edgy' PlayStation Game, and the Future“, IGN, <https://www.ign.com/articles/2015/12/16/hideo-kojima-talks-new-studio-edgy-playstation-game-and-the-future> 01.05.2017, Letzter Zugriff: 13.04.2021.

An beiden Beispielen ist erkennbar, dass ein Umdenken seitens der Spielentwicklerstudios stattfindet. Das narrative Element profitiert davon, wenn es einer Offline-Exklusivität entweicht und sich online spielen lässt. Nach dem gleichen Prinzip schöpft auch ein Online-Spiel aus dem Vollen, wenn es in der Offline-Version nutzbar bleibt. Ein Ausfall des Internets verwehrt die Möglichkeit des Spielens. Ferner liefern Server nur begrenzt Kapazitäten und sind bei zu hoher Auslastung überfordert. In diesem Fall müssen Entwicklerstudios mit Einbußen rechnen und verlieren momentan oder auch permanent an Nutzerinnen und Nutzern.

4.7.1.3 Aktives Story-Changing

Beim Spielen eines Videospieles taucht der/die Spieler/-in in eine simulierte Welt ein. Die Story des digitalen Raumes wird von ihm/ihr in aktiver Form verändert. Beim Medium Film verbleibt der/die Beteiligte in passivem Zustand und lässt das Bewegtbild über sich ergehen. In weiterer Folge überkommt den/die Spieler/-in ein Gefühl des Machtbestandes, alle Entscheidungen haben Konsequenzen auf das Geschehnis.¹¹¹ Diesen Vorgang bezeichnet Murray als „agency“.¹¹²

Bei *Death Stranding* handelt es sich nicht um ein Spiel mit „Branching Storylines“.¹¹³ Rauscher beschreibt hiermit Narration, die es dem/der Spieler/-in ermöglicht, eigene Entscheidungen auf das narrative Element einfließen zu lassen. Damit wird neben dem Umfeld, auch die Geschichte in eine andere Bahn gelenkt. Jene Struktur etablierte sich im Laufe der vergangenen zehn Jahre als branchenweisend. Spiele boten zunehmend die Gelegenheit, mehrere Spielverläufe zu erleben. In der Regel prägte diese Möglichkeit der Variationen vor allem das Ende einer Story. Für immersive „Branching Storylines“ wurden *The Walking Dead* von Telltale Games oder *The Witcher 3* von CD Projekt Red bekannt. Letztgenanntes vermochte es durch die einzelnen Neben-Quests eine zusätzliche Tiefe in die Erzählung zu gliedern.

Death Stranding verfügt weder über „Branching Storylines“, noch über Neben-Quests, die massiven Einfluss auf die Geschichte haben. Es gibt eine einzige Story-Linie, welche lediglich ein Ende zur Folge hat. Das Nicht-Erfüllen von Neben-Quests oder das Versäumen Kontakte und Bindungen innerhalb der Welt, sowohl mit Offline- als auch mit Online-Figuren, aufgebaut zu haben, bringt dem/der Spieler/-in keinerlei Bestrafung. Stattdessen

¹¹¹ vgl. Rauscher, Andreas, „Story“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 64.

¹¹² ebd.

¹¹³ Rauscher, Andreas, „Story“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 73.

klammert sich das Spiel zugunsten der Erzählung an seine spielmechanischen Aspekte. „When you have a story you want to tell through your game, you have to choose mechanics that will both strengthen that story and let that story emerge.“¹¹⁴ Das Gameplay unterstützt den Fortlauf der Geschichte. Zwar ergeben sich keine dem/der Spieler/-in überlassenen Entscheidungen, um das vorgefertigte Skript zu umgehen, allerdings sind dank der Online-Funktion neue Wege und demnach auch neue Boss-Kämpfe möglich, insofern man sich darauf einlässt. Wozu erfüllen Nutzende dennoch zusätzliche Aufträge? Im Normalfall bekommen Spielende für die Abgabe von Lieferungen dementsprechend viele „Likes“, Punkte und weitere Belohnungsobjekte. Insofern gestaltet sich das weitere Spielen leichter - dank der Belohnungen. Auf Social Networks existieren zahlreiche Gruppen und Foren, in denen sich die Community austauscht. Was sofort auffällt, ist das soziale Handeln der zahlreichen Spielenden. Ein großer Teil der Anhängerschaft verbringt die Zeit damit, anderen Gamerinnen oder Gamern zu helfen, indem Hilfsgegenstände platziert, Material gespendet oder verloren gegangene Pakete derjenigen zum Zielort transportiert werden. Zusätzlich zu den Tutorials auf YouTube präsentiert sich die Community von *Death Stranding* stets hilfsbereit und aufklärend. Die Spielmechanik des Online-Spiels überträgt sich auf das Social Network und greift passiv in dieses ein. Facebook, YouTube, Twitch, Reddit und Instagram mutierten zu ergänzenden Kommunikationsplattformen.

Im Juli 2011 erschien mit *The Stanley Parable* ein Videospiel voller Entscheidungsmöglichkeiten. Eine narrative Stimme begleitete Hauptprotagonist Stanley dabei, sich durch das Gebäude zu bewegen und versucht durch den auditiven Kanal Einfluss auf den Entschluss des/der Spieler/-in zu verüben. Entscheidet sich dieser/diese dagegen der Stimme zu folgen, so wird in einer humoristischen Art und Weise ein Restart angeordnet und Stanley zum vorherigen Bereich oder gar bis zum Anfang des Spiels geschickt. Das Besondere dabei; die Entscheidungen und der Fortschritt bleiben dem Erzähler im Gedächtnis, sodass dieser darauf reagiert und sich sarkastisch über die Unfähigkeit des/der Gamer/-in äußert. *The Stanley Parable* betont die Einzigartigkeit des Erzählens in Videospielen und zeigt auf, wie viele Entscheidungsmöglichkeiten eine virtuelle Narration zu liefern vermag.¹¹⁵ Das Videospiel attackiert die Funktion des Films als Medium, in dem der Akteur nicht mehr als passiver Zuseher agiert, sondern aktiv das Bewegtbild verändert. Als Sam trifft man auch in *Death Stranding* Entscheidungen. Abgesehen von der Behauptung, dass jede Handlung der Spielenden auf das Umfeld einwirkt, verleihen die Eigenschaften des

¹¹⁴ vgl. Rauscher, Andreas, „Story“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 74.

¹¹⁵ vgl. ebd.

Online-Modus eine ungewöhnliche Art der Beeinflussung von Story-Teilen. Durch die Platzierung von Gegenständen wird nicht nur die Geschichte der eigenen Welt verändert, sondern sekundär die der anderen Gamer/-innen. Die Objekte des „Chiralen Netzwerks“ müssen erst durch das Anknüpfen an den nächsten Standort aktiviert werden. Daher durchging der/die erste Spieler/-in einen unveränderten Weg und war in einem neuen Gebiet auf sich selbst gestellt. Den gleichen Prozess erlebte auch der/die folgende Passant/-in. Die Spielwelt gestaltet sich insofern interessant, sodass Wege oftmals mehrere Male durchkreuzt werden müssen. Mit dieser Struktur untermauert *Death Stranding* die Notwendigkeit des Online-Faktors. Getroffene Entscheidungen treffen somit nicht den eigenen Sam und fokussieren stattdessen andere Online-Spieler/-innen. Auf der 3D-Map schalten sich individuelle Wege frei. Die „Like“-Anzahl des Gegenstandes spielt weiterhin eine große Rolle in der Selektion des Spiels. Aufgrund der begrenzten Lobby- und Server-Größe scheint nicht lediglich das Objekt eines/einer einzelnen Spielenden in den Welten aller Online-Gamer/-innen auf. Die Entscheidungsgewalt des Weges liegt somit beim „Fremden“. Diesen Entscheidungen muss der/die einzelne Spieler/-in nicht folgen, aufgrund der vereinfachten Spielbedingungen erweist sich die Hilfsannahme allerdings als vorteilhaft.

“Another explanation - the most positive and the most conventional - prioritizes social and cooperative play (primarily within PvE contexts) as a more advanced and mature form of what is initially individual, oppositional, and selfish play. This explanation would eventually subsume all oppositional and individual play within those cooperative groups and game designs that create and maintain social order. It would likewise promote and prioritize teamwork, group coordination, and individual sacrifice over self-reliance, independence, and self-interest.”¹¹⁶

Formen des kompetitiven Spiels verblassen und es kristallisiert sich eine Gesellschaftsordnung heraus. Die Aktionen der Spielenden differenzieren bezüglich des Ziels der Handlung. Agiert der/die Gamer/-in mit der Absicht die soziale Struktur des Spiels zu stützen und die Online-Welt auszubauen, dann entscheidet er/sie sich für eine Spielweise, die dem Allgemeinwohl dient und verzichtet auf einen kontinuierlichen, narrativen Strang. In *Death Stranding* etablieren sich somit zwei Arten von Entscheidungsformen; jene die dem Online-Gerüst dienen und diejenigen, die dem roten Faden der Erzählung folgen.

¹¹⁶ Myers, David, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Michigan: University of Michigan Press 2010, S. 126-127.

4.7.2 GAMIFIZIERTE APPS

Gabrielle Perri spricht von sogenannten gamifizierten Apps.¹¹⁷ In der Spielebranche sind dies Applikationen, die als Unterstützungstool zum jeweiligen Videospiel fungieren. In ihrer Art und Form variieren die Apps sehr stark, wonach sie unterschiedliche Funktionsweisen aufweisen.

Auch andere mediale Formen liefern dazugehörige Applikationen. Besonders beliebt sind Sammelkartenspiele, welche Tutorials oder Checklisten anbieten. Apps, die von einem Videospiel entstammen, verbreiten sich unter der entstandenen Community schnell. Meist verweist das Spiel entweder per „in-game“-Text oder via Social-Media-Kanal auf deren Existenz und steigert somit die Popularität.

Anhand des Beispiels von *Death Stranding* lässt sich ein weiteres globales Netzwerk erkennen, eines das sich außerhalb des Mediums Videospiel befindet. In Googles Play-Store sind keine offiziellen Produkte von Kojima Productions vorzufinden, stattdessen bieten Fans der Community selbsterstellte Apps an, die sich mit der Thematik beschäftigen. Die vorhandenen Applikationen bieten dem/der Nutzer/-in entweder Bilder und Designs als herunterladbaren Content, oder sie dienen dem spielerischen Element. Sogenannte Game-Companion-Apps erleichtern das Spielerlebnis. Mehrere tausende Downloads verzeichnete *MapGenie: Death Stranding Map*. Der Entwickler MapGenie spezialisierte sich auf die Veranschaulichung von Karten zahlreicher bekannter Videospiele, vorwiegend AAA-Games.¹¹⁸ Dabei handelt es sich um Spiele, die ein sehr hohes Budget für Entwicklung, Werbung und Promotion aufweisen. Google Maps entsprechend, bekommt der/die User/-in hierbei einen Überblick über die virtuelle Weltkarte des Spiels. Die App übernimmt die Funktion einer Map und arbeitet auch als solche, sie bietet einen Mehrwert an Informationen.

¹¹⁷ vgl. Myers, David, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Michigan: University of Michigan Press 2010, S. 213.

¹¹⁸ vgl. <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.mapgenie.deathstrandingmap&gl=AT> (Letzter Zugriff: 14.04.2021).



Abbildung 7: *Death Stranding Companion App*

Neben den Landschaftsstrukturen zeigt die App zusätzlich alle wesentlichen Informationen zum Terrain von *Death Stranding*. Mithilfe einer selbsterstellten Legende navigieren sich Benutzer/-innen ihren Weg zum nächsten Ziel – vor dem Einstieg in das Spiel, oder während des Spielens. Sämtliche feindliche Gebiete, Schutzbunker und andere vom Spiel generierten Objekte sind somit vorher einsehbar. Mithilfe des Filters lassen sich verzichtbare Wegpunkte ausblenden. Es fehlen allerdings nutzererstellte Inhalte. Damit greift die App nicht gänzlich in die Funktion des Online-Modus ein, schneidet diesen jedoch an. Signale, die von Spielenden zur Warnung oder dergleichen aufgestellt werden, verlieren an Notwendigkeit. Erreicht Sam einen Standort, so kann der/die Nutzende seinen Fortschritt auf die Webseite übertragen. Zudem bietet sich die Option an, den aktuellen Stand mit Freunden oder Bekannten auf verschiedenen Social-Media-Plattformen zu teilen. Infolgedessen erhalten diese einen Link, der schließlich zur Map weiterleitet.

4.7.3 PARTIZIPATION IN DEATH STRANDING

In den Game Studies thematisiert Benjamin Beil unterschiedliche Formen des möglichen partizipatorischen Vorgangs bei Videospielen.¹¹⁹ Dabei fallen Grundbegriffe wie „Mod“ oder „Editor“ an, die es den Spielenden ermöglichen, sich an der Gestaltung des Games zu beteiligen. Dieser Vorgang erfolgt allerdings nach der Veröffentlichung des Spiels und kann neben den Gameplay-Mechaniken auch ästhetische Merkmale betreffen.

¹¹⁹ vgl. Beil, Benjamin, „Partizipation“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 285.

Death Stranding beinhaltet einen Game-„Editor“, der jedoch direkt im Spiel verankert ist. Die Partizipationsmöglichkeiten bieten den Spielenden an, die Umwelt zu verändern. Ähnlich gestaltet *The Sims* den Partizipationsverlauf. Das Editieren befindet sich innerhalb der audiovisuellen Spielwelt und stellt gleichzeitig einen wesentlichen Bestandteil des Gameplays dar. *Death Stranding* beschäftigt sich in zweierlei Hinsicht mit dieser Art von Partizipation. Anhand der Akteur-Netzwerk-Theorie verdeutlicht sich der Herstellungsprozess eines Netzwerks. Mit einer Handlung beeinflussen Spieler/-innen teils das eigene und andererseits ein zweites Umfeld. Damit untermauert sich die Eigenschaft eines „Editors“, weist aber zugleich Aspekte des „Modding“ auf. Beim „Mod“ handelt es sich um das Umprogrammieren von Videospielen beziehungsweise einzelner Mechaniken davon. Die „Modding“-Community beschränkt sich im Fall von *Death Stranding* hauptsächlich auf grafische Veränderungen am PC. Mit jeder online-spezifischen Aktion, die der/die Spieler/-in setzt, trägt er/sie zur „Modding“-Kultur bei. Dabei greift der/die Gamer/-in zwar nicht auf einen Computer-Algorithmus zu und beeinflusst diesen, sondern er wird innerhalb des Spiels zur Verwendung gezogen und agiert als gewolltes Gameplay-Element. Das Prinzip der Veränderung führte schließlich das Entwicklerteam ein, und nicht die Partizipanten. Damit mutiert der untypische „in-game-Editor“ zur „Modding“-Mechanik des Spiels, denn das veränderte Umfeld projiziert sich auch auf die Monitore anderer Spieler/-innen.

4.7.4 RÜCKZIEHBARKEIT IN DEATH STRANDING

Der von Marc Bonner aufgegriffene Begriff „refuge space“¹²⁰ bietet dem/der Spieler/-in einen Rückzugsort innerhalb eines Levels. In Jump n´ Run Games sind dies beispielsweise Orte, an denen die gesteuerte Figur eine kurze Pause einlegt und von drohenden Gefahren unberührt bleibt. Open Worlds beinhalten in diesem Sinne eine hohe Zahl an „refuge spaces“. Hier sind die Gefahren des Game-Overs nicht allgegenwärtig. Stattdessen bekommt der/die Spieler/-in die Möglichkeit, in Ruhe das Gebiet zu erforschen, ohne dabei in der Eile zu sein, ein vorzeitiges Spielende umgehen zu müssen.

Als Open-World-Spiel forciert *Death Stranding* die Freiheit der Erkundung. Landschaften sind vielfältig, der Drang der Spielenden einzelne Orte auf der Map aufzudecken, gestaltet sich groß. Ähnlich wie in der Realität, spielt die Neugier eine entscheidende Rolle für die Konzentration der Reisenden. Die andauernde Wissbegierde endet im Zuge eines

¹²⁰ Bonner, Marc, „Welt“, in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 132.

Ruhepunktes und der/die Spieler/-in wird zu einer Spielpause gezwungen. Kojima Productions integrierte die Ausdauer als Spielmechanik, die in Form eines Balkens dargestellt wird. Sam verfügt nicht über die Möglichkeit, sich ununterbrochen zu bewegen und benötigt nach einiger Zeit Verschnaufpausen. Diese finden an abgelegenen und sicheren Orten statt. Die Spielenden bekommen vermittelt, sich ebenfalls auszuruhen und den Controller beiseitezulegen. Gleichzeitig verlässt er/sie für den Moment oder für einen längeren Zeitraum das Spiel und somit das Netzwerk jenes. Denn je nachdem wie lange nicht gespielt wird, regeneriert sich mehr von Sams Ausdauer. Die ANT schließt darauf, dass in dieser Situation ein Netzwerk verfällt und bei der nächsten Spielfortsetzung ein Neues entsteht. Schließlich begeben sich die notwendigen Akteure in ihre ursprüngliche Position. Indessen gilt es den vorhandenen Wesen, Objekten sowie Technologien keine Definition des Akteurs bereits vor der Erzeugung des Netzwerks aufzuzwingen. Stattdessen liegt der Fokus stets auf dem Vorhandenen und dessen Handlungen. Beim Beitritt von zwei oder mehr Akteuren entwickeln diese beliebig viele, ungewollte Ziele, die lediglich durch ihre Assoziationen im Kollektiv entstehen.

Für die Spielenden bedeutet dies, sich dem Netzwerk zu entziehen. Damit besitzt der Akteur die Möglichkeit den Raum und das Geschehen zu verlassen, das Spiel läuft allerdings ordnungsgemäß weiter.



Abbildung 8: Sam im Ruheraum

Beinahe jedes Spiel verfügt über einen Start-Knopf, der es erlaubt solch eine Pause zu beliebigen Zeitpunkten einzulegen - sämtliches Bewegtbild pausiert dabei. In Open-World-Spielen ist es zudem möglich, ohne einen Pause-Button eine Ruhephase einzulegen. Der Unterschied zu *Death Stranding* definiert sich hierbei in der Sinnhaftigkeit und dem Spielfluss. Eine Ruhepause Sams bringt den Spielenden Vorteile und gestaltet sich in der Narration unentbehrlich. Verbringt Sam die Nacht in einem Bunker, dann regeneriert er und die Batterie, welche die mitunter unterstützenden Prothesen in Betrieb hält, lädt sich auf. Zusätzlich schaltet das Spiel Zwischensequenzen - im Schlaf oder beim Verlassen der Einrichtung - ein und treibt die Erzählung voran. Auf der Gegenseite unterbrechen Stopps – ohne bewusste Aufhebung des Spielflusses – das narrative Element, da das Netzwerk unterbrochen wird und beim Fortsetzen ein Neues gebildet werden muss. Dieses Spiel-Mittel wies bereits die *The-Sims*-Reihe auf. Im Zuge des Schlafens und des Arbeitszeitraums der virtuellen „Sims“ vernachlässigt der/die Spieler/-in bewusst die Obhut der Charaktere beziehungsweise Charakterinnen und kann sich in dieser Zeit anderen Erledigungen innerhalb der virtuellen Welt widmen oder in der Realität einer anderen Beschäftigung nachgehen. Der sogenannte „refuge space“ nimmt in *Death Stranding* und *The Sims* eine neue Funktion ein. Das Bewegtbild bleibt bestehen, der erweiterte Rückzugsort bezieht sich vor allem bei Kojimas Kreation auf die Realität.

In jeglichen Schutzbunkern bzw. Verteilerzentren befindet sich ein privater Ruheraum für Sam. Innerhalb dieses kann sich der/die Spieler/-in zurückziehen und für eine kurze Zeit Kraft tanken sowie gewisse freigeschaltete Belohnungen begutachten. Der Schlafprozess beginnt mit dem Betreten des Raumes automatisch. Per Knopfdruck entscheiden Spielende, ob Sam duscht und auf die Toilette geht. Zusätzlich bietet der Ruheraum einen Musik-Player an. Darin enthalten sind jegliche „in-game“-Songs des Spiels, die zunächst während des Story-Verlaufs eingespielt werden müssen. Sam interagiert mit seinem BB, sieht sich Aufträge an, trinkt gesponserte Energy-Drinks und ernährt sich von Kryptobioten, der Hauptnahrungsquelle im Spiel.

Im Menü befindet sich ein eigener Mail-Ordner, den Sam zu den Klängen des Musik-Players durchschauen kann. Damit beansprucht das Spiel zwei Wahrnehmungssinne der Spielenden zur gleichen Zeit. Der Vorgang erinnert an die Mechaniken von Social Media. Während auf YouTube oder Spotify Musik läuft, durchforstet der/die User/-in in einem zweiten Fenster Mail-Nachrichten oder blickt auf den WhatsApp-Messenger. Die Nutzung der multiplen Social-Media-Plattform erfolgt in beiden Fällen simultan, die Implementierung von Musik wird von den Benutzerinnen und Benutzern als beruhigend empfunden. Sams Schlaf im

Freien kann zeitlich nicht übersprungen werden, währenddessen er im Ruheraum innerhalb weniger Sekunden einschläft und aufwacht. Er baut daher im Ruheraum keine Ausdauer gemäß der darin befindlichen Dauer auf. Nahrung und Trank können per Tastendruck aufgenommen werden und liefern zeitliche Kompensationen, um sich aus dem virtuellen Netzwerk des Spielens in das aktuelle reale Netzwerk zu begeben. Ein zeitlich ausgeprägter Vorgang findet allerdings lediglich in den Schlafpausen im Freien statt. Damit verbleibt das Netzwerk intakt und der/die Gamer/-in verlässt und betritt dieses. In der Zeit des Nicht-Spielens gibt er/sie ihre Funktion als primärer Akteur auf und überlässt jenes Handeln dem Spiel selbst. Der klassische Pause-Knopf bringt die Spielenden in die Realität zurück, er stoppt aber gleichzeitig das Geschehen im Game und macht somit einen Nachweis zur Existenz des ersten Netzwerks unmöglich.

Im Ruheraum besteht für Sam keine Gefahr, gelegentlich kommt es während dem Schlafen zu kurzen Erinnerungssequenzen aus dem Blickwinkel des BBs, das Cliff betreut. Der *refuge space* täuscht vor, 3D-Gaming zu garantieren. Tatsächlich bewegen die Spielenden Sam im Ruheraum nicht selbst, sondern geben ihm lediglich per Tastendruck den Befehl sich zu einer Stelle zu bewegen. Damit verliert der/die Spieler/-in die freie Bewegungssteuerung.

Bei der Verwendung von Social Media ziehen sich User/-innen zurück. Diese Art der Ruhepause basiert darauf, ihn/sie zum Rückzug aus der Realität in das digitale Umfeld zu ermutigen. Grundlegend fungiert das Videospiel auf gleiche Weise, allerdings bietet dieses gleichzeitig einen weiteren Rückzug aus dem virtuellen Ort an.

4.7.5 INFORMATIONSAUSTAUSCH UND AVATAR IN DEATH STRANDING

Social-Media-Plattformen rücken schriftliche, journalistische Werke zunehmend in den Hintergrund. Mit der Bestärkung von Facebook und Co. drang eine neue Art der Informationsweitergabe in den Vordergrund. Die Digitalisierung der ursprünglichen Printausgaben zeigte einen Aufwärtstrend in den vergangenen Jahren auf. Speziell Nachrichtenportale hatten somit die Möglichkeit, ihre Informationen schneller an die Bevölkerung zu vermitteln, als dies bei Fernsehsendungen oder Zeitungen der Fall war.

Das Problem besteht allerdings darin, dass es auf Social Media kaum mehr möglich ist, den gesuchten Content exakt zu filtern. Aufgrund der Fülle an Beiträgen gestalten sich Informationen transparent, die algorithmische Zuweisung erfolgt ohne den qualitativen Aspekt. Leserinnen und Lesern des *Falter* oder *Kurier* spielt Facebook beispielweise gesponserte Beiträge von jeglichen Zeitungen zu, ohne dabei zu differenzieren.

Neben der klassischen Nachrichtengestaltung von Zeitschriften oder Zeitungen ergänzen zahlreiche User/-innen mit ihren Beiträgen den restlichen Informationsfluss. Dabei versenden sie schriftliche Texte, Bilder oder Videos. Sprachnachrichten finden bis dato vor allem bei persönlichen Gesprächen auf WhatsApp und dergleichen Gebrauch.

Auf Social Networks erstellen Nutzende zudem stets einen Avatar - ein Profil. Bei der Erstellung dieses geben sie in der Regel Daten von sich selbst preis, um eine wahrheitsgetreue Replikation von der Realität in die Virtualität zu übertragen. User/-innen verfallen dabei in den Irrglauben, das virtuelle Profil sei eine perfekte Kopie der Person selbst.¹²¹

Videospiele bieten ebenfalls die Möglichkeit, Nachahmungen von Personen zu kreieren. Im Gegensatz zu Social Media entsteht hierbei ein weniger strenger Drang zur Erzeugung eines exakten Duplikats der Person. Dem/Der Spieler/-in bleiben meist jegliche Möglichkeiten der Figur-Gestaltung offen. *Death Stranding* weist solch eine Spielmechanik nicht auf, der/die Spieler/-in wird strikt in die Rolle des Sam Porter Bridges versetzt. Eine Entscheidungsfreiheit gibt es nicht, inwiefern Eigenschaften oder Hintergrundgeschichte des Charakters gestaltet sind. Dafür definiert sich die Figur durch den Spielstil des Gamers oder der Gamerin. Trotz der für die Story bedeutenden Items verfügt Sam über eine hohe Tragekapazität. Spieler/-innen, die eher auf Kampftechniken setzen, tragen waffenartige Gegenstände mit sich. Wer gerne schleicht, der reist mit äußerst wenig Gepäck. Nutzende, die eine Präferenz für das Klettern prägen, können mittels Leitern und Seilen Berge frontal anvisieren sowie erklimmen.

Angela Cirucci schreibt dem Social-Media-Avatar sowie dem des Videospiele die gleiche Zielsetzung zu. Für beide gilt es, sich als Held zu etablieren. Für das Videospiele klingt diese Begründung plausibel, im Social-Media-Bereich sorgt sie für Verwunderung. Cirucci argumentiert, dass jeder/jede User/-in auf Social Networks das Ziel verfolgt, eine steigende Bekanntheit zu erringen. All jene Influencer/-innen oder Promis mit einer hohen Anzahl an Followern, „Likes“ oder Interaktionen fungieren daher als Helden. Der Erfolgsfaktor befindet sich im Rahmen, den das jeweilige Medium bietet. Influencer/-innen feiern Beliebtheit unter ihren Fans, wobei sich diese Grenze in die Realität verschiebt. Erfolgreiche Videospiele/-innen haben die Möglichkeit, vorzugsweise per Twitch oder YouTube, an Bekanntheit zu erlangen. Im virtuellen Spiel selbst ist der Heldenstatus mit dem Ende des Spiels erreicht.¹²²

¹²¹ vgl. Cirucci, Angela, „First person paparazzi. Why social media should be studied more like video games“, in: *Telematics and Informatics* 30, 1/2013, S. 47-48.

¹²² vgl. Cirucci, Angela M., „First person paparazzi. Why social media should be studied more like video games“, in: *Telematics and Informatics* 30, 1/2013, S. 48.

Solveigh Jäger schreibt der Figur, je nach Spielertyp, präferierte Charaktermerkmale zu. Zu diesen gehören der „Freizeitspieler“, der „Gewohnheitsspieler“, der „Intensivspieler“, der „Fantasiespieler“ und der „Denkspieler“.¹²³ Diese Zuordnung erweist sich im Vergleich zu Ciruccis Aussagen insbesondere als interessant, sodass der sogenannte „Fantasiespieler“ für gewöhnlich keine Tendenz zum klassischen Helden entwickelt, sondern die Figur des Antihelden bevorzugen will.

Weiter greift Solveigh Studien auf, wonach hübscheren Menschen eher positive Adjektive zugeschrieben werden. Influencer/-innen nutzen oftmals den Attraktivitätsstereotyp, um so an Beliebtheit und dementsprechend Followerinnen und Followern zu kommen.¹²⁴ Solveigh sieht diese Tendenz auch in anderen medialen Formen gegeben. Darunter zählen Filme, Bücher oder Musik-Clips, die hübsche Menschen als eines der Verkaufsargumente nutzen. Gleichzeitig seien die Gesichter dieser Personen in den meisten Fällen via Computertechnik editiert und existieren in der Realität – in der vermittelten Form und Weise – nicht. Sie sind somit virtuell hergestellt.¹²⁵

Für den/die Videospieler/-in werden ebenfalls präferiert ästhetisch ansehnliche Spielcharaktere vorkonstruiert. Der Effekt wirkt, allerdings muss die Figur ebenfalls, so wie im Film, sympathische Charaktereigenschaften aufweisen. *The Last of Us Part II* lieferte dem/der Spieler/-in eine Protagonistin, die nicht den stereotypischen weiblichen Normen entsprach. Abby wirkte mit ihrem muskulösen Körperbau auf gewisse Spielende männlich und veranlasste viel negative sowie positive Kritik am Spiel. Entscheidend war hierbei aber auch die Sympathie der Figur. Aufgrund ihrer Handlungen und Entscheidungen während des Story-Strangs entwickelte sie sich zur Heldin und Bösewicht zugleich. Das Spiel wandte sich den stereotypischen Gedanken ab und widmete sich einer Charakterdarstellung, die einer postapokalyptischen Zukunft entsprechen könnte.

In *Death Stranding* tauchen vermehrt Nabelschnüre auf, die als Bindeglied zwischen den Stränden und der lebenden Welt fungieren. Das „Ha“ des Menschen verbleibt in der bekannten Realität, während das „Ka“ (die Seele) sich zum Strand begibt. Prinzipiell symbolisiert dieses Schema die Verwendung von Avataren in der Online-Nutzung. Der Mensch bildet zwei Identitäten. Ein Avatar begibt sich in die digitale Welt, der zweite verbleibt in der Realität.

¹²³ vgl. Jäger, Solveigh, *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Ein medienpsychologischer Ansatz*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 213.

¹²⁴ vgl. Jäger, Solveigh, *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Ein medienpsychologischer Ansatz*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 218.

¹²⁵ vgl. Jäger, Solveigh, *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Ein medienpsychologischer Ansatz*, Wiesbaden: Springer VS 2013, S. 109.

5. DAS ENDE EINES SPIELS

In der historischen Entwicklung änderte sich das Spiel-Prozedere nach Beendigung der Geschichte. Der Trend gestaltet sich dahingehend, den Spielenden die Freiheit zu bieten, trotz der Erfüllung aller Hauptziele, weiter in der digitalen Welt zu verbleiben. Dabei differenziert man zwischen den Games, in denen die Story abgeschlossen und die Figur als Held/-in etabliert wurde sowie den Spielen, welche die Figur nach dem Abspann in die Vergangenheit zurückversetzt – vor der letzten zu absolvierenden Mission. Im Regelfall bekommt der/die Protagonist/-in bei Zweitem belohnendes Loot. In beiden Modellen bietet sich die Alternative, jegliche Neben-Quests wie auch andere Aufgaben zu erledigen. Ein explizites Beispiel stellt das 2017 exklusiv für die Nintendo Switch erschienene *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* dar. Hierbei erhalten Spielende nach dem finalen Boss-Kampf gewisse Belohnungen, darunter kosmetische Icons oder Dinge, die ab jenem Zeitpunkt bei Handelspersonen als freischaltbar erscheinen. Dennoch springt die Narration in der Zeit. Die Figur wird zum finalen Speicherstand zurückversetzt, als hätte es einen Boss-Kampf nie gegeben.

Jenes Spielmuster weist *Death Stranding* nicht auf. Die Story-Linie endet mit der letzten Mission. Anschließend können restliche Erledigungen innerhalb der virtuellen Welt erfolgen. Spielende springen lediglich zu einem Punkt, der zwei Wochen vor der letzten Zwischensequenz stattfindet, zurück. Diese spielt sich allerdings ebenfalls nach Beendigung aller Missionen ab. Die Aufgabe Sams als Postbote setzt sich fort, insofern Aufträge noch verfügbar sind. Dank des Online-Modus entsteht allerdings eine breite Masse an Fortsetzungsoptionen. Statt einer Wiederspielbarkeit vermittelt das Spiel dem/der Gamer/-in die Idee der Kontinuität und schließt damit an den Grundgedanken des Multiplayers an. Es löst sich somit weg vom Single-Player-Konstrukt und verleitet in die Vielfalt des Mehrspielers. Sams Arbeit als Paketbote bietet schließlich kein Ende, denn seine Aufgabe ist es, Personen zu vernetzen. Dank des Online-Spiels hält der/die Gamer/-in die virtuelle Welt am Leben, indem seine/ihre Handlungen auf andere Personen übertragen werden. Der/Die Spielende nimmt somit neben der Funktion als Konsument, auch die des Arbeitnehmers und Produzenten an. Ähnlich verhalten sich Menschen auf Social Media. Ziel des Modells ist es, die eigenen Erfahrungen oder Daten in Form von Informationen an die Masse weiterzugeben. Der/Die klassische Social-Media-Nutzer/-in kreiert den Content und sorgt somit für die Existenz des Mediums. Damit agieren User/-innen, so wie Spielende, als Erhalter/-innen des jeweiligen Netzwerks.

5.1 AUSBLICK ZUR INTERAKTIVITÄT ZWISCHEN VIDEOSPIELEN UND ANDEREN MEDIENFORMEN

Social Media befindet sich in einem stetigen Entwicklungsprozess – es wird auch in Zukunft von medial prägenden Veränderungen betroffen sein. Einen großen Anteil an der Fusionierung beziehungsweise Verkettung von unterschiedlichen Medien machen Videospiele aus. Die Spieleindustrie arbeitet auch weiterhin an neuen Möglichkeiten, um verschiedene Medien-Formen, wie beispielsweise Film oder Computer, in der eigenen Entwicklung einzugliedern. Im Zusammenspiel zwischen Filmen und Videospielen entstanden bereits einige Experimente, die sowohl von Videospielen wie *The Walking Dead* oder *Detroit: Become Human*, als auch von Filmen wie *Black Mirror: Bandersnatch* initiiert wurden. Weitere Versuche an den genannten Unterhaltungsmedien sind zu erwarten.

Insbesondere greifen auch Handys immer wieder auf die Systematik von Videospielen zurück und werden mit aller Voraussicht den mobilen Gaming-Markt weiter ausbauen. Die Entwicklung zeigt eine Art Dreiecksbeziehung zwischen Handys, Social Media und Videospielen auf. Jede der erwähnten Medienarten nutzt die Funktionen des jeweils anderen Mediums nicht als selbstständige Eigenschaft, sondern als dazugehöriges Teilchen des Gesamten und bringt dieses in den Diskurs mit dem eigenen Betriebssystem.

Außerdem sollte die verstärkte Implementierung der VR-Modi einen großen Beitrag zur digitalen Interaktion leisten. Vorstellbar ist eine gänzliche Zusammenfügung von Social Media und Videospielen. Der Grundgedanke bei Social-Media-Plattformen behandelt das Aufeinandertreffen von Menschen an unterschiedlichen Standorten. Bis dato findet dieser Austausch primär auf der Ebene der schriftlichen Kommunikation statt. Video-Formen sind ebenfalls ein Stilmittel, tauchen aber in einem geringeren Ausmaß auf. Mit der sogenannten virtuellen Realität wird es voraussichtlich möglich sein, Schrift, Video sowie Audio zu verbinden und Menschen in einer realitätsnahen Atmosphäre zu versammeln. Anlehnend an dieser Vorstellung thematisiert der Film *Ready Player One* das Zusammenspiel von VR mit Videospielen und Social Networks. In einer dystopischen Zukunft entgehen Menschen dem Alltag, indem sie sich per VR-Erlebnis in eine spielerische Open World begeben. Darin haben sie die Gelegenheit, an Wettbewerben teilzunehmen, „in-game“-Währung zu verdienen und sich mittels dieser Loot zu kaufen. Begleitet wird die Story durch viele Easter Eggs - versteckten Inhalten der Videospiele-Geschichte. In dieser Welt tragen die Spielenden grundsätzlich keinen Schaden bei Verletzungen davon, da lediglich die holografische Replikation das Spiel betritt und der Mensch weiterhin am VR-System angeschlossen bleibt.

Was wie eine Zukunftsidee klingt, findet in der Realität bereits Anklang. Mit Spielen wie *Firewall Zero Hour* oder *RIGS: Mechanized Combat League* gelangen erste Bemühungen den VR-Modus online spielbar zu gestalten. 2019 folgte mit *No Man's Sky VR* ein breiteres Open-World-Spiel, das eine viel höhere Anzahl an Spielenden zur gleichen Zeit ermöglichte. Basierend auf dessen Prinzip, sind weitere Entwicklungsschritte in absehbarer Zukunft durchaus vorstellbar und könnten dem Modell von *Ready Player One* nahekommen.

Auf das Videospiele rückt eine bedeutende Ära zu. In einem Firmenblog von Sony kündigte das Unternehmen an, sich in Zukunft mit einer neuen Generation der VR-Brille zu beschäftigen und damit den Markt weiterhin auszubauen.¹²⁶ Versionen für den PC können ebenfalls auf eine stetige Verbesserung vertrauen. Infolgedessen erscheint es denkbar, dass gewisse Social-Media-Verlinkungen oder übergreifende, mediale Mechaniken auf Spielende zukommen. Damit könnte es möglich werden, Games zu kreieren, die sowohl den unterhaltenden Faktor des Spielens aufweisen und zu gleicher Zeit soziale Interaktionen zwischen den Menschen forcieren.

Für Programmierer/-innen und Forscher/-innen gestaltet sich die Zukunft innerhalb des Mediums von daher durchaus abschätzbar. Während in der Entwicklung eines Spiels stetig neue Herstellungsmethoden oder Speicherkapazitäten verfügbar werden, müssen Forschende in den Game Studies neue Theorien aufstellen wie auch Aussagen treffen. Die wissenschaftliche Bedeutung von Ur-Formen des Videospiele und weiterer Projekte vor über zwanzig Jahren ist klar definiert, allerdings fehlt es in gewissen Aspekten und bei der Literaturrecherche an einer breitflächigen Auseinandersetzung mit neuen Videospiele-Titeln sowie neuen Formen des Spielens, um dem Lauf der Zeit nachzukommen. In den kommenden Jahren könnte das Medium Videospiele großen Einfluss auf die Gestaltung von anderen medialen Formen haben, Ansätze dazu gibt es schließlich bereits.

5.2 CONCLUSIO

Zu Beginn der Arbeit wurde die These aufgestellt, *Death Stranding* sei ein Hybrid-Medium. Die darauffolgenden Ausführungen untermauerten diese Aussage. Gleichzeitig ist anzumerken, dass Hybrid-Medien in den letzten Jahren entwicklungstechnisch große Schritte vollbrachten und sich in der zukünftigen Medienforschung als unentbehrlich entwickeln

¹²⁶ Nishino, Hideaki, „Introducing the next generation of VR on PlayStation“, <https://blog.playstation.com/2021/02/23/introducing-the-next-generation-of-vr-on-playstation/> 23.02.2021, Letzter Zugriff: 15.04.2021.

werden. Das Videospiel etabliert seine Rolle als Mischform, welche die Funktionen verschiedenster anderer Medien aufsaugt und lernt diese zu verinnerlichen. Es gilt bei der Aufnahme eines Mediums in ein anderes zwischen der Wiedergabe dessen Zwecks und der Nutzung von einzelnen Mechaniken zu unterscheiden. Handys nehmen sich das Medium Film zunutze und lassen die Rezipientin oder den Rezipienten auf einem Smartphone das Bewegtbild in seiner natürlichen Form sehen. Ähnliche Praktiken üben Konsolen oder PCs aus. Dahingegen nimmt das Videospiel einzelne Mechaniken des Mediums auf und integriert es in das eigene System. Daraus entstehen wiederum Hybrid-Formen, welche die Mischung einzelner Eigenschaften von unterschiedlichen medialen Trägern beinhalten. Dank diesem Prozess entwickelt sich die Technologie weiter, greift auf andere Medien über und nutzt deren Stärken.

Am Beispiel von *Death Stranding* offenbarten sich spezifische Stilmittel im Videospiel, die ansonsten auch im Bereich der Social Media in Gebrauch sind. Bei der Verwendung der Mittel handelt es sich um keine Neuheiten. Dank der Zusammenfügung der Elemente entsteht allerdings eine neue Art des Videospieles, das den Spielenden direkt vermittelt, es brauche digitale Interaktionen mit anderen Menschen, um dementsprechende Vorteile innerhalb der virtuellen Welt zu genießen. „Like“-Funktionen wurden sinngemäß übernommen. Damit drückt der/die Spieler/-in aus, inwiefern ihm/ihr der Beitrag gefällt und ob sich dieser als hilfreich entpuppt. Die Anzahl an erhaltenen „Likes“ erhöht gleichzeitig die Bedeutung des jeweiligen Gegenstandes aber auch den Stellenwert der ausgeübten Handlung dazu. Jene Aktionen, wie beispielsweise ein „Like“ zu vergeben, formen sich zu Handlungen, die der ANT zugrunde liegen. Akteure schaffen mit ihrem Verhalten in Bezug zu anderen Akteuren Netzwerke. *Death Stranding* greift Stilmittel aus dem Social-Media-Gebrauch auf, um dadurch die Akteure in Interaktion zu setzen und die benötigten Netzwerke zu generieren.

Während der Story verpflichten sich Gamer/-innen die Figur Sam Porter Bridges zu übernehmen, der sich nur in wenigen Aspekten individualisiert gestaltbar verhält - sowohl in ästhetischer als auch in gameplay-mechanischer Struktur. Stattdessen schalten Taten die entsprechenden Belohnungen frei und verändern die gespielte Sam-Version - dem Grundgedanken des Fortschritts entsprechend. In den Social-Media-Plattformen bleibt ein solcher Progress ebenfalls nicht unbemerkt. Beispielsweise verleiht Facebook an besonders beliebte Personen einen blauen Haken, um die Originalität und Wichtigkeit des Profils herauszukristallisieren. Auf YouTube erhalten User/-innen mit sehr vielen Abos Geld. Bekannte Instagram-Profilen werben vornehmend mit Produkten. Videospiele wie auch Social Media weisen beide eine Fokussierung auf hohe Zahlen auf; je höher eine Zahl, umso größer

ist die Zufriedenheit des Menschen. Beide Beispiele prägen dabei den Wettbewerbsgedanken, auch wenn sie vorerst vortäuschen dies nicht zu tun und sich lediglich auf die soziale Komponente des Miteinanders zu beschränken. *Death Stranding* stützt sich dank der Integrierung bekannter Persönlichkeiten aus der Realität darauf, den Spielenden von der Prominenz Anerkennung und Lob nach erfüllten Aufträgen zuzusprechen. In Videospiele nimmt diese Form des Zahlen-Lohns teilweise skurrile Ausmaße. Besonders Anime-Games vergeben für Angriffe oder dergleichen Aktionen tausende von Punkten, ohne dabei einen entscheidenden, spielerischen Mehrwert zu bieten. Die Erfüllung durch Zahlen erweist sich, im Hinblick auf die unterhaltende Komponente, als bindendes Merkmal zwischen Social Media und Videospiele.

Die wohl relevanteste Eigenschaft des Videospiele, die Social Media fehlt, ist die Manipulation der Zeit. Dieser Eingriff hat Vorteile in der Hinsicht, dass insbesondere *Death Stranding* den zeitlichen Ablauf der Handlungen innerhalb der virtuellen Welt unterschiedlich zu repräsentieren vermag. Durch den Story-Strang ist man nicht an das Prinzip der Archivierung gebunden, sondern kann Objekte oder Handlungen - aufgrund der linearen Geschichte - von der Vergangenheit in die Zukunft und vice versa übertragen. Für den/die Spieler/-in bietet sich somit die Chance, anderen Personen durch das eigene Wirken Dinge und Signale zu vermitteln, unabhängig davon, ob die besagte Person einen weiteren oder kürzeren Spiel-Fortschritt vorweist.

Anhand des Untersuchungsgegenstandes *Death Stranding* wurde klar, wie weit die Akteur-Netzwerk-Theorie dehnbar ist. Der Begriff aus der Soziologie weist in vielerlei Literaturwerken unterschiedliche Erklärungsversuche auf. Die Intention der Theorie begründet sich damit, neben Menschen auch Objekten oder Technologien einen Zuspruch zu gewähren und diese ebenfalls als Akteure zu behandeln, die den menschlichen Wesen gleichgestellt sind. Damit agieren sämtliche Akteure aufeinander und bilden durch ihre Handlungen ein neu entstehendes Netzwerk. Dieses stellt sich als zeitlich begrenzt heraus. Nach dem Verlassen eines Netzwerks bildet der Mensch oder beispielsweise das Objekt ein neues Netzwerk mit dem folgenden Umfeld. Jegliche Handlungen sind dabei nicht als selbstständig erzeugt zu sehen, sondern vielmehr als ein Resultat von aneinanderhängenden Aktionen unterschiedlicher Akteure. Für den menschlichen Akteur entsteht der Eindruck, seine Handlung habe er selbst beschlossen beziehungsweise durchgeführt und das Ergebnis davon schreibt er seinem Tun zu. Tatsächlich wäre die Handlung ohne den Einbezug anderer Akteure in ihrer Einzigartigkeit nicht möglich und ergibt sich nur dank deren Präsenz. Am Beispiel des Videospiele *Death Stranding* stellte sich daher heraus, dass Games die Fähigkeit

besitzen der Akteur-Netzwerk-Theorie zu folgen und diese zur selben Zeit genauer zu definieren. Menschen fungieren als primäre Akteure. Diese Aussage spricht den anderen non-humanen Akteuren die gleichsetzende Bedeutung nicht ab, sondern liefert den Beweis für die Existenz des Netzwerks – zumindest aus menschlicher Sicht. In der Arbeit wurde die Akteur-Netzwerk-Theorie in einzelne Phasen des Spielens von *Death Stranding* aufgegliedert. Dabei entwickelten sich vier unterschiedliche Netzwerke, die zwischen Realität und Digitalität positioniert sind. Die klassische ANT befasst sich mit dem einfachen Raum, in dem sich der/die Spieler/-in befindet und der jeweiligen Geräte. Das zweite Netzwerk repräsentierte eine philosophisch dehnbare Form der Interaktion. Mensch und Computer geraten in eine Art Wechselbeziehung. Das Bewusstsein des Menschen verlässt den eigenen Körper und wandelt in die algorithmisch digitalisierte Zone. Im dritten Netzwerk reagieren Offline- und Online-Spiel aufeinander und bilden dadurch einen Raum, in dem zahlreiche Spielende kooperativ antreten. Jegliche Handlungen sind hierbei willkürlich in eine andere virtuelle Spielwelt übertragbar. Der Akteur ändert je nach Hilfssignal sein Tun, die Interaktion zwischen Sam und der Umwelt passiert daher überraschend. Im vierten und letzten Teil-Abschnitt etablierte sich die Offline-Welt als eigenes Netzwerk. Es gelang den Inhalt und die Geschichte des Spiels genauer zu analysieren. Das „Chirale Netzwerk“ in *Death Stranding* bezieht sich auf die einzelnen Protagonistinnen und Protagonisten, die dem Spiel in ihrer Offline-Repräsentation zur Seite stehen und mit dem/der Spieler/-in über den Fortlauf der Geschichte sowie bei Nebenmissionen interagieren. Funktionen wie das „Liken“ von Beiträgen, der Rückziehbarkeit oder der narrative Aspekt sind Mittel, die sowohl Social Media als auch Videospiele aufgreifen und bieten interaktive Bindungspunkte. Zudem erwiesen sie sich anhand der ANT analysierbar. Bei all jenen Vorgängen handelt es sich um Handlungen, die von Akteuren begangen werden und die somit das Netzwerk der jeweiligen Begebenheit strukturieren.

Death Stranding ist ein Videospiele, dem es gelingt, Social Media auf inhaltlicher Ebene zu diskutieren und zugleich sich ihrer Mechaniken zu bedienen, um im Umkehrschluss ein neuartiges Erlebnis herzustellen. Jenes zeigt in der Gesamtheit eine Vielzahl an Akteuren, deren Handeln nur dadurch entsteht, weil Aktionen anderer Akteure vorhanden sind. Die Entität rutscht in ein neues digitales Zeitalter. Dieses wird von der Errungenschaft definiert, Videospiele nicht mehr als selbstständiges Medium zu begreifen, sondern medial übergreifend zu denken und zu forschen. Schließlich überträgt *Death Stranding* das gewöhnliche Spiel in eine neue Welt und die Beschäftigung des Spielens bezeichnet die womöglich wichtigste menschliche Handlung.

6 BIBLIOGRAFIE

6.1 LITERATUR

- Alby Thom, *Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien*, München/Wien: Hanser Verlag, 2007.
- Alsabah, Nabil, *Blick in die Blackbox. Nachvollziehbarkeit von KI-Algorithmen in der Praxis*, Berlin: Bitkom 2019.
- Andreassen, Cecilie; Billieux, Joel; Griffiths Mark; Kuss, Daria, „The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study”, in: *Psychology of Addictive Behaviors* 30, 2/2016, S. 252-262.
- Andreassen, Stig, „Zombies in the classroom. Video games for engagement in a new century of education“, Diss., The University of Bergen, Institute of Linguistic, Literary and Aesthetic Studies 2015.
- Beil, Benjamin (Hrsg.); Freyermuth, Gundolf S. (Hrsg.); Gotto, Lisa (Hrsg.), *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse*, Bielefeld: transcript 2015.
- Beil, Benjamin (Hrsg.); Hensel, Thomas (Hrsg.); Rauscher, Andreas (Hrsg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS 2018.
- Beil, Benjamin; Schmidt, Hanns Christian, „The World of The Walking Dead – Transmediality and Transmedial Intermediality“, in: *Acta Universitatis Sapientiae. Film and Media Studies* 10, 1/2015, S.73-88.
- Bojahr, Philipp; Herte, Michelle, „Spielmechanik“, in: in: *Game Studies*, Hrsg. v. Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 241.
- Chandler, Daniel; Munday, Robert, *A dictionary of media and communication*, Oxford: Oxford University Press ^{3. Auflage} 2020.
- Cirucci, Angela M., „First person paparazzi. Why social media should be studied more like video games“, in: *Telematics and Informatics* 30, 1/2013, S. 47-59.
- Cypher, Mark; Richardson, Ingrid, „An actor-network approach to games and virtual environments“, in: *CGIE2006: Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment 2006*, Esplanade Hotel Fremantle, Western Australia.
- Dienlin, Tobias; Orben, Amy; Przybylski, Andrew, „Social media’s enduring effect on adolescent life satisfaction“, in: *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America* 116, 21/2019, S. 10226-10228.

- Distelmeyer, Jan (Hrsg.); Hanke, Christine (Hrsg.); Mersch, Dieter (Hrsg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008.
- Eder, Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren, 2. Auflage, 2014.
- Friedmann, Joachim, *Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game*, Konstanz: UVK 2016.
- Fuchs, Mathias; Fizek, Sonia; Ruffino, Paolo; Schrape, Niklas, *Rethinking Gamification*, Lüneburg: meson press 2015.
- Graham, Jeffrey, Video Games. *Parents' perceptions, role of social media and effects on behavior*, New York: Nova Publishers 2014.
- Hennig, Martin; Krahl, Hans, „Spielzeichen. Theorie, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels“, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2016.
- Holze, Jens; Kiefer, Florian, *Netzwerk als neues Paradigma? Interdisziplinäre Zugänge zu Netzwerktheorien*, Springer VS, 2017.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens. A study of the play-element in culture*, London: Routledge 1998.
- Jäger, Solveigh, *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Ein medienpsychologischer Ansatz*, Wiesbaden: Springer VS 2013.
- Jenkins, Henry, „Game Design as Narrative Architecture“, in: *First Person*, Hrsg. v. Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat, Cambridge: MIT Press 2002, S. 118-130.
- Kiefer, Florian; Holze, Jens, *Netzwerk als neues Paradigma? Interdisziplinäre Zugänge zu Netzwerktheorien*, Wiesbaden: Springer VS 2018.
- Kneer, Georg; Schroer, Markus (Hrsg.), *Handbuch Soziologische Theorien*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009.
- Koubek, Jochen, „Zur Medialität des Computerspiels“, in: *Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*, Hrsg. v. Koubek, Jochen; Mosel, Michael; Werning, Stefan, Glückstadt: 2013, S. 17-33.
- Krug, Dominik, *Interaktive Drehbücher für digitale Welten. Wie Videogames traditionelle Erzählweisen erneuern*, Hamburg: Diplomica Verlag 2010.
- Larson, Paul, *Safe & Sound. Social Media*, Teacher Created Materials, 2017.
- Mahoney, Meghan; Tang, Tang, *Strategic social media. From marketing to social change*, Chichester: Wiley-Blackwell 2017.

- Meckel, Martin Sebastian, Stahl, Matthias; Weller, Katrin, *Social Media*, Mannheim: GESIS - Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften 2013.
- Merleau-Ponty, Maurice; Edie, James, *The Primacy of Perception. And Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*, Illinois: Northwestern University Press, S. 5.
- Möll, Gerd, „Zocken im Internet Zur soziotechnischen Entwicklung der mediatisierten Glücksspielindustrie am Beispiel des globalen Pokerbooms“, in: *Internet, Mobile Devices und die Transformation der Medien: Radikaler Wandel als schrittweise Rekonfiguration*, Dolata, Ulrich; Schrape, Jan-Felix (Hrsg.), Berlin: Edition Sigma Verlag, S. 251-277.
- Myers, David, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Michigan: University of Michigan Press 2010.
- Niggemann, Lea; Heinzerling, Matthias, „Möglichkeiten und Grenzen der pädagogischen Nutzung von Computer- und Videospiele“, in: *Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*, Koubek, Jochen (Hrsg.); Mosel, Michael; Werning, Stefan, Glückstadt: 2013, S. 125-138.
- Obar, Jonathan; Wildman, Steven, „Social media definition and the governance challenge: An introduction to the special issue“, in: *Telecommunications policy* 39, 9/2015.
- Peters, Kay; Chen, Yubo; Kaplan, Andreas; Ognibeni, Björn; Pauwels, Koen, „Social Media Metrics — A Framework and Guidelines for Managing Social Media“ in: *Journal of Interactive Marketing* 27, 2013, S. 281–298.
- Schulz-Schaeffer, Ingo, „Akteur-Netzwerk-Theorie: zur Koevolution von Gesellschaft, Natur und Technik“, in: *Soziale Netzwerke. Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung*, Weyer, Hrg. v. Weyer, Johannes, München: Oldenbourg 2000, S. 267-288.
- Seda, Roman, *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*, Boizenburg: VWH 2008.
- Wirth, Karl; Dreiding, Andre, „Kants Hand, Chiralität und konvexe Polytope“, *Elemente der Mathematik* 62, 1/2007, S.8-29.
- Wolf Mark, *The Medium of the Video Game*, USA: University of Texas Press 2001.
- Wulf, Tim, *Kooperation und Kompetition im Videospiel. Der Einfluss sozialer Interdependenz auf Stimmung und prosoziales Verhalten*, Wiesbaden: Springer 2017.
- Anonym, „Social Media `Likes´ As Yummy as Chocolate“, in: *The Science Teacher* 83, 6/2016, S.20-22.

6.2 INTERNETQUELLEN

- Death Stranding – E3 2016 Reveal Trailer | PS4, R: KOJIMA PRODUCTIONS, <https://www.youtube.com/watch?v=UcaMw4aCz4c> 14.06.2016, Letzter Zugriff: 11.04.2021.
- Dyer, Mitch, „Hideo Kojima Talks New Studio, 'Edgy' PlayStation Game, and the Future”, IGN, <https://www.ign.com/articles/2015/12/16/hideo-kojima-talks-new-studio-edgy-playstation-game-and-the-future> 01.05.2017, Letzter Zugriff: 13.04.2021.
- Gahntz, Maximilian, „Erklärbare KI“, <https://www.oeffentliche-it.de/-/erklarbare-ki> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).
- Goldberg, Harold, „A Video Game Auteur’s Quest for Connection”, Vulture, <https://www.vulture.com/2019/11/hideo-kojima-death-stranding.html> 27.11.2019, Letzter Zugriff: 13.04.2021.
- Gössling, Jonas, Chronologie des Kojima-Streits, <https://de.ign.com/ignblicke/108712/feature/konami-chronologie-des-kojima-streits> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).
- Hideo Kojima: Death Stranding as a New Genre, R: IGN, https://www.youtube.com/watch?v=PSsLvfnKEGQ&ab_channel=IGN 08.11.2020, Letzter Zugriff: 12.04.2021.
- Huberts, Christian, „Death Stranding”, Zeit Online, <https://www.zeit.de/digital/games/2019-12/death-stranding-game-social-media> 04.12.2019, Letzter Zugriff: 09.04.2021.
- Jenkins, Henry, „Transmedia Storytelling 101” http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html 21.03.2021, Letzter Zugriff: 13.04.2021.
- Jenn, „How Gamers Use Social Media and How to Reach Them Through Game Marketing”, <https://www.juicer.io/blog/how-gamers-use-social-media-and-how-to-reach-them-through-game-marketing> (Letzter Zugriff: 19.03.2021).
- Jessen, Jan-Kristian, „Web 2.0, Social Web und Social Media. Wording in der Online-Kommunikation“, <https://qundg.de/web-2-0-social-web-und-social-media-wording-der-online-kommunikation/> (Letzter Zugriff: 19.03.2021).
- Kampitsch, Sarah, „Darum sollten Mitarbeiter in der Arbeitszeit spielen – Homo ludens vs. Gamification“, <https://www.teamazing.at/spielen-arbeitszeit-homo-ludens-gamification-mitarbeiter/> (Letzter Zugriff: 11.04.2021).
- Macgregor, Jody, „The pressure to constantly update games is pushing the industry to a breaking point”, <https://www.pcgamer.com/the-pressure-to-constantly-update-games-is-pushing-the-industry-to-a-breaking-point/> (Letzter Zugriff: 16.01.2021).

- Nishino, Hideaki, „Introducing the next generation of VR on PlayStation“, <https://blog.playstation.com/2021/02/23/introducing-the-next-generation-of-vr-on-playstation/> 23.02.2021, Letzter Zugriff: 15.04.2021.
- Öztürk, Fatih, „Death Stranding: Das macht das Kojima Game so besonders“, [redbull.com, https://www.redbull.com/at-de/death-stranding-analyse-review](https://www.redbull.com/at-de/death-stranding-analyse-review) 01.11.2019, Letzter Zugriff: 13.04.2021.
- Sen, William, „Social Media ist nicht `Soziale Medien`. Aufklärung für Digital Immigrants“, [digitalewelt.org, https://www.digitalwelt.org/themen/social-media/social-media-ist-nicht-soziale-medien](https://www.digitalwelt.org/themen/social-media/social-media-ist-nicht-soziale-medien) (Letzter Zugriff: 19.03.2021).
- Schreier, Jason, „Top Video Game Companies Won't Stop Talking About 'Games As A Service'“, <https://kotaku.com/top-video-game-companies-wont-stop-talking-about-games-1795663927> (Letzter Zugriff: 07.04.2021).
- Steinbach, Sebastian, „Künstliche Intelligenz und Games“, [Game – Verband der deutschen Games-Branche 2019, https://www.game.de/positionen/kuenstliche-intelligenz-und-games/](https://www.game.de/positionen/kuenstliche-intelligenz-und-games/) (Letzter Zugriff: 11.03.2021).
- <https://depressionende.de/aphephosmophobie/> (Letzter Zugriff: 12.04.2021).
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.mapgenie.deathstrandingmap&gl=AT> (Letzter Zugriff: 14.04.2021).
- <https://qp.id.apache.org/documentation.html> (Letzter Zugriff: 12.01.2021).
- <https://twitter.com/cyberpunkgame?lang=de> (Letzter Zugriff: 07.04.2021).
- <https://wowwiki.fandom.com/de/wiki/Gilde> (Letzter Zugriff: 22.03.2021).
- <http://www.kojimaproductions.jp/en/#message> (Letzter Zugriff: 02.02.2021).
- <https://www.konami.com/corporate/en/> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).
- <https://www.saferinternet.at/faq/digitale-spiele/was-bedeutet-die-pegel-und-usk-kennzeichen/> (Letzter Zugriff: 12.03.2021).
- <https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/sozialespiel/62260> (Letzter Zugriff: 09.04.2021).
- <https://www.spektrum.de/lexikon/physik/schroedingers-katze/12950> (Letzter Zugriff: 13.04.2021).

6.3 VIDEOSPIELE

- *Cyberpunk 2077*, Design: CD Projekt Red, Bandai Namco Entertainment 2020.
- *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.
- *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, Design: Nintendo EPD/Monolith Soft, Nintendo 2017.
- *The Sims*, Design: Maxis, Electronic Arts 2000.
- *The Stanley Parable*, Design: Galactic Cafe, Galactic Cafe 2011.

6.4 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abbildung 1: *Games-Umsatz 2020*, www.gameswirtschaft.de, Stand: 07.04.2021.
- Abbildung 2: *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.
- Abbildung 3: *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.
- Abbildung 4: *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.
- Abbildung 5: *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.
- Abbildung 6: *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.
- Abbildung 7: Map Genie, *MapGenie: Death Stranding* (Version 1.7.2), Google Play, <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.mapgenie.deathstrandingmap&gl=AT> 2019, Letzter Zugriff: 15.04.2021.
- Abbildung 8: *Death Stranding*, Design: Kojima Productions, Sony 2019.

Abstract (Deutsch)

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit der Interaktivität zwischen Social-Media-Plattformen und Videospielen. Dabei etablierte sich die Frage, welche Stilmittel beide Medien-Formen teilen und worin sie sich unterscheiden. Anhand des Videospieles *Death Stranding* wurde zudem untersucht, inwiefern es sich hierbei um eine medienübergreifende Mischform handelt. Das Spiel entpuppte sich als Hybrid, da es sich an den stilisierenden Mitteln von Social Media bedient und zugleich seine Kernfunktion als Videospiele behält. Mithilfe der Akteur-Netzwerk-Theorie gelang es schließlich die unterschiedlichen Phasen des Spielens festzuhalten und diese voneinander zu trennen. Während des Forschungsprozesses erschloss sich zudem, dass digitale Handlungen sowohl begriffsdefinierend für Social Media agieren und gleichzeitig den verknüpfenden Teil zwischen deren Akteuren innerhalb der ANT darstellen.

Abstract (English)

The presented master thesis deals with the interactivity between social media platforms and video games. The question arose as to which stylistic instruments both forms of media share and how they differ from each other. Using the video game *Death Stranding*, it was also examined to what extent this is a cross-media mixture. The game turned out to be a hybrid, as it makes use of the stylizing devices of social media and at the same time retains its core function as a video game. With the help of the Actor-Network Theory it was finally possible to record the different phases of gaming and to separate them from one another. During the research process it became clear that digital actions define terms for social media and at the same time represent the connecting part between actors within the ANT.