

Videospiele als Kunst

Paula Müller

Seminararbeit im Interdisziplinären Lehrangebot
des Instituts für Informatik

Leitung: Prof. Hans-Gert Gräbe, Ken Pierre Kleemann

<http://bis.informatik.uni-leipzig.de/de/Lehre/Graebe/Inter>

Leipzig, 28.08.2019

Aufbau

1. Einleitung	Seite 1
2. Relevanz und Anfänge der Game Studies	Seite 2
3. Technische Entwicklung von Videospielen	Seite 3
4. Argumentationen im Bezug zur technischen Entwicklung	Seite 6
5. Relevante Sonderfälle	
5.1 Interaktive Filme und Motion Capture	Seite 13
5.2 Art-Games	Seite 15
5.3 Sozialadäquanzklausel	Seite 16
6. Persönliche Einschätzung	Seite 18
Literaturverzeichnis	Seite 19
Web-Quellen	Seite 20

Einleitung

„Sind Videospiele Kunst?“

Diese Frage wurde in den vergangenen Jahren immer wieder in verschiedenen Kontexten gestellt. Ob es sich um die allgemeine Stellung als Kulturgut handelt oder die Frage aus einer politischen Diskussion heraus resultiert: Seit rund 20 Jahren wird sich immer wieder in unregelmäßigen Abständen gefragt, welchen Platz Videospiele zwischen anderen künstlerischen Medien wie Literatur, Musik, darstellender Künste oder bildenden Künsten hat, sollte es diesen Platz überhaupt geben.

In dieser Arbeit soll dabei ein Abriss dieser Diskussion im Bezug auf die technische Entwicklung von Videospiele gegeben werden, wobei der Begriff des Videospiele in diesem Zusammenhang Computer- und Konsolenspiele sowie Mobile Games umfassen soll. Dazu werden nicht nur die jeweiligen Argumentationen von Wissenschaftlern, Journalisten und Filmkritikern vorgestellt, sondern auch der jeweilige Stand der Technik zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der Argumentationen gegeben. Die technische Entwicklung, die diese Debatte überhaupt ermöglicht hat, wird ebenfalls thematisiert. Außerdem werden Spiele vorgestellt, die im Kontext der Kunst-Frage als relevante Sonderfälle gelten könnten, um Argumentationen an ihrem Beispiel nachvollziehen zu können. Abschließend folgt ein persönliches Fazit.

Auf starre Definitionen vom Kunstbegriff oder von Videospiele wird in dieser Arbeit grundsätzlich verzichtet, da das Finden solcher vermutlich mehrere weitere wissenschaftliche Arbeiten erfordern würde und man noch immer nicht die eine Definition gefunden hätte, die wirklich allgemeingültig wäre. Zwar gibt es genügend Versuche von Definitionen, die auch einige der hier vorgestellten Argumentationen aufgreifen, jedoch sind diese streitbar und somit nicht für als Richtlinie zur Beantwortung der Frage ausreichend.

Relevanz und Anfänge der Game Studies

Warum sollte man sich überhaupt wissenschaftlich mit Videospielen auseinandersetzen? Ein offensichtlicher Grund dafür ist natürlich die kulturelle Relevanz, die sie heutzutage erreicht haben. Der Videospiegelmarkt hat weltweit im Jahr 2018 34 Milliarden Dollar Umsatz gemacht und somit sogar den Markt der Streamingdienste übertroffen.¹ Doch natürlich gibt es noch genügend andere Gründe als Popularität.

Die inoffiziellen Anfänge der Game Studies liegen im Jahr 2001, da in diesem Jahr die erste akademische Konferenz bezüglich Computerspiele in Kopenhagen stattfand. Zudem wurde zu diesem Zeitpunkt auch erstmals das noch heute bestehende Magazin „Journal of Computer Game Research“ veröffentlicht. In dieser ersten Ausgabe schreibt Espen Aarseth in dem Artikel „Computer Game Studies, Year One“, dass vor allem auf Multiplayer ausgelegte Videospiele soziale und ästhetische Aspekte auf eine Weise kombinieren, wie es die traditionellen Massenmedien nie möglich wäre.² Er sieht dabei diese Vereinigung aus Ästhetik und Sozialisierung als möglicherweise größte Innovation der Zuschauerstruktur seit der Erfindung von Chören vor tausenden von Jahren. Ein Spiel sei gleichzeitig Objekt und Prozess und dementsprechend weder lesbar wie Texte noch hörbar wie Musik. Dementsprechend sieht er Game Studies als Chance ästhetische, kulturelle und technische Aspekte in einer einzigen Forschungsrichtung zu vereinen, da es nicht ausreiche Videospiele in bereits bestehenden Disziplinen zu betrachten wie Medienwissenschaften, Soziologie oder Literaturwissenschaften. Computerspiele seien möglicherweise das reichste kulturelle Genre, das es bis jetzt gab, und daher müsste dringend ein passender methodischer Zugang zu ihnen gefunden werden. Nach fünf weiteren Jahren stellt Constance A. Steinkuehler in ihrem Beitrag in einem weiteren neuen Magazin „Games and Culture“ die drei Hauptaspekte der Game Studies heraus.³ Diese bestünden aus Problemlösung, der Betrachtung von natürlich vorkommenden online

¹ https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/?guccounter=1&guce_referrer_us=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_cs=2rnbMmytOukzpz2sMib1qA

² Espen Aarseth, „Computer Game Studies, Year One“, in the international journal of computer game research Volume 1 Number 1, 2001.

³ Constance A. Steinkuehler, „Why Game (Culture) Studies Now?“ in Games and Culture Volume 1 Number 1, 2006.

Lernumgebungen und von Kultur und kulturellen Artefakten. In diese kulturelle Betrachtung fällt auch die Zentrale Frage, ob Videospiele heute eine eigenständige Kunstform sind.

Technische Entwicklung

Obwohl Videospiele vor allem als ein Phänomen der heutigen Zeit angesehen werden, liegen ihre Anfänge bereits beinahe 50 Jahre zurück, denn Anfang der 1970er kamen nicht nur die ersten Arcade-Spieleautomaten in Mode, sondern auch die erste Spielekonsole, die Magnavox Odyssey, deren Entwicklung durch Ralph Bear bereits 1968 begann, wurde veröffentlicht. Im gleichen Jahr erschien auch das allseits bekannte „Pong“. Die Konsolen dieser Zeit waren fest verdrahtet, man konnte also nur ein nicht austauschbares Spiel auf ihnen spielen. Grafisch waren nur 2D-Pixelgrafiken umsetzbar. Ab 1977 erfolgte dann ein Zugang für größeres Publikum – die ersten Heimcomputer wie der Apple II, Commodore PET 2001 oder Atari 400 wurden hergestellt. In den beiden darauffolgenden Jahren erschienen auch Konsolen mit austauschbaren Spielen, sogenannten Cartridges. 1981 wurde zudem der IBM-PC veröffentlicht. Auch der Beginn der DOS-Spiele begann in diesem Zeitraum, wobei dafür Speichermedien von 80 bis 1200 kiB (10-150 KB) verwendet wurden. Ab 1985 traten dann Konsolen mit 8-Bit Mikroprozessoren auf den Markt, darunter das Nintendo Entertainment System und dem Sega Master System, aber auch die Heimcomputer wurden weiterentwickelt, die neuen Speichermedien des 16 oder 32-Bit-Commodore Amiga umfassten bereits 360-1400 kiB (45 – 180 KB). 1991 erschienen mit der Sega Mega Drive und dem Super Nintendo auch die ersten Konsolen mit 16-Bit-Mikroprozessoren. Im Jahr 1989 folgten dann mit der Veröffentlichung des GameBoy und des Atari Lynx auch die ersten 8-Bit-Handhelds. Nachdem einige Zeit vergangen war, wurden mit der Playstation (1994), der N64 (1996) und der Sega Dreamcast (1998) die ersten 3D-fähigen Konsolen hergestellt. Dabei sticht die Playstation besonders hervor, denn obwohl sie im Gegensatz zu ihren Konkurrenten nur ein 32-Bit System aufweist (64-Bit für die N64 und 128-Bit für die Dreamcast), konnte sie mit CDs, die 650-900 MB Speicherkapazität hatten und einer Renderleistung von einer Millionen Polygone pro Sekunde glänzen. Weit aus übertroffen wurde dies von der nächsten Konsolengeneration, die im Jahr 2000 mit der Playstation 2, der Xbox und dem Gamecube aufwartete. Sie alle sind 128-Bit-Systeme, deren Spiele meist auf 2,5 bis 3D-Grafiken ausgelegt waren, da diese Konsolen

rund 66 Millionen Polygone pro Sekunde rendern konnten.⁴ In etwa diesem Zeitraum beginnt auch die Debatte, ob Videospiele Kunst sein könnten.

In der folgenden Tabelle sind alle relevanten Konsolen von 1985 bis 2017 mitsamt ihren technischen Spezifikationen aufgeführt. Diese Daten wurden von Eric Arnol-Martin zusammengetragen, der diese auf der Website videogames101.net veröffentlichte.⁵

Konsole	Erscheinungsjahr	Technische Details
Nintendo Entertainment System	1985	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: Nintendo 2A03 8 bit processor running at 1.79MHz • Main Ram: 2 KB • Palette: 48 colors and 5 grays in base palette; red, green, and blue • Sprite sizes: 8x8 and 8x16 pixels • Maximum onscreen sprites: 64
Sega Genesis	1989	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: 16-bit Motorola 68000 running at 7.61 MHz • Ram: 64 KB • Resolution: Most games used 320x224 pixels. • Palette: 512 Colors • Vram: 64 KB
Super Nintendo	1991	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: WDC 65C816 16 bit processor running at 3.58 MHz, with 16 KB of RAM • Resolution: Most games used 256x224 pixels. • Palette: 32,768 Colors • Maximum onscreen sprites: 128
Sega Saturn	1994	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: Two 32-Bit RISC SH2 running at 28.6 MHz • Palette: 16.77 Million Colors • CD Drive: 2x. Data Transfer Rate: 150 KB/sec
Sony Playstation	1995	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: 32-bit R3000A RISC running at 33.9 MHz • Ram: 16 Mbits • Vram: 8 Mbits • Palette: 16.7 million colors • Resolution: 256 x 224 - 740 x 480
Nintendo 64	1996	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: MIPS 64-bit RISC CPU • CPU Clock Speed: 93.75 MHz • Memory: RAMBUS D-Ram 36 Mbits • Graphics Processing Functions: Z buffering, anti-aliasing, realistic texture mapping • Resolution: 256 x 224 - 640 x 480 dots
Sega Dreamcast	1999	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: 128-Bit Hitachi SuperH4 RISC • CPU Clock Speed: 200 MHz • RAM: 26MB • Graphics Processor: NEC PowerVR Series 2
Sony Playstation 2	2000	<ul style="list-style-type: none"> • CPU: 128-Bit Hitachi SuperH4 RISC • CPU Clock Speed: 200 MHz • RAM: 26MB

⁴ Vgl. der Informationen dieses Abschnitts: Steven L. Kent, The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched out lives and changed the world, Three Rivers Press, 2010.

⁵ <http://www.videogames101.net/videogame.htm>

		<ul style="list-style-type: none"> Graphics Processor: NEC PowerVR Series 2
Nintendo Game Cube	2001	<ul style="list-style-type: none"> MPU (Micro Processing Unit): Custom IBM Power PC Gekko running at 485 Mhz Main Memory Bandwidth: 2.6GB/second
Microsoft Xbox	2001	<ul style="list-style-type: none"> CPU Type: Intel Pentium 3 Processor technology CPU Clock Speed: 733Mhz Memory: 64MB of RAM
Microsoft Xbox 360	2005	<ul style="list-style-type: none"> CPU: Custom IBM PowerPC based CPU with 3 symmetrical cores running at a whopping 3.2 GHz each. Video Card: Custom ATI Graphics Card with 10 MB of embedded DRAM. Memory: 512 MB Built-in Ethernet port, 4 controller ports, and 3 USB 2.0 ports. Supports DVDs, DVD-R/RW, CDs, MP3 CDs, and photo CDs.
Nintendo Wii	2006	<ul style="list-style-type: none"> CPU: IBM PowerPC CPU with 90nm SOI CMOS process. Graphics: ATI Hollywood GPU Internet: Wireless 802.11b/g compatible RAM: 512 MB Ports: 2 USB, 4 GameCube, and 1 SD Memory bay.
Sony Playstation 3	2006	<ul style="list-style-type: none"> CPU: Cell Processor with 7 PowerPC-base Cores each running at 3.2 GHz GPU: RSX running 550 MHz Memory: 256MB XDR Main RAM and 256MB GDDR3 VRAM Ports: 6 USB 2.0 ports and 1 SD Memory bay. Additional Storage: Removable hard drive compatible.
Nintendo Wii U	2012	<ul style="list-style-type: none"> CPU: 1.24 GHz Tri-Core IBM PowerPC "Espresso" processor. Graphics: AMD Radeon 550MHz GX2 GPGPU Internet: Wireless 802.11b/g/n compatible Ports: 2 USB, 1 SD Memory bay, and 1 HDMI video output port.
Sony Playstation 4	2013	<ul style="list-style-type: none"> CPU: AMD 1.6GHz 8 Core CPU GPU: AMD APU with 8GB GDDR5 dedicated VRAM Memory: 256MB DDR3 RAM, 8GB GDDR5 VRAM Ports: 2 USB 3.0 ports, 1 Ethernet port, and 1 HDMI Output port Additional Storage: Removable hard drive compatible.
Xbox One	2013	<ul style="list-style-type: none"> CPU: AMD 1.75GHz 8 Core CPU GPU: AMD APU with 5GB dedicated VRAM Memory: 8GB DDR3 RAM Ports: 3 USB 3.0 ports, 1 Ethernet port, and 1 HDMI Output port Additional Storage: Upgradable internal hard drive storage and removable hard drive support.
Nintendo Switch	2017	<ul style="list-style-type: none"> CPU/GPU: Nvidia customized Tegra processor Ports: 1 HDMI Output port Additional Storage: removable hard drive support⁶

⁶ <https://www.nintendo.com/switch/tech-specs/>

Argumentationen im Bezug zur technischen Entwicklung

„Emotion Engine“? I don't think so, Jack Kroll (2000)

Einer der frühesten zu findenden Artikel, der sich mit der Frage, ob Videospiele Kunst seien, stammt aus dem Jahr 2000 vom Journalisten und Film Kritiker Jack Kroll und wurde in der amerikanischen Zeitschrift „Newsweek“ veröffentlicht.⁷

Noch bevor Kroll mit tatsächlichen Argumenten aufwartet, die für oder gegen Videospiele als Medium der Kunst sprechen würden, fragt er, warum genau es den „game wizards“ eigentlich so wichtig sei, dass Videospiele als Kunst gelten. Ob sie nicht einfach mit ihren 7 Milliarden Dollar Umsatz zufrieden sein könnten. Er erkennt daraufhin zwar den technischen Fortschritt an, der in der Branche stattgefunden hat, und gesteht ein, dass Spiele in vielerweise Spaß machen und lohnend sein können, doch sein zentrales Argument ist, dass Videospiele niemals die emotionale Komplexität erreichen können, die Kunst ausmacht. Im Speziellen deshalb, da die 3D-Models der Menschen in Spielen in ihrer Mimik und Ausdrucksweise nicht an die verschiedenen Nuancen echter Menschen heranreichen könnten. Warum sollte man Menschen virtuell erschaffen, wenn sie doch schon real existieren und man sie auch einfach filmen kann? Eine Lara Croft wäre schlichtweg nicht mit Sharon Stone zu vergleichen und jeder, der von Croft erregt würde, stecke in großen Schwierigkeiten. Beim damaligen Stand der Videospiegelgrafik sollte dies niemanden überraschen, das Argument könnte heutzutage allerdings Gültigkeit verlieren, wenn man die Darstellung Lara Crofts zur Veröffentlichung des Artikels gegen ihren letzten Auftritt in Shadow of the Tomb Raider gegenüberstellt:



⁷ <https://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675>

⁸ Lara Croft in Tomb Raider IV (1999), Bildquelle: <https://www.moviepilot.de/news/ich-die-flucht-vor-mumien-tomb-raider-4-150640>

⁹ Lara Croft in Shadow of the Tomb Raider (2018), Bildquelle: <https://www.giga.de/spiele/shadow-of-the-tomb-raider/tests/shadow-of-the-tomb-raider-im-test-mit-schlamm-schuld-und-schatulle/>

Kroll endet mit der Aussage, dass Computerspiele eine Welt voller manipulativer Mechaniken erschaffen, denen die Katharsis und Offenbarung von Kunst fehlt und weist auf die Gefahren hin, die dieses vor allem für junge Menschen reizvolle Medium mit sich bringt.

Games, the New Lively Art, Henry Jenkins (2005)

Henry Jenkins, Professor der Kommunikation, Journalistik, Cinematischen Künste und Bildung and der University of Southern California¹⁰, veröffentlichte 2005 den Artikel „Games, the New Lively Art“.¹¹

Er beginnt mit der Feststellung, dass sich Videospiele in den letzten 30 Jahren vom primitiven Pong zu der Raffinesse eines Final Fantasy entwickelt haben, dessen packende Geschichte zusammen mit der cineastischen Graphik beinahe über 100 Stunden Gameplay bieten. Dieser Wandel von inhaltslosen Regeln zu Spielen mit cineastischem Charakter und moralischen Geschichten, sei nur durch die Innovation der Technik, als jüngstes Beispiel der Veröffentlichung der Konsolen PlayStation 2, Xbox und des Nintendo Game Cubes, und somit bessere Ressourcen für die entsprechenden Game Designer ermöglicht worden. Aufgrund dieser neuen Entwicklungen und somit beinahe unendlichen Möglichkeiten der Gestaltung, würden sich Game Designer gezwungenermaßen nicht mehr nur als „Techniker“ sehen, sondern müssten und würden auch ihre neue Rolle als Künstler annehmen und in Erwartung genau dieser technischen Durchbrüche, hätte die Industrie begonnen, sich auf das kreative Potenzial des Mediums zu fokussieren. Insgesamt würden Spiele neue ästhetische Erfahrungen und eine Welt der Innovation und des Experimentierens ermöglichen. Kritisch bringt er dabei zum Ausdruck, dass der Marktdruck, der mittlerweile in der Videospielebranche herrsche, dürfe allerdings keine Entschuldigung für fehlende Experimente oder Innovation der Game Designer sein, wenn Spiele als zeitgenössische Kunst angesehen werden sollen. Bezüglich des wiederkehrenden Vergleichs zu Filmen als Kunst, stellt Jenkins die These auf, dass diese beiden Medien sich bereits gegenseitig beeinflussen, anstatt dass nur Videospiele von Filmen inspiriert seien. Beide würden zudem ähnliche Merkmale aufweisen, da auch Filme in ihren Anfängen nicht direkt als Kunst angesehen wurden. So würde für Videospiele die gleiche Kritik des Hangs zur Brutalität und der Erotik angebracht werden. Zudem würden sie genauso für ihre Marktorientierung und den technischen Hintergrund kritisiert. Heutzutage herrsche allerdings

¹⁰ <http://henryjenkins.org/aboutmehtml>

¹¹ Henry Jenkins, "Art Form for the Digital Age" (Technology Review, September/October 2000); auch: Henry Jenkins, "Games, the New Lively Art", Handbook for Video Game Studies (Cambridge: MIT Press).

gerade unter Jugendlichen die gleiche Begeisterung für Videospiele wie in der Vergangenheit für Filme. Vor allem für Stummfilme zieht Jenkins Parallelen zu Videospiele: Stummfilme würden eine Welt erschaffen, in der jedem Objekt und jedem gut platziertem Schatten Bedeutung zugeschrieben werden kann. Es sei eine Kunst des atmosphärischen Designs und Videospiele hätten dieses Medium bereits überholt, wenn es darum ginge, expressive und fantastische Umgebungen zu erschaffen, die eine starke Stimmung vermitteln zu mögen und zudem Neugier und Belustigung wecken, die uns dazu motivieren zu erkunden und zu erforschen. Dabei fingen Game Designer im Gegensatz zu Filmemachern allerdings mit einer komplett leeren Leinwand an: Jedes Element ist da, wo es ist, weil es jemand bewusst dort platziert hat. Es gäbe also für diese Elemente im Kontrast zu denen aus Filmen keine Entschuldigung, nicht unsere Vorstellungskraft zu wecken, unsere Emotionen zu formen oder Bedeutung zu tragen. Das größte Problem, das Jenkins mit Videospiele hat, sei allerdings nicht deren oftmals angeprangerte Brutalität, sondern dass noch zu viele von ihnen banal, vorhersehbar und formelhaft aufgebaut wären. Würde sich dies ändern und immer wieder Innovation stattfinden, so könnten Videospiele zur größten Kunstform der Geschichte werden.

Chronologisch folgt auf diese Argumentation die Erscheinung der nächsten Konsolengeneration, die von der Xbox 360 und der Playstation 3 geprägt ist. Beide sind 128-Bit-Systeme mit erheblich besserer Leistung, was die Verarbeitung von Polygonen pro Sekunde betrifft. Dabei bringt es die Playstation 3 auf 275 Millionen Polygone pro Sekunde, die Xbox 360 schafft sogar 500 Millionen Polygone pro Sekunde.

Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form, James Paul Gee (2006)

Wie aus dem Titel des Artikels von James Paul Gee¹² unschwer zu erkennen ist, unterstützt er die These, dass Videospiele Kunst seien. In seinem Beitrag, der in der ersten Ausgabe des Games and Culture Magazins erschien, liefert er dafür verschiedene Argumente, die damit gleichzeitig die Relevanz von Game Studies verdeutlichen sollen.

In seiner Argumentation spielen vor allem sogenannte Story Elemente eine Rolle. Er erklärt, dass in dem Spiel „Tetris“ beispielsweise die Blöcke nur Formen ohne Bedeutung wären. Im

¹² James Paul Gee, „Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form“, in Games and Culture Volume 1 Number 1, 2006.

Prinzip bestünden alle Videospiele aus Regeln, die die erlaubten Formen, Bewegungen und deren Kombination spezifizieren. Sobald diesen Formen allerdings eine Bedeutung zugeschrieben wird, bekommen Spiele Story Elemente. Also Beispiel führt er dabei das Spiel „Castlevania“ auf, in dem eine bestimmte Form eine Schatztruhe oder einen Wasserbereich symbolisieren kann und eben nicht nur ein beliebiges Viereck. Diese Story Elemente frei zu generieren sei aus drei Gründen besonders wichtig; Erstens helfe das Zuordnen einer Form zu deren Bedeutung dabei festzustellen, wie das Objekt in den Köpfen der Spieler aussehen oder klingen sollte. Dies spielt nicht nur für Game Designer eine Rolle, sondern auch für den Spieler, da so Atmosphäre, Sound und Look des Spiels erschaffen werden. Als zweiten Grund gibt Gee an, dass Menschen generell diese Story Elemente bräuchten und sich ohne sie verloren fühlten. Man wolle stets versuchen, Dinge zu interpretieren, als wäre man Teil einer Geschichte, selbst wenn man die gesamte Geschichte noch nicht kenne. Der dritte Grund für die Wichtigkeit von Story Elementen sei, dass durch die Verbindung der immanent in einem Spiel enthaltenen Regeln und der Story Elemente verschiedene Geschichten in nur einem Spiel entstehen können. Selbst wenn ein Spieler alles macht, was es in einem Spiel wie „Castlevania“ zu machen gibt, so werden doch nie 2 Spielverläufe exakt gleich sein. Ob man das Spiel nun in unterschiedlichen Reihenfolgen erkundet oder Bosse auf verschiedene Weisen besiegt, erschafft immer wieder eine Abänderung der Geschichte, wie sie vom Game Designer ausgelegt ist oder von anderen Spielern erlebt wurde. Somit können laut Gee „real-virtual stories“ entstehen. Durch diese real-virtual stories wäre eine neue Performance-Kunstform entstanden, die von Game Designern und Spielern co-produziert würde. Diese Kunstform habe das Potenzial Freude, Lernen, Reflektion und Leben in erweiterter Form auf eine Weise, die von Kunst erwartet werden kann, zu vereinen.

Video Games Can Never Be Art, Roger Ebert (2010)

Der Filmkritiker Roger Joseph Ebert, geboren im Jahr 1942 und 2013 gestorben¹³, brachte seinerseits im Jahr 2010 seine eigene Sicht auf die Frage, ob Videospiele Kunst sind oder sein könnten, in dem auf seiner Website erschienenen Artikel „Video Games Can Never Be Art“ zum Ausdruck.¹⁴ Seine Argumentationsstruktur ist dabei so aufgebaut, dass er auf einen Vortrag von Kellee Santiago, einer Game Designerin und Produzentin, eingeht und ihren Argumenten nach und nach widerspricht, um so die These, dass Videospiele durchaus ein Medium der Kunst

¹³ <https://www.rogerebert.com/>

¹⁴ <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

sind, zu entkräften. Eines Eberts zentraler Argumente lautet dabei: “No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great poets, filmmakers, novelists and poets.”¹⁵ Es gibt also seiner Aussage nach kein Spiel, das es wert wäre in einer Reihe mit beispielsweise Goethe, Hitchcock und Orwell in einem Atemzug genannt zu werden. Auch das Argument Santiagos, dass sich bildende Kunst auch erst von Steinzeitmalereien zu ihrer jetzigen Größe entwickeln musste, sieht Ebert nicht als ausreichend, um zuzustimmen, dass Videospiele wenigstens in der Zukunft Kunst sein könnten, da diese noch immer weit vom Stadium der Steinzeitmalerei entfernt wären. Des Weiteren nennt Ebert einen offensichtlichen Unterschied von (Video-)Spielen zu Kunst: Man kann ein Spiel gewinnen, Kunst jedoch nicht. Und sobald ein „Spiel“ ohne Regeln oder ein klares Ziel entwickelt wird, kann man zwar noch von der Repräsentation einer Geschichte sprechen, jedoch nicht mehr von einem echten Spiel. Mit dieser Aussage spielt er auf „Flower“ (2009), dem Vorgänger des Indie-Spiels „Journey“ (2012) an. Diese beiden Spiele kann man nicht gewinnen, nur erleben und somit durchspielen. Dazu aber mehr unter dem Abschnitt „Relevante Beispiele“. Auch die Grundmotivation des Mediums Videospiele, das Publikum zu berühren, reiche nicht aus. Schließlich sei diese Motivation auch in der hohen und in der Trivilliteratur vorhanden, doch beide würden nicht den gleichen künstlerischen Grad erreichen. Abschließend erwähnt er die letzte Folie der Präsentation von Santiago, auf denen sich sechs Kreise mit den Worten „Development, Finance, Publishing, Marketing, Education, and Executive Management“ finden. Ohne es auszuformulieren, wird diese Folie als Argument genutzt, um die Profitorientierung aller Videospieldevelopler zu zeigen und natürlich kann man keine Kunst erschaffen, wenn man nur auf Gewinn aus ist. Dass die Filmindustrie, deren Machwerke er unverkennbar als Kunst akzeptiert, vermutlich genau die gleichen sechs Kreise bei ihren Projektplanungen verwendet, unterschlägt er dabei.

Almost Art, Michael Samyn (2011)

Der Artikel „Almost Art“ von Michael Samyn erschien 2011 als Blogpost des Escapist Magazines¹⁶ und beschreibt, wie der Titel bereits vermuten lässt, eine sehr differenzierte Erörterung der Frage, ob Videospiele Kunst sind. Diese Diskussion wird laut Samyn nur durch den technischen Fortschritt ermöglicht, denn dadurch können Videospiele immerhin so aussehen und sich so anhören wie Kunst. Sein größter Kritikpunkt ist, dass es in Kunst um

¹⁵ Ebd. Dieses Zitat wurde inklusive der Doppelnennung von „poets“ direkt aus dem Artikel entnommen.

¹⁶ http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art

etwas geht – in Videospiele nicht. („Art is about something. Games are not.“) Er äußert zudem ein ähnliches Argument wie Ebert, nämlich dass im Vergleich zu Filmen, Literatur und Musik Spiele kaum Relevanz hätten, begründet diese allerdings damit, dass sie unter der künstlerisch scheinenden Oberfläche nur als Gerüst für zielorientierte, regelbasierte Erfahrungen bieten würden, genau wie Spiele, die nicht für digitale Medien ausgelegt sind. Sie hätten zwar Potenzial, haben aber ihre Rolle als Kunstform noch nicht angenommen. Das läge daran, dass die meisten Videospiele das Gameplay weitaus höher werten als die Geschichte, die sie erzählen wollen. Dies war in der frühen Ära der Videospiele akzeptabel, da die technische Entwicklung nichts anderes zuließ. Heute solle man aber, wenn etwas realistisch dargestellt werden kann, auch etwas darüber zu sagen haben.¹⁷ Durch das bereits erwähnte Potenzial, das in diesem Medium stecke, wäre der Status als Kunstform für Samyn durchaus wünschenswert, um so möglicherweise die größten Kunstwerke aller Zeiten erschaffen zu können. Im Gegensatz zu anderen Oppositionellen der „Videospiele sind Kunst“-These hält er die Interaktivität nicht für hinderlich, sondern geradezu notwendig, um die „Zuschauer“ als aktives Element in das Kunstwerk einzubinden, sodass sie nicht mehr nur als Beobachter fungieren und somit eine Unvorhersehbarkeit entsteht und folglich näher am echten Leben wäre als irgendeine andere Kunstform. Er betont dabei, dass um erst einmal Kunst zu werden, die Planung eines Spiels umgekehrt funktionieren muss, als sie es jetzt tut: Die Geschichte oder Aussage muss der zentrale Kern eines Spiels sein, nachdem dann dazu passend das Gameplay entwickelt wird. Er erkennt aber abschließend auch an, dass sich dazu erst der Rahmen der Produktion ändern müsste. In einem strikten Zeitplan, der nur auf Effizienz aus ist, kann sich keine Kunst entwickeln.

Do you consider video games as an art?, Paul Gregorczyk (2018)

Auf der Website Quora veröffentlichte Paul Gregorczyk, der in Journalistik und Online-Journalistik seinen Masterabschluss an der Maria Curie-Sklodowska Universität erlangte, eine ausführliche Antwort auf die Frage, ob er Videospiele als Kunstform ansähe.¹⁸ Auch er beginnt damit, verschiedene Kunstdefinitionen zu erörtern, ohne zu einem bestimmten Ergebnis zu kommen, woraufhin er auf frühere Argumentationen der These eingeht. Darunter ist auch der Artikel Roger Eberts zu finden, dem vor allem die Interaktivität der Spiele ein Dorn im Auge

¹⁷ Wenn man beispielsweise ein Kriegsszenario realistisch präsentieren kann, sollte man auch entweder eine Moral mitgeben können oder wenigstens Verantwortung für seine Darstellung übernehmen.

¹⁸ <https://www.quora.com/Do-you-consider-video-games-as-an-art>

war, wenn man sie als künstlerisches Medium ansehen wollte, woraufhin Gregorzcyk jedoch entgegensetzt, dass Regeln und Entscheidungen ein Spiel nicht hinderten Kunst sein zu können. Diese seien vorsätzlich eingebracht und würden daher nur eine andere Form von Kunst erzeugen. Auch die These des Spieleentwicklers Hideo Kojima wird aufgegriffen. Diese besagt, dass die Entwicklung von Videospiele eher einer Dienstleistung gleichkommt als einem künstlerischen Prozess, da obwohl Videospiele zwar künstlerische Elemente enthalten, sie jedoch allen Spielern 100% Zufriedenheit bieten wollen, während Kunst diesen Anspruch nicht habe. Zudem stellt Gregorzcyk den (in den USA) legalen Status von Videospiele dar. Der US Supreme Court urteilte bereits 2011, dass Videospiele den gleichen Schutz der Verfassung genießen wie Bücher, Dramen oder Filme. Die Begründung lag darin, dass sie genau wie die anderen genannten Medien Ideen und soziale Botschaften mit Hilfe bekannter literarischer Verfahren verbreiten.¹⁹ Somit ist in den Vereinigten Staaten von Amerika der Kunststatus von Videospiele legal gesichert.

Gregorzcyk beginnt daraufhin, seine eigenen Argumente vorzustellen. Die zentrale Geschichte, gut geschriebenen Charaktere und Musik eines Videospiele könnten durchaus als Kunst angesehen werden, werden aber vom Gameplay verwässert. Es gäbe Spieler, die sich durch ein Spiel regelrecht von Cutscene zu Cutscene quälen: Die Kunst ist die Belohnung für das Hindernis des Spieles. Dass Gameplay insgesamt hinderlich wäre, glaubt Gregorzcyk jedoch nicht, denn Interaktion sei wichtig, um Kunst zu verstehen. Man müsse sich intensiv mit ihr auseinandersetzen, bei Videospiele sei das umso mehr der Fall, denn sie sind das einzige Medium, das erlaubt, die Vision des Entwicklers aktiv mitzugestalten. Für sich stellt er fest, dass sobald man jemandes Werk betrachten kann und dabei bestimmte Emotionen geweckt oder Reaktionen hervorgebracht werden, man von Kunst sprechen kann, was sowohl bei anerkannten künstlerischen Medien, als auch bei Videospiele der Fall ist. Der Vergleich, der immer wieder zwischen Filmen und Videospiele gezogen wird, hinkt laut Gregorzcyk, denn Filme seien kalkuliert. Der komplette Inhalt wäre kontrolliert, nur die Interpretation sei frei von Kontrolle. Bei Spiele hingegen läge die Freiheit beim Spieler: Welche Wege werden gegangen? Welche Dialoge werden gewählt? Was für ein Spielstil wird an den Tag gelegt?

Abschließend betont er, dass Gameplay der Videospiele als Kunst keineswegs im Weg stünde, denn seine Funktion ist es nicht, dem Spieler etwas mitzuteilen, sondern ihn selbst sprechen zu lassen. Dies gelänge allerdings nur, wenn Gameplay und Inhalt des Spieles auch

¹⁹ <https://www.nytimes.com/2011/06/29/arts/video-games/what-supreme-court-ruling-on-video-games-means.html>

ineinandergriffen und nicht wie zwei getrennte Objekte behandelt würden: „Games that have gameplay and story going separate ways works against calling video games an art.“

Relevante Sonderfälle

Interaktive Filme und Motion Capture

Der Begriff des Interaktiven Films ist mehrdeutig und kann sich auf äußerst verschiedene kulturelle Objekte beziehen. Man kann dabei zwei große Kategorien unterscheiden: Interaktive Filme und Film-Spiele. Dabei bezeichnen interaktive Filme einen Film, der aus sogenannten live action Szenen, also im traditionellen Sinne gefilmten Szenen, besteht und bei dem man eine Entscheidungsmöglichkeit bekommt, wie die Geschichte weitergehen soll, woraufhin die nächste vorgefilmte Szene abgespielt wird. Film-Spiele fügen trotz des ähnlichen Konzepts der Entscheidungsfreiheit in einer Geschichte noch das Element der Regeln und der Wege, um Spieler-Performance zu messen dazu.²⁰ Zudem sind die Szenen, die nicht interaktiv sind, sondern filmischen Charakter haben, nicht mit realen Menschen gefilmt. Sie wurden stattdessen mit der gleichen Spiel-Engine wie der Rest des Spiels entwickelt, sie sind folglich auch in (meist) 3D Grafik. Dabei werden sie jedoch größtenteils nicht live gerendert, sondern befinden sich bereits gerendert auf dem Speichermedium und müssen nur abgespielt werden. Diese Szenen bezeichnet man als Cutscenes, deren Vorbild tatsächlich aus den Interaktiven Filmen im klassischen Sinne stammt. Im Nachfolgenden soll die Bezeichnung „Interaktiver Film“ für Film-Spiele stehen.

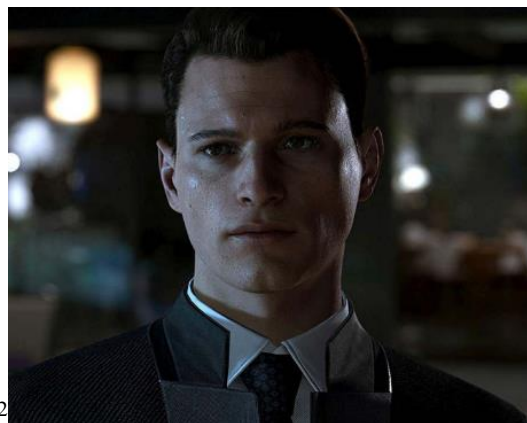
Nachdem viele Argumente der Debatte, ob Videospiele Kunst seien, sich auf den Vergleich zu Filmen berufen, bleibt die Frage, in welche Kategorie dieses Misch-Genre fällt. Mit „Fahrenheit“ (2005) lieferte das Entwicklerstudio Quantic Dream den ersten Prototypen dieses Genres. Regisseur David Cage äußerte sich dazu:

„We wanted to allow the player to play physically with the story. [...] We wanted also to create a couple of emotional situations where you would have moral choices. And most of all, we wanted to break with old game paradigms: game mechanics, no weapons, no cars, no puzzles, just choices.“²¹

²⁰ Vgl. Jonathan Lessard, Fahrenheit and the premature burial of interactive movies, *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*. 2009; S. 196

²¹ <https://www.eurogamer.net/articles/quantics-david-cage-talks-fahrenheit-blog-entry>

In diesem Falle wird also mit den traditionellen Spielelementen gebrochen, um den Fokus auf die Geschichte zu legen. Laut Ebert wäre genau dies das ausschlaggebende Kriterium, um die Interaktiven Filme von Quantic Dream, denen nach „Fahrenheit“ auch noch „Heavy Rain“ (2010), „Beyond: Two Souls“ (2013) und „Detroit Become Human“ (2018) folgten, nicht mehr als Spiele zu betrachten, sondern sie nur noch als Repräsentation einer Geschichte anzusehen. Hier tritt aber ein Problem auf. Quantic Dream bricht zwar mit traditionellen Spielelementen, verwirft aber nicht alle Mechaniken, die dem Gameplay zuzuschreiben wären. Die Geschichten der interaktiven Filme lassen sich nämlich nicht nur durch Entscheidungen beeinflussen, die in aller Ruhe und wohlüberlegt getroffen werden können. Es gibt genauso Szenen, die über die sogenannte Quick-Time-Mechanik beeinflusst werden und somit den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Bei Quick-Time-Events erscheinen auf dem Bildschirm Symbole von bestimmten Tasten eines Controllers oder einer Tastatur, woraufhin der Spieler nur ein kurzes Zeitfenster hat, um diese Tasten zu drücken. Schlägt dies beispielsweise bei einer Verfolgungsjagd fehl, kann es passieren, dass man als Flüchtender geschnappt wird und somit der Verlauf des Spiels dauerhaft beeinflusst wird. Das Gameplay ist also trotz seiner zurückgenommenen Rolle noch immer von Relevanz, womit Eberts Argument nicht mehr greift. Da man interaktive Filme jedoch auch nicht als klassisches Spiel ansehen kann, befinden sich diese in einer Grauzone – nicht Film, aber auch nicht wirklich Spiel. Durch die Tatsache, dass sie jedoch näher an Filmen sind, die in den Argumentationen immer wieder als Beispiel für ein Medium der Kunst aufgeführt worden, bieten interaktive Filme möglicherweise den fließenden Übergang von Videospiele zu Kunstform. Besonders gut ist bei den Spielen von Quantic Dream auch die grafische Entwicklung jener zu sehen:



²² Fahrenheit (2005), Bildquelle: videogamesbacklog.blogspot.com/2015/01/indigo-prophecyfahrenheit-is-terrible.html

²³ Detroit Become Human (2018), Bildquelle: <https://www.playcentral.de/spiele-news/detroit-become-human/nachfolger-dlcs-sind-denkbar-id74725.html>

Dies würde unweigerlich noch einmal Krolls Hauptargument der fehlenden Menschlichkeit in Videospiele entkräften, jedoch nicht nur durch die besser darstellbaren Mimiken und die realistischeren Proportionen der Charaktere. Eine weitere Besonderheit der interaktiven Filme ist, dass alle Bewegungen und Gesichtsausdrücke der Charaktere über Motion Capture erfasst wurden: echte Menschen haben für diese Spiele alle möglichen Szenen schauspielerisch umgesetzt. Deren Bewegungen und Mimik wurde technisch erfasst und somit musste nur noch das jeweilige 3D-Modell für die Charaktere erstellt werden. Der Vorteil daran ist natürlich, dass man die jeweiligen Schauspieler, die gleichzeitig auch als Sprecher fungieren, nicht mehr nach ihrem Aussehen casten muss, sondern sie virtuell so gestalten kann, wie das Design des Spiels es vorgibt. Dieses Verfahren wird auch in der Filmindustrie seit Jahren angewendet, um beispielsweise die Na'vi aus Avatar (2009) oder den Hulk im Marvel-Universum ihr charakteristisches Aussehen zu verleihen, ohne dass sie dabei echte Bewegungen oder Ausdruck verlieren. Dabei verschwimmt nicht nur die Grenze zwischen Film und interaktivem Film, denn auch andere Spiele nutzen dieses Verfahren (ein Beispiel wäre God of War (2018)). Erstaunlich ist, dass mittlerweile auch bekannte Schauspieler ihr Können für Videospiele zur Verfügung stellen: Ellen Page und Willem Dafoe in Beyond: Two Souls (2013), Keanu Reeves in Cyperpunk 2077 (voraussichtlich 2020) oder Mads Mikkelsen und Norman Reedus in Death Stranding (2019) sind nur einige bekannte Namen, die sich in der Welt der Videospiele präsentierten. Obgleich man nicht sagen kann, ob Schauspieler von Auftritten in Videospiele nur finanziellen Nutzen ziehen wollen oder tatsächlich hinter der jeweils erzählten Geschichte stehen, ist unmöglich zu sagen. Was sich sagen lässt, ist, dass die Scheu vor dem Medium gewichen ist und als ernstzunehmend genug wahrgenommen wird, um darin aufzutreten.

Art-Games

Im Gegensatz zu Interaktiven Filmen wollen art games nicht zwangsweise das Erlebnis eines Films simulieren. Sie zeichnen sich allerdings in ähnlicher Weise dadurch aus, dass die Spielmechaniken eher in den Hintergrund gestellt werden, während die Story, das ästhetische Wirken des Videospiele oder auch nur das Vermitteln einer Emotion die Hauptrolle einnimmt. Ein Paradebeispiel dessen ist „Journey“ (2012) der Nachfolger des von Eberts so stark kritisierten „Flower“ (2009).



In „Journey“ hat der Spieler bis auf die Regeln der Physik und der möglichen Bewegungen keinerlei Anweisungen oder Regeln, die er befolgen muss. Stattdessen beginnt das Spiel ohne Karte mit dem Spieler einsam in einer Wüste, dabei ist es mit Online-Zugang möglich, auf einen anderen Spieler zu treffen, ohne dass dieser wüsste, wer der jeweils andere Mensch ist. Sie können dabei auch nicht mit Worten kommunizieren. Laut Jenova Chen, die bei diesem Spiel als creative director tätig war, wurde genau das beabsichtigt: „Removing [communication] is a trust-building exercise. If two people struggle through a difficult time, a bond is created between the two. I would rather see two people go through a rollercoaster of emotional rise and fall together, a whole transformation together with another player.“ Wichtig ist also hier vor allem die Reise, die der Spieler durchläuft, wie es der Titel bereits vermuten lässt. Die Frage, ob ein Videospiel ein art game ist, lässt sich kaum objektiv klären. Eine mögliche Liste lässt sich jedoch in dem Wikipedia Artikel „List of videogames considered artistic“ finden.^{25 26}

Sozialadäquanzklausel

Die sogenannte Sozialadäquanzklausel des deutschen Grundgesetzes besagt, dass das Verbreiten oder öffentliche Verwenden von Propagandamitteln oder Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen nur unter bestimmten sozial adäquaten Situationen erlaubt ist. Dazu zählt auch die Verwendung in der Kunst:

Nach § 86 und § 86 a StGB wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft, wer Propagandamittel oder Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen verbreitet oder öffentlich verwendet.

²⁴ Journey (2012), Bildquelle: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/mar/13/journey-ps3-review>

²⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_considered_artistic

²⁶ Obwohl Wikipedia natürlich aufgrund der fehlenden Autoren und ständigen Möglichkeit zur Überarbeitung keine vertrauenswürdige Quelle ist, sind in dieser Liste zu jedem Spiel die Quellen von Reviews durch Videospieldjournalisten oder Kunstkritikern angegeben, sodass zu jedem Spiel einzeln nachlesbar ist, warum es als besonders artistisch angesehen werden kann.

§ 86 Abs. 3 und § 86 a Abs. 3 StGB enthalten jedoch eine so genannte Sozialadäquanzklausel: die Verbote gelten nicht für bestimmte Verwendungen von Kennzeichen in den Bereichen der Wissenschaft und Lehre, der Kunst oder der staatsbürgerlichen Aufklärung, wie auch im Fall dieser Veröffentlichung. Gleichermaßen ist auch das Verwenden von Kennzeichen nicht strafbar, aus denen der unbefangene Beobachter eine Ablehnung der NS-Ideologie erkennen kann.²⁷

Nachdem diese Klausel bisher bereits bei Filmen angewendet wurde, wurde im August 2018 bekannt gegeben, dass nun auch Videospiele von dieser Regelung Gebrauch machen dürfen.²⁸ Im speziellen betrifft dies vor allem Spiele, die in der Zeit des Nationalsozialismus spielen und sich dabei eindeutig gegen diesen Positionieren und dessen Ideologie in keinsten Weise akzeptiert oder verherrlicht. Der prominenteste aktuelle Fall ist das 2019 veröffentlichte Spiel WOLFENSTEIN: YOUNG BLOOD, dessen Vorgänger die verfassungsfreundlichen Symbole für die deutsche Veröffentlichung stets abändern mussten, sodass statt Hakenkreuze beispielsweise Dreiecke zu sehen waren. Die USK-Geschäftsführerin Elisabeth Secker äußerte sich dazu wie folgt: „Durch die Änderung der Rechtsauffassung können Spiele, die das Zeitgeschehen kritisch aufarbeiten, erstmals mit einem USK-Alterskennzeichen versehen werden. [...] Dies ist bei Filmen schon lange der Fall und auch im Hinblick auf die Kunstfreiheit richtigerweise jetzt auch bei Computer- und Videospiele.“²⁹ Damit ist nun definitiv die gesetzliche Stellung von Filmen die gleiche wie von Videospiele, wenn es um die Kunstfreiheit geht und somit zumindest in Deutschland offiziell das Genre Videospiele als künstlerisches Medium anerkannt.

²⁷ <https://www.politische-bildung-brandenburg.de/lexikon/sozialad%C3%A4quanzklausel>

²⁸ <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/hakenkreuze-in-videospielen-usk-kann-verfassungsfeindliche-symbole-in-games-erlauben-a-1222433.html>

²⁹ Ebd.

Persönliches Fazit

Nach dieser ausführlichen Betrachtung der Debatte, die in den letzten beinahe 20 Jahren geführt wurde, bleibt die Feststellung, dass sich die Frage, ob Videospiele Kunst seien, nicht allgemein beantworten lässt, da es stets eine Frage der Definitionen bleibt, die man auf den Begriff der Kunst oder der Videospiele anwendet. Es lässt sich jedoch sagen, dass zumindest rechtlich gesehen, Videospiele mittlerweile den gleichen Schutz der Kunstfreiheit genießen wie Filme oder Literatur. Für mich persönlich steht es außer Frage, dass Videospiele den Status als Kunst innehaben sollten. Sie können durch ihre teilweise große Spiellänge Geschichten überaus tiefgründig erzählen, wobei es für jeden Spieler eine individuelle Geschichte bleibt. Die jeweiligen Entscheidungen und Spielweisen, die der Spieler an den Tag legt, macht das Erlebnis für jede Person einzigartig. Besonders daran ist auch, dass man zu jederzeit voll konzentriert sein muss, um Videospiele zu spielen. Es ist nur bei wenigen Spielen möglich nebenher zu essen, fernzusehen oder im Internet zu surfen, was jedoch bei Filmen kein Problem ist. Persönlich finde ich also Gameplay, solange es zur Geschichte passt und überhaupt eine Geschichte erzählt wird oder überhaupt eine Aussage zu finden ist, absolut förderlich, um Videospiele den Kunststatus zu ermöglichen. Natürlich kann es auch zum Problem werden, wenn Spiele so schwer sind, dass sie ein Großteil der normalen Spieler nicht beenden kann. Somit bleibt dem Spieler das Ende der Geschichte verwehrt. In Zeiten von YouTube ist es allerdings kaum noch ein Problem, trotzdem zu erfahren, wie das Spiel endet. Zudem ist die komplette Welt in Videospiele frei erschaffen und so sind der Kreativität der Game Designer keine Grenzen gesetzt. Inwiefern diese eben genannten Punkte tatsächlich in verschiedenen Spielen umgesetzt werden, ist natürlich von Spiel zu Spiel verschieden. Manche sind demnach mehr oder eben weniger künstlerisch. Man unterscheidet allerdings auch hohe Literatur von Trivialliteratur, deshalb würde doch niemand auf die Idee kommen zu sagen, Literatur sei keine Kunst, da einige Romane den Kriterien für diesen Status nicht entsprechen. Durch die immer weiter fortschreitende technische Entwicklung und somit Verbesserung der Grafik sehen Videospiele auch immer besser aus, sodass sie ästhetisch genauso ansprechend sein können wie Filme oder Werke der bildenden Künste, sodass auch hier ihr Status nicht geringer geschätzt werden sollte.

Es wird natürlich stets Geschmackssache bleiben, ob man Videospiele mag oder nicht. Genauso ist es Auslegungssache, ob man sie als Kunst sehen möchte oder nicht. Für mich persönlich sprechen jedoch weitaus mehr Argumente dafür.

Literaturverzeichnis

- Jack Kroll, “‘Emotion Engine’? I don’t think so”, in Newsweek, 2000.
Von: <https://www.newsweek.com/emotion-engine-i-dont-think-so-156675> (Stand: 19.08.2019)
- Espen Aarseth, “Computer Game Studies, Year One”, in the international journal of computer game research Volume 1 Number 1, 2001.
- Henry Jenkins, "Art Form for the Digital Age" (Technology Review, September/October 2000); auch: Henry Jenkins, "Games, the New Lively Art", Handbook for Video Game Studies (Cambridge: MIT Press 2005).
- Roger Ebert, „Video Games Can Never Be Art“, 2006.
von: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art> (Stand: 20.08.19)
- Constance A. Steinkuehler, “Why Game (Culture) Studies Now?” in Games and Culture Volume 1 Number 1, 2006.
- Jonathan Lessard, Fahrenheit and the premature burial of interactive movies, Eludamos, Journal for Computer Game Culture, 2009.
- Steven L. Kent, The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched out lives and changed the world, Three Rivers Press, 2010.
- Michael Samyn, “Almost Art”, escapist magazine, 2011.
Von: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art (Stand: 27.08.2019)

Web-Quellen

- <https://www.quora.com/Do-you-consider-video-games-as-an-art> (Stand: 16.08.2019)
- <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/hakenkreuze-in-videospielen-usk-kann-verfassungsfeindliche-symbole-in-games-erlauben-a-1222433.html> (Stand: 23.08.2019)
- <https://www.politische-bildung-brandenburg.de/lexikon/sozialad%C3%A4quanzklausel> (Stand: 23.08.2019)
- https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/?guccounter=1&guce_referrer_us=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_cs=2rnbMmyt0ukzpz2sMib1qA (Stand: 10.08.2019)
- <https://www.nytimes.com/2011/06/29/arts/video-games/what-supreme-court-ruling-on-video-games-means.html> (Stand: 16.08.2019)
- <http://www.videogames101.net/videogame.htm> (Stand: 20.08.2019)
- <https://www.nintendo.com/switch/tech-specs/> (Stand: 27.08.2019)
- <http://henryjenkins.org/aboutmehtml> (Stand: 10.08. 2019)
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_considered_artistic
(Stand: 26.08.2019)