

Sind Videospiele Kunst?

BESTANDSAUFNAHME EINER DEBATTE

Seit Jahren streiten sich Fans, Experten und Entwickler um die Frage, ob Videospiele genau wie Bücher, Filme oder Gemälde Kunst sein können. Wir gehen in einer undurchsichtigen Debatte auf Spurensuche und versuchen uns selbst an einer Antwort. Von Sara Petzold

Als ich vor einigen Jahren Schloss Schönbrunn in Wien besichtigte, fiel mein Blick im Ballsaal auf ein Bild, das einen roten Farblecks auf weißem Untergrund zeigte. Das Gemälde trug den Titel »Österreich«, an den Namen des Künstlers erinnere ich mich nicht mehr. Woran ich mich aber noch ganz genau erinnern kann, ist das, was ich in dem Moment dachte, als ich das Bild sah: »Und das soll jetzt Kunst sein?« Etwas, das in meinen Augen wirkte wie ein Unfall mit einem Farbeimer, sollte sich mit dem gleichen Begriff schmücken dürfen wie Meisterwerke von Egon Schiele oder Oskar Kokoschka? Für mich war und ist das vollkommen undenkbar. Und wie es scheint, ist es für manche Kunstexperten bis heute ebenfalls undenkbar, dass Videospiele Kunst sein können. Wie soll ein Medium, das gerade ein halbes Jahrhundert alt ist (die Ursprünge in den 50er Jahren mal nicht mit eingerechnet) und hauptsächlich der Selbstbespaßung dient, einen künstlerischen Wert haben können?

Ein Akt persönlicher Vorstellungskraft

Die Debatte um die Frage, ob Videospiele Kunst sind oder sein können, führen Befürworter und Gegner bereits seit Jahren. Der Kunstjournalist Jonathan Jones etwa konstatierte 2012 in seinem Artikel »Sorry MoMA, video games are not art« für den Guardian, Kunst sei »die Reaktion einer Person auf das Leben« und müsse stets einen »Akt persönlicher Vorstellungskraft« darstellen. Bei Videospiele gehe es vielmehr darum, eine Erfahrung durch die Interaktion zwischen Spieler und Programm zu erschaffen, wobei weder der Spieler noch der Entwickler des Spiels mit dem Videospiele eine persönliche Vision vom Leben an sich ausdrücken könnten. Dem wiederum entgegnete Matt Adams, Mitgründer des Kunstkollektivs Blast Theory, dass viele Spiele von der Vision eines einzelnen Designers angetrieben

würden: »Videospiele-Connaissseure könnten einen Miyamoto von einem Wright innerhalb von Sekunden unterscheiden.«

Fest steht: Über die vergangenen Jahre und Jahrzehnte hat sich das Medium der Videospiele stetig weiterentwickelt und sich immer weiter vom ursprünglichen Ansatz des reinen Unterhaltungszwecks emanzipiert. Eben diese Emanzipation erlaubt das Wiederaufleben der Diskussion um den Kunstcharakter von Videospiele – das hat erst kürzlich der Artikel des New-York-Times Journalisten Peter Suderman gezeigt, der Videospiele am Beispiel von Red Dead Redemption 2 zum Kunstobjekt erklärte. In unserem Report gehen wir dieser Kunstdebatte genauer auf den Grund. Wir sprechen mit Videospieldesignern und Gaming-Experten, wählen uns durch die Debatte selbst und klären mitendrin die Frage, inwiefern es überhaupt von Bedeutung ist, Spiele zum Kunstobjekt zu erklären – oder eben nicht.

Bevor wir uns aber der eigentlichen Frage zuwenden, ob Videospiele Kunst sind oder Kunst sein können, müssen wir erst einmal den Begriff der Kunst an sich definieren. Und das ist leichter gesagt, als getan. Denn diese Frage ist fast so alt wie die Menschheit selbst und über die Antwort wird auch heutzutage noch gern gestritten. Allerdings existieren mittlerweile verschiedene Definitionen von Kunst aus unterschiedlichen Blickwinkeln, die wir uns zur Hilfe nehmen können – nämlich zum einen die lexikalische und zum anderen die juristische Definition von Kunst.

Sind Videospiele Kunst? Die lexikalische Kunstdefinition

Ein Aspekt, der die Definition von Kunst erschwert, ist die Unterscheidung verschiedener Arten von Kunst – alle haben jedoch die Annahme gemein, dass es sich bei Kunst um eine Form von schöpferischem Gestalten und deren ästhetisches Ergebnis handelt. Wie das wiederum genau auszusehen hat, bleibt hin-

Spiele wie Gris erfordern nur ein geringes Maß an aktiver Beteiligung zum Durchspielen. Ein völlig passives Erleben ist aber auch hier nicht möglich.



gegen das Objekt ständiger Debatte und ist unter Umständen stark vom Auge des Betrachters abhängig – wie das obige Beispiel moderner Kunst bereits gezeigt hat.

Allerdings spielt bei der Definition von Kunst ein weiterer Aspekt eine wesentliche Rolle, der für die Diskussion um Videospiele als Kunst besonders relevant erscheint: Kunst gilt vielen Experten als Gegenstand der passiven Beobachtung, und nicht – wie in Videospielen – als erfahrbarer Inhalt.

Das wiederum bringen Kritiker, die Videospielen den Kunstcharakter absprechen wollen, häufig als Argument an: Schließlich sind Videospiele ein interaktives Medium, das uns durch den Aspekt des Spielens an sich eine aktive Erfahrung bietet.

Sind Videospiele Kunst? Die juristische Kunstdefinition

Für die juristische Definition von Kunst spielt dieser Punkt allerdings keine Rolle. Stattdessen unterscheiden wir zwischen dem formellen, dem materiellen und dem offenen Kunstbegriff:

- Dem formellen Kunstbegriff zufolge definiert sich Kunst nach ihren Strukturmerkmalen, die sie einem bestimmten Werktyp (Malerei, Dichtung, Film etc.) zuordnen.
- Im Sinne des materiellen Kunstbegriffs definiert sich Kunst als »geformtes Ergebnis einer freien schöpferischen Gestal-

tung«, bei der der Künstler Erfahrungen und Eindrücke nach außen vermittelt – das entspricht etwa der Argumentation von Jonathan Jones (siehe oben).

- Beim offenen Kunstbegriff muss das Werk unterschiedliche Deutungen und Interpretationen zulassen. Hier ist von einer »Mannigfaltigkeit des Aussagegehalts« die Rede.

Für eine allgemeinere Einordnung von Videospielen in den juristischen Kontext haben wir mit zwei Fachanwälten für Medienrecht gesprochen und sie um ihre Einschätzung gebeten, inwiefern Videospiele juristisch als Kunst gelten können.

Dazu teilt uns Kai Bodensiek, Rechtsanwalt bei der Medien- und Wirtschaftsrechtskanzlei Brehm & v. Moers, mit, dass »rechtlich überhaupt keine Frage« sei, »dass formal die Kunstgattung Computerspiele existiert und diese unter den Schutz von Art. 5 GG« falle. Ein Zeichen für die Akzeptanz von Videospielen als Kulturgut sei die 2008 erfolgte Aufnahme des GAME Bundesverbands in den Deutschen Kulturrat.

Dr. Andreas Lober, Rechtsanwalt in der Wirtschaftskanzlei Beiten Burckhardt, erklärt außerdem: »Computer- und Videospiele können auch in rechtlicher Hinsicht Kunst sein. Der Kunstbegriff wird von der Rechtsprechung sehr weit gefasst. Einer Definition zufolge ist Kunst die freie schöpferische Gestal-

tung, in der Eindrücke, Erfahrungen, und Erlebnisse des Künstlers durch das Medium einer bestimmten Formensprache zur unmittelbaren Anschauung gebracht werden. Davon geht zum Beispiel auch die USK in ihren Leitlinien aus, in denen es heißt, dass Computerspiele durch die Verbindung von technisch Machbarem und ästhetischem Ausdruck Merkmale einer Kunstform erhalten können (siehe Präambel der Leitlinien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen, 2016). [...] Eine allgemeingültige Schwelle, ab der ein Computerspiel als Kunst zu qualifizieren ist, gibt es aber nicht. Hier kommt es, wie auch bei anderen Kunstformen, auf den Einzelfall an.«



Zelda: The Wind Waker von Nintendo etablierte einen ganz eigenen grafischen und künstlerischen Stil.

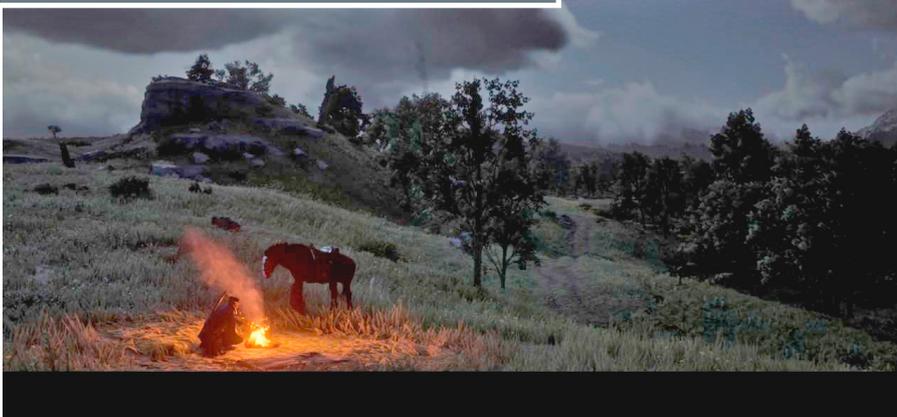


This War of Mine versetzt uns in die schwierige Lage kriegsgeplagter Zivilisten.



In dem Indie-Hit What Remains of Edith Finch erkunden wir ein verlassenenes Haus und zeichnen die Geschichte unserer Familie nach.

Red Dead Redemption 2 ist für den New-York-Times-Kolumnisten Peter Suderman ganz eindeutig Kunst.



Hakenkreuze = Kunst?

Während Videospiele als »Werke der bildenden Künste« gelten und damit »urheberrechtsfähig« sein können, hat die juristische Anerkennung derselben als Kunst für den Spieler in der jüngeren Vergangenheit an ganz anderer und etwas unerwarteter Stelle eine wesentliche Rolle gespielt. Andreas Lober schreibt uns dazu: »Relevant ist die Kunsteigenschaft bei der Frage, ob in Computer- und Videospiele Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen, zum Beispiel Hakenkreuze, gezeigt werden dürfen. Im vergangenen Sommer hat die USK dazu entschieden, dass sie dies nunmehr für zulässig erachtet, wenn es der Kunst oder der Wissenschaft, der Darstellung von Vorgängen des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.«

Mit dieser Entscheidung entfernt sich die USK von der jahrelangen Praxis, Spielen mit verfassungsfeindlichen Symbolen

grundsätzlich keine Freigabe zu erteilen. Stattdessen plant die USK, nur noch nach Einzelfällen zu entscheiden und eine individuelle Prüfung durchzuführen, ob ein Spiel die sogenannte Sozialadäquanzklausel erfüllt. Dieser Ausnahmeregelung zufolge ist die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole erlaubt, insofern es der Kunst, Wissenschaft, staatsbürgerlichen Aufklärung oder Geschichtsvermittlung dient. Aus eben diesem Grund ist die juristische Anerkennung von Videospiele als Kunst besonders wichtig – denn neben dem zumindest untergeordnet vorhandenen Aspekt der Geschichtsvermittlung können Videospiele wohl vor allem als Kunst von der Sozialadäquanzklausel profitieren.

Wie sich diese Anerkennung im Detail auswirken kann, hat uns Felix Falk, Geschäftsführer von GAME, dem Verband der deutschen Games-Branche, im Interview erklärt. Auf die Frage, welche Chancen und Probleme sich aus der Anerkennung von Videospiele als Kunstobjekt ergeben könnten, stellte er fest: »Die Wahrnehmung von Computer- und Videospiele hat sich auch in Deutschland stark verändert: Games werden heutzutage viel selbstverständlicher als Kulturmedium wahrgenommen, als dies noch vor wenigen Jahren der Fall war. Das hilft, längst überkommene Beschränkungen abzubauen. [...] Die veränderte Rechtsauffassung hat zu einer längst überfälligen Gleichberechtigung von Games mit anderen Medien geführt und ist nur ein Beispiel von den Vorteilen, die mit einer Anerkennung als Kulturmedium verbunden sind.«

Außerdem sei die Anerkennung von Videospiele als Kulturmedium entscheidend für die Games-Förderung der Spielebranche in Deutschland, befindet Falk: Denn dadurch falle die Anerkennung einer derartigen Förderung »in der Politik und der Gesellschaft deutlich höher« aus.

Analyse einer Debatte

Juristisch betrachtet können Videospiele also Kunst sein, auch wenn – wie bei anderen Kunstgattungen auch – nicht jedes mediale Erzeugnis sich automatisch mit diesem Begriff beschreiben lässt. Während die Games-Branche mittlerweile auch in Deutschland immer mehr von ihrer Anerkennung als Kunst im Sinne von Artikel 5 des

Grundgesetzes profitiert, tobt die Schlacht um unsere Leitfrage in den Feuilletons derweil munter weiter.

Denn dort herrscht längst nicht die allgemeine Einigkeit, die unter anderem die spektakuläre Hakenkreuz-Entscheidung der USK möglich machte. Unter Kunst- und Videospielexperten sind die Fronten seit Jahren sehr verhärtet. Aber warum eigentlich? Es scheint, als müsse sich das relativ junge Medium Videospiele erst einer ähnlichen Feuuertaufe wie der Film unterziehen, wobei die Videospiele an sich unter erschwerten Bedingungen für ihre Anerkennung als Kunst kämpfen.

Zum Problem wird dabei häufig das, was Videospiele von anerkannten Kunstformen wie etwa Malerei, Literatur und Film unterscheidet, nämlich der Faktor der Interaktion. Diese besondere – und mit den Videospiele erstmals im medialen Bereich auftretende – Erfahrbarkeit transzendiert den passiven Konsum

klassischer Kunst – und ist nicht nur für Jonathan Jones Grund genug, Videospiele eben nicht als Kunst anzuerkennen.

Über diesen definierenden Faktor der Interaktion haben wir auch mit Felix Falk gesprochen. Für ihn ist die Interaktivität eine der »großen Stärken von Games«, durch die Videospiele auf »einzigartige Art und Weise [...] Perspektivwechsel [...] ermöglichen« – das schaffe in dieser Form kein anderes Medium. Dem stimmt indirekt auch Brenda Romero, Game-Designerin und bekannt für ihre Mitarbeit an Titeln wie Wizardry und Jagged Alliance, zu. Ihrer Meinung nach birgt die physische Interaktion eine »riesengroße Möglichkeit« für Videospiele, sich als Kunst zu behaupten. Gleichzeitig merkte Romero an, dass Kunst ein sehr subjektiver Begriff sei, der es schwer mache, einzelne Videospiele im Rahmen des Kunstbegriffs zu definieren.

Vielleicht müssen sich aber die Videospiele auch gar nicht dem Begriff anpassen, um als Kunst zu gelten, sondern umgekehrt: Die Tatsache, dass Videospiele als Medium im Vergleich zu anerkannter Kunst deutlich jünger sind und in ihrer Entwicklung quasi noch in den Kinderschuhen stecken, erschwert die Einordnung in die Grenzen eines Begriffs, der fast so alt ist wie die Menschheit selbst. Wenn lediglich darüber Einigkeit herrscht, dass Kunst eine Form des schöpferischen Gestaltens nach gewissen Regeln der Ästhetik ist, und alle anderen Definitionen von Kunst der Subjektivität des Betrachters entsprechen, wäre es vielleicht notwendig, den Kunstbegriff an sich zu modernisieren, zu erweitern oder diese Subjektivität wenigstens zuzugeben, bevor man es pauschal ablehnt, Videospiele als neue, innovative Form der Kunst zu bezeichnen.

Kunst auf dem Niveau von Höhlenkritzeleien

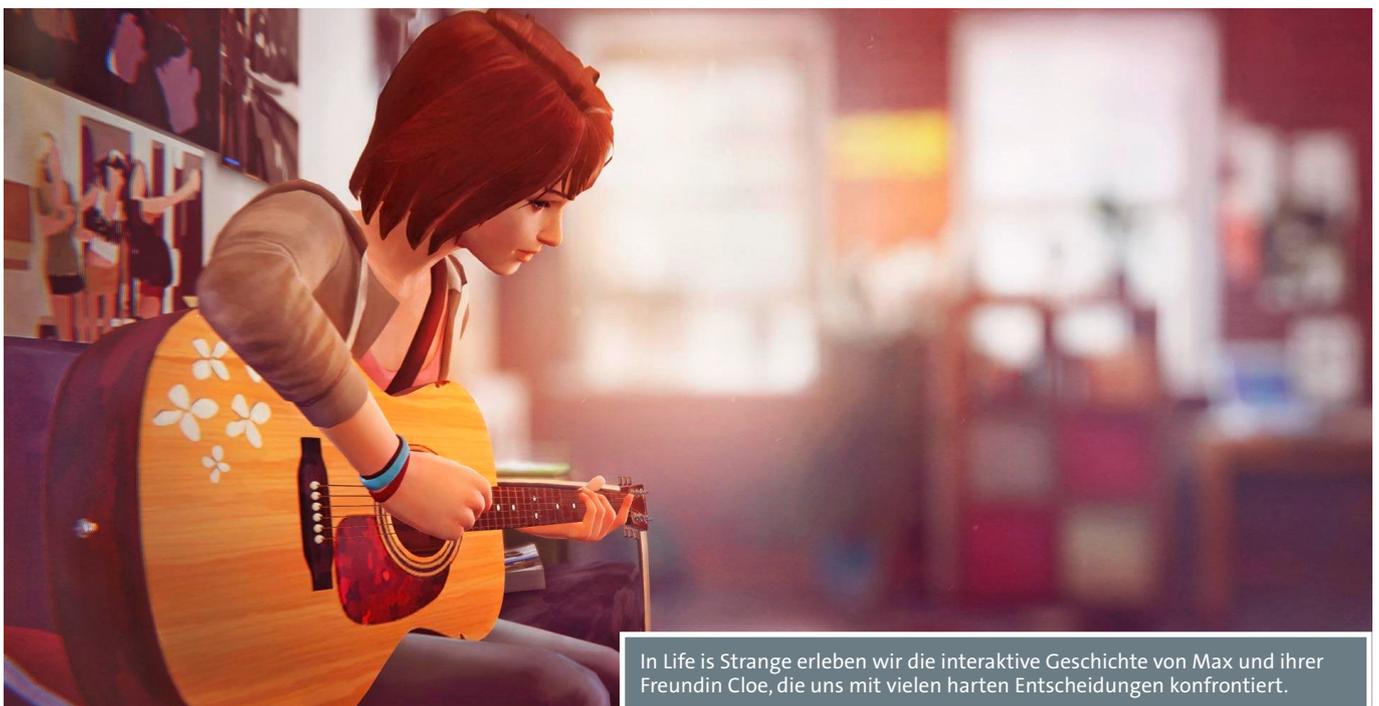
Ein Beispiel für die krasse Subjektivität bei der Beurteilung von Videospiele nach dem Kunstbegriff zeigt sich an einem Artikel des renommierten US-amerikanischen Filmkritikers Roger Ebert. In einer Kolumne für die Chicago Sun-Times setzt sich Ebert kritisch mit einem TED-Talk der Game-Designerin Kellee Santiago auseinander, die anhand mehrerer Beispiele erläutert, warum



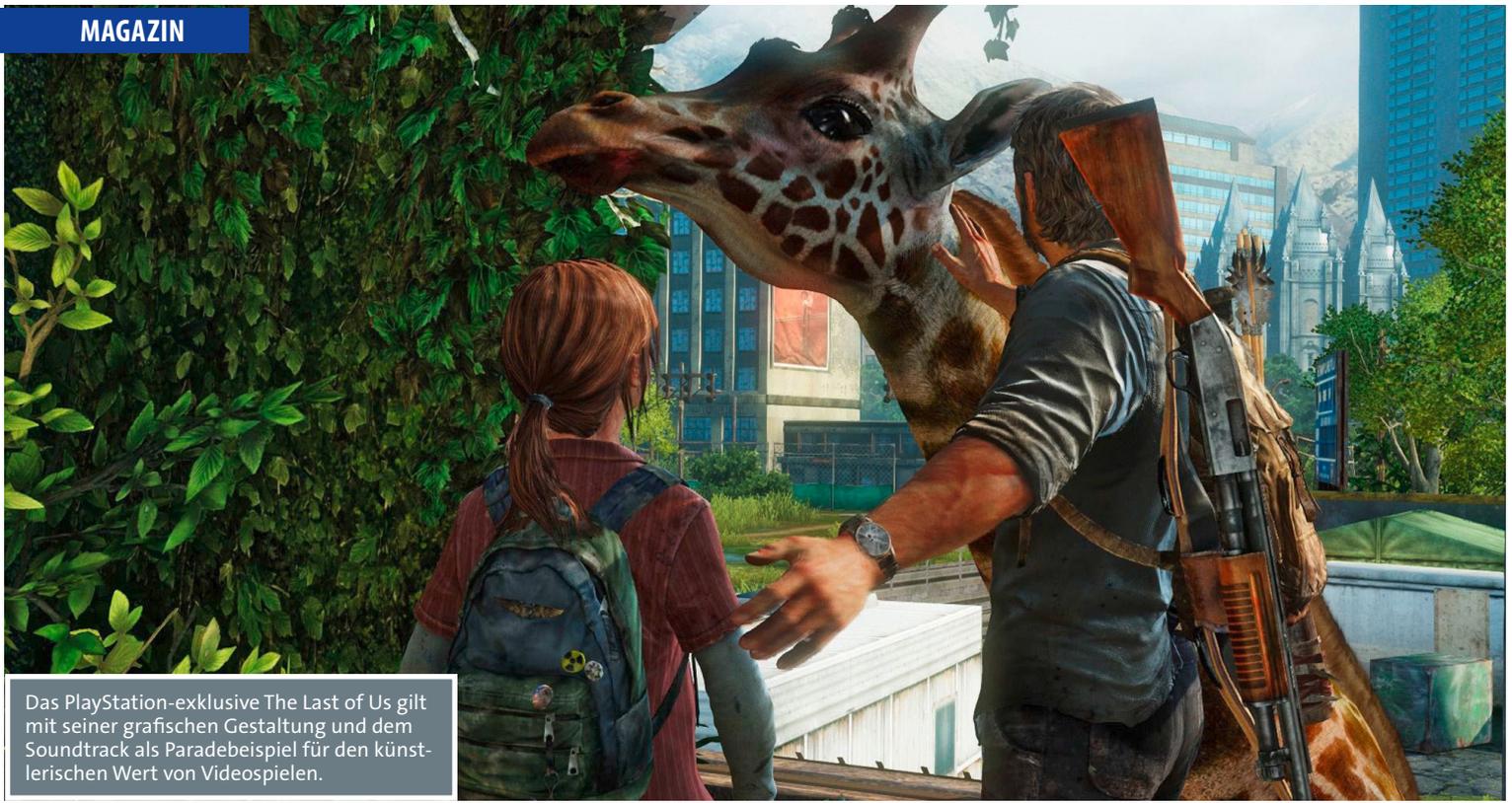
In Papers, Please erleben wir den Alltag eines Grenzbeamten in einer fiktiven Diktatur.

Videospiele ihrer Meinung nach Kunst sind. Dabei nennt sie unter anderem Titel wie Braid, Flower und Waco Resurrection. Letzteres erreicht für den Filmkritiker Ebert nicht einmal das Kunstniveau der Kritzeleien von Höhlenmenschen, während Flower nichts mehr bietet als »die dekorativen Belange auf dem Level einer Grußkarte«. Ebert konstatiert: »Die drei Spiele, die sie [Kellee Santiago, Anm. d. Red.] als Beispiele gewählt hat, machen mir keine Hoffnungen auf ein Videospiele, das meine Aufmerksamkeit lange genug verdient, um es zu spielen. Sie sind, ich bedaure es zu sagen, armselig.« Dass Ebert die Spiele dabei nur anhand von Bildmaterial beurteilt, ohne sie selbst gespielt zu haben, verdeutlicht den verzerrten Blickwinkel, den Ebert in Bezug auf Videospiele an sich einzunehmen scheint – und den er häufig mit anderen Kunstkritikern gemein hat, die Videospiele nicht als Kunst anerkennen wollen.

Zugleich offenbart Eberts Kolumne ein Problem, das wir bereits eingangs bei unserem Versuch, eine Definition von Kunst zu liefern, gestreift haben: Die Kernaussage Eberts besteht auf ihre Essenz heruntergebrochen darin, dass ihr Autor Videospiele nicht als Kunst anerkennt, weil sie für ihn keine Form von Katharsis bieten, ihn nicht in der Art ansprechen, wie es Filme (oder andere anerkannte Kunstformen) tun. Subjektiver geht es kaum – und genau da liegt die Schwierigkeit bei der Definition



In Life is Strange erleben wir die interaktive Geschichte von Max und ihrer Freundin Cloe, die uns mit vielen harten Entscheidungen konfrontiert.



Das PlayStation-exklusive The Last of Us gilt mit seiner grafischen Gestaltung und dem Soundtrack als Paradebeispiel für den künstlerischen Wert von Videospielen.

davon, was Kunst sein kann und was nicht. Offenbar tun wir uns mit dieser Definition so schwer, dass sich auch die Spieleentwickler selbst uneins darüber sind, ob Videospiele und ihre Erschaffung als Kunst gelten können. In unserem Interview erklärte Brenda Romero etwa, Kunst liege im Auge des Erschaffers: »Wenn jemand etwas erschafft und glaubt, es sei Kunst, dann würde ich ihm zustimmen. Es kann großartige Kunst sein, schlechte Kunst oder gute Kunst, aber es ist Kunst.«

Was aber, wenn der Erschaffer selbst seine Kreation gar nicht als Kunst ansieht, wie beispielsweise Super-Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, der sich mehr als im Kopf jung gebliebener Designer denn als Künstler versteht?

Spiele sind ein Museum

Als Reaktion auf Roger Eberts vernichtende Kritik an Videospielen erklärte etwa Hideo Kojima, der kreative Kopf hinter der Spielereihe Metal Gear Solid, deren einzelne Titel ihrerseits als Meisterwerke der Gaming-Geschichte gelten: »Ich glaube auch nicht, dass Videospiele Kunst sind.« Seine Begründung: »Kunst ist das Zeug, was man in einem Museum findet, sei es ein Gemälde oder eine Statue. Was ich tue, was Videospieleentwickler tun, ist, dass sie das Museum leiten – wie leuchten wir die Objekte aus, wo stellen wir sie hin, wie verkaufen wir Eintrittskar-

ten? [...] Ich leite das Museum und erschaffe gleichzeitig die Kunst, die in dem Museum ausgestellt ist. [...] Kunst ist etwas, das den Künstler ausstrahlt. Wenn 100 Leute vorbeilaufen und eine einzelne Person davon eingenommen wird, was immer dieses Objekt ausstrahlt, ist es Kunst. Aber Videospiele versuchen nicht, eine einzelne Person einzunehmen. Ein Videospiel soll sichergehen, dass alle 100 Leute, die das Spiel spielen, den Dienst, den das Videospiel anbietet, genießen. Es ist eine Art Service. Es ist keine Kunst. Aber ich glaube, die Art, wie man diesen Service mit einem Videospiel anbietet, ist ein künstlerischer Stil, eine Form von Kunst.«

Bei näherer Betrachtung ergibt sich aus Kojimas interessanter Museums-Metapher ein weiterer Grund, warum sich viele Kunstexperten schwer damit tun, Videospiele als Kunst anzuerkennen. Denn während sich klassische Kunst grundsätzlich einer einzelnen Kunstrichtung, etwa der Malerei oder der Literatur zuordnen lässt, funktioniert eine derartige Klassifizierung für Videospiele nicht. Die Vielseitigkeit des Mediums vereint das Potenzial mehrerer Kunstarten in einem. Wäre genau das aber nicht ein weiterer Grund, den Kunstbegriff zu erweitern? Diese These bestätigen indirekt diejenigen Journalisten und Experten, die sich für eine Abkehr vom Kunstbegriff insgesamt einsetzen – und in diesem Sinne glauben, dass der Kunstbegriff Videospiele nicht gerecht werden könne.

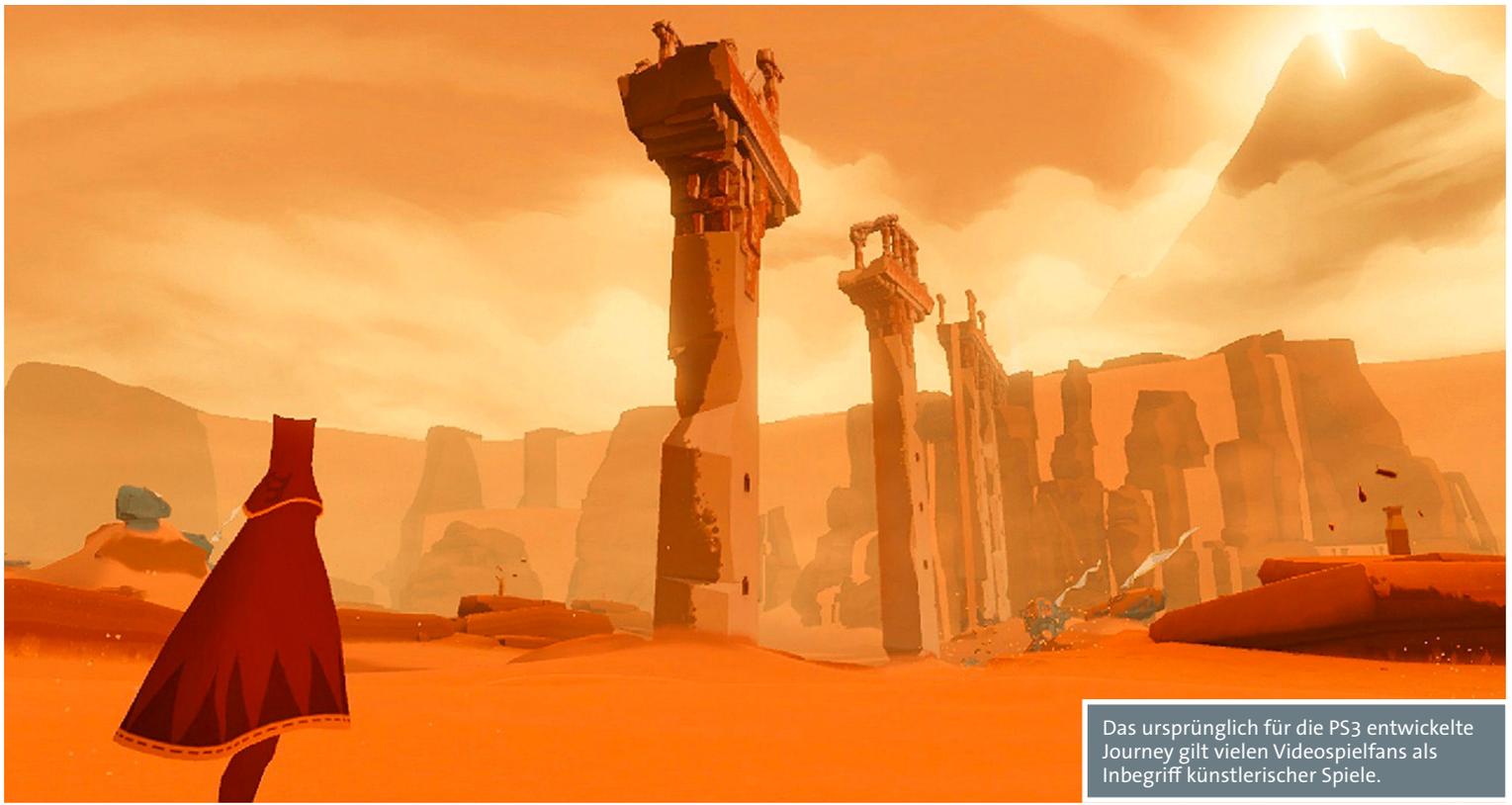
Beispiele gefällig? In ihrem Artikel »The Debate Is Over ... Video Games May Not Be Art After All« diskutiert Angie Harvey ausgiebig, ob Videospiele sich als Kunstform klassifizieren lassen. Am Beispiel von The Last of Us illustriert Harvey, inwiefern Naughty Dogs Erfolgstitel klassische Formen der Kunst und ihre Elemente, etwa der Malerei, der Musik und der Literatur, zu »ihrem vollen Potenzial« entfaltet. In ihrem Fazit verweist sie – wie viele andere vor ihr – darauf, dass Kunst von der eigenen Wahrnehmung abhängt und es keinen richtigen oder falschen Weg gebe, um Kunst zu definieren.

Interaktion als Stolperstein

Zu einem ähnlichen Schluss kommt die Journalistin und Autorin Lauren Orsini,



Das Puzzlespiel Portal ging mit dem Satz »The Cake is a Lie!« in die Geschichte der Videospiele ein.



Das ursprünglich für die PS3 entwickelte Journey gilt vielen Videospießfans als Inbegriff künstlerischer Spiele.

die in ihrem Forbes-Beitrag »Why It's Time To Stop Arguing About Whether Video Games Are Art« für ein Ende der leidigen Debatte plädiert. Dabei stellt sie fest: »Videospiele lassen uns fühlen. Sie hallen in uns nach auf eine Weise, die sich von Büchern oder Gemälden oder auch dem Fernsehen unterscheidet.« In diesem Kontext zitiert sie eine Aussage von Mike Laidlaw, Creative Director von Dragon Age, der in einem Interview anmerkte: »Das Ziel und die Herausforderung eines Künstlers bestehen darin, die Essenz eines Moments in einem einzelnen Bild einzufangen. Das ist die Kunst, eine Geschichte der Emotion zu vermitteln [...], Technologie ist unser Pinsel, und während wir keiner der Beschränkungen des Malers unterworfen sind, gibt es für uns eine ganze Reihe anderer.« Diese Aussage ist insofern interessant, weil sie den Blick auf die Neuartigkeit von Videospiele im Vergleich zu den klassischen Kunstformen lenkt. Dabei macht sie das hierin angedeutete und bereits angesprochene Merkmal der Interaktion, das diese Neuartigkeit ausmacht, zum Hauptgrund für die bei der Definition von Videospiele als Kunst entstehenden Schwierigkeiten.

Deutlich radikaler nimmt sich Hilary Goldstein der Frage an, ob Videospiele Kunst sein können: Für VentureBeat veröffentlichte sie den Artikel »5 Good Reasons Games Are Not Art«, der folgendermaßen beginnt: »Sind Videospiele Kunst? Hoffentlich nicht.« Am Beispiel einer Ausstellung im Museum of Modern Art in New York sowie dem Film »The Artist« kritisiert Hilary Goldstein die »Korruption« der Idee von Kunst. Ihrer Meinung nach entscheiden die (Kunst-)Industrie und die Medien, was Kunst sei und was nicht – und nicht etwa die quengelnde Öffentlichkeit. Außerdem, argumentiert die Autorin, entwertet der Versuch, es als Kunst zu definieren, das Medium Videospiele an sich, weil er die Tatsache verkennt, dass Videospiele etwas vollkommen Neues und Anderes seien.

Sind Videospiele Kunst? Jein.

Das waren ein paar ziemlich spannende Ansichten und Definitionen. Zu welchem Schluss sind wir nun also gekommen? Tja, abschließend müssen wir leider festhalten: Ganz eindeutig lässt sich die Fra-

ge nicht beantworten, ob Videospiele genau wie Filme allgemein als Kunst zu gelten haben – auch wenn sie zumindest juristisch bereits längst als solche anerkannt sind. Die Vielfältigkeit des Mediums erlaubt aber immerhin die Feststellung, dass der ästhetische Wert bestimmter Games (aber längst nicht aller) und die ihnen zugrunde liegende Vision des Lebens und der Welt zusammen mit ihrer schöpferischen, gestalterischen Ebene ein Videospiele sehr wohl zum Kunstobjekt machen können – wenn man denn bereit ist, den Kunstbegriff weg vom reinen Aspekt der Beobachtung hin zur Erfahrung des Objekts von Kunst an sich zu erweitern. Wenn das als Argument nicht ausreicht, dem sei zum Abschluss die Kunstdefinition des SPIEGEL empfohlen. Dort nämlich heißt es in einem Artikel vom 1. Dezember 1996: »Kunst kommt von Kaufen. [...] Nur ein Werk, das einen konvertierbaren Wert besitzt, ist ein Kunstwerk. Was nichts kostet [...] ist keine Kunst.«

Und damit wären wir wieder am Anfang angelangt, bei Peter Sudermans Artikel in der New York Times. Wenn Suderman darauf verweist, dass Red Dead Redemption 2 innerhalb von drei Tagen nach Erscheinen einen Umsatz von 725 Millionen US-Dollar generiert hat, was dem erfolgreichsten Release-Wochenende eines Entertainment-Produkts (Kinofilme eingeschlossen) entspricht, steht – cum grano salis – zumindest der Definition des Magazins Spiegel zufolge fest: Videospiele sind Kunst. ★



The Stanley Parable schickt den Spieler auf eine kuriose Reise, in der nichts ist, wie es scheint.