

TRANSMEDIA UND GAMES

„Spielen bedeutet nicht nur Spaß“

Anwendungen, die den Nutzer in den Verlauf einer Geschichte einbinden, erhöhen die ernsthafte Auseinandersetzung mit transmedialen Projekten



Katharina Tillmanns erforscht das gesellschaftliche Potenzial von Computerspielen

➔ Wer sich wie **Katharina Tillmanns**, 33, professionell mit elektronischen Spielen beschäftigt, weiß, dass sie Nutzern durchaus eine politische Meinung abtrotzen können oder sie reale Handlungen korrigieren lassen. Ein Grund, warum Spiele Transmedia-Dokus bereichern können. Weitere nennt die Co-Präsidentin der Initiative **Games for Change Europe** im Interview. **kress: Welche Bedeutung haben Spiele für dokumentarische Transmedia-Projekte?** **Katharina Tillmanns:** Computerspiele haben im Gegensatz zu anderen audiovisuellen Medien eine eigene dokumentarische Qualität. Im Dokumentarfilm gibt es die aufgestellte Kamera, die eine Situation eins zu eins auffängt. In Computerspielen gibt es das so nicht. Eine Qualität von Computerspielen ist jedoch, dass sie Systeme und Sinnzusammenhänge wunderbar abbilden können. Gamedesigner können z.B. politische Strukturen oder ein wichtiges historisches Event anhand von Entscheidungsprozessen antizipieren bzw. nachempfinden lassen, indem sie die Spieler z.B. in die Rolle der damaligen Akteure hineinversetzen.

kress: Spiele ergänzen die Informationsfunktion von Dokumentationen also um eine emotionale Komponente.

Tillmanns: Das ist eine ganz neuartige Ergänzung dokumentarischer Stoffe, weil durch sie prozedurale Prozesse integriert werden. Denn Filme und Spiele sind vollkommen unterschiedliche Systeme. Einen Film rezipiere ich, ein Spiel treibe ich selbst voran und bin in die Geschichte mit eingebunden.

kress: Hinzu kommt, dass Spiele eine andere Zielgruppe ansprechen, als Dokumentarfilme dies klassischerweise tun.

Tillmanns: Darin liegt ein großes Potenzial von Spielen, die sich stärker in Richtung dokumentarisches Erzählen entwickeln. Sie werden nicht nur jenen transmedialen Projekten, in deren Zentrum ein Dokumentarfilm steht, neue User aus dem Gamesbereich beschern, sondern auch den Spielen selbst neue Nutzergruppen erschließen. Viele Menschen wissen gar nicht, dass Computerspiele für sie ein spannendes und relevantes Medium sind.

kress: Was sollte man bei der Integration von Spielen im dokumentarischen Bereich unbedingt tun, was lassen?

Tillmanns: Eine To-Do-Liste gibt es nicht. Wie bei jedem anderen Medium auch liegt ein hohes Maß an Verantwortung bei den Medienschaffenden. Computerspielen kann man dank ihrer Überzeugungskraft, die sie durch ihre prozedurale Rhetorik haben, ganz schnell Propaganda nachsagen. Die Verantwortung von Gamedesignern oder Transmedia-Machern wird noch einmal auf ein anderes Level gehoben. Einerseits soll dem Spieler ein gewisses Maß an Entscheidungsfreiheit geboten werden. Andererseits trägt jedes Spiel – auch jeder Dokumentarfilm – eine Aussage mit sich. Spiele bieten hier jedoch verschiedene Möglichkeiten an, dieser Aussage nachzugehen. Transparent zu vermitteln, was diese Entscheidungsmöglichkeiten mit sich bringen und wie der Argumentationsweg des Medienschaffenden verläuft, sind Aufgaben, die sich jeder Transmedia-Verantwortliche stellen sollte.

kress: Es gibt Themen, die sich nur schwer in ein Spiel integrieren lassen. Das „Kurt Landauer“-Projekt verbindet z.B. die Themen Heimat, Judentum, Nachkriegsdeutschland und Fußball. Der BR hat bewusst auf eine spielerische Auseinandersetzung verzichtet und stattdessen auf eine interaktive Stadtführung gesetzt.

Tillmanns: Hier zeigt sich das Grundmissverständnis, dass Spiele trivial sind, dass eine spielerische Herangehensweise gegenüber einer linearen Erzählweise minderwertig ist. Spielen bedeutet nicht nur Spaß. Es bedeutet, von einem Thema fasziniert zu sein. Auch kritische Themen kann man überzeugend und ernsthaft innerhalb eines Spielerlebnisses behandeln. Sie müssen nur sensibel aufbereitet werden. Es muss aber nicht jedes Medium für jedes Thema herangezogen werden. Es aber pauschal auszuschließen, halte ich für extrem falsch.

kress: Wie zukunftsfähig ist die Kombination aus Spielen und Dokumentation im Hinblick auf ihre Finanzierung?

Tillmanns: Das Genre dokumentarisches Game befindet sich noch in einem Anfangsstadium. Häufig wird es über Förderungen finanziert, die sich meist auf einen Bildungsauftrag berufen. Deshalb sind öffentlich-rechtliche Sender oft als Produktionspartner in solche interaktiven Erlebnisse integriert. Perspektivisch ist es wichtig, sich eine feste Zielgruppe zu erschließen. Bisher sind solche Spiele meist nur vereinzelt im Internet zu finden, was ein großes Problem für die Wertschöpfungskette darstellt. Hier arbeiten Organisationen wie Games for Change daran, Lösungen zu entwickeln, wie man den geförderten Projekten einen größeren Zulauf verschaffen kann. *Interview: Birte Bühnen*

KATHARINA TILLMANNS

Spielernatur

- studierte Medienwissenschaften, Filmregie und Game Design
- verantwortete 2013 beim UFA Lab der UFA Film und TV Produktion Business Development Interactive & Gaming
- ist Co-Präsidentin der Initiative Games for Change Europe und forscht beim Cologne Game Lab an der FH Köln

Quelle: kress-Recherche