

Laijana Braun
Braunschweig

Hybrid Detection

Hybrides Handeln im Deduktions-Gesellschaftsspiel

Abstract: Insbesondere mit den bundesweiten COVID-19-Lockdowns hat sich ein Spielformat etabliert, das als „hybrides Deduktionsspiel“ umschrieben werden kann. Ziel der Spielenden ist es, mithilfe analoger Materialien und digitaler Ressourcen einen Kriminalfall aufzuklären. Was jedoch direkt auffällt: Es gibt für das Spiel kein Regelheft – alle notwendigen Handlungen werden von den Spielelementen selbst hervorgebracht, die entweder realweltliche Elemente wie Visitenkarten, Zeitungsartikel oder Polizeiakten abbilden oder im digitalen Raum sogar in Netzwerke wie Facebook, LinkedIn oder Google Maps integriert sind. Durch die Hybridisierung des Spiels scheint sich ein neuer Handlungsraum zu ergeben, der ein vermeintlich freies Handeln im Spiel ermöglicht; ein Handeln, das nicht von klaren Regeln beschränkt und durch die Instandhaltung ebendieser dominiert wird. Im Artikel wird dieser Handlungsraum und die ihm zugrundeliegenden Steuerungsmechanismen anhand von Erving Goffmans Rahmenanalyse am Beispiel des hybriden Deduktionsspiels *The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova* (2020) ergründet.

Laijana Braun (M.A.) arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Medienwissenschaft an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. In Ihrer Dissertation beschäftigt sie sich mit den transformativen Spektren von Hybridität und den daraus resultierenden Handlungsräumen am Beispiel von Spielumsetzungen. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den *game studies*, *gender studies* sowie der Auseinandersetzung mit Internetkulturen.

1. Einleitung

Gesellschaftsspiele werden im allgemeinen Sprachgebrauch als analoger Gegensatz zum Videospiel verstanden. In den letzten fünf Jahren haben jedoch verschiedenste Formen der Digitalität Einzug in die Welt der Gesellschaftsspiele gehalten, vorrangig aufgrund der pandemiebedingten Notwendigkeit, Gesellschaftsspiele auch über größere Distanzen spielbar zu machen. Damit ging eine breitflächige Adaption von Gesellschaftsspielen als Videospiel einher (vgl. z.B. *Gloomhaven* (2021), *Nemesis* (2022)). Parallel dazu nahm die Nutzung von Anwendungen wie *Tabletop Simulator* oder *Board Game Arena* zu,¹ bei denen die Nutzer_innen Gesellschaftsspiele digitalisieren können, um die simulierte Version anschließend gemeinsam online zu spielen.² Seit einer ähnlichen Zeitspanne etablieren sich zudem hybride Formen: Diese sogenannten HDBs (Hybrid Digital Boardgames) kombinieren digitale Tools wie Apps, Internetanwendungen, auditives Material usw. mit materiellen Komponenten wie Karten, Würfeln und Spielbrettern.³

Die Integration von elektronischen Komponenten in Gesellschaftsspiele stellt keine Neuheit dar. Bereits 1910 wurde in Leipzig mit dem Spiel *Lichtra* eines der ersten Spiele dieser Art entwickelt. Während die elektronischen Komponenten von *Lichtra* noch in die Box integriert waren, erfordern Spiele wie *Scene it? Das DVD Spiel* (2003) oder *Monopoly Trauminsel* (2007) bereits Endgeräte, die die Spielenden selbst stellen müssen. Diese Spieltypen werden in Kombination mit einer beiliegenden DVD gespielt, die das Spiel begleitet und ähnlich einer TV-Show anleitet. Aufgrund der Tatsache, dass die genutzten Geräte nur selten transportabel waren, verlagerte sich der Spielort vor das Fernsehgerät. Auch aktuelle HDBs setzen die Nutzung eigener Endgeräte voraus. Im Gegensatz zu den Spielen der frühen 2000er Jahre werden smarte Geräte wie Smartphones oder Tablet-PCs genutzt. Durch ihre Portabilität und Vielfältigkeit sowie den Zugang zum Internet ergeben sich verschiedene Schnittstellen, auf die die Spiele zurückgreifen: Das Scannen von QR-Codes mit der Kamera, die Nutzung des Mikrofons, aber auch Google-Recherchen oder die reine Anwendung von zur Verfügung gestellten Apps.

¹ Vgl. z.B. den Anstieg der Nutzer_innenzahlen von *Tabletop Simulator* seit April 2020 (steamdb.info: *Tabletop Simulator*. Steam Charts. <https://steamdb.info/app/286160/charts/> (17.09.2023).

² Im Unterschied zur Adaption als Videospiel, in welcher die Spiele mechanisch auf das Medium angepasst werden, simulieren die genannten Plattformen lediglich die Materialien und den Spieltisch. Vgl. hierfür die Unterscheidung zwischen mediated, digitized und codified boardgames; Stolee 2021.

³ Vgl. Rogerson et al. 2021a: 2.

Dabei erweitern die digitalen Komponenten die materiellen jedoch nicht nur (anders als es in einer Augmentation der Fall wäre) – das Spiel wird bereits als Zusammenspiel der Komponenten konzeptualisiert und funktioniert nur als solches.⁴ Ebenso fassen die Begriffe der Digitalisierung oder Virtualisierung das Phänomen nicht, als dass es sich, anders als in der oben beschriebenen Adaption, nicht *nur* um eine Übersetzung von einer medialen Form in eine andere handelt. Vielmehr werden im HDB zwei heterogene Kategorien zusammengeführt, um neue Möglichkeitsräume (materiell, räumlich, mechanisch, narrativ, sozial etc.) entstehen zu lassen. Diese Möglichkeitsräume könnten nicht in ihrer Nutzung als etabliert werden.⁵ Sie ergeben sich, so meine These, durch die Verschiebung der Spielrahmen, die durch den Einzug digitaler Elemente im Gegensatz zum rein analogen Spiel stattfindet.

Ein Effekt der Hybridisierung ist das Gefühl eines vermeintlich freien Handelns im Spiel, das weder durch den Regelrahmen noch durch die Notwendigkeit seiner Instandhaltung beschränkt wird. Nach Erving Goffman lässt sich dieses freie Handeln durch die Etablierung einer sogenannten „Euphorie-Funktion“⁶ beschreiben – einem Phänomen der Rahmenanalyse. Besonders gut lassen sich diese Möglichkeitsräume am Genre des hybriden Deduktionsspiel veranschaulichen: Dieses zeichnet sich dadurch aus, dass die Spielenden im Spielverlauf ein Kriminalnarrativ rekonstruieren, um einen fiktiven Fall zu lösen. Das hybride Deduktionsspiel verlangt entsprechend nach einem hohen Grad an Interaktion mit dem Spiel selbst, sowie zwischen den Spielenden, ähnlich einem Rollenspiel. Wie an Gary Fines Rahmenanalyse des Fantasy-Rollenspiels⁷ klar wird, ist es ebendieser hohe Grad an Interaktion, der das Spiel besonders fruchtbar für eine Anknüpfung an Goffmans Arbeit macht. Aufbauend auf einer Einführung in Goffmans Euphorie-Funktion soll im Folgenden die Rahmung des hybriden Deduktionsspiels *The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova* (2020) untersucht werden, um jene Steuerungsmechanismen sichtbar zu machen, die diesem vermeintlich uneingeschränkten Handeln innewohnen und zu klären, inwieweit diese durch die Hybridisierung des Spiels ermöglicht werden.

2. Die Euphorie-Funktion in der Rahmenanalyse

Erving Goffman setzte sich im Jahr 1974 in der *Rahmen-Analyse* mit der Rahmung von Alltagssituationen auseinander. Das Spiel nutzte er schon in früheren Werken⁸

⁴ Vgl. ebd.

⁵ Vgl. ebd.

⁶ Goffman 1973: 50.

⁷ Fine 1983.

⁸ Goffman 1973.

wiederholt als Beispiel – entsprechend ist es nicht verwunderlich, dass Gary Fine die Rahmenanalyse 1983 schließlich auf das Fantasy-Rollenspiel übertrug. Als Grundlage der Rahmenanalyse lässt sich Johan Huizingas Buch *Homo Ludens* verstehen, mit dem dieser 1938 einen theoretischen Grundstein für die Rahmung vom Spiel gelegt hat. Obwohl Huizinga den Begriff des „magic circle“ selbst nur an einigen kurzen Stellen ausführt, hat sich die Idee eines solchen Zauber-Kreises, der einen psychologischen Schutzrahmen für das Spiel darstellt, wissenschaftlich etabliert. Demnach ist Spiel „nicht das «gewöhnliche» oder das «eigentliche» Leben“⁹, es ist von diesem durch zeitliche und räumliche Grenzen abgetrennt. Im Kreis gelten entsprechend „besondere Regeln“¹⁰, die es zu befolgen gilt, um den Zauber-Kreis stabil zu halten. Etabliert und geschlossen wird der Zauber-Kreis durch Eingangs- und Endriten. Mit dem Betreten des Kreises einigen sich die Spieler_innen darauf, ebendiesen Regeln Autorität zuzuschreiben – wenn „die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen.“¹¹ Ähnliche Ansätze wie Huizinga verfolgt auch Gregory Bateson, dessen Essay „Eine Theorie des Spiels und der Phantasie“¹² zum Verständnis Goffmans beiträgt. Er vertritt ebenfalls die Ansicht, dass Ereignisse (insbesondere spielerischer Natur¹³) von räumlichen und zeitlichen Grenzen gerahmt werden. Doch findet laut Bateson im Spielrahmen eine Transformation statt, die sich mit den Worten „‘Diese Handlungen, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, die sie bezeichnen, bezeichnen würden‘“¹⁴ beschreiben lässt. Dieses (umständliche) Zitat beinhaltet mehrere Ebenen: Zum einen spiegelt sich der realweltliche Kontext der Interaktionen wider, zum anderen werden die Bedeutungen innerhalb des Rahmens verschoben. Dies lässt sich am Beispiel des Kartenspiels verdeutlichen: Die Karten sind sowohl innerhalb als auch außerhalb des Spiels mit Bedeutung aufgeladen, jedoch verweisen sie jeweils auf etwas Unterschiedliches: Außerhalb des Spiels bezeichnen sie ein Stück Pappe mit abstrakten Abbildungen, das möglicherweise als Dekorationsgegenstand dient. Innerhalb des Spiels erhalten diese Abbildungen durch das Regelsystem eine Konkretheit, z.B. einen Wert. Das Ausspielen einer Karte hat im Spiel daher eben nicht nur die Bedeutung, einen Gegenstand auf einem Tisch zu platzieren, sondern die, einen bestimmten Kartenwert ins Spiel zu bringen (und damit im Regelwerk festgelegte Folgen zu provozieren). Diese Bedeutungsverschiebung wird nach Bateson durch metakommunikative Signale markiert, die die Spielenden entweder

⁹ Ebd.: 2.

¹⁰ Huizinga 1938: 19.

¹¹ Ebd.: 20.

¹² Bateson 1954: 193–207.

¹³ Obwohl auch Bateson konkret von der Tätigkeit des Spielens ausgeht, bezieht sich seine Grundprämisse schließlich auf die Manipulation ebendieser Rahmen in der Psychotherapie. (vgl. Bateson 1954: 205).

¹⁴ Ebd.: 195.

implizit oder explizit vermitteln. Durch diese Signale halten die Spielenden den Rahmen entsprechend aufrecht.¹⁵ „Jede Mitteilung, die explizit oder implizit einen Rahmen definiert, gibt dem Empfänger ipso facto Anweisungen oder Hilfen bei seinem Versuch, die Mitteilungen innerhalb des Rahmens zu verstehen.“¹⁶

Erving Goffman nutzt diese Rahmendefinition Batesons, um die Spielrahmung in den soziologischen Horizont von Wissen und Erfahrung zu stellen.¹⁷ Im Gegensatz zu den vorher genannten Theoretikern unterscheidet Goffman zwischen dem Rahmen des Spiels und dem der Spielbegegnung: Während der Rahmen des Spiels sich mit jenen von Huizinga und Bateson zu decken scheint, beschreibt der Rahmen der Spielbegegnung eher die soziale Partizipation der Personen am Tisch.¹⁸ Darauf aufbauend kann das Spielen als Abstraktion der Spielbegegnung gefasst werden: Das Spiel als imaginierte Welt kann unterbrochen werden, um später wieder in diese einzutauchen, die Spielbegegnung als soziale Begebenheit jedoch nicht – sie wird durch eine Unterbrechung zerstört. Im Spiel sind die Personen Spieler_innen bzw. „Agenten des Spiels“¹⁹, in der Spielbegegnung Teilnehmende.²⁰ Folglich können sie als Spieler_innen zwar gewinnen, haben jedoch nur als Teilnehmer_innen Spaß daran.²¹ Jeder dieser Rahmen bringt nach Goffman ein eigenes „Modul (key)“²² mit sich. Der zugehörige Vorgang der Modulation beschreibt die Bedeutungsverschiebung von Tätigkeiten, die bereits im Primärrahmen (dem allgemeinen Leben) sinnhaft sind. Es handelt sich bei dem Modul entsprechend um jenes Weltverständnis, das für diesen Rahmen gilt:

Darunter verstehe ich das System von Konventionen, wodurch eine bestimmte Tätigkeit, die bereits im Rahmen eines primären Rahmens sinnvoll ist, in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, von den Beteiligten aber als etwas ganz anderes gesehen wird.²³

Innerhalb eines Rahmens wird entsprechend immer nach seinem spezifischen Modul gehandelt, nicht nach dem Weltverständnis des Primärrahmens.²⁴ In Kombination mit den „Regeln der Irrelevanz“²⁵, die Aufschluss darüber geben, was aus dem jeweiligen Rahmen ausgeschlossen ist, lassen sich Handlungen

¹⁵ Vgl. ebd.: 194.

¹⁶ Ebd.: 202.

¹⁷ Pias 2007: 208.

¹⁸ Vgl. Goffman 1973: 40.

¹⁹ Ebd.: 39.

²⁰ Vgl. ebd.: 41.

²¹ Vgl. ebd.

²² Goffman 1974: 55.

²³ Ebd.

²⁴ Vgl. ebd.

²⁵ Ebd.: 28.

ableiten, die für den Rahmen als sinnvoll gelten.²⁶ Während die Regeln der Irrelevanz nach Goffman über die Spielregeln transportiert werden, wird die Vermittlung der Module nicht spezifisch festgelegt. Es ist davon auszugehen, dass sich diese (wie auch Bateson ausführt) zum Teil ebenfalls durch metakommunikative Mitteilungen definieren. Bereits Bateson beschreibt, dass trotz der Bedeutungsverschiebungen Emotionen erregt werden, als wäre das Bezeichnete real.²⁷ Goffman nennt dies „spontanes Engagement“ und führt es auf das Zusammenspiel von Spielbegegnungsrahmen und Spielrahmen zurück:

Wie bereits erörtert, ist ein Spielzug eine Sache; die Selbstmobilisierung, durch die dieser Zug während einer Spielbegegnung ausgeführt wird, eine völlig andere. Spielregeln regieren die eine, die Struktur der Spielbegegnung lenkt die andere.²⁸

Daraus ergibt sich ein Mitgerissen-Werden, das dazu führt, dass beide Rahmen als deckungsgleich wahrgenommen werden. Es stellt sich Euphorie bei den Spielenden ein, da die Spielwelt als ‚natürlich‘ aufgefasst wird.²⁹ Gleichzeitig bestätigen sie durch das spontane Engagement die „Realität der Welt [des Spiels] und die Unwirklichkeit anderer möglicher Welten.“³⁰ Definieren die Spielregeln die Rahmen bereits als bestmögliche Konstellation, d.h. wird das spontane Engagement und die dadurch resultierende Euphorie von Beginn an vom Spiel selbst provoziert, werden die Rahmen direkt als deckungsgleich wahrgenommen. Das Spiel ist als „Euphorie-Funktion“ aufgebaut.³¹

3. Hybride Detektivarbeit

Das hybride Deduktionsspiel *The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova* (2020)³² des gleichnamigen Verlags *The Detective Society* kann durch die Systematik seiner hybriden Elemente als Paradebeispiel für ebendiese von Goffman beschriebene Euphorie-Funktion angesehen werden. Ziel des Spiels ist es, im Rahmen von sechs Spielen á 60 Minuten das Verschwinden des Charakters

²⁶ Vgl. ebd.: 29.

²⁷ Vgl. Bateson 1954: 198.

²⁸ Goffman 1973: 43.

²⁹ Vgl. ebd.: 47.

³⁰ Ebd.: 45.

³¹ Ebd.: 50.

³² Aufgrund seiner Komplexität sowie der Breite an Materialien und Mechaniken stellt das Spiel ein außerordentliches zukunftsweisendes Beispiel dar; die zu betrachtende Integration digitaler und physischer Komponenten ist jedoch ähnlich zu der anderer hybrider Deduction-Spiele wie der *Hidden-Games*-Reihe oder auch einzelner Episoden der *Exit-Games* (z.B. *Die Känguru Eskapaden* 2019), wodurch eine Vergleichbarkeit sichergestellt werden kann.

Claire Makova aufzuklären. Jeder Episode des Spiels liegen Materialien wie Visitenkarten, Bleistifte, Fotos etc. bei, mithilfe derer die Spielenden nach Informationen recherchieren (Abb. 1). Zudem müssen die Spielenden verschiedene digitale Endgeräte (im Fall der ersten zwei Episoden sind das Smartphones und PCs) nutzen, um den in den Materialien auffindbaren Hinweise zu Webadressen, Telefonnummern, E-Mailadressen etc. nachzugehen, indem sie diese anrufen, anschreiben oder auf andere Arten mit ihnen interagieren. Dabei simulieren sowohl die physischen Spielmaterialien als auch die digitalen Ressourcen jene realweltlichen Artefakte nahezu exakt. Ziel der Spielenden ist es, mithilfe dieser physischen und digitalen Materialien Hinweise zum Verschwinden von Claire Makova zu finden, indem sie Onlinerecherchen zu Charakteren betreiben, Mails schreiben, Anrufe an die Charaktere tätigen, Einlogdaten für passwortgesperrte Websites herausfinden und sich so immer mehr Materialien mit immer neuen Hinweisen erarbeiten.



Abb. 1: Physische Materialien aus *The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova*

Ein Regelheft gibt es in *The Detective Society* nicht. Die Spielenden werden direkt mit den Spielmaterialien konfrontiert und lediglich durch einen Brief der „Detective Society“ zur Recherche aufgefordert.³³ Entsprechend wird den

³³ Auf der zugehörigen Website, auf welche die Spielenden durch einen dem Spiel beiliegenden QR-Code gelangen, werden lediglich Benutzungshinweise gegeben. Insbesondere wird hier verdeutlicht, dass sich die Spielenden keinen gewaltvollen

Spielenden außer der Spielmaterialien kein Ansatz für eine Modulation des Spielrahmens oder des Spielbegegnungsrahmens³⁴ vorgegeben, sie müssen das jeweilige Modul durch das Ausprobieren verschiedener Handlungen selbst ausloten. Ansätze dafür gibt die Gestaltung des Spielmaterials: Da die Spielmaterialien wiederum Artefakte des Primärrahmens simulieren, können die Spielenden die Module des Primärrahmens auf den Spielrahmen und den Spielbegegnungsrahmen übertragen – die Spielenden weisen den Materialien dieselben Bedeutungen zu wie ihren realweltlichen Vorbildern und wenden dieselben Praktiken auf diese an. Am konkreten Beispiel bedeutet das: Finden die Spielenden die URL einer Website auf einer Visitenkarte, verknüpfen sie diese mit der ihr bekannten Praktik, indem sie die URL in die Suchleiste des Browsers eingeben. Damit nutzen sie die ihnen bekannte Modulation einer URL aus dem Primärrahmen – d.h. das Wissen darüber, dass sich damit eine Website öffnen lässt und wie man diese nutzt – und wenden sie auf den Spielrahmen an. Indem sich die Website öffnet, werden die Spieler_innen in ihrer Modulation bestätigt – das Modul des Primärrahmens wird daher immer weiter generalisiert auf den Spielrahmen und den Spielbegegnungsrahmen übertragen, die Spieler_innen erwarten entsprechend, dass sich die nächste URL ebenso verhält. Zu Beginn des Spiels besteht das Spielhandeln entsprechend vorrangig aus einem Ausprobieren dessen, welche Module sich vom Primär- auf die anderen Rahmen übertragen lassen – d.h. welchen Materialien in allen Rahmen dieselben Bedeutungen und Praktiken anhaften. Da jegliche in *The Detective Society* genutzten Materialien zumindest grundlegend so funktionieren wie ihre realweltlichen Vorbilder, lassen sich alle Module des Primärrahmens auf den Spielrahmen und den Spielbegegnungsrahmen übertragen; das Spiel etabliert sich im Spielverlauf immer weiter als Euphorie-Funktion.

3.1 Steuerungsmechanismen

Während der Übertrag der Modulation den Handlungsraum des Spielrahmens aufspannt, dienen die digitalen Materialien zusätzlich als Steuerungseinheit. Im rein analogen Gesellschaftsspiel obliegt die Steuerung den Spieler_innen im Spielbegegnungsrahmen, die die Spielhandlungen auf Basis des Regelwerkes lenken und auf ein Spielziel ausrichten. Durch das fehlende Regelwerk wird den

Zugang zu versperrten Materialien wie dem Zahlenschloss verschaffen sollen - die auf der Seite aufgeführten Informationen sind den Materialien jedoch bereits inhärent.

³⁴ Eine Modulation des Spielbegegnungsrahmens abseits des Regelheftes könnte in diesem Fall beispielsweise aus einer klaren Rollenzuweisung bestehen, wie sie im Pen-and-Paper-Rollenspiel genutzt wird: Diese differenziert die Teilnehmenden und ihr Wissen klar von den Spielenden und dem Wissen ihrer Rollen und gibt auf Ebene der Spielbegegnung die Handlungsaufforderung, jenes Wissen nicht auf den Spielrahmen zu übertragen (vgl. Fine 1983: 182).

Spieler_innen diese Handlungsmacht in *The Detective Society* entzogen. Während das Spielziel klar ist, werden die Handlungen mit dem Bestreben, dieses zu erreichen, nicht von den Spielenden selbst, sondern versteckt vor diesen vom Spiel gesteuert. Die Spielenden können sich entsprechend, ähnlich zu einem Videospiel, auf ihre Spielhandlungen konzentrieren, statt das Spiel zusätzlich auf einer Metaebene begleiten zu müssen – erst dadurch ist die Übernahme des Moduls des Primärrahmens auf den Rahmen der Spielbegegnung möglich. Dies ist insbesondere interessant in Hinblick auf den Schutzraum, der so vom Spiel deformiert wird: Die Spielbegegnung moduliert die Personen üblicherweise als Teilnehmer_innen, er verdeutlicht die Distanz zur Spielsituation und vermittelt dadurch, dass die Handlungen im Spiel keine Konsequenzen für die Realwelt haben. Die Übernahme des Moduls des Primärrahmens für die Spielbegegnung steht diesem Wissen jedoch gegenüber – so kommt es zu Situationen, in denen das Handeln der Spielenden eben nicht konsequenzlos bleibt, beispielsweise durch das Absenden einer E-Mail, Besuchen von Sozialen Netzwerken oder Besprechen eines Anrufbeantworters. Insbesondere im Moment dieser Brüche wird die Euphorie besonders potenziert.

Basierend auf Rogerson et al. lassen sich die Steuerungsmechanismen des Spiels in drei verschiedene Kategorien aufteilen: Das „Informing“, das „Storytelling“ und das „Remembering“.³⁵ Das „Storytelling“ findet neben den rein gestalterischen Aspekten vor allem über die im Spiel simulierten Kommunikationsplattformen statt. Indem die Spieler_innen dialogisch mit den Charakteren per SMS, WhatsApp-Nachrichten und E-Mails kommunizieren, erhalten sie Informationen zur Spielwelt, den Charakteren und dem Fortschreiten des Narrativs. Die damit verknüpfte Funktion ist die des „Rememberings“: Erst wenn die Spielenden die *korrekten* Informationen an die Charaktere übermitteln, erhalten sie als Mailantwort neue Hinweise. Neben diesem übergreifenden, linearen Remembering werden auch die Teilaufgaben, die zu diesen Zwischenzielen führen, gesteuert. Im Spielverlauf treffen die Spielenden insbesondere auf den Websites immer wieder auf Grenzen, die sich in Form von digitalen Barrieren wie Passwörtern oder Codes äußern. Damit verknüpft sind kleinere Rätsel, die sich – teils parallel zueinander, teils nur in einer gewissen Reihenfolge – lösen lassen. Sowohl die physischen als auch die digitalen Ressourcen sind mit Informationen ausgestattet, die eine Lösung der Rätsel ermöglichen. Sie nehmen die Funktion des „Informings“ ein, indem sie die notwendigen Informationen zur Verfügung stellen. Werden Rätsel mithilfe dieser Informationen gelöst und die beschriebenen Grenzen überwunden, lassen sich in den aufgedeckten Materialien wieder neue Informationen ausmachen, die in der Symbiose mit den anderen digitalen und physischen Komponenten wiederum zielführend sind. So lässt sich beispielsweise die Website des Charakters

³⁵ Vgl. Rogerson 2021a: 9.

Claire über ihre Visitenkarte ausmachen; auf dieser findet sich der Name ihres Haustiers, der Teil des Passwortes für ihr Online-Banking ist, welches wiederum für den weiteren Spielverlauf wichtig wird. Statt die Website-URL über die Visitenkarte ausfindig zu machen, können die Spieler_innen die Figur beispielsweise auch googlen, um über das zugehörige LinkedIn-Profil zur Website zu gelangen.

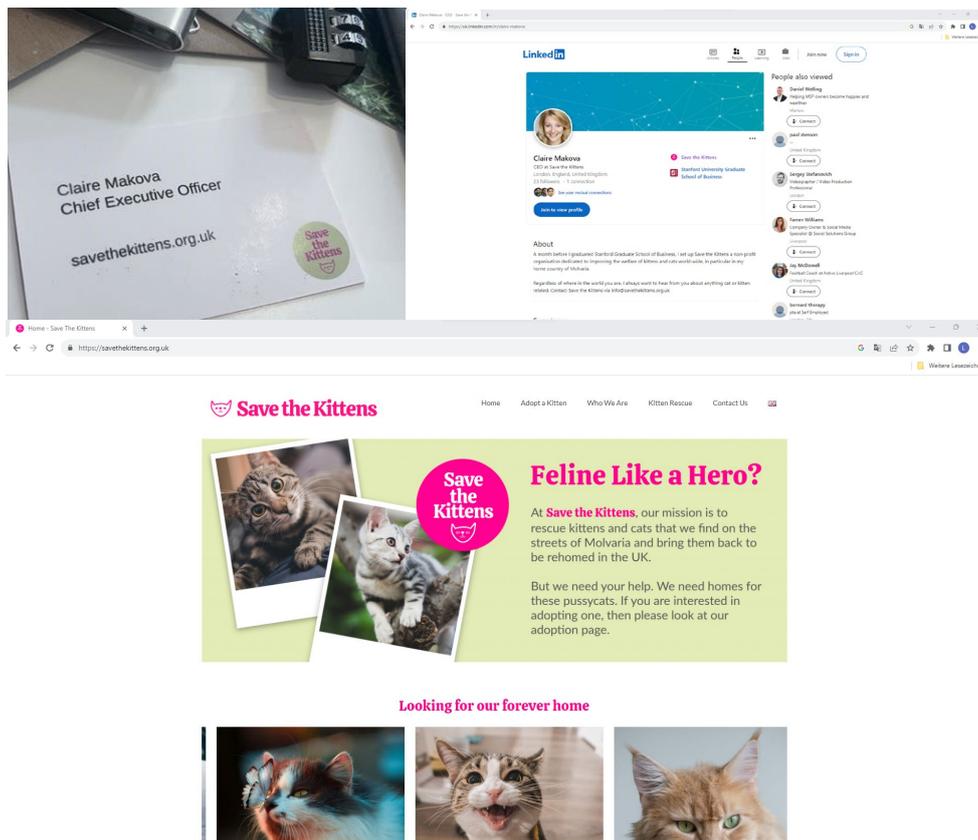


Abb. 2: Visitenkarte und LinkedIn-Profil des Charakters Claire Makova, die zur zugehörigen Website „savethekittens.org.uk“ führen

Um das Überwinden der Grenzen und damit das narrative Vorankommen überhaupt zu ermöglichen, sind zwischen den spielenden Personen und den Endgeräten immer wieder Übersetzungsprozesse notwendig. Während diese Übersetzungsprozesse im analogen Brettspiel von den Spieler_innen ausgeführt werden, indem sie ihre Spielhandlungen mit dem Regelsystem gegenprüfen, werden sie in *The Detective Society* ausschließlich vom System übernommen. Dieses übersetzt die Eingaben der Spieler_innen, z.B. E-Mails, in die Logik des Systems: Die Spielenden schreiben eine allgemeinsprachlich verfasste E-Mail an den Charakter, das System durchsucht die Nachricht auf die entsprechenden Keywords (bspw. die erfragte Uhrzeit) und die Spieler_innen erhalten – basierend

auf dem Ergebnis – die Antwort erneut als geschriebenen, narrativen Text, der ihnen den Zugang zu neuen Informationen gewährt oder verweigert.³⁶

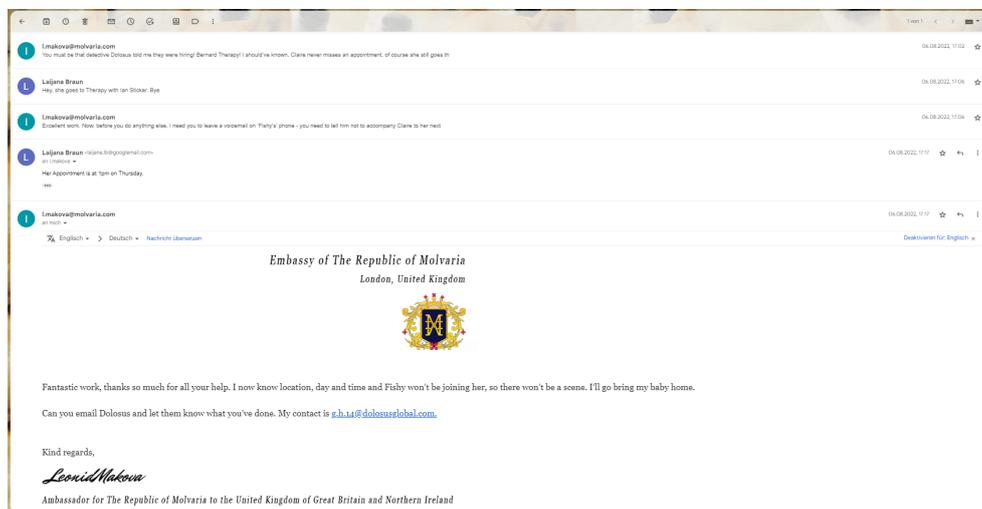


Abb. 3: E-Mail-Verlauf mit Charakter Leonid Makova

Schematisch weist dieser Übersetzungsprozess klare Ähnlichkeiten zu dem des Pen-and-Paper-Rollenspiels auf, in welchem der Übersetzungsprozess basierend auf einem Regelwerk von einem_einer Spielleiter_in übernommen wird. Ein entscheidender Unterschied liegt jedoch darin, dass die Spielenden im Pen-and-Paper-Rollenspiel ihre potenziellen Handlungen kommunikativ an den_die Spielleiter_in übermitteln und damit ebenfalls einen, wenn auch abgeschwächten, Übersetzungsprozess durchlaufen. Durch diese Mittelbarkeit etabliert sich die Euphorie der spielenden Personen nur schleppend, da sie die Bewusstseinskontexte der Spielbegegnung und des Spielrahmens klar voneinander abgrenzen müssen.³⁷ Die Spieler_innen im hybriden Deduktionsspiel handeln hingegen unmittelbar. Den genutzten Endgeräten liegt die Verschleierung der Übersetzung zwischen Anwendungsoberfläche und Backend bereits im Primärrahmen zugrunde, sie fühlt sich für die Spielenden dadurch nicht fremd an. Indem das Modul des Primärrahmens auf die anderen Rahmen übertragen wird, kann die damit einhergehende opake Steuerung produktiv im Spiel genutzt

³⁶ Spannend ist, dass Barrieren wie jene der Websites scheinbar exakt so funktionieren wie die referenzierten LogIn-Systeme, nur dass es eben eine auf das Narrativ beschränkte Anzahl an Konten gibt – dadurch sind die Praktiken nicht wie im Kommunikationsprozess ähnlich zu der referenzialisierten, sie decken sich sogar komplett.

³⁷ Vgl. Fine 1983: 187–188.

werden, da sie auf der Anwendungsoberfläche Prozesse simuliert, die den Spieler_innen bekannt sind (E-Mails schreiben, Passwörter eingeben etc.). Im Hintergrund laufen derweil andere Prozesse ab, als die Spieler_innen vermuten – da diese jedoch vor den Spieler_innen verschleiert werden, bleibt die Illusion bestehen. Die Endgeräte können die Übersetzungsgeräte im Sinne einer *Blackbox* verschleiern, ohne dass die Opazität des Prozesses die Spieler_innen irritiert.

4. Hybride Handlungsräume – ein Zwischenfazit

Das hybride Deduktionsspiel etabliert sich durch die hybriden Elemente schneller als Euphorie-Funktion als das rein analoge Spiel: Indem die Spieler_innen den Handlungsraum des Spielrahmens aufgrund des fehlenden Regelwerks mit ihrem Handeln selbst ausloten müssen, überträgt sich das Modul des Primärrahmens nach und nach auf den Spielrahmen und den Spielbegennungsrahmen. Dies führt einerseits dazu, dass sich das Handeln für die Spielenden freier und ‚natürlicher‘ anfühlt, da sie auf ihr realweltliches Wissen zurückgreifen und so einem scheinbar endlosen Möglichkeitsraum gegenüberstehen. Andererseits werden durch die Übernahme des Moduls auch jene Steuerungsmechanismen akzeptiert, die mit den genutzten Endgeräten verbunden sind. Dadurch kann das Spiel die Spielenden steuern, ohne dass jene die dadurch entstehende Opazität als störend empfinden. Vielmehr evoziert es eine Ungewissheit, die narrative Wendungen und Überraschungen ermöglicht. Ein weiterer Nutzen, der nicht ungenannt bleiben sollte, ist die Zugänglichkeit des Spiels. Auch wenn von den Spieler_innen eine breite Medienkompetenz vorausgesetzt wird, ersetzt diese das *gaming capital*, d.h. die Kompetenz, Spielregeln zu lesen und zu verstehen sowie das übergreifende Wissen, was damit verbunden ist. Anders als im Pen-and-Paper-Spiel handelt es sich bei der spielleitenden Instanz jedoch nicht um eine denkende Person, die bei Störungen nachjustieren kann. Dementsprechend muss das Deduktionsspiel so spezifisch gestaltet sein, dass die Spielenden intuitiv erkennen, welche Praktiken sie anwenden müssen. Zudem darf es keine (Übersetzungs)Störungen mit sich bringen, da das hinterlegte Spielsystem so stark verschleiert ist, dass die Spieler_innen diese nicht selbstständig bewältigen können. Geschieht dies doch, etabliert sich der Gegensatz einer Euphoriefunktion, den Goffman als Spannung bezeichnet. Statt Euphorie aufgrund der Vereinbarkeit beider Module zu empfinden, fühlen sich die spielenden Personen zwischen den unterschiedlichen Modulen zwiegespalten. Wird diese Zwiespältigkeit von einer der beiden spielenden Personen nach außen getragen, kann dies die Rahmen für alle Beteiligten schwächen.³⁸

³⁸ Vgl. Goffman 1961: 62.

Letztlich stellt sich die Frage, ob diese Art der hybriden Handlungsräume auch auf andere Spielformate übertragbar ist. Genau wie im Pen-and-Paper-Rollenspiel besteht zur Umsetzung der hybriden Handlungsräume die Notwendigkeit zu einem Narrativ, das einen Rückgriff auf realweltliches Wissen ermöglicht, die Steuerungseinheiten als Teil des Moduls eingliedert und mit Sinn auflädt. Das Genre der Deduktion bietet aus diesem Grund einen guten Nährboden. Nicht nur ist das dahinterstehende Narrativ gut mit der Realwelt und seinen Artefakten vereinbar, es liefert außerdem ein klares Spielziel, das einen Ausgangspunkt für die Handlungen und damit die Erkundung des Moduls des Spielrahmens darstellt. Trotz der Notwendigkeit zur narrativen Anbindung ist die Übertragbarkeit auf realweltlich verankerte Spielkonzepte wie jene des Plan- oder Bürgerbeteiligungsspiels eine besonders fruchtbare Perspektive: Die Möglichkeit, ein komplexes, handlungsorientiertes und narratives Spiel zu erleben, ohne die Notwendigkeit des Regellesens macht das Spiel inklusiver und zugänglicher für Personen mit wenig *gaming capital*. Durch den Wegfall einer menschlichen Instanz, die die Regeln und deren Einhaltung überwacht, lässt es sich nach der Produktion zudem einfacher umsetzen. Ob das hybride Gesellschaftsspiel generell als Katalysator für diese Entwicklung angesehen werden kann, bleibt abzuwarten. Durch die Etablierung neuer Handlungsräume, die vor allem im analogen Spiel bisher so nicht erlebt werden konnten, bietet es jedoch große Potenziale, die es zukünftig auszuloten gilt.

Literaturverzeichnis

- Bateson, Gregory (2007) [1954]: „Eine Theorie des Spiels und der Phantasie“. In: Holtorf, Christian/ Pias, Claus (Hrsg): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Weimar, Wien: Böhlau, S. 193–207.
- Caillois, Roger (1958): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Berlin: Matthes & Seitz.
- De Boer, Clim J./Lamers, Maarten H. (2004): Electronic Augmentation of Traditional Board Games. In: International Conference on Entertainment Computing. Heft 3166.
- Devendorf, Laura/K Rosner, Daniela (2017): „Beyond hybrids: Metaphors and margins in design“. In: Mival, Oli/Smyth, Michael/Dalsgaard, Peter (Hrsg): *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems*. New York: Association for Computing Machinery.
- Fine, Gary Alan (2002) [1983]: *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Goffman, Erving (1973) [1961]: *Interaktion: Spaß am Spiel/Rollendistanz*. München: R. Piper & Co.
- Kankainen, Ville/Paavilainen, Janne (2019): „Hybrid Board Game Design Guidelines“. In: *DiGRA '19. Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Kyoto: DiGRA.
- Maurer, Bernhard/Fuchsberger, Verena (2019): Dislocated Boardgames: Design Potentials for Remote Tangible Play. In: *Multimodal Technologies and Interaction* 3.4.

- Goffman, Erving (2016) [1980]: *Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. 9. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Huizinga, Johan (1981) [1938]: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.
- Pias, Claus (2007): „Kommentar zu Gregory Bateson: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie.“ In: Christian Holtorf, Claus Pias (Hrsg): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Weimar, Wien: Böhlau, S. 208–213.
- Rogerson, Melissa J./Sparrow, Lucy A./Gibbs, Martin R. (2021a): „Unpacking ‚Boardgames with Apps‘: The Hybrid Digital Boardgame Model.“ In: *CHI '21: Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Rogerson, Melissa J./ Gibbs, Martin R./Smith, Wally (2017): „I Love All the Bits‘: The Materiality of Boardgames.“ In: *CHI '16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Rogerson, Melissa J./Sparrow, Lucy A./Gibbs, Martin R. (2021b): More than a Gimmick – Digital Tools for Boardgame Play. In: *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 5, S. 1–23
- Stolee, Mirek (2021): „From Boards and Chits to Circuit Boards and Bits“. (Vortrag) *GENeration Analog 2021, Panel 2*
https://www.youtube.com/watch?v=D4GRxncCU4I&list=PLIYAgBDoVabyV5uyhNOCijztR8kZTHnF_&index=2 (20.10.2022).

Medienverzeichnis

109

- Exit- Das Spiel: Die Känguru-Eskapaden*. Kosmos, 2019.
- Detective Stories-Reihe*. ID-Ventures, seit 2018.
- Gloomhaven*. Twin Sails Interactive, 2021; PC.
- Hidden Games Tatort-Reihe*. Hidden Games Krimispiele, seit 2019.
- Lichtra*. FPR, 1910.
- Monopoly Trauminsel*. Hasbro Parker, 2007.
- Nemesis*. Awaken Realms, 2022; PC.
- Scene it? Das DVD Spiel*. Mattel, 2003.
- The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova*. The Detective Society, 2022.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Physische Materialien aus *The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova*. The Detective Society, 2022. Eigene Abbildung.
- Abb. 2: Visitenkarte und LinkedIn-Profil des Charakters „Claire Makova“, die zur zugehörigen Website „savethekittens.org.uk“ führen. Eigene Abbildung und Screenshot aus *The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova*. The Detective Society, 2022.
- Abb. 3: E-Mail-Verlauf mit Charakter „Leonid Makova“. Screenshot aus *The Detective Society – The Disappearance of Claire Makova*. The Detective Society, 2022.