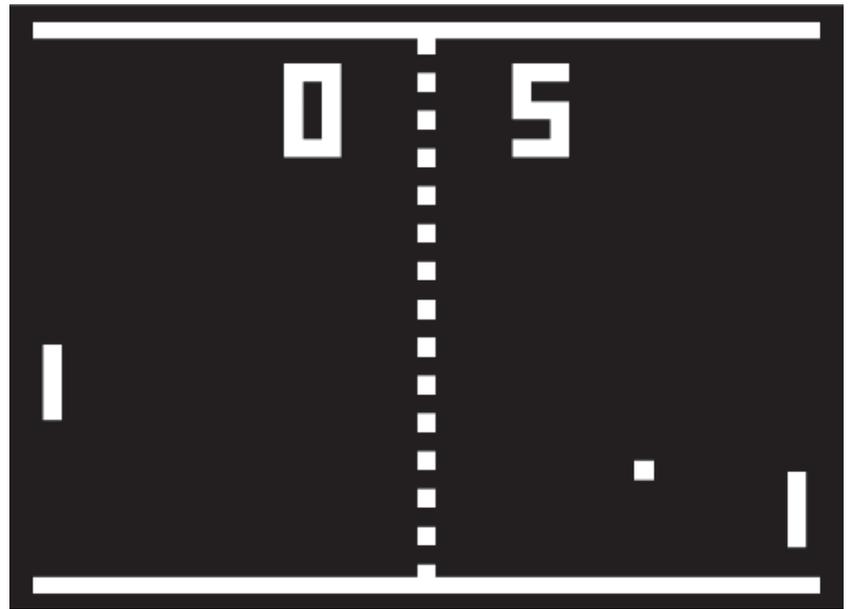


hamburger hefte zur **medienkultur**



ISSN 1619-5442 | Herausgegeben vom Institut
für Medien und Kommunikation des Departments Sprache, Literatur, Medien SLM I der Universität Hamburg



Computer/Spiel/Räume

Materialien zur Einführung in die *Computer Game Studies*

Hrsg. Klaus Bartels und Jan-Noël Thon

no **05**

Bisher sind erschienen:

Heft 1

Knut Hickethier: Medienkultur und Medienwissenschaft. Das Hamburger Modell. Vorgeschichte, Entstehung, Konzept (93 Seiten, 2001. Dieses Heft ist leider vergriffen.)

Heft 2

Joan Kristin Bleicher (Hrsg.): Fernsehgeschichte. Modelle - Theorien - Projekte (77 Seiten, ISSN 1619-5442, 2003.)

Heft 3

Knut Hickethier (Hrsg.): Mediengeschichte als Unternehmensgeschichte. Überlegungen zu einem neuen Paradigma (99 Seiten, mit Abbildungen, ISSN 1619-5422, 2006.)

Heft 4

Jürgen Voigt: Dokumentarfilm im Fernsehen. Überlegungen zu einem facettenreichen Genre (56 Seiten mit zahlreichen Abbildungen, ISSN 1619-5442, 2003.)

Heft 5

Klaus Bartels und Jan-Noël Thon (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die *Computer Game Studies* (102 Seiten mit zahlreichen Abbildungen, ISSN 1619-5422, 2007.)

Heft 6

Annamaria Benckert, Margarete Czerwinski, Knut Hickethier und Hanno Willkomm (Hrsg.): „Wir hatten einen Lacher“ - Die Geschichte der deutschen Wochenschauen (85 Seiten mit zahlreichen Abbildungen, ISSN 1619-5442, 2002.)

Heft 7

Wolfgang Settekorn (Hrsg.): Fussball - Medien / Medien - Fussball. Zur Medienkultur eines weltweit populären Sports (127 Seiten, Teil 1 und Teil 2, ISSN 1619-5442, 2006.)

Heft 8

Joan Kristin Bleicher: „We love to entertain you“ – Beobachtungen zur aktuellen Entwicklung von Fernsehformaten (52 Seiten, ISSN 1619-5442, 2006.)

Heft 9

Wolfgang Settekorn und Daniela Garl (Hrsg.): Bilder vom Watt. Ansichten, Einsichten und Einsätze in Alltag, Wissenschaften und Medien (204 Seiten, ISSN 1619-5442, 2007.)

Koordination :

**Prof. Dr. Knut Hickethier
Universität Hamburg
Institut für Medien und Kommunikation
Von-Melle-Park 6
20146 Hamburg**

hamburger hefte
zur **medienkultur**



Computer/Spiel/Räume

Materialien zur Einführung in die *Computer Game Studies*

mit Beiträgen von



Britta Neitzel

Jan-Noël Thon

Rolf F. Nohr

Klaus Bartels

Impressum



Institut für Medien
und Kommunikation



Universität Hamburg
Fakultät für Geisteswissenschaften
Department für Sprache, Literatur, Medien - SLM I
Studiengänge Medien- und Kommunikations-
wissenschaft / Medienkultur

Hamburger Hefte zur Medienkultur (HHM)
Preprints aus dem Zentrum für Medien und
Medienkultur des Departments SLM I
der Universität Hamburg

Hrsg. von Ludwig Fischer, Knut Hickethier,
Johann N. Schmidt und Wolfgang Settekorn
in Zusammenarbeit mit Klaus Bartels, Joan Kristin
Bleicher, Jens Eder, Bettina Friedl, Jan Hans, Corinna
Müller, Hans-Peter Rodenberg, Peter von Rüden, Rolf
Schulmeister, Joachim Schöberl, Harro Segeberg

Gestaltung und Redaktion dieser Ausgabe:
Jan-Noël Thon

Layout-Vorlagen:
Timo Großpietsch

Druck: Print & Mail der Universität Hamburg
ISSN 1619-5442

© 2007 by IMK

Anschrift des Studiengangs:
Universität Hamburg
Institut für Medien und Kommunikation
Von-Melle-Park 6
20146 Hamburg
Sekretariat:
Tel: 040.42838-4816
Fax: 040.42838-3553
Web: <http://www.sign-lang.uni-hamburg.de/Medienprojekt/>

Vorwort

Obwohl die kaum 50 Jahre andauernde Erfolgsgeschichte des Computerspiels noch längst nicht abgeschlossen ist, spielt das neue Medium bereits jetzt eine wesentliche Rolle in der Unterhaltungskultur. Die Umsätze der Computerspielindustrie sind mit denen der Filmindustrie Hollywoods durchaus vergleichbar (und übertreffen inzwischen sogar deutlich die *Box Office*-Umsätze). Während Filme aber spätestens seit den 1960er Jahren als Gegenstand diverser wissenschaftlicher Fachgebiete etabliert sind, handelt es sich bei der akademischen Beschäftigung mit Computerspielen – den *Computer Game Studies* – um eine noch recht junge Disziplin.

Das vorliegende Heft verdankt sein Entstehen einer Reihe von Seminaren zu verschiedenen Aspekten des Computerspiels, die wir ab dem Sommersemester 2004 gemeinsam mit Stephan Selle an der Universität Hamburg veranstaltet haben und in deren Verlauf uns erstens der Mangel an deutschsprachiger Einführungsliteratur vor Augen geführt wurde und sich zweitens herausgestellt hat, dass eine Auseinandersetzung mit der Kategorie ‚Raum‘ für ein Verständnis des neuen Mediums unumgänglich ist.

Entsprechend stellen die hier versammelten einführenden Beiträge mögliche Zugänge zur medien(kultur)wissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielräumen vor. Zusätzlich zu unseren eigenen Überlegungen zum Thema enthält das Heft je einen Beitrag von Britta Neitzel (Siegen) und Rolf F. Nohr (Braunschweig), denen an dieser Stelle herzlich für ihre Mitarbeit gedankt sei.

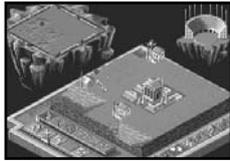
Britta Neitzel behandelt den *Point of View* und den *Point of Action* als Beobachtungs- bzw. Handlungsposition, die dem Spieler jeweils durch Computerspiele zugewiesen werden. Jan-Noël Thon gibt einen Überblick über verschiedene Formen von Raum im Computerspiel, wobei er zwischen Schauplätzen, fiktionalen Welten und sozialen Räumen unterscheidet. Rolf F. Nohr beschäftigt sich mit der Einschreibung diskursiven Wissens in die von Computerspielen generierten Räume und mit der Aneignung dieser Räume durch die Spieler. Klaus Bartels zeigt abschließend am Beispiel der *Pervasive Games*, wie sich Computerspielräume als Raumprothesen bis in den ‚realen‘ urbanen Raum hinein ausdehnen.

Klaus Bartels und Jan-Noël Thon



Inhalt

I.	
Point of View und Point of Action	S. 08
Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen (Britta Neitzel)	
Handlungen und ihre Repräsentationen im Computerspiel	
Exkurs: Warum Beobachtung statt Wahrnehmung	
Die (Re)präsentations- und Partizipationsebene im Computerspiel	
Point of View und Point of Action	
Der objektive Point of View	
Der semi-subjektive Point of View	
Der subjektive Point of View	
Der Point of Action: Drei Modi	
Schluss	
II.	
Unendliche Weiten?	S. 29
Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele (Jan-Noël Thon)	
Computerspiele, fiktionale Welten und <i>Transmedia Storytelling</i>	
Narration, Simulation, Kommunikation	
Simulation und Schauplätze	
Narration und fiktionale Welten	
Kommunikation und soziale Räume	
Fazit	



III.

Raumfetischismus

Topographien des Spiels

(Rolf F. Nohr)

Erste Ebene: Medienräume

Raum-Fetischismus

Oberflächen und Transparenz

Adresse

Zweite Ebene: Soziale Räume

Handeln

Mentale Räume

Bewegen

Dritte Ebene: Diskursive Räume

Landschaft und Raumblick

Netztopographien der Intimität

Soziale und politische Räume

Orte/Nicht-Orte

S. 61

IV.

Vom *Elephant Land* bis *Second Life*

Eine Archäologie des Computerspiels als Raumprothese

(Klaus Bartels)

Ray Bradburys *Kinderzimmer*

Abenteuer im *Elephant Land*

Extension (Prothetik) und Selbstamputation bei Marshall McLuhan

Post-McLuhanismus und McLuhan-Parodien

Kritik der Prothese in der Medizin

Spielplatz Stadt

Can You See Me Now?

„Erregung durch Orte“ (Richard Sennett)

Raumprothesen übernehmen des Kommando

S. 82

V.

Erwähnte Computerspiele

S. 101

Point of View und Point of Action

Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen

Britta Neitzel

In *Computers as Theatre* konstatiert Brenda Laurel, dass das interessante Potenzial des Computers nicht in seinen Möglichkeiten als Rechenmaschine liegt, sondern in seiner Fähigkeit „to represent action in which humans could participate“ (Laurel 1991, S. 1). Laurels Beobachtung wird in Computerspielen besonders deutlich: Ein Spieler führt im Spiel Handlungen aus, die während des Spiels vom Computer medialisiert, transformiert und dargestellt werden. Das Ergebnis dieser Medialisierung sieht der Spieler auf dem Monitor: die Repräsentationen seiner eigenen Handlungen in einer fiktionalen Spielwelt.

Den Modi dieser Repräsentationen und Partizipationsmöglichkeiten im Computerspiel möchte ich in diesem Beitrag nachgehen. Dabei werde ich auf Methoden und Begrifflichkeiten der Narratologie und der Filmwissenschaft zurückgreifen und sie ggf. transformieren, um analytische Werkzeuge für eine strukturelle Analyse der Repräsentations- und Partizipationsebene in Computerspielen vorzuschlagen.

Handlungen und ihre Repräsentationen im Computerspiel

Jedes Computerspiel trennt den tatsächlichen Raum, in dem sich ein Spieler befindet, vom Raum des fiktionalen Spielgeschehens, der audiovisuell dargestellt wird. Ein Spieler kann den audiovisuellen Raum unter Zuhilfenahme verschiedener Eingabegeräte manipulieren und gleichzeitig die Effekte dieser Manipulationen auf dem Monitor als Ausgabegerät sehen.¹ Eingabe- und Ausgabegeräte – in ihrer Kombination aus Hard- und Software – regulieren die Art und Weise, auf die ein Spieler Zugang zum Spiel bekommt. Eingabegeräte definieren die Art und Weise, in der ein Spieler Handlungen im Spiel ausführen kann; Ausgabegeräte definieren, wie diese Handlungen und die Spielwelt wahrgenommen werden können.²

Vergleicht man Computerspiele mit anderen Spielen, so ist die Distanzierung und Medialisierung durch den Gebrauch von technischem Equipment das Differenzkriterium von Computerspielen zu diesen. In anderen Spielen, zum Beispiel in Ballspielen, kann ein Spieler reale Objekte manipulieren – mit oder ohne zusätzlichem/s Equipment – oder das Spiel kann in der Imagination

stattfinden, so dass Objekte und eine Spielwelt nur in der Phantasie der Spieler existieren.³ Eine zusätzliche Repräsentation der Spielhandlungen findet nicht statt.

Die Repräsentation ist jedoch konstitutiv für Computerspiele, und die Indirektheit, mit der Spielobjekte manipuliert werden, ist der Technizität der Spiele geschuldet. Der ‚Fernbedienungseffekt‘ des Computerspiels bezieht sich nicht auf Objekte, die sich im realen Raum befinden – wie dies zum Beispiel bei der Fernbedienung eines Fernsehgerätes der Fall ist, mit der nicht in das einzelne Programm eingegriffen werden kann, sondern auf den Auswahlprozess am Fernsehgerät. Im Computerspiel werden durch den Eingriff von außen graphische Elemente auf einem Monitor bewegt, die – abhängig vom jeweiligen Spiel – eigenständige Welten kreieren. Neben den Möglichkeiten und Modi der Manipulation ist die Qualität der audiovisuellen Darstellung relevant für das Spielen eines Computerspiels. So wie die Beschaffenheit eines Balles einen Unterschied in einem Ballspiel macht, ist es die Qualität der Audiovisualität und der Gesetze, nach denen sie operiert, die in Computerspielen Unterschiede macht.⁴

Das Spielen von Computerspielen kann vom Umgang mit nicht-computergestützten textuellen oder audiovisuellen Medien durch das Merkmal der Interaktion mit einer audiovisuell dargestellten Umgebung unterschieden werden. Diese Umgebung kann gesehen und gehört werden, aber zudem kann sie auch betreten werden, wenn auch nur vermittelt durch die Benutzung von technischem Equipment. Es war diese Möglichkeit des

Eintritts in die auf einem Monitor dargestellte Umgebung, die als Urszene der Computerspiele, wie wir sie heute kennen, bezeichnet werden kann. Davor war ‚die Welt hinter dem Monitor‘ immer verschlossen. Das Fernsehen hatte ein Publikum, das nur zusehen konnte. Computerspiele eröffnen die Möglichkeit, mit dieser Welt zu spielen: Aus einem imaginären visuellen Raum, der von dem ‚realen‘ Raum getrennt war, entstand ein virtueller Handlungsraum.

Ein Spezifikum von Computerspielen ist, dass Sehen und Handeln durch das technische Dispositiv getrennt und im Prozess des Spielens ständig wieder aufeinander bezogen werden: Ein Spieler handelt. Der Computer lagert die Effekte dieser Handlungen aus der räumlich-materiellen Realität des Spielers aus und in den Raum des Monitors ein. Dieser Raum, inklusive der Effekte der Handlungen, wird beobachtet und interpretiert, was wiederum die nachfolgenden Handlungen beeinflusst.

Computerspiele können also als ein Prozess der Selbstbeobachtung, der ständiges Feedback einschließt, betrachtet werden. In diesem Prozess wird die Position des Spielers verdoppelt. Zu der Funktion und Position eines Akteurs, die ein Spieler in jedem Spiel hat, wird ihm auch die Funktion und Position eines Beobachters⁵ zugewiesen, die wiederum seine Position als Akteur im virtuellen Raum mitbestimmt. In diesem Sinne nimmt ein Spieler eine Position ein, die analytisch in manipulative und beobachtende Funktionen getrennt werden kann, die aber im Prozess des Spielens miteinander interagieren. Beide

Funktionen werden vom jeweiligen Computerspiel reguliert und binden den Spieler auf je eigene Art und Weise an das Spiel.

Durch seine Manipulationen treibt der Spieler das Spiel vorwärts. Die möglichen Manipulationen werden im Umfang, in Hinblick auf den Ort, an dem sie ausgeführt werden können, und in einigen weiteren Aspekten, auf die ich unten eingehen werde, vom Spiel vorgegeben. Man kann also davon sprechen, dass ein Computerspiel einem Spieler eine spezifische Handlungsposition zuweist.

Durch die Beobachtung des Spiels nimmt der Spieler das Geschehen wahr. Eine Beobachtungsposition, die mit der Präsentation der Objekte und der Spielwelt auf dem Monitor verbunden ist, verbindet den Spieler ebenfalls mit dem Spiel. Sie organisiert – vergleichbar der Kameraposition im Film – die Perspektive, von dem aus die Spielwelt und die Aktivitäten in ihr präsentiert werden und beobachtet werden können. Beide Funktionen und Positionen interagieren im Prozess des Spiels und beeinflussen den Grad der Einbezogenheit eines Spielers in ein Spiel. Um die Nähe- und Distanzbeziehungen eines Spielers zum Spiel zu beschreiben, müssen beide Funktionen berücksichtigt werden. Im Folgenden möchte ich sie analytisch trennen und schlage für die Beschreibung der manipulativen Position, die sich auf die Handlungen im virtuellen Raum bezieht, den Begriff *Point of Action*, für die Beobachtungsperspektive den Begriff *Point of View* vor.

Exkurs: Warum Beobachtung statt Wahrnehmung

Man könnte versucht sein, die Beobachtungsperspektive – den Point of View – als Wahrnehmungsperspektive zu verstehen und zu benennen. Der Begriff *Beobachtung* jedoch modifiziert nach Luhmann (1995) den Begriff der *Wahrnehmung* und beschreibt das Dispositiv des Computerspiels präziser. Im Gegensatz zur Beobachtung findet Wahrnehmung immer statt und sie findet nur dort statt, wo sich der eigene Körper befindet (vgl. Luhmann 1995, S. 27f.). Beim Computerspiel jedoch befindet sich der Körper des Spielers nicht im virtuellen Spielraum. Der Terminus Beobachtung nun schließt diese Unterscheidung ein:

Alles Beobachten ist das Einsetzen einer Unterscheidung in einem unmarkiert bleibenden Raum, aus dem heraus der Beobachter das Unterscheiden vollzieht (ebd., S. 92).

Der Beobachter wäre im Falle der Computerspiele der Spieler, der von seiner Position vor dem Monitor aus zwischen seiner und der Welt des Spiels unterscheidet. Diese Unterscheidung ist zentral, denn sie trägt dazu bei, dass der Spieler zwischen sich und dem Avatar, der in der virtuellen Welt seine Handlungen ausführt, differenziert. Beobachtung ermöglicht es dem Spieler, sich selbst als anderen, nämlich als Avatar, zu beobachten. Und nur diese Selbstbeobachtung ermöglicht es dem Spieler in seiner Funktion als Avatar, in der Spielwelt zu handeln, d. h. die Handlungen des Avatars sich selbst als einem anderen zuzuschreiben. Das spielerische ‚Als-Ob‘ oder ‚Vorgeben, jemand anders zu sein‘, das

zum Beispiel für Rollenspiele konstituierend ist, wird im Computerspiel durch die Verdoppelung des Körpers des Spielers in einen realen und einen Datenkörper⁶ hergestellt. Diese Körper sind beim Spielen voneinander abhängig und beide sind notwendig, um das Spiel zu spielen. Im Folgenden möchte ich die Beziehung zwischen dem Avatar und dem Spieler anhand der zwei Modi des Zugangs des Spielers zum Spiel nachgehen: dem Point of View (PoV) und dem Point of Action (PoA).

Die (Re)präsentations- und Partizipationsebene im Computerspiel

Point of View und Point of Action betreffen die (Re-)Präsentations- und Partizipationsebene des Computerspiels. Um einen Ausgangspunkt für ihre Analyse zu setzen, möchte ich auf die Konzeption der Repräsentationsebene von Erzählungen in der Narratologie zurück greifen, d. h. auf die Analyse des *narrativen Diskurses*. Gérard Genette spezifiziert den Begriff Diskurs in *Die Erzählung* (1994, S. 15), indem er seine Position und Aufgabe in der Erzählung beschreibt. Er unterscheidet:

- a) Die *Narration*: Ein Ereignis, das darin besteht, dass jemand etwas erzählt, d.h. den Akt der Narration selbst.
- b) Den *Diskurs*: Den mündlichen oder schriftlichen Diskurs, der von einem Ereignis oder einer Reihe von Ereignissen berichtet.
- c) Die *Geschichte*: Die Abfolge der realen oder fiktiven Ereignisse, die den Gegenstand dieser Rede ausmachen.

Diese Dreiteilung der Erzählebenen in a) Narration, b) Diskurs und c) Geschichte wird – wenn auch zum Teil mit anderen Bezeichnungen – in fast allen narratologischen Untersuchungen von Erzählungen (seien sie literarisch oder filmisch) zu Grunde gelegt.⁷ Durch den Diskurs gewinnt ein Leser oder Zuschauer also Zugang zur Geschichte, zu den Ereignissen, von denen erzählt wird. Auch wenn Computerspiele nicht wie eine sprachliche Erzählung berichten bzw. wie ein filmischer Diskurs zeigen, so liegt auch hier eine (Re-)Präsentationsebene vor, die den Zugang zu den Ereignissen der fiktiven Spielwelt bietet. Das Besondere an der Präsentationsebene im Computerspiel ist, dass die Handlungen der Spieler repräsentiert werden und zwar innerhalb einer Geschichte oder einer spielerischen Welt, die es in der Form, in der sie während des Spielens erscheint, vorher nicht gab. Während also die spielerischen Handlungen eines Spielers repräsentiert werden, entstehen Ereignisse in der Spielwelt erst – sie werden präsentiert. Die Partizipation ist integraler Bestandteil dieser Darstellung. Wie genau dieser Zugang beschaffen ist, wird eben im Folgenden diskutiert.

Bisher wurde der Diskurs des Computerspiels in Computerspiel-Studien eher selten diskutiert. Es ist vor allem die Geschichte (Welche Geschehnisse finden statt? Wie sind die Geschehnisse geordnet und verbunden?) oder die Rolle des Spielers (Was kann er tun? Welche Funktionen hat er im Verlauf des Spiels?), die betrachtet werden.

Aarseth (1997) und Ryan (2001) nähern sich der Analyse des spielerischen Diskurses bisher am weitesten an. Beide definieren die Rolle des Spielers in Bezug auf eine *personale* oder *impersonale* Perspektive (Aarseth) bzw. einen *internen* oder *externen* Modus (Ryan) und beziehen sich damit auf die Distanz, die ein Spieler zum fiktionalen Spielgeschehen hat. Eine personale Perspektive liegt nach Aarseth (1997, S. 63) vor, wenn „the text requires the user to play a strategic role as a character in the world described by the text.“ Eine impersonale Perspektive, die er dazu in Opposition stellt, bedeute nur, dass ein Leser lese. Erzählungen, die nicht computergestützt sind, aber ebenso Hypertexte, so wie Michael Joyces *Afternoon*, gehörten somit zur zweiten Kategorie.

Diese Kategorisierung ist jedoch nicht trennscharf genug für Computerspiele, denn in einer großen Anzahl von Spielen wird dem Spieler – in unterschiedlicher Art und Weise – eine Rolle im Spiel zugeschrieben, was bedeutete, dass sie alle eine personale Perspektive benutzen würden. Die Unterscheidung von Ryan hilft an dieser Stelle weiter, weil sie die Beziehung von Spieler und virtueller Welt einbezieht.

In the internal mode, the user projects himself as a member of the fictional world, either by identifying with an avatar, or by apprehending the virtual world from a first person perspective. In the external mode, the reader situates himself outside the virtual world. He either plays the role of a god who controls the fictional world from above, or he conceptualizes his activity as navigating a database (Ryan 2001, S. 12).

Im internen Modus wird danach also das Gefühl kreiert, dass sich ein Spieler zur fiktionalen Welt zugehörig fühlt, während der externe Modus den Spieler eine Position außerhalb dieser Welt einnehmen lässt. Bei einer genauen Betrachtung dieser Beschreibungen treten aber auch hier Unklarheiten aufgrund der unscharf definierten Kriterien auf. Eindeutig lassen sich die so genannten Ego-Shooter (bzw. First-Person Shooter) wie *Doom* (1993) und *Quake* (1996) und ihre Nachfolger dem internen Modus zuordnen, da die Spielwelt durch die First-Person-Perspektive gezeigt wird. Das zweite Kriterium für den internen Modus aber ist weniger klar: ein Spieler sieht sich als Mitglied der fiktionalen Welt, was nach Laplanche und Pontalis (1996, S. 401) als eine Form der Identifizierung gelten kann. Allerdings sagt Ryan nichts darüber, welche Kriterien Computerspiele aufweisen müssen, damit diese Identifizierung stattfindet. Zudem setzt sie für die Beschreibung des internen Modus ein ästhetisches und ein psychologisches Kriterium an, wobei sie nicht darauf eingeht, wie sich die beiden zueinander verhalten. Kann sich ein Spieler eines Ego-Shooters auch in die Spielwelt projizieren oder ist dies nur durch die Identifizierung mit einem Avatar möglich?

Mit dem externen Modus zielt sie wahrscheinlich auf Strategiespiele und Simulationen ab. Die Konzeption bleibt jedoch ähnlich unscharf. Hier stehen sich Rollenspiel („he takes the role of a god“), ein wahrnehmungsästhetischer Faktor („from above“) und die Konzeptionalisierung der Spielaktivitäten durch den Spieler selbst („he conceptualizes his

activity“) gegenüber. Mit der Rolle von Gott, der eine Welt von oben kontrolliert, bezieht sie sich auf den Begriff der ‚God-Games‘, der bis in die frühen 2000er Jahren benutzt wurde, um Spiele zu beschreiben, in denen eine Welt oder Landschaft von oben bzw. in isometrischer Perspektive gezeigt wird, die im Spiel manipuliert werden kann (vgl. dazu auch Neitzel 2001). Zurückzuführen ist der Begriff auf das Spiel *Populous* (1989), in dem einem Spieler tatsächlich die Rolle eines Gottes zugewiesen wird, der gegen andere Götter spielt. Peter Molineux, der bereits *Populous* entwickelte, hat diesen Gedanken auch in *Black & White* (2001) weitergesponnen. In den ‚God-Games‘ fällt die Rollenzuschreibung ‚Gott‘ zwar mit der Darstellung ‚von oben‘ zusammen, jedoch ist dies nicht zwangsläufig so.⁸ Ein Gott könnte, so ist anzunehmen, auch von einer anderen Perspektive aus wirken, und eine Darstellung von oben kann auch mit einer anderen Rollenzuschreibung zusammengehen.

Um handhabbare und trennscharfe Kriterien zur Analyse und Beschreibung des Diskurses im Computerspiel und der Distanzverhältnisse von Spieler und Spiel zu entwickeln, sollten die verschiedenen Kategorien – psychologische, wahrnehmungsästhetische und handlungsästhetische – getrennt werden.

Der unscharfe Begriff der Identifikation⁹ kann, so wie Ryan ihn verwendet, mit Rückgriff auf George Herbert Mead (1967) präzisiert werden, nämlich als die Übernahme einer bestimmten Haltung und Handlungsposition. Der Begriff *Identifikation* würde damit den vielgestaltigen und vielfältigen

psychologischen Implikationen enthoben, die eben nicht am Medium festgemacht werden können, sondern nur durch Spielerforschung spezifiziert werden können, und auf eine spielkonstituierende funktionale Ebene gebracht, indem er mit den Handlungsmöglichkeiten im Spiel zusammengeführt wird. In unserem Zusammenhang spreche ich deshalb nicht von Identifikation, sondern von der Übernahme einer Handlungsposition im Spiel, die vom Point of Action (PoA) beschrieben wird.

Die Übernahme einer bestimmten Perspektive auf das fiktionale Spielgeschehen, auf die Ryan ebenfalls referiert, bezieht sich eindeutig auf die visuelle Wahrnehmung, auf den Blick auf die Vorkommnisse im Spiel und damit auf den Point of View (PoV).

Eine solche analytische Trennung der beiden Aspekte des Einbezugs der Spieler durch das Spiel erleichtert die Beschreibung der medialen Immersions- und Interaktionsstrategien. Denn Fragen, ob eine Identifikation die Übernahme einer bestimmten Perspektive ausschließt oder ob die Übernahme der First-Person-Perspektive die Übernahme einer internen Handlungsposition (oder nach Ryan: die Identifikation) ausschließt, stellen sich gar nicht mehr, da sie sich auf unterschiedliche Ebenen beziehen. Die Involvierung, die die Handlung betrifft, kann mit dem PoA beschrieben werden kann, Involvierung, die den Blick betrifft, mit dem PoV.

Point of View und Point of Action

Um den PoA und den PoV im Computerspiel näher zu charakterisieren, möchte ich wiederum auf eine Unterscheidung von Gérard Genette (1994) zurückgreifen, die er in seiner Diskussion der narrativen Modi (d.h. der Präsentationsformen des Diskurses) trifft. Er bemängelt in der Diskussion um die Modi der Erzählung die Vermischung der Modi Perspektive und Stimme. *Stimme* referiert auf den Erzähler und seine Beziehung zur Geschichte und beantwortet die Frage ‚Wer spricht?‘ *Perspektive* hingegen referiert auf den Blickwinkel, aus dem die geschilderten Ereignisse betrachtet werden, und beantwortet die Frage ‚Wer sieht?‘ Perspektive und Stimme sind keineswegs immer identisch. So kann es eine Erzählsituation geben, in der ein auktorialer Erzähler den Blickwinkel einer diegetischen Figur übernimmt. Es ist damit immer noch der Erzähler, der spricht, jedoch tut er dies aus der Perspektive der Figur.

Um dies für die Analyse von Computerspielen fruchtbar zu machen, müssen leichte Modifikationen vorgenommen werden. Da in grafikbasierten Computerspielen das Geschehen nicht durch einen Erzähler, der spricht, vermittelt wird, sondern der Plot – der Ablauf der Ereignisse – vielmehr durch die Handlungen eines Spielers erstellt wird, sollte die Frage ‚Wer spricht?‘ in die Frage ‚Wer handelt?‘ umformuliert werden. Damit bezöge sich diese Frage auf den Point of Action.

Der Modus der Perspektive in der verbalen Erzählung, auf die Genette sich bezieht, beschreibt zum einen den Blickwinkel, aus

dem erzählt wird, bezieht sich jedoch auch auf das Ausmaß von Wissen, das der Diskurs über die erzählte Welt preisgibt. Dies ist eine für die verbale Erzählung wichtige Ergänzung, da ein Blickwinkel immer nur sprachlich vermittelt wiedergegeben werden kann. Für die Analyse des Computerspiels möchte ich Perspektive jedoch wörtlich nehmen und sie tatsächlich nur auf den visuellen Blickwinkel, den PoV in einem rein räumlichen Sinn, beziehen – über den sich dann möglicherweise Wissen einstellt.

Genette (ebd. S. 134f.) macht für die Perspektive – oder auch die *Fokalisierung*¹⁰ – drei Typen aus, dies sind:

- *Nullfokalisierung* oder *nonfokalisierte* Erzählung, d. h. eine Erzählung mit allwissendem Erzähler.
- *Interne Fokalisierung*, in der aus dem Blickwinkel einer Figur oder abwechselnd aus dem Blickwinkel verschiedener Figuren erzählt wird.
- *Externe Fokalisierung*, in der sich der Blickwinkel auf die Handlungen einer Person konzentriert, jedoch nichts über die Gefühle oder Ansichten dieser Person gesagt wird wie in den Romanen von Dashiell Hammett.

Die Points of View auf die fiktionale Welt, die in Computerspielen benutzt werden, korrespondieren ungefähr mit Genettes Typologie der Fokalisierung. Jedoch ist eine exakte Gleichsetzung nicht möglich, da Genette die Fokalisierung als Wissen über die Welt bzw. metaphorisch als Sicht auf die Welt versteht, während der Point of View hier rein visuell

verstanden wird. Deshalb werde ich seine Terminologie nicht übernehmen, sondern mich terminologisch an Mitry (1998) anlehnen, der beim filmischen Bild vom objektiven, vom semi-subjektiven und vom subjektiven Bild spricht.

Der objektive Point of View

Die älteste Perspektive in Computerspielen ist der *objektive Point of View*. Auch wenn innerhalb des objektiven PoV verschiedene Unterteilungen vorgenommen werden können, so bleibt doch eine Gemeinsamkeit: Der objektive PoV präsentiert einen Handlungsraum für die fiktionalen Spielhandlungen von außen. Innerhalb der fiktionalen Spielwelt gibt es keinen Punkt, von dem aus diese Welt betrachtet wird. Die Abbildung imitiert nie den Blick einer Figur in der Diegese. Nach Mitrys Beschreibung (1998, S. 218) liegt ein deskriptives oder objektives Bild vor, wenn

[t]he camera records the drama, movement, or action from an angle capable of giving the best possible description of the events being filmed. The point of view is quite simply the best suited for an accurate rendering of the action, and the camera remains as impersonal as possible.

Bis zum Aufkommen der Ego-Shooter zu Anfang der 1990er Jahre benutzten die meisten Computerspiele die objektive Perspektive. Die ersten Spiele zeigten Bewegungen auf dem Monitor durch eine Aufsicht oder Ansicht. Ein Spieler manipuliert die Objekte, die auf der Oberfläche gezeigt werden – mögen es Linien und Punkte (bzw. Schläger und

ein Ball) in *Pong* (1972, Abb. 1) sein, Raumschiffe in *Space Invaders* (1978, Abb. 2) oder geometrische Figuren in *Tetris* (1989, Abb. 3 auf der nächsten Seite). Der PoV, der in diesen Spielen benutzt wird, korrespondiert mit Genettes Typ der Nullfokalisierung: Auf dem Monitor ist alles zu sehen, was es zu sehen gibt, in *Pong* z.B. wird nicht einmal ein *Off-Screen* etabliert. Bolter und Grusin (2000, S. 91) beschreiben diese Art der Repräsentation als opak:

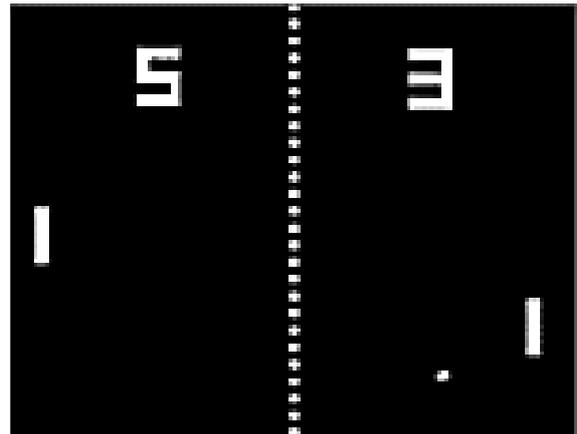


Abb. 1: *Pong*



Abb. 2: *Space Invaders*

There is nothing behind or beyond the interface, as there appears to be with a perspective painting or photograph.

Die Abbildung würde demnach nicht als Abbildung wahrgenommen, nicht als unabhängig von dem, was dargestellt wird. Man spielte mit dem Interface.

Neben der fehlenden Tiefe zeigen diese Abbildungen deutlich, dass sich auch die Angaben zum Spielstand – Punktzahl, Level, verbleibende Leben – auf der gleichen Ebene wie das ‚Spielfeld‘ befinden; *Tetris* arbeitet allerdings mit einem zusätzlichen Rahmen für die Spielangaben. Zu unterscheiden sind diese Angaben von der Spielwelt dadurch, dass sie sich nicht wie die Spielobjekte bewegen bzw. vom Spieler manipuliert werden können.

Es waren die *Super Mario Brothers*-Spiele von Nintendo (ab 1985), die zuerst die Repräsentation von verschiedenen Räumen und später von horizontalen Scrolling Screens¹¹ einführten, so dass die Abbildung ebenfalls identifizierbare Charakteristiken ausbildete. Doch auch die horizontalen Scroller – zu meist Jump’n Run Spiele (z.B. *Sonic the Hedgehog* (1991)) benutzen den objektiven PoV. Auch wenn der Avatar hier schon verschiedene Aktionen ausführen kann und mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet wird, so gibt es doch eine Fähigkeit, die er nicht besitzt: die Fähigkeit zu sehen. Was auf dem Monitor abgebildet wird, ist die Umgebung für die Handlungen des Avatars.

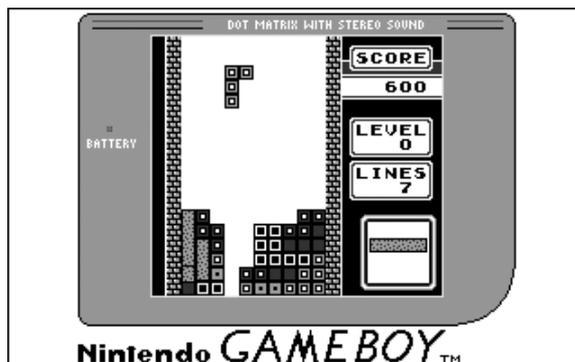


Abb. 3: *Tetris*

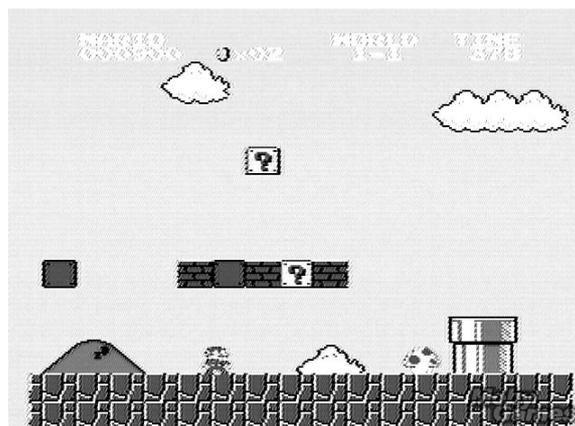


Abb. 4: *Super Mario Bros.*



Abb. 5: *Sonic the Hedgehog*

Auch Grafik-Adventures benutzen zumeist den objektiven PoV. Sie präsentieren einen Avatar in einem Handlungsraum, den man entweder über *Point & Click* oder direkt durch die Spielwelt steuert. Ein besonders deutlicher Hinweis darauf ist die Benutzung von ‚Einstellungen‘, deren Größe exakt mit dem Sektor der virtuellen Welt übereinstimmt, der durch die Handlungen des Avatars manipuliert werden kann. Nicht die Figur steht im Zentrum der Abbildung, sondern die möglichen Handlungen, die mit Hilfe dieser Figur ausgeführt werden können.

Die Abbildungen 6-8 zeigen Einstellungen aus dem Adventure *Blade Runner* (1997), die den jeweiligen Handlungsraum des Avatars darstellen. Abb. 6 zeigt einen Ort, den er nur durchqueren und durch verschiedene Ausgänge verlassen kann, das Straßenpanorama von oben ist für diese Handlungen angebracht.

In der Szene in Abb. 7 kann er mit einigen der abgebildeten Personen sprechen, bzw. Gegenstände untersuchen. In Abb. 8 kann er den Schreibtisch im Vordergrund untersuchen und mit dem im Sessel sitzenden Polizeichef sprechen, jedoch wird das Gespräch nicht – wie es im Film der Fall wäre – in eine Schuss-Gegenschuss Szene aufgelöst. Dem Avatar wird kein Blick zugesprochen.¹²

Simulationen und Strategiespiele benutzen ebenfalls einen objektiven PoV, der den Handlungsraum von oben darstellt (s. dazu die Abbildungen 20-23).



Abb. 6: *Blade Runner*



Abb. 7: *Blade Runner*



Abb. 8: *Blade Runner*

Der semi-subjektive Point of View

Spiele, die ihre Abbildung um einen Avatar herum organisieren und ihm die Fähigkeit zu sehen zusprechen, benutzen einen *semi-subjektiven Point of View*.

So visualisiert die Action-Adventure Reihe *Tomb Raider* (1996-2006) einen Avatar, dem die Fähigkeit zu sehen zugeschrieben wird. Im ersten *Tomb Raider*-Spiel hat der Avatar Lara Croft die Aufgabe, sich in die Höhlen des Qualopek zu begeben, um dort nach einem verschwundenen Artefakt zu suchen. Bevor sie die Höhlen tatsächlich betritt, schaut sie in die erste Höhle hinein. Dabei ist sie von vorn zu sehen. Hinter ihr befindet sich ein steinernes Tor, das sich geräuschvoll schließt. Sie dreht den Kopf und schaut zurück. Die virtuelle Kamera zoomt währenddessen an ihren Kopf heran. Sie wendet das Gesicht wieder nach vorn, nimmt ihre Sonnenbrille ab und blickt in die Höhle.

Das Bild zeigt ihr Gesicht und ihren Blick. Sie hebt die rechte Augenbraue (Abb. 9).



Abb. 9: Lara Croft und ihr Blick

Diese Sequenz etabliert Lara Croft als Trägerin eines Blickes und sie kann als erstes Element eines *Point of View Shots*, wie ihn Edward Branigan (1984) für den Film beschreibt, betrachtet werden, nämlich als die Etablierung eines Orientierungspunktes. In einem Point of View Shot nimmt, so Branigan (1984, S. 57f.), die Kamera die Position einer filmischen Figur an, um den Zuschauern zu zeigen, was diese Figur sieht. Ein Point of View Shot würde aus sechs Elementen komponiert, die sich auf zwei Einstellungen verteilen. Üblicherweise sähe die Komposition folgendermaßen aus (Übersetzung B.N.):

Einstellung A: Orientierungspunkt/Blick

1. Orientierungspunkt: Festlegung eines Orientierungspunktes im Raum (in der Regel eine Figur).
2. Blick: Festlegung eines Objektes außerhalb des Bildes mittels eines Blickes von diesem Orientierungspunkt.

[D. h. man sieht in dieser Einstellung eine Figur, die auf einen Punkt außerhalb des Bildrahmens blickt.]

Zwischen Einstellung A und B:

3. Übergang: Herstellung einer zeitlichen Kontinuität oder Simultaneität.

Einstellung B: Orientierungspunkt/Objekt

4. Sicht vom Orientierungspunkt: Die Kamera ist auf (oder sehr nahe an) dem durch 1. festgelegten Orientierungspunkt positioniert.
5. Objekt: Das Objekt des durch 2. festgelegten Blickes wird gezeigt.

Einstellung A und B:

6. Figur: Der Raum und die Zeit der Elemente 1 bis 5 werden durch die Anwesenheit und normale Aufmerksamkeit eines Subjektes festgelegt (bzw. beziehen sich darauf).

Im Gegensatz zu Figuren in Filmen, die – mit Ausnahme des Animationsfilms – von Menschen dargestellt werden, die gemeinhin die Fähigkeit zu sehen haben, muss diese Fähigkeit Avataren erst zugeschrieben werden. Diese Zuschreibung dient dazu, den Avataren eine wichtige Eigenschaft zu verleihen, nämlich die Fähigkeit zu sehen und wahrzunehmen und damit als empfindungsfähiges Wesen zu gelten, denn, so Branigan:

the concept of ‚glance‘ implies the existence of a sentient observer in whose viewpoint we may participate (Branigan, 1984, S. 104).

Und dies ist es, was wir im Spiel tun: Wir partizipieren an Laras Blickwinkel. Der Avatar – im Falle von *Tomb Raider* Lara Croft – fungiert als Element 6 in Branigans Beschreibung: Figur.

Während des Spiels wird der Avatar zumeist von hinten gesehen, bei all seinen Bewegungen verfolgt von einer virtuellen ‚Kamera‘ (Abb. 10). Von diesem Verfolgungsmodus aus kann der Spieler auch in den Blickmodus wechseln, in dem der Avatar in verschiedene Richtungen blicken kann, nach oben und nach unten beispielsweise (Abb. 11 und 12).

Dieser PoV ist an die Bewegungen des Avatars gekoppelt. Er ist kein Ersatz für den Blickpunkt wie im Fall eines subjektiven PoV (s.u.), sondern vielmehr ein Mitsehen. Deshalb habe ich ihn, wiederum in Anlehnung an



Abb. 10: Verfolgungsmodus in *Tomb Raider*



Abb. 11: Blickmodus in *Tomb Raider*

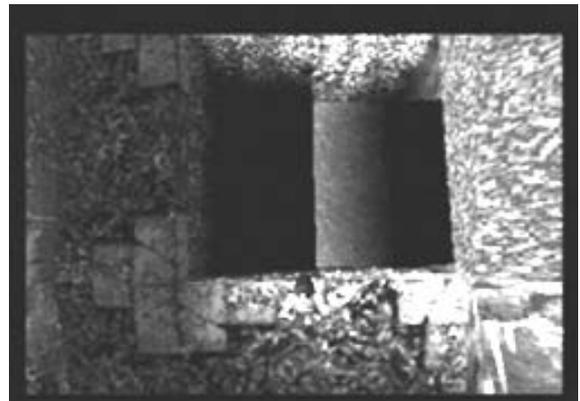


Abb. 12: Blickmodus in *Tomb Raider*

Mitrys Terminologie den semi-subjektiven PoV genannt, den er folgendermaßen beschreibt:

The *semisubjective* (or „associated“) *image*. Retaining all the attributes of the descriptive image [d.h. die Kamera bleibt so unpersönlich wie möglich, B.N.], the associated image adopts the viewpoint of a particular character who, objectively described, occupies a special position in the frame (close shot, mid-shot, or right in the foreground). The camera follows him wherever he goes, acts like him, sees with him and [sic!] at the same time (Mitry, 1998, S. 218, Herv. i. O.).

Auch wenn ein Avatar nicht in allen Spielen, die den semi-subjektiven PoV benutzen, so explizit als blickende Figur etabliert wird wie in *Tomb Raider*, so bleiben sie doch durch die Konzentration der visuellen Ebene auf die Figur und das Mitsehen gekennzeichnet. Tommy Vincetti in *Grand Theft Auto: Vice City* (2002) wird – ebenso wie Lara Croft – ständig von der Kamera verfolgt, ob er nun läuft oder ein Fahrzeug fährt (Abb. 13 und 14). Allerdings ist er in einigen Situationen auch von vorn zu sehen, d. h. das Bild konzentriert sich eher auf eine Handlung, denn auf den Blick mit ihm, und im Blickmodus ist er nicht mehr im Bild zu sehen (Abb. 15). Dadurch dass der Blickmodus aber der Richtung des Verfolgungsmodus angepasst wird (Abb. 13 und 15), also an die Konvention des filmischen PoV-Shots angelehnt ist und damit auf eine etablierte Wahrnehmungskonvention referiert, macht es keine Probleme, den Blick als Tommys zu interpretieren.



Abb. 13: Verfolgungsmodus in *GTA: Vice City*



Abb. 14: Verfolgungsmodus in *GTA: Vice City*



Abb. 15: Blickmodus in *GTA: Vice City*

Splinter Cell: Chaos Theory (2005) stellt ein Beispiel für eine weitere Variation des semi-subjektiven PoV dar. Ausgangspunkt für die Darstellung des Avatars Sam Fisher ist der Verfolgungsmodus. Allerdings lässt sich diese ‚Kamera‘, auch wenn er sich bewegt, in alle Richtungen bewegen, so dass sowohl ein Mitsehen – bewegt der Spieler die ‚Kamera‘ z. B. nach oben, so dreht auch Sam seinen Kopf nach oben – als auch ein Ansehen des Avatars – bewegt man die ‚Kamera‘ vor Sam, so ist er von vorn zu sehen – möglich ist. Ständiges Mitsehen herrscht vor, wenn man den Avatar eine Waffe ziehen lässt: Die ‚Kamera‘ wechselt dann in einen unveränderbaren *Over-the-Shoulder Shot*, bei dem Sams Kopf, die Waffe und ein Fadenkreuz zu sehen sind. Auch die verschiedenen Sichtgeräte, die Sam als Spion, dessen Aufgabe es ist, unbemerkt in Gebäude einzudringen, zur Verfügung stehen, insinuieren ein Mitsehen, denn lässt man Sam das Nachtsichtgerät aufsetzen, wird das ganze Bild wie durch ein Nachtsichtgerät gesehen gezeigt. Analog verhält es sich mit dem Wärmebildgerät.

Während die auf das Filmbild bezogene Terminologie Mitrys übernommen werden kann, um den semi-subjektiven PoV im Computerspiel zu beschreiben, müssen die Kategorien der Fokalisierung, die unser Ausgangspunkt waren, etwas gedehnt werden. Der semi-subjektive PoV korrespondierte am ehesten mit der internen Fokalisierung, da der Blickwinkel an den Avatar gebunden ist und der Spieler an seinem Blickwinkel partizipiert. Damit wäre das visuelle Wissen über die Welt abhängig vom Blick des Avatars.

Der subjektive Point of View

In Spielen, die, wie ich es nennen möchte, den *subjektiven Point of View* benutzen, wird kein Avatar visualisiert. Was zu sehen ist, ist lediglich eine Hand oder eine Waffe an der Unterseite des Bildschirms, die zugleich den Point of Action darstellt, denn von hier aus gehen die Handlungen in der virtuellen Welt aus. D.h. ein Avatar kann während des Spielens nur imaginiert werden, denn der Ort, an dem der Körper, der zur abgebildeten Hand gehört, situiert wäre, bleibt leer. Es gibt keine Visualisierung des Körpers, der zur Hand gehört.

Das Bild insinuiert vielmehr, dass sich der Körper, der zur Hand gehört, vor dem Monitor auf der Seite des Spielers, also in der realen Welt befindet. Damit ist der Ort, an dem der Körper, der zur abgebildeten Hand gehört, imaginiert wird, gleichzeitig der Ort, an dem der Point of View situiert ist: Vor dem Monitor, wo sich der Spieler befindet. Diese Verschmelzung von Point of View und Point of Action stellt eine Verbindung zwischen virtuellem und realem Raum her. Es gibt keine vierte Wand, die die Diegese schließt. Stattdessen versucht diese Technik der Visualisierung, die Diegese in den realen Raum auszuweiten.

Ein Spieler von z. B. *Doom* (Abb. 16 auf der nächsten Seite) oder *Half Life* (1998, Abb. 17 auf der nächsten Seite) sieht niemand anderen handeln und er sieht auch niemand anderen sehen. So wird zum Teil angenommen, dass der Spieler durch die Augen des Avatars sieht, und auch Mitry (1998, S. 218)



Abb. 16: Doom



Abb. 17: Half Life

beschreibt das subjektive Bild als eines, bei dem die Kamera die Position einer filmischen Figur einnimmt und ihren Blick übernimmt. Jedoch weist er auch darauf hin, dass im Film ein beständig angewendetes subjektives Bild zu einer Verwirrung führt, da die Zuschauer über das Subjekt, durch dessen Augen sie sehen sollen, nichts wissen, da sie es nie zu Gesicht bekommen (vgl. ebd. S. 209-211 oder auch Neitzel 2000, S. 196-200). Auch im Falle des Spiels wird der Avatar nicht gesehen, so dass der Spieler nicht wissen kann, in welcher Weise die Augen des Avatars sehen.

So bleibt einem Spieler nur die Möglichkeit, seine eigene Sehfähigkeit auf den imaginierten Avatar, dem vom Spiel kein eigenständiger Blick zugeschrieben wird, zu übertragen.

Man kann also sagen, dass der Spieler im Verlauf des Spiels dem imaginierten Avatar seinen Blick leiht, der durch die Präsentation in die fiktionale Spielwelt integriert wird. Körperloses Sehen ist jedoch für Menschen nicht möglich (vgl. Sobchack 1992), und da der Spieler der einzige ist, der sieht, entsteht der Eindruck, dass auch der Körper des Spielers in die Diegese einbezogen wird. Der subjektive PoV versucht, die Diegese über den Monitor und die Augen des Spielers in den Körper des Spielers und damit in den Realraum auszudehnen. So kann in Ego-Shootern, in denen in Bedrohungsszenarien gehandelt wird, das unangenehme Gefühl entstehen, auch von hinten angegriffen werden zu können. Der Spieler transferiert nicht nur seine Sehfähigkeit auf den Avatar, sondern auch Teile seiner Körperwahrnehmung.

Der imaginierte Avatar in Spielen, die mit dem subjektiven PoV arbeiten, ist weniger autonom als Avatare in Spielen mit objektivem oder semi-subjektivem PoV, die Avatare abbilden. Ein visualisierter Avatar hat zumindest ein bestimmtes Aussehen und kann eben dadurch schon als ein anderer betrachtet werden (auch wenn er über den PoA natürlich niemals völlig unabhängig vom Spieler ist). Es kann also gesagt werden, dass durch die Darstellungstechnik des subjektiven PoV die Distanz zum Spiel verringert wird.



Abb. 18: *Battlezone*



Abb. 19: *Battle Assault*

Als Vergleichstypus verbleibt für den subjektiven PoV nur Genettes externe Fokalisierung. Genette beschreibt die externe Fokalisierung als diejenige, die sich auf die Handlungen eines fiktionalen Charakters konzentriert, ohne etwas über die Gefühle und/oder Ansichten dieser Figur zu sagen. Und tatsächlich weiß man über einen imaginierten Avatar in einem Spiel mit subjektivem PoV noch weniger als über Avatare, die abgebildet werden, wie bei Spielen mit semi-subjektivem PoV. Der imaginierte Avatar ist eine Leerstelle, auf die der Spieler neben seinem Blick ggf. auch Ansichten und/oder Gefühle übertragen kann.

Ohne behaupten zu wollen, dass eine eindeutige Übertragung der Genetteschen Typologie möglich wäre, so scheint doch die externe Fokalisierung am ehesten zuzutreffen. Dafür spricht auch, dass in Spielen mit dem subjektiven PoV auch der ‚Blickpunkt‘ einer Maschine – eines Panzers oder eines Raumschiffs zum Beispiel – eingenommen werden kann, da eben kein Sehender abgebildet wird. Als ein Vorläufer der Spiele mit subjektivem PoV kann das auf Vektorgrafik basierende *Battlezone* (1983) gelten, bei dem das Spielgeschehen quasi aus der Perspektive eines Panzers zu sehen ist (Abb. 18). Auch die Perspektive aus einem Raumschiff wie z.B. in *Rebel Assault* (1993, Abb. 19) fällt in diese Kategorie. Der Spieler kann seine Augen und seine Wahrnehmung auch an ein Objekt verleihen und dieses damit subjektivieren.

Der Point of Action: Drei Modi

Die zweite Kategorie in Genettes Analyse der narrativen Modi war die Stimme. Sie bezieht sich darauf, wer die Geschichte erzählt und wie sich dieser Erzähler zur Geschichte verhält. In Computerspielen werden die Ereignisse der Geschichte, wie oben gesagt, jedoch nicht vorrangig durch einen Erzähler, der einem Zuhörer oder Leser die Ereignisse erzählt, vermittelt. Die Ereignisse entstehen vielmehr dadurch, dass ein Spieler innerhalb der Spielwelt und der Spielregeln handelt – gleichzeitig werden sie visuell abgebildet – doch das betrifft, wie oben dargestellt den PoV. Der Modus Stimme sollte, da es hier

keinen Erzähler gibt, für Computerspiele in einen Modus der Handlung, bzw. in die Frage ‚Wer handelt?‘ und ‚Wie werden diese Handlungen im Spiel situiert?‘ umformuliert werden.¹³ Mit dem Point of Action sollen diese Fragen beantwortet werden. Wie beim Point of View möchte ich dafür drei Differenzierungsmerkmale vorschlagen:

1) Die Position, von der aus die Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden; hier kann zwischen einem *intradiegetischen* und einem *extradiegetischen* Point of Action unterschieden werden.

2) Den Bereich innerhalb der Spielwelt, in dem die Spielhandlungen ausgeführt werden; hier betrifft die Differenzierung den *zentrierten* und den *dezentrierten* Point of Action.

3) Den Modus der Ausführung: dabei handelt es sich um einen *direkten* oder einen *indirekten* Point of Action.

Ad 1) Die Position, von der aus Spielhandlungen ausgeführt werden, kann entweder innerhalb oder außerhalb der Diegese liegen, so dass von einem intradiegetischen und einem extradiegetischen PoA gesprochen werden kann.¹⁴

Ein intradiegetischer PoA liegt vor, wenn in einem Spiel ein Avatar dargestellt wird, der innerhalb der Diegese als der Urheber der fiktionalen Spielhandlungen erkannt werden kann – dies ist natürlich auch der Fall, wenn nur Teile eines Avatars oder eine Waffe abgebildet werden (Abb. 16 und 17 auf der vorigen Seite). Gerade die bloße Abbildung einer Waffe stellt wohl den eindeutigsten PoA dar,

da sie nichts anderes ist als der Ausgangspunkt für die fiktionalen Spielhandlungen. Ein intradiegetischer PoA liegt ebenfalls vor, wenn dem Spieler eine Rolle in der Diegese zugesprochen wird, die nicht durch einen Avatar visualisiert wird. Dies ist zum Beispiel in den Spielen der *Civilization*-Reihe (1996-2006) der Fall, in denen der Spieler jeweils einen Herrscher-Charakter wählt, der dann das Schicksal seiner Untergebenen bestimmt.

Vor dem eigentlichen Spiel wählt ein Spieler in *Sid Meier's Civilization III* (2001) seine Zivilisation und bekommt die Rolle eines historischen Herrschers oder Feldherren zugesprochen – Caesar, Cleopatra, Bismarck oder auch Jeanne d'Arc –, der dann die Geschicke des Volkes dirigiert („Master, our Mystics need direction“, Abb. 20 auf der nächsten Seite) oder auch direkt angesprochen wird (Abb. 21 auf der nächsten Seite). Man kann dieser Herrscher-Figur jedoch auch einen eigenen Namen geben.

Von einem extradiegetischen PoA kann gesprochen werden, wenn kein Avatar abgebildet wird oder der Spieler so eine Rolle nicht übernimmt, wie z.B. im Fall von *Myst* (1993). In *Myst* wird dem Spieler keine Rolle zugeschrieben und er navigiert sich mit Hilfe eines Pfeils bzw. einer Hand durch die Spielwelt. Dieser Cursor gehört nicht zur Diegese. Bei anderen Spielen wiederum ist diese Trennung hinfällig, so z.B. bei *Tetris*, das gar keine Diegese, also *Spielwelt*,¹⁵ besitzt.

Ad 2) Wenn man statt auf den Ausgangspunkt der Aktionen auf ihren Zielpunkt bzw. den Bereich schaut, auf den die Handlungen

bezogen sind, dann lässt sich die Unterscheidung von zentriertem und dezentriertem PoA treffen. Ein dezentrierter PoA erlaubt es, die Handlungen an verschiedenen Positionen in der virtuellen Welt auszuführen, wie z.B. in Simulationen und in Strategiespielen. Mannschaftssportspiele beruhen ebenfalls auf diesem Prinzip. Abbildung 22 zeigt einen Spielbildschirm aus *Sid Meier's Civilization III*. Der Spieler kann hier alle Einheiten (bis auf das Segelschiff auf der linken Seite, das zur gegnerischen Armee gehört) anklicken und einzeln oder als Gruppe an einen Ort auf der Karte dirigieren, ihnen mit Hilfe der Schaltflächen, die unten in der Mitte des Bildschirms zu sehen sind, Aufgaben erteilen, durch einen Klick auf die kleine Übersichtskarte links unten einen anderen Ausschnitt der Karte ansehen oder auch durch einen Doppelklick auf eine seiner Städte in den so genannten Stadtbildschirm (Abb. 23) wechseln, wo noch einmal verschiedene Handlungsoptionen zur Auswahl stehen. Die Manipulationen der Spielwelt sind also nicht um ein Zentrum herum organisiert oder gehen von einer handelnden Figur aus.



Abb. 21: Dialog aus *Civilization III*



Abb. 22: *Civilization III*

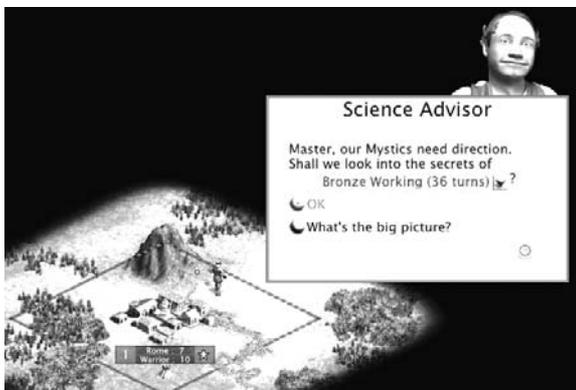


Abb. 20: Dialog aus *Civilization III*



Abb. 23: *Civilization III*

Dies ist bei Spielen mit zentriertem PoA der Fall. Die Aktionen in der Spielwelt gehen in diesen von einem Zentrum in der Diegese aus. Dies ist entweder ein abgebildeter Avatar oder die Visualisierung einer Hand (mit Waffe) in Spielen, die den subjektiven PoV benutzen.

Durch diese Ergänzung können Strategiespiele und Actionspiele in Hinblick auf ihren PoA differenziert werden. Während der PoA in beiden Fällen intradiegetisch ist, ist er in Strategiespielen dezentriert und in Actionspielen zentriert.

Ad 3) Die dritte Unterteilung innerhalb des PoA ist diejenige zwischen direkten und indirekten Handlungen. Abhängig davon, wie die Befehle ausgeführt werden, kann die Befehlsstruktur auf dem Monitor erkannt oder nicht erkannt werden. Während im Fall von *Tomb Raider* zum Beispiel jeder Knopfdruck sofort in eine Handlung von Lara übersetzt wird, klickt ein Spieler eines Adventures auf bestimmte Objekte oder Charaktere, denen sich der Avatar dann nähert, um sie anzusprechen oder zu untersuchen. Einige Adventures wie z. B. *Grim Fandango* (1998) und die *Silent Hill*-Serie (1999-2003) kombinieren direkte und indirekte Points of Action. Simulationen und Strategiespiele benutzen ebenfalls den indirekten PoA, wie oben kurz anhand von *Sid Meier's Civilization III* erläutert wurde: Man wählt eine oder mehrere Figuren an und gibt einen Befehl, der dann ausgeführt wird. In einigen Spielen wie z.B. *Command & Conquer* (1995) oder *Age of Empires II: Age of Kings* (1999) wird diese Befehlsstruktur in die Diegese eingefügt. In *Command & Conquer* beantworten die

Truppen, wenn sie für eine Aktion ausgewählt werden, den Befehl mit einem „Yes Sir!“ Durch diesen Einbezug des Modus der realen Spielebene (nämlich der Handlungsstruktur) in die fiktionale Spielebene wird die Distanz zur fiktionalen Welt, die ansonsten durch den indirekten PoA erhöht wird, wieder verkleinert. Die Unterscheidung zwischen Fiktion – Truppen bewegen sich – und realer Spielsituation – ein Spieler bedient einen Computer – wird erschwert.

Schluss

Computerspiele nehmen eine explizite Zwischenposition zwischen audiovisuellen Medien wie Film und Fernsehen und nicht-digitalen Spielen ein. Audiovisuelle Medien werden angesehen, betrachtet, interpretiert – und sie geben einen Point of View vor. Nicht-digitale Spiele geben Spielhandlungen vor. Computerspiele nun integrieren auch diese Handlungen in ihre Präsentation, so dass sowohl der Point of View als auch der Point of Action, die miteinander interagieren, in eine Beschreibung einbezogen werden müssen.

Die hier vorgeschlagene Differenzierung von PoV und PoA stellt einen Versuch dar, diese Modi der Darstellung im Computerspiel zu beschreiben, und wird, wie ich hoffe, zu weiteren Differenzierungen, Modifizierungen und Präzisierungen einladen.

Wirft man einen Blick auf die Entwicklung der Computerspiele in den letzten Jahren, so lässt sich schon jetzt feststellen, dass ständige Modifizierungen an PoV und PoA vor-

genommen werden. So wird die eindeutige Unterscheidung von Spielen, die einen semi-subjektiven oder durchgängig subjektiven PoV verwenden, die Ende der 1990er Jahre noch eindeutig war, zunehmend schwieriger. Gegebenenfalls werden Ego-Shooter, die nur den subjektiven PoV verwenden, in Zukunft nur noch ein Nischendasein fristen oder ein Spezialfall sein, der zwar eine besondere Nähe zum Spielgeschehen herstellt, aber in seinen Handlungsmöglichkeiten begrenzt ist, während das Gros der Spiele einen semi-subjektiven PoV wählt, in den subjektive Elemente oder auch objektive Übersichten eingestreut werden und die jeweils auch mit unterschiedlichen PoA kombiniert würden. Damit würde sich der PoV von Computerspielen filmischen Darstellungskonventionen und letztlich dem annähern, was Mitry (1989, S. 218) – abgeleitet aus dem semi-subjektiven Bild – das „total image“ nennt. Es sei beschreibend – durch das, was es zeigt –, analytisch – verbunden mit dem Blick einer Figur –, und symbolisch – durch die daraus resultierenden Strukturen der Bildkomposition. Doch das sind Spekulationen, die sich zum einen an der tatsächlichen Entwicklung messen und zum anderen durch dezidierte Analysen der Präsentations- und Partizipationsebene von digitalen Spielen belegt werden müssen.

Anmerkungen

- ¹ Darin liegen natürlich offensichtliche Ähnlichkeiten zwischen Computerspielen und anderen Computeranwendungen.
- ² Die Wahrnehmung beschränkt sich dabei keineswegs nur auf das Visuelle, auch der Ton und taktile Wahrnehmung z.B. über den *Force Feedback*-Mechanismus der Playstation 2 (PS 2) bestimmen die Präsentation und den Zugang zur Spielwelt. Im Folgenden werde ich mich jedoch auf die visuelle Präsentation konzentrieren.
- ³ Wie immer gibt es auch hier Mischformen. Kartenspiele zum Beispiel stellen eine solche dar: Ein Spieler geht mit Objekten (den Karten) um, die bestimmte Werte und Funktionen repräsentieren.
- ⁴ Hierdurch unterscheiden sich text- und grafikbasierte Computerspiele, denn die Vermittlung findet in jeweils unterschiedlichen Symbolsystemen statt.
- ⁵ Die Position des Beobachters ist natürlich aus den audiovisuellen Medien Film und Fernsehen bekannt und wahrscheinlich der vorrangige Grund, aus dem die Medienwissenschaft begann, sich überhaupt mit Computerspielen zu beschäftigen. Oftmals führt dies jedoch auch dazu, dass die Position des im Spiel Handelnden ausgeblendet und damit die Interaktion von Beobachtung und Handlung nicht beachtet wird.
- ⁶ Zum Datenkörper vgl. Krämer 2002.
- ⁷ Zur Konzeption der Ebenen der Erzählung in der Narratologie und den terminologischen Unterschieden s. Neitzel 2000, S. 65ff.
- ⁸ Die Diskussion um die Termini *Zeigen* und *Erzählen* spare ich an dieser Stelle aus. Siehe dazu Neitzel 2000, S. 113-117.
- ⁹ Zur Differenzierung des Begriffs *Identifikation* vgl. Dyer 1998, S. 17ff. oder in Bezug auf das Computerspiel Neitzel 2004.
- ¹⁰ Dieser Begriff erscheint ihm angemessener, da er weniger im Visuellen verhaftet ist.
- ¹¹ In filmischer Terminologie würde man wohl von einer permanenten Parallelfahrt zum Avatar sprechen.
- ¹² In den *Cut-Scenes* hingegen, die eine filmische ‚Kameraarbeit‘ benutzen, wird durchaus ein Blick

des Avatars gezeigt.

- ¹³ Hier wird noch einmal besonders deutlich, dass es sich weder beim Spieler noch beim Avatar um den Erzähler eines Computerspieles handeln kann, weil eben weder der Spieler noch der Avatar erzählen.
- ¹⁴ Diese Unterscheidung korrespondiert ungefähr mit den oben dargestellten Unterscheidungen von Ryan und Aarseth.
- ¹⁵ Die Merkmale einer Welt sind nach Ryan (2001a, S. 99) u. A. zueinander in Bezug gesetzte Objekte und Individuen, eine bewohnbare Umwelt sowie Handlungsmöglichkeiten für die Bewohner.

Literatur

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press.
- Baudry, Jean-Louis (1986): „Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus.“ In: Philip Rosen (Hrsg.): *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. New York: Columbia University Press. S. 286-298.
- Bolter, Jay David/Richard Grusin (2000): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/Mass.: MIT Press.
- Branigan, Edward (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin [u.a.]: Mouton.
- Dyer, Richard (1998): *Stars*. London: BFI Publishing.
- Genette, Gérard (1994): *Die Erzählung*. München: Fink.
- Herz, J. C. (1997): *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston, New York [u.a.]: Little, Brown and Company.
- Krämer, Sybille (2002): „Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu virtuellen Räumen.“ In: Rudolf Maresch/Niels Werber (Hrsg.): *Raum – Wissen – Macht*. Frankfurt/Main: Suhrkamp. S. 49-68.
- Laplanche, Jean/Pontalis, J.B. (1996): *Das Vokabular der Psychoanalyse*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

- Laurel, Brenda (1991): *Computers as Theatre*. Reading/Mass. [u.a.]: Addison-Wesley.
- Luhmann, Niklas (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mead, George Herbert (1967): *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Mitry, Jean (1998): *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. London: Athlone Press.
- Neitzel, Britta (2000): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Univ. Diss., Weimar [URL: <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/>]. Letzter Zugriff 25.09.2006.
- Neitzel, Britta (2001): „Die Frage nach Gott oder: Warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele.“ In: *Ästhetik und Kommunikation* 115. S. 61-67.
- Neitzel, Britta (2004): „Wer bin ich? Zur Avatar-Spieler Bindung.“ In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/ Rolf F. Nohr (Hrsg.): „*See? I'm real...*“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*. Münster: Lit (=Medien/Welten Bd. 4). S. 193-212.
- Ryan, Marie-Laure (2001): „Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media.“ In: *Game Studies* 1 (1) [URL: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>]. Letzter Zugriff: 25.09.2006.
- Ryan, Marie-Laure (2001a): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press.
- Sobchak, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, N. J.: Princeton University Press.

Unendliche Weiten?

Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele

Jan-Noël Thon

Computerspiele, fiktionale Welten und Transmedia Storytelling

Henry Jenkins, der Direktor des *Comparative Media Studies Program* am MIT, schreibt in „Game Design as Narrative Architecture“: „Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.“ (Jenkins 2004, S.121) Auch der norwegische Medienwissenschaftler Espen Aarseth betont, dass „Räumlichkeit [...] als definierendes Merkmal von Computerspielen angesehen werden“ (Aarseth 2001, S. 303) kann. Im Folgenden soll am Beispiel des First-Person Shooters *Halo: Kampf um die Zukunft* (2002/2003)¹ sowie des Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) *World of Warcraft* (2005)² der Frage nachgegangen werden, wie die Räume und Welten heutiger Computerspiele beschaffen sind. Es geht mir dabei weniger um eine vollständige Analyse der jeweiligen Spiele als vielmehr darum, einen Überblick über die verschiedenen, in heutigen Computerspielen zu findenden Formen von Raum zu geben.³ Dabei ist zunächst Jenkins' Beobachtung relevant, dass es sich bei vielen der in Computerspielen dargestellten Räume um „evocative spaces“ (Jenkins 2004, S. 123) handelt, die

sich auf den Spielern bereits vor Spielbeginn bekannte Genrekonventionen und *fiktionale Welten* beziehen. Tatsächlich lässt sich auch abseits der von Jenkins in „Game Design as Narrative Architecture“ bemühten *Star Wars*-Umsetzungen feststellen, dass die fiktionalen Welten heutiger Computerspiele in der Regel nicht mehr ausschließlich durch die Spiele selbst dargestellt werden. So beziehen sich sowohl *Halo* als auch *World of Warcraft* gemeinsam mit zahlreichen weiteren kulturellen Artefakten auf jeweils eine fiktionale Welt. Da es sich bei diesen ‚kulturellen Artefakten‘ größtenteils um narrative Medien handelt, bietet es sich an, in diesem Zusammenhang vom *narrativen Kontext* eines Computerspiels zu sprechen.

Zu diesem narrativen Kontext tragen im Fall von *Halo* neben dem 2004 erschienenen zweiten Teil des Spiels etwa die Anleitung und die Internetpräsenz des Entwicklers Bungie (www.bungie.net) bei, wo detaillierte Informationen zur fiktionalen Welt, auf die sich beide Spiele beziehen, zur Verfügung gestellt werden. Neben einer großen Anzahl an ‚inoffiziellen‘ Beiträgen von Fans sind zudem inzwischen vier in *Halos* fiktionaler Welt angesiedelte Romane sowie ein ebenfalls offiziell lizenziertes Comic (die

Halo Graphic Novel) veröffentlicht worden. Obwohl die Produktion des ursprünglich für 2008 angekündigten Kinofilms zunächst auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, lässt sich also feststellen, dass *Halos* fiktionale Welt durch eine Vielzahl verschiedener Medien und eben nicht nur durch die Spiele selbst dargestellt wird. Zwar ist die fiktionale Welt, in der das derzeit mit weltweit über neun Millionen Spielern sehr erfolgreiche MMOPRG *World of Warcraft* angesiedelt ist, insbesondere durch die Computerspiele der *Warcraft*-Reihe bekannt geworden. Doch bilden auch hier – neben den Aufbaustrategiespielen *Warcraft: Orcs and Humans* (1994), *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) und *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) mit ihren jeweiligen Erweiterungen – eine offizielle Internetpräsenz (www.wow-europe.com), ein zumindest angekündigter Kinofilm, verschiedene Comics (die *Sunwell Trilogy*), diverse Romane, ein *Pen and Paper*-Rollenspielsystem und wiederum unzählige Beiträge von Fans einen narrativen Kontext, der dem von *Halo* in seiner Komplexität in nichts nachsteht. Vor diesem Hintergrund scheint es durchaus sinnvoll zu sein, die fiktionalen Welten, auf die sich Computerspiele wie *Halo* oder *World of Warcraft* beziehen, zunächst als solche zu untersuchen (vgl. zur hier relevanten Theorie fiktionaler Welten Doležel 1998; Pavel 1986; Ryan 1991). Tatsächlich interessiert sich Jenkins für Computerspiele hauptsächlich im Hinblick auf das sich aus den erwähnten narrativen Kontexten ergebende Phänomen des *Transmedia Storytelling*. In „Game Design

as Narrative Architecture“ schreibt er:

One can imagine games taking their place within a larger narrative system with story information, communicated through books, film, television, comics, and other media, each doing what it does best, each a relatively autonomous experience, but the richest understanding of the story world coming to those who follow the narrative across the various channels (Jenkins 2004, S. 124).

Dieser Überlegung geht Jenkins auch in seinem gerade erschienenen Buch *Convergence Culture*, diesmal am Beispiel der *Matrix*-Filme, nach (vgl. Jenkins 2006, S. 93-130). Während der erste Film, *The Matrix* (1999), noch über einen verhältnismäßig übersichtlichen Plot verfüge, könne der Rezipient die beiden Fortsetzungen *The Matrix Reloaded* (2003) und *The Matrix Revolutions* (2003) überhaupt nur nachvollziehen, wenn er seine Beschäftigung mit der fiktionalen Welt von *The Matrix* nicht auf die Filme selbst beschränkt. So gelte etwa für eine Reihe von Szenen und Figuren in den Fortsetzungen, dass sie sich dem Rezipienten erst erschließen, wenn dieser das zugehörige Computerspiel *Enter the Matrix* (2003) gespielt habe. Zudem sind alle drei Filme gespickt mit popkulturellen und intertextuellen Anspielungen, die ein Rezipient auf sich allein gestellt kaum zu entschlüsseln in der Lage ist. Für ein tiefergehendes Verständnis der Filme reicht es nach Jenkins also nicht, *The Matrix*, *The Matrix Reloaded*, *The Matrix Revolutions* sowie die neun Animationsfilme aus *The Animatrix* (2003) zu sehen, die Computerspiele zu spielen (neben dem bereits erwähnten *Enter the Matrix* das MMORPG *The Matrix Online* (2005) und *The Matrix:*

Path of Neo (2005)), die zahlreichen Comics zu lesen usw. – vielmehr bedürfe es dazu der kollektiven Intelligenz der Fans, die online (etwa in Foren oder Mailinglisten) die fiktionale Welt von *The Matrix* unermüdlich analysieren und kommentieren.

Da auch Teile der fiktionalen Welten von *Halo* und *World of Warcraft* außerhalb der eigentlichen Spiele mit Hilfe verschiedener narrativer Medien vermittelt werden, liegt hier zumindest eine abgeschwächte Form von Transmedia Storytelling vor. Ein wesentlicher Unterschied zwischen den fiktionalen Welten von *Halo* und *World of Warcraft* und denen von *Star Wars* und *The Matrix* besteht allerdings darin, dass letztere primär durch die Filme vermittelt zu werden scheinen, während es sich bei ersteren vorrangig um Computerspielwelten handelt. So scheint es nicht unplausibel, *Enter the Matrix* als Erweiterung der in der Filmtrilogie vermittelten Geschichte zu verstehen. Demgegenüber handelt es sich bei *Halo* oder *World of Warcraft* keineswegs um Erweiterungen der in den jeweiligen Romanen vermittelten Geschichten. Diese Romane erweitern vielmehr die in den entsprechenden Spielen entworfenen fiktionalen Welten. Obwohl Jenkins mit dem Konzept des Transmedia Storytelling nun fraglos ein wichtiges Merkmal aktueller narrativer Medien anspricht, scheint mir die in „Game Design as Narrative Architecture“ vorgenommene Beschreibung von Computerspielen als eine Form des „environmental storytelling“ (Jenkins 2004, S. 121) wenig sinnvoll zu sein. Nach Jenkins bieten jeweils bestimmte Computerspiele den Spielern die

Möglichkeit, eine vorstrukturierte Geschichte selbst handelnd nachzuspielen, in den durch die jeweiligen Spiele dargestellten Räumen nach Informationen über vergangene Ereignisse innerhalb der Spielwelt zu suchen oder sogar eine nicht vorstrukturierte Ereignisfolge zu erspielen, die er als „emergent narrative“ (ebd., S. 128) bezeichnet. Jenkins Beobachtungen und Überlegungen sind dabei in weiten Teilen durchaus zutreffend, aber die sich aus ihnen ergebene pauschale Charakterisierung von Computerspielen wie *Halo* oder *World of Warcraft* als narrativ ist zumindest teilweise problematisch.⁴

Narration, Simulation, Kommunikation

In der klassischen Narratologie wird häufig dann von einem narrativen Text gesprochen, wenn es sich bei diesem um die Darstellung von mindestens einem Ereignis handelt (vgl. etwa Prince 2003, S. 58). Obwohl Ereignisse und ihre Darstellung in einem Roman und in einem Film (einem ‚audiovisuellen Text‘) sich nun offensichtlich voneinander unterscheiden, haben sie doch eine wesentliche Eigenschaft gemein: Die entsprechenden Ereignisse ‚stehen fest‘, bevor sie präsentiert werden, sie sind prädeterminiert. Wenn wir beginnen, einen Roman zu lesen oder einen Film zu sehen, wissen wir, dass die Geschichte auf gewisse Weise schon erzählt ist – egal, wie simultan die Erzählung auch zu sein vorgibt. Matías Martínez und Michael Scheffel bemerken hierzu in ihrer *Einführung in die Erzähltheorie*:

Wer narrative Texte liest, tut etwas scheinbar Paradoxes, denn er nimmt das dargestellte Geschehen zugleich offen und gegenwärtig und als abgeschlossen und vergangen auf (Martínez/Scheffel 1999, S. 119; vgl. auch Abbott 2002, S. 31-33 und die differenzierende Kritik in Jannidis 2003, S. 44-48).

Obwohl nun sowohl in *Halo* als auch in *World of Warcraft* durchaus bestimmte Ereignisse stattfinden, die prädestiniert und also bereits vor dem Spielen „abgeschlossen und vergangen“ sind, muss betont werden, dass in Computerspielen – anders als in Romanen oder Filmen – der Großteil der Ereignisse sich erst während des Spielens aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel ergibt. Daher habe ich bereits an anderer Stelle vorgeschlagen, im Hinblick auf das Geschehen in Computerspielen zwischen narrativen und ludischen Ereignissen zu unterscheiden (vgl. etwa Thon 2005). Während *narrative Ereignisse* bereits vor Spielbeginn im Programmcode festgelegt sind, ergeben sich *ludische Ereignisse* erst während des Spielens aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel.⁵

Um ludische Ereignisse auch terminologisch klar von narrativen Ereignissen abzugrenzen, lässt sich der Modus, in dem ludische Ereignisse dargestellt werden, als *Simulation* bezeichnen (vgl. Aarseth 2004; Frasca 2003a, Ryan 2006, S. 181-203; Thon 2005; 2007c). Simulation meint nach Gonzalo Frasca die Modellierung eines Ursprungssystems durch ein anderes System, wobei letzteres zumindest teilweise das Verhalten des Ursprungssystems beibehält (vgl. Frasca 2003a, S. 223).⁶ Dabei muss es sich bei dem Ursprungssystem nicht um ein real existentes

System handeln (vgl. ebd., S. 231). Computerspiele können also durchaus fiktionale Welten simulieren, die sich stark von unserer Welt unterscheiden – wie das ja sowohl in *Halo* als auch in *World of Warcraft* der Fall ist. Hier wäre dann die fiktionale Welt als Ursprungssystem, ihre Darstellung im Computerspiel als Simulation dieses Ursprungssystems zu verstehen. Der Begriff der Simulation zielt dabei vor allem auf jene Bereiche der fiktionalen Welt eines Computerspiels, mit denen die Spieler über das Interface interagieren können und welche die Schauplätze für das eigentliche Spielgeschehen bilden. In beiden von mir zur Illustration herangezogenen Spielen handelt es sich bei solchen Schauplätzen um das, was Mark J. P. Wolf (2001, S. 65-67) als interaktive dreidimensionale Umgebungen bezeichnet, also um (auf einem zweidimensionalen Bildschirm dargestellte) dreidimensionale Räume, in denen die Spieler ihre *Avatare* mehr oder weniger frei bewegen und mit verschiedenen anderen Figuren und Objekten interagieren lassen können.⁷ Des Weiteren sind sowohl *Halo* als auch *World of Warcraft* Multiplayerspiele, die von mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden können. Da diese Spieler während des Spielens miteinander kommunizieren, handelt es sich bei den Räumen neuerer Computerspiele nicht nur um simulierte *Schauplätze* und zumindest teilweise narrativ vermittelte *fiktionale Welten*, sondern darüber hinaus um durch eben diese Kommunikation zwischen den Spielern konstituierte *soziale Räume*.

Simulation und Schauplätze

Die Schauplätze in *Halo* lassen sich dadurch beschreiben, dass sie die freie Bewegung des Avatars durch bestimmte Hindernisse wie Wände, Abgründe oder nicht zu öffnende Türen begrenzen. Derartige Begrenzungen bestimmen wesentlich die Dimensionen des Schauplatzes. Auffällig ist hier, dass sich die Schauplätze in *Halos* Singleplayermodus stark von den Schauplätzen in den Multiplayermodi unterscheiden. Das Inventar sämtlicher Schauplätze in *Halo* besteht hauptsächlich aus Landschaftsmerkmalen wie Felsen, Flüssen und Bäumen, Gebäuden, Fahrzeugen, dem eigenen Avatar, dessen Verbündeten und Gegnern sowie einer Vielzahl verschiedener Waffen (vgl. Abb. 1-3). Während sich aber der Avatar im Singleplayermodus durch eine Reihe von aufeinander folgenden Schauplätzen voller computergesteuerter Gegner kämpft, bestehen Multiplayermodi aus einem Wettkampf zwischen verschiedenen Spielern (bzw. ihren Avataren) innerhalb eines einzelnen Schauplatzes. Folglich haben die Schauplätze des Singleplayermodus prinzipiell die Form von miteinander verbundenen, vom Avatar zu durchquerenden Räumen, während es sich bei den Schauplätzen der Multiplayermodi um abgeschlossene Räume handelt, die von den Avataren nicht zu verlassen sind. Während also der Singleplayermodus von *Halo* die Spieler bzw. ihre Avatare eine meist recht starr durch die Schauplätze vorgegebenen Abfolge von Wegen entlang führt, ergeben sich die für die Spieler eines Multiplayermodus optimalen Wege durch eine Kombination aus der



Abb. 1: Schauplatz aus *Halo*



Abb. 2: Schauplatz aus *Halo*



Abb. 3: Schauplatz aus *Halo*

räumlichen Struktur des Schauplatzes und den jeweiligen Spielzielen, deren Erreichen bestimmte Bewegungen erforderlich macht (vgl. Güttler/Johansson 2003).

Im Gegensatz zu den eher übersichtlichen Schauplätzen von *Halo* weist *World of Warcraft* eine deutlich komplexere *räumliche Struktur* auf. Hier befinden sich die Avatare der Spieler in einer riesigen Welt mit einer Reihe unterschiedlicher Regionen, die von einer bunten Vielfalt von Verbündeten und Gegnern, vom betrunkenen Zwergenkrieger bis zum mächtigen Dämonenfürsten Illidan Sturmgrim, bevölkert werden. Allerdings bestehen diese Regionen wiederum zum Großteil aus Schauplätzen, also aus dreidimensionalen Umgebungen, die den Spielern über ihre Avatare zugänglich sind. Gebiete wie der ‚Wald von Elwynn‘ (Abb. 4), das ‚Brachland‘ (Abb. 5), ‚Winterquell‘ (Abb. 6) oder die ‚Sümpfe des Elends‘ (Abb. 7) verteilen sich dabei (bis zur 2007 erschienenen Erweiterung *The Burning Crusade*) auf zwei Kontinente (Abb. 8). Zwar sind die Avatare nicht in der Lage, das Meer zwischen den Kontinenten zu durchschwimmen (dafür stehen Schiffe zur Verfügung, vgl. Abb. 9), aber die Spieler können ihre Avatare die jeweils auf einem Kontinent befindlichen Gebiete nahezu gänzlich zu Fuß erkunden lassen (oder alternativ eines der zahlreichen Reit- und Flugtiere benutzen). Es handelt sich bei der Spielwelt also im Wesentlichen um eine nahtlose Aneinanderreihung von verhältnismäßig offen gestalteten Schauplätzen. Weiterhin unterscheidet sich *World of Warcraft* von *Halo* auch dadurch, dass hier die Spiel-

welt nicht aufhört zu ‚existieren‘, wenn ein Spieler gerade nicht spielt. Sowohl in *World of Warcraft* als auch in den über das Internet zu spielenden Multiplayermodi von *Halo* verbinden die Spieler ihre Computer mit einem zentralen Server. Während bei *Halo* aber diese Server in der Regel von anderen Spielern eingerichtet werden und sich nur in Ausnahmefällen einer dauerhaften Existenz erfreuen, werden sie im Fall von *World of Warcraft* durch den Entwickler Blizzard betreut und sind – von regelmäßigen Serverwartungszeiten abgesehen – rund um die Uhr für die Spieler zugänglich, wobei viele hundert Spieler zeitgleich mit ihren Avataren auf demselben Server und damit in derselben Welt spielen (vgl. Chan/Vorderer 2006).⁸

Ein weiterer Unterschied zwischen *Halo* und *World of Warcraft* besteht in der Perspektive, aus der die jeweiligen Schauplätze dargestellt werden. Mit Britta Neitzel lässt sich im Hinblick auf die Perspektive, aus der Computerspiele ihre Schauplätze darstellen, zwischen einem subjektiven, einem semi-subjektiven und einem objektiven *Point of View* unterscheiden (vgl. Neitzel 2005 sowie Neitzels Beitrag in diesem Heft). In Computerspielen, die einen *subjektiven Point of View* verwenden, fällt die Position, von der aus der Schauplatz präsentiert wird, mit der räumlichen Position des Avatars zusammen. In Computerspielen, die einen *semi-subjektiven Point of View* verwenden, ist die Position, von der aus der Schauplatz präsentiert wird, zwar mit den Bewegungen des Avatars verbunden, dabei allerdings nicht mit dessen Position identisch. Die virtuelle Kamera folgt



Abb. 4: Gebiet ‚Wald von Elwynn‘

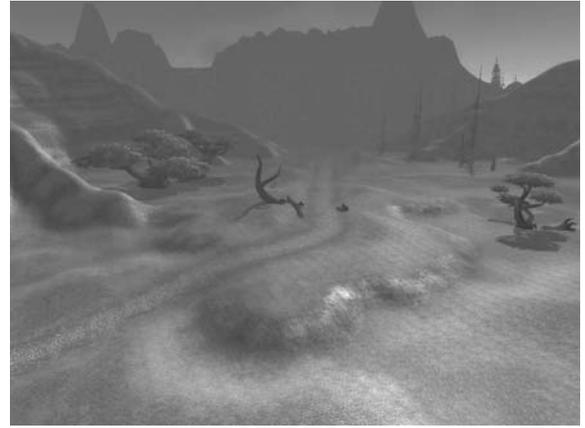


Abb. 5: Gebiet ‚Brachland‘



Abb. 6: Gebiet ‚Winterquell‘

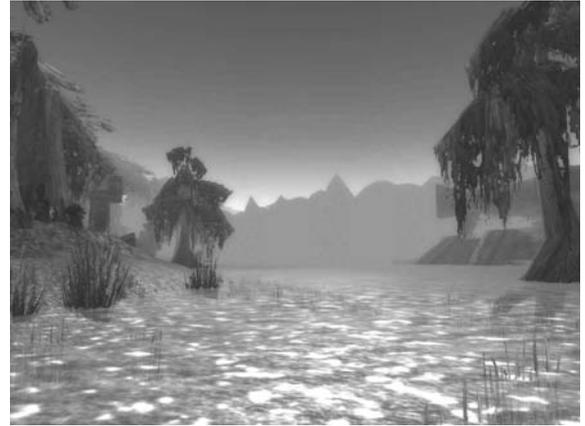


Abb. 7: Gebiet ‚Sümpfe des Elends‘



Abb. 8: Karte der *World of Warcraft*



Abb. 9: Schiff im Hafen von Ratschet

dem Avatar in einiger Entfernung, was dem Spieler eine bessere Vorstellung von der präzisen räumlichen Position des Avatars vermittelt. Schließlich ist in Spielen, die einen *objektiven Point of View* verwenden, die Position, von der aus der Schauplatz dargestellt wird, nicht an der Position des Avatars ausgerichtet. Gerade im Hinblick auf neuere Computerspiele muss zudem betont werden, dass diese häufig nicht nur verschiedene Formen des Point of View miteinander kombinieren, sondern darüber hinaus ihren Spielern erlauben, selbst die Bewegungen der virtuellen Kamera zu steuern und zwischen verschiedenen Perspektiven zu wechseln.

In *Halo* werden die Schauplätze größtenteils aus der Perspektive des Avatars dargestellt. Die räumliche Position des Avatars fällt also mit der Position, aus welcher der Raum dargestellt wird, zusammen (vgl. Abb. 10). Eine Ausnahme stellen allerdings die Teile des Spiels dar, in denen der Avatar die Kontrolle über ein Fahrzeug übernimmt. Hier wird der Schauplatz aus einer Position etwas oberhalb und hinter dem Avatar dargestellt (Abb. 11). *Halo* verwendet also generell einen subjektiven und während des Steuerns von Fahrzeugen einen semi-subjektiven Point of View, wobei die Spieler hier keinen weitergehenden Einfluss auf die Perspektive, aus der die Schauplätze dargestellt werden, nehmen können. Demgegenüber stellt *World of Warcraft* seine Schauplätze in der Standard-einstellung von einer Position aus dar, die zwar mit der Position des Avatars verbunden ist, aber nicht mit dieser zusammenfällt, verwendet also einen semi-subjektiven Point



Abb. 10: Subjektiver PoV in *Halo*



Abb. 11: Semi-subjektiver PoV in *Halo*



Abb. 12: Semi-subjektiver PoV in *World of Warcraft*

of View (vgl. Abb. 12 auf der vorigen Seite). Allerdings ermöglicht *World of Warcraft* es seinen Spielern nicht nur, die Position der virtuellen Kamera zu bestimmen, so dass der Avatar aus allen möglichen Winkeln betrachtet werden kann (vgl. Abb. 13), sondern darüber hinaus den Abstand zwischen der Kamera und dem Avatar auf einer fünfzehnstufigen Skala zu verändern. Während der größte Abstand den Spielern den besten Einblick in die Umgebung des Avatars gibt (vgl. Abb. 14), lässt der kleinstmögliche Abstand die Position des Avatars mit der der virtuellen Kamera zusammenfallen (vgl. Abb. 15). *World of Warcraft* erlaubt es also seinen Spielern, von der Standardperspektive des semi-subjektiven Point of View beliebig zu einem subjektiven Point of View zu wechseln.

Nun findet in den Schauplätzen in *Halo* und *World of Warcraft* ein bestimmtes Spielgeschehen, eine Abfolge von ludischen Ereignissen statt. Was genau sich in den jeweiligen Schauplätzen ereignet, ist wesentlich durch die *ludische Struktur* des Spiels, d.h. durch seine Spielregeln bestimmt. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Spielregeln eines Computerspiels weiter zu unterteilen. Frasca (2003a) und Järvinen (2003) etwa unterscheiden zwischen vier Arten von Regeln in Computerspielen. *Erstens* bestimmen Repräsentationsregeln über die Darstellung der Schauplätze. Ich würde diese Form von Regeln allerdings eher für einen Bestandteil der räumlichen als der ludischen Struktur eines Computerspiels halten, da solche Repräsentations- oder *Darstellungsregeln* eben die Darstellung der Schauplätze



Abb. 13: Ungewöhnlicher Winkel



Abb. 14: Größtmöglicher Abstand



**Abb. 15: Subjektiver PoV in
*World of Warcraft***

und nicht den Ablauf des eigentlichen Spielgeschehens regeln. *Zweitens* handelt es sich bei Manipulationsregeln um jene Spielregeln, welche die Möglichkeiten der Spieler zur Interaktion mit den Schauplätzen bestimmen. *Drittens* bestimmen die Spielziele eines Computerspiels darüber, was ein Spieler tun muss, um das Spiel zu gewinnen. *Viertens* erwähnt Frasca noch die Möglichkeit von Metaregeln, d.h. Regeln, die bestimmen, wie bestehende Regeln geändert werden können. Järvinen erwähnt zudem Interfaceregeln, die auf einer noch vor der eigentlichen Spielwelt und den zugehörigen Schauplätzen zu verortenden Ebene die Interaktion des Spielers mit dem Spiel beeinflussen (vgl. hierzu auch Rolf Nohrs Beitrag in diesem Heft). Ich werde im Folgenden – Frasca und Järvinen leicht modifizierend – im Hinblick auf die ludische Struktur von Computerspielen zwischen den *Interaktionsmöglichkeiten*, die den Spielern durch das Spiel geboten werden, der *Spielmechanik* und den *Spielzielen* unterscheiden (vgl. auch Juul 2005; Thon 2007c).

Im Gegensatz zu den von Järvinen beschriebenen Interfaceregeln geht es mir bei den Interaktionsmöglichkeiten, die ein Computerspiel seinen Spielern bietet, weniger um die Frage, welche Knöpfe ein Spieler betätigen muss, um mit den jeweiligen Schauplätzen und ihrem Inventar zu interagieren (zumal die Tastenbelegung in vielen neueren Spielen beliebig konfigurierbar ist). Interessanter scheinen mir vielmehr die Auswirkungen, die das Betätigen von Knöpfen innerhalb der jeweiligen Schauplätze hat. Wiederum mit Neitzel lässt sich in diesem Zusammen-

hang vom *Point of Action* als Handlungsposition eines Computerspiels sprechen (vgl. Neitzels Beitrag in diesem Heft). Avatarbasierte Spiele verwenden dabei nach Neitzel grundsätzlich einen intradiegetischen und zentrierten Point of Action, womit gemeint ist, dass die Interaktion der Spieler mit den Schauplätzen über den Avatar als Bestandteil der fiktionalen Welt des Spiels von statten geht und diesem Avatar die Auswirkungen der Betätigung von Knöpfen durch die Spieler als Handlungen zugeschrieben werden können. Allerdings ermöglicht *Halo* dabei seinen Spielern eine sehr direkte Kontrolle des Avatars. Jeder Tastendruck, jede Bewegung mit der Maus entspricht genau einer Bewegung (bzw. einem kurzen Bewegungsablauf) des Master Chief genannten Avatars des Spiels. Demgegenüber kontrollieren die Spieler in *World of Warcraft* zwar grundsätzliche Bewegungsabläufe wie Laufen und Springen ebenfalls direkt, benutzen darüber hinaus aber die Maus, um durch Anklicken verschiedener Icons und Objekte in den Schauplätzen den Avatar dessen jeweilige Fähigkeiten verwenden zu lassen. Während also *Halo* einen direkten Point of Action verwendet, kombiniert *World of Warcraft* einen direkten und einen indirekten Point of Action. Alternativ ließe sich hier auch von einem subjektiven und einem semi-subjektiven Point of Action sprechen (vgl. Thon 2006a; 2007b).

Das Spielgeschehen innerhalb der jeweiligen Schauplätze ist allerdings weniger von den Interaktionsmöglichkeiten der Spieler als vielmehr von der Spielmechanik abhängig. So bilden etwa die verschiedenen Fähigkeiten

der Spielfiguren einen zentralen Bestandteil der Spielmechanik. Rennen, Springen und das Aufnehmen und Benutzen einer Vielzahl verschiedener Waffen sind dabei die wesentlichen Fähigkeiten des Avatars in *Halo*. Neben dem Spektrum möglicher Handlungen der Spielfiguren, die eng mit den Interaktionsmöglichkeiten verknüpft sind, bestimmt die Spielmechanik auch das Verhalten der nicht von den Spielern kontrollierten Objekte innerhalb der verschiedenen Schauplätze, d.h. in konfliktlastigen Spielen wie *Halo* (und letztendlich nicht weniger in *World of Warcraft*) hauptsächlich die Fähigkeiten der jeweiligen (teilweise computergesteuerten) Verbündeten und Gegner sowie die Auswirkungen der von diesen wie vom jeweils eigenen Avatar benutzten Waffen. Darüber hinaus bilden die je nach Spielmodus unterschiedlichen Spielziele einen weiteren wichtigen Teil der ludischen Struktur des Spiels, der nicht mehr nur bestimmt, welche Spielhandlungen möglich sind, sondern die für ein erfolgreiches Spiel (im Sinne des Erreichens der Spielziele) nötigen Spielhandlungen vorgibt. Während es etwa in dem ‚Slayer‘ genannten Spielmodus darum geht, die Avatare der anderen Spieler möglichst häufig abzuschießen, können teambasierte Spielmodi wie das weitverbreitete ‚Capture-the-Flag‘ durchaus mit etwas komplexeren Spielzielen aufwarten. Hier versuchen zwei Teams von Spielern, eine Flagge aus der gegnerischen in die eigene Basis zu bringen und gleichzeitig das gegnerische Team von der eigenen Flagge fernzuhalten (vgl. auch Thon 2006; 2007d).

Im Gegensatz zu *Halo* ermöglicht es *World of Warcraft* seinen Spielern nun nicht nur, die Kontrolle über einen Avatar zu übernehmen, sondern vielmehr diesen Avatar über einen längeren Zeitraum zu entwickeln. Der Spieler gibt seinem Avatar einen Namen, bestimmt (innerhalb durch das Spiel vorgegebener Grenzen) dessen Aussehen, wählt eine ‚Klasse‘, die wiederum die Fähigkeiten vorgibt, die der Avatar erlernen kann, und verbringt von nun an einen wesentlichen Teil der Spielzeit damit, diese Fähigkeiten zu verbessern (vgl. Ducheneaut/Yee/Nickell/Moore 2006). Während in den Multiplayermodi von *Halo* die Avatare der Spieler sich primär in der Farbe ihrer Rüstung unterscheiden, findet sich in *World of Warcraft* also eine ganz andere Form der Bindung des Spielers an den (in der Regel in ungenauer Übersetzung als ‚Charakter‘ bezeichneten) Avatar. Auch hier ist allerdings das Spektrum möglicher Handlungen des Avatars ein zentraler Bestandteil der ludischen Struktur von *World of Warcraft*. Es macht offensichtlich einen Unterschied im Hinblick auf die Interaktion eines Spielers mit den Schauplätzen und auf die sich daraus ergebenden ludischen Ereignisse, ob der Avatar des entsprechenden Spielers besonders gut mit Nahkampfwaffen umgehen, Feuerbälle schleudern oder Heilzauber wirken kann. Zwar lässt sich für *World of Warcraft* als globales Spielziel das Verbessern der Fähigkeiten des eigenen Avatars formulieren, jedoch sind sowohl die Spielmechanik als auch die zahlreichen Spielziele des Spiels zu komplex, als dass sie hier detailliert beschrieben werden könnten. Abschließend ist allerdings zu betonen, dass

die ludische Struktur von MMORPGs wie *World of Warcraft* die Bildung von Gruppen und die Kooperation der Spieler beim Lösen von Aufgaben auf vielfältige Weise begünstigt und teilweise (z.B. in ‚Instanzen‘ oder ‚Schlachtfeldern‘) sogar erfordert (vgl. Thon 2007a sowie die auf *World of Warcraft* übertragbaren Ausführungen in Jakobsson/Taylor 2003; Taylor 2006; 2006a).

Aus dem bisher Gesagten ergibt sich, dass es sich bei dem, was in *Halo* und *World of Warcraft* simuliert wird, nicht in erster Linie um den jeweiligen Schauplatz, sondern vielmehr um das Spielgeschehen handelt, welches sich innerhalb dieses Schauplatzes abspielt (der Modus, in dem die statischen Elemente von Schauplätzen dargestellt werden, ließe sich eher als Deskription denn als Simulation beschreiben, vgl. Thon 2005). Frascas Simulationsbegriff bezeichnet nicht die Modellierung eines dreidimensionalen Raums, sondern vielmehr die (regelgeleitete) Modellierung des Verhaltens von Systemen. Es geht hier also nicht nur um einen Darstellungsmodus, sondern immer auch um die in Computerspielen zentrale Frage, wie die dargestellten Ereignisse überhaupt zustande kommen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Simulation von Ereignissen in den Schauplätzen heutiger Computerspiele sich wesentlich als durch die jeweiligen Interaktionsmöglichkeiten, die ein Spiel seinen Spielern bietet, die Spielmechanik (als Teil der ludischen Struktur des Spiels) sowie die verschiedenen Darstellungsregeln (als Teil der räumlichen Struktur des Spiels) bestimmt beschreiben lässt. Die innerhalb der jewei-

ligen Schauplätze simulierten ludischen Ereignisse ergeben sich aus der regelgeleiteten Interaktion der Spieler mit den Schauplätzen und werden noch während dieser Interaktion bestimmten Darstellungsregeln folgend dargestellt. Das Spiel gibt also durchaus den Rahmen vor, in dem sich das Spielgeschehen bewegt, die simulierten ludischen Ereignisse stehen dabei aber nicht vor dem jeweiligen Spieldurchgang fest. Es kommt allerdings sowohl im Singleplayermodus von *Halo* als auch in *World of Warcraft* durchaus zu Ereignissen und Ereignisfolgen, die als in diesem Sinne prädeterniniert zu bezeichnen sind.

Narration und fiktionale Welten

Jesper Juul unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen *emergenten Spielen*, in denen sich das Spielgeschehen aus einer verhältnismäßig kleinen Anzahl an Regeln ergibt, und *progressiven Spielen*, in denen die Spieler eine vorher festgelegte Abfolge von (ebenfalls vorher festgelegten) Ereignissen durchlaufen (vgl. z.B. Juul 2005, S. 67-83). So besteht etwa der Kampagne genannte Singleplayermodus in *Halo* aus einer durch die Spieler größtenteils nicht zu verändernden Abfolge narrativer Ereignisse, die sich als im Spielverlauf zu aktualisierende virtuelle (bzw. ‚potentielle‘) Geschichte bezeichnen lässt (vgl. Thon 2005). Dabei folgen die narrativen Ereignisse allerdings nicht direkt aufeinander, sondern werden von diversen ludischen Ereignissen unterbrochen. Diese ludischen Ereignisse variieren bei jedem Spieldurchgang, aber es handelt sich in

der Regel jedes Mal um dieselben narrativen Ereignisse (Juul spricht hier von progressiven Spielen mit emergenten Elementen, vgl. Juul 2005, S. 71f.). Während die *narrative Struktur* von *Halo* also größtenteils linear ist, führt die für Rollenspiele (wie etwa *World of Warcraft*) typische Queststruktur zu einer non-linearen Anordnung narrativer Ereignisse (vgl. etwa Aarseth 2004a; Krzywinska 2006; Ryan 2001, S. 242-270). Hier wird die chronologische Abfolge der narrativen Ereignisse offen gelassen, oder es gibt mehrere mögliche Abfolgen, von denen jeweils nur eine pro Spieldurchgang aktualisiert wird. Für Juul handelt es sich daher bei MMORPGs wie *World of Warcraft* um emergente Spiele mit progressiven Elementen,

where the overall game structure is emergent but contains a number of small *quests* where the player has to perform a sequence of events to complete the quest (Juul 2005, S. 72, Herv. i. O.).

Tatsächlich ist die narrative Struktur von *World of Warcraft* so stark fragmentarisiert, dass hier kaum noch von einer homogenen Geschichte gesprochen werden kann. Vielmehr sind die verschiedenen narrativen Ereignisse in zahlreichen kleineren Sequenzen angeordnet, von denen jeweils nur einige während eines Spieldurchgangs aktualisiert werden.

Mir scheint es nun durchaus plausibel, dass eine Abfolge von ludischen und narrativen Ereignissen durch manche Spieler als zusammenhängende Geschichte rezipiert wird. Es wäre allerdings irreführend, in diesem Zusammenhang von „emergent narratives“ (Jenkins 2004, S. 128) zu reden, da sich

eben keineswegs alle Ereignisse der entsprechenden Ereignisfolge aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel ergeben. Sinnvoller scheint mir hier der Vorschlag des Computerspiel-Designers Richard Rouse, zwischen einer aus prädeteterminierten, narrativen Ereignissen bestehenden *Designer-Geschichte* und einer aus der Abfolge aller im Spielverlauf stattfindenden Ereignisse bestehenden *Spieler-Geschichte* zu unterscheiden (vgl. Rouse 2005, S. 203-206). Obwohl Jesper Juul (2005, S. 159) die unpräzise Verwendung von Begriffen wie „player story“ (Rouse 2005, S. 203) und „emergent narrative“ (Jenkins 2004, S. 128) sicherlich nicht zu unrecht kritisiert, wird eine solche Unterscheidung m.E. sowohl der spezifischen Kombination progressiver und emergenter Strukturen in neueren Computerspielen als auch der fraglos vorhandenen ‚Narrativität‘ simulierter ludischer Ereignisse gerecht.⁹ Ohne hier allzu sehr ins Detail gehen zu können, möchte ich abschließend noch einmal betonen, dass die Relevanz der Frage, inwiefern ludische Ereignisse in Computerspielen ‚narrativ‘ rezipiert werden, keineswegs bedeutet, dass die Unterscheidung zwischen der Narration und der Simulation von Ereignissen aufzugeben wäre. Zwar kritisiert etwa Fotis Jannidis im Rahmen seiner aufschlussreichen Auseinandersetzung mit eben dieser Problematik den Simulationsbegriff als nicht besonders produktiv (vgl. Jannidis 2007, S. 293). Seine Begründung, der Begriff berücksichtige nicht die seiner Ansicht nach von Computerspielern wahrgenommene ‚organisierende Intelligenz‘ hinter dem Spielgeschehen, vermag

allerdings kaum zu überzeugen, da die sich gewissermaßen in den Regeln eines Computerspiels manifestierende ‚Intelligenz‘ des *Simauthors* ein zentrales Element in Frascas Simulationskonzept ist (vgl. Frasca 2003a, S. 224f.). Unabhängig von derartigen theoretischen Problemen (die zu lösen nicht das Ziel dieses Beitrags sein kann) geht es mir im Folgenden in erster Linie um die Frage, inwiefern prädeterminierte Ereignisse in *Halo* und *World of Warcraft* zur Darstellung der fiktionalen Welt dieser Spiele beitragen.

Bei der Darstellung derartiger narrativer Ereignisse bedienen sich neuere Computerspiele vor allem zweier unterschiedlicher Erzähltechniken, nämlich *Cut-Scenes* und sogenannter *geskripteter Ereignisse*. In Anlehnung an Hugh Hancock (2002) lässt sich als *Cut-Scene* jedes nicht-interaktive Element in einem Computerspiel bezeichnen, das – erstens – zur Vermittlung einer Geschichte oder – zweitens – zur Ausgestaltung der fiktionalen Welt beiträgt. Allen Formen von *Cut-Scenes* ist dabei gemein, dass keine über den häufig möglichen Abbruch hinausgehende Partizipationsmöglichkeit der Spieler besteht. Insofern sind *Cut-Scenes* als nicht-interaktive Abschnitte recht klar von den interaktiven Abschnitten eines Spiels und damit vom eigentlichen Spielgeschehen getrennt. Überdies werden in *Halo* und in *World of Warcraft* narrative Ereignisse auch innerhalb der jeweiligen Schauplätze und parallel zum Spielgeschehen vermittelt. Zwar sind die Ereignisse hier ebenfalls vor Spielbeginn festgelegt, jedoch haben die Spieler prinzipiell die Möglichkeit, über den Avatar weiter

mit den Schauplätzen und deren Inventar zu interagieren. Insofern sind derartige geskriptete Ereignisse zwar nicht weniger prädeterminiert als durch *Cut-Scenes* dargestellte Ereignisse, können aber im Gegensatz zu letzteren zeitgleich mit nicht-prädeterminierten, ludischen Ereignissen stattfinden. So finden sich etwa in *Halo* und *World of Warcraft* zahlreiche Beispiele geskripteter Ereignisse, die von aus ludischen Ereignissen bestehenden Kampfhandlungen begleitet werden. Im Übrigen gilt sowohl für *Cut-Scenes* als auch für geskriptete Ereignisse, dass sie nicht nur zur Vermittlung einer Geschichte oder zur Ausgestaltung der fiktionalen Welt, sondern darüber hinaus auch wesentlich zur Orientierung der Spieler innerhalb der ludischen Struktur des Spiels beitragen können (vgl. Thon 2005; 2006a; 2007b). Im Hinblick auf das Problem der verschiedenen Formen von Raum in heutigen Computerspielen scheint mir allerdings vor allem die Frage relevant zu sein, inwiefern narrative Ereignisse eine Rolle bei der Ausgestaltung und detaillierten Darstellung der fiktionalen Welt des jeweiligen Spiels spielen.

Dass *Cut-Scenes* von Computerspielen genutzt werden, um Teile ihrer fiktionalen Welt darzustellen, wird bereits an der Anfangssequenz des Singleplayermodus von *Halo* deutlich. In einer längeren *Cut-Scene* wird zunächst ein Panorama des Weltalls mit einem recht klein wirkenden Ring sowie einem deutlich größeren Planeten im Hintergrund gezeigt (vgl. Abb. 16 auf der nächsten Seite). Die Kamera schwenkt vom Ring nach oben und ein Raumschiff – die ‚Pillar of Autumn‘ – bewegt sich von rechts ins Bild (vgl.

Abb. 17). Nun lässt sich feststellen, dass sämtliche Schauplätze in Halo sich entweder auf der ‚Pillar of Autumn‘ oder auf besagtem Ring (bei dem es sich um einen namensgebenden ‚Halo‘ handelt) befinden. Somit erfüllt die Anfangssequenz des Spiels gleich zwei wichtige Funktionen. Erstens werden hier Bereiche der fiktionalen Welt des Spiels durch eine narrative Sequenz dargestellt, die den Spielern nicht in Form von Schauplätzen zugänglich sind. Zweitens werden durch dieselbe Sequenz die später zu durchlaufenden Schauplätze innerhalb der fiktionalen Welt des Spiels verortet. Wenn die Spieler das erste Mal die Steuerung des Master Chiefs übernehmen, wissen sie durch die Anfangssequenz, dass dieser sich auf einem Raumschiff, der ‚Pillar of Autumn‘, befindet. Cut-Scenes stellen also nicht nur Teile einer fiktionalen Welt dar, sondern beeinflussen darüber hinaus wesentlich die Rezeption der jeweiligen Schauplätze. Tatsächlich ist jedem der zehn als Kapitel bezeichneten Abschnitte in *Halos* Singleplayermodus eine Cut-Scene vorangestellt, welche die Schauplätze des jeweiligen Abschnitts einführt und in der fiktionalen Welt des Spiels verortet.

Im Gegensatz zu *Halo* finden sich in *World of Warcraft* nahezu keine Cut-Scenes. Eine bemerkenswerte Ausnahme bildet wiederum die Anfangssequenz des Spiels. Nachdem sich die Spieler für einen Avatar entschieden haben, wird eine je nach Volkszugehörigkeit des Avatars variierende Cut-Scene gezeigt. Darin fährt die virtuelle Kamera einen festgelegten Pfad durch das Startgebiet des jeweiligen Volkes ab und gibt den Spielern dadurch



Abb. 16: Cut-Scene aus *Halo*



Abb. 17: Cut-Scene aus *Halo*



Abb. 18: Cut-Scene aus *World of Warcraft*



Abb. 19: Cut-Scene aus *World of Warcraft*

bereits vor dem eigentlichen Spielbeginn einen Überblick über die Schauplätze, in denen sich der Avatar im Folgenden bewegt (vgl. Abb. 18 auf der vorigen Seite und Abb. 19). Auch hier werden also in einer wesentlich prädestinierten, narrativen Anfangssequenz verschiedene Schauplätze eingeführt und in der fiktionalen Welt des Spiels verortet. Auffällig ist allerdings, dass diese Anfangssequenz zwar eindeutig ein nicht-interaktives Element des Spiels und daher durchaus als Cut-Scene zu bezeichnen ist, es sich aber bei den in den entsprechenden Sequenzen dargestellten Räumen durchgängig um die tatsächlichen Schauplätze des Spiels handelt. Während also die Spieler, die gerade einen Avatar ausgewählt haben, keine über den Abbruch der Cut-Scene hinausgehende Möglichkeit der Interaktion mit den dargestellten Schauplätzen haben, gilt dies nicht für die anderen mit dem jeweiligen Server verbundenen Spieler. Sofern diese sich in den entsprechenden Startgebieten befinden, werden deren Avatare vielmehr als Teil der in der Cut-Scene dargestellten

Schauplätze behandelt. Allerdings beschränken sich die volksspezifischen Anfangssequenzen in *World of Warcraft* nicht auf die visuelle Darstellung der Schauplätze in den Startgebieten. Vielmehr werden die gezeigten Gebiete zusätzlich durch eine sprachliche Erzählinstanz kommentiert, die den Spielern parallel zur visuellen Darstellung der jeweiligen Schauplätze grundsätzliche Informationen zu dem von ihnen gewählten Volk und dessen Startgebiet akustisch vermittelt (zu sprachlichen Erzählinstanzen in Computerspielen vgl. auch Thon 2005).

Was nun die Ausgestaltung der fiktionalen Welt durch geskriptete Ereignisse angeht, so fällt in *Halo* wiederum die recht häufig an bestimmten Stellen des Spiels auftretende, akustisch vermittelte Figurenrede durch die künstliche Intelligenz Cortana und andere Figuren auf. Dabei lässt sich zwischen Figurenrede mit eher ornamentalem Charakter (hier handelt es sich vor allem um scheinbar zufällig eingestreute Audiokommentare der Verbündeten und Gegner des Avatars) und solcher unterscheiden, die – quasi teichoskopisch – zeitlich oder räumlich nicht präsente Orte oder Ereignisse darstellt. Ein Beispiel für letzteres wäre etwa der gegen Ende des Spiels vom Master Chief mitgehörte Dialog zwischen Cortana und einer verbündeten Pilotin, deren Raumschiff während des Dialogs angegriffen und zerstört wird. Der Spieler hat dabei zwar weiterhin die Möglichkeit, mit dem Schauplatz zu interagieren, kann allerdings das durch den Dialog vermittelte Geschehen (welches durchaus relevant für den weiteren Spielverlauf ist) dennoch nicht

beeinflussen. Obwohl in *World of Warcraft* die Questdialoge in erster Linie schriftlich dargestellt werden (vgl. Abb. 20), finden sich auch hier Beispiele für die erwähnte ornamentale Verwendung von gesprochener Figurenrede. So hören die Spieler beim Anklicken vieler Nicht-Spieler-Figuren eine von mehreren möglichen akustisch vermittelten Äußerungen. Zudem lassen sich in den verschiedenen Schauplätzen eine Vielzahl von geskripteten Ereignissen und Ereignisfolgen beobachten, deren einzige Funktion in der Ausschmückung der fiktionalen Welt zu liegen scheint. So laufen etwa zu bestimmten Zeiten zwei sich wegen einer Puppe streitende Kinder durch die Strassen von Sturmwind, der Hauptstadt der Menschen (vgl. Abb. 21). Neben solchen eher ornamentalen Ereignissen finden sich ebenfalls zahlreiche Beispiele für Figurenrede, die nicht präsenste Teile der fiktionalen Welt darstellt. Hier sind wiederum insbesondere die Questdialoge hervorzuheben, in denen häufig Schilderungen der Gebiete enthalten sind, welche die Avatare zur Erfüllung der Quest besuchen müssen (vgl. Abb. 20 – dass es sich hierbei meist auch um hypodiegetische Erzählungen handelt, sei nur am Rande erwähnt, vgl. Thon 2005). Gerade in *World of Warcraft* erfüllen geskriptete Ereignisse darüber hinaus wesentliche Funktionen innerhalb der ludischen Struktur des Spiels, etwa in Kämpfen mit besonders herausfordernden Gegnern. Obwohl hier also kein Anspruch auf eine erschöpfende Behandlung des Themas gestellt wird, geben die genannten Beispiele zumindest einen ersten Eindruck davon, inwiefern es sich bei den fiktionalen Welten

heutiger Computerspiele nicht nur um simulierte, sondern auch um narrativ vermittelte Räume handeln kann.

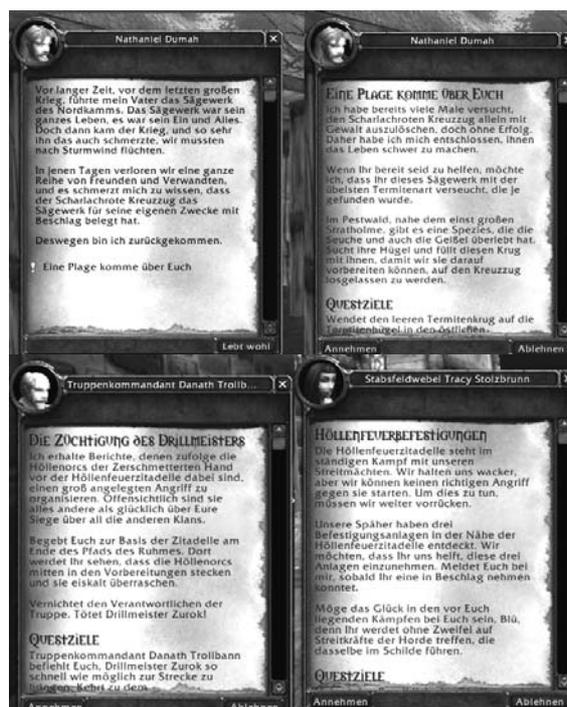


Abb.20: Questdialoge aus *World of Warcraft*



Abb. 21: Spielende Kinder in Sturmwind

Kommunikation und soziale Räume

Auch im Hinblick auf die dritte der eingangs erwähnten Formen von Raum in heutigen Computerspielen, den sozialen Raum, kann der vorliegende Beitrag nicht mehr als eine erste Annäherung leisten. Hierbei ist von der etwa bei Sue Morris (2002; 2004) und T. L. Taylor (2006; 2006a) zu findenden Annahme auszugehen, dass die Kommunikation und soziale Interaktion zwischen den Spielern von First-Person Shootern und MMORPGs einen je spezifischen sozialen Raum konstituiert.¹⁰ Dabei muss betont werden, dass sich dieser soziale Raum – ähnlich wie die fiktionalen Welten der jeweiligen Spiele – über die Spiele selbst hinaus erstreckt. So schreibt etwa Taylor im Hinblick auf das MMORPG *EverQuest* (1999):

The sociality of the space is not simply a matter of players talking to each other but a web of networks and relationships—sometimes weaving between on- and offline life, in-game and out-game—developing, and disintegrating, over time (Taylor 2006, S. 30).

Insofern scheint es sinnvoll zu sein, zwischen der *spielinternen Kommunikation und sozialen Interaktion* sowie den über diese hinausgehenden *kommunikativen und sozialen Kontexten* der jeweiligen Spiele zu unterscheiden. Der soziale Kontext eines Computerspiels wird dabei nicht nur durch die während des Spielens stattfindende Kommunikation zwischen den Spielern, sondern darüber hinaus durch eine Vielzahl weiterer sozialer Praktiken – vom Austausch von spielrelevanten Informationen bis zur Weiterentwicklung der Spiele selbst – kon-

stituiert. Besonders hervorzuheben ist hier zudem, dass sowohl die Spieler von *Halo* als auch die Spieler von *World of Warcraft* in als Clans bzw. Gilden bezeichneten sozialen Netzwerken organisiert sind (vgl. Thon 2006; Williams/Ducheneaut/Xiong/Yee/Nickell 2006). Während sich allerdings die verschiedenen Multiplayermodi von *Halo* durchaus einige Zeit spielen lassen, ohne einem Spieler mit Clanmitgliedschaft zu begegnen, verfügt die überwiegende Mehrheit der Avatare in *World of Warcraft* über eine Gildenmitgliedschaft (die im Gegensatz zur Clanzugehörigkeit in *Halo* zudem als Bestandteil der durch das Programm vorgegebenen Spielmechanik zu bezeichnen ist). Auch gibt es kaum eine größere *World of Warcraft*-Gilde, die keine eigene Webseite unterhält, und die Aktivität der Spieler in den zahlreichen offiziellen Foren zu *World of Warcraft* auf www.wow-europe.com scheint zumindest tendenziell höher zu sein als in den offiziellen Foren zu *Halo* auf www.bungie.net. Obwohl also – vermutlich sowohl aufgrund von generischen Unterschieden als auch wegen der deutlich größeren Spielerbasis – der soziale Kontext von *World of Warcraft* stärker ausgeprägt zu sein scheint als das bei der betagteren PC-Version von *Halo* der Fall ist, gilt sowohl für das MMORPG als auch für den First-Person Shooter, dass die Kommunikation zwischen den Spielern nicht auf die Spiele selbst beschränkt ist.

Was nun die Kommunikation und soziale Interaktion der Spieler während des Spielens angeht, so lässt sich feststellen, dass sowohl *World of Warcraft* als auch bestimmte Multi-

playermodi der PC-Version von *Halo* über das Internet gespielt werden und die Spieler sich daher meist nicht so nahe sind, dass sie ohne technische Hilfsmittel miteinander kommunizieren könnten. Entsprechend ermöglicht es die PC-Version von *Halo*, anderen Spielern in einem Chatfenster in der linken unteren Ecke des Bildschirms Textnachrichten zu schreiben, wobei diese Textnachrichten entweder für alle Spieler oder aber nur für die Mitglieder des eigenen Teams sichtbar sind. Auch in *World of Warcraft* werden Textnachrichten in einem Chatfenster in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Allerdings haben die Spieler hier deutlich größere Wahlmöglichkeiten. Während etwa mit dem Befehl ‚/flüstern‘ ein einzelner Spieler unabhängig von der Position seines Avatars in der Spielwelt angesprochen wird, können Nachrichten im ‚/sagen‘-Modus nur von Spielern gelesen werden, deren Avatare sich in einem bestimmten Umkreis um den ‚sprechenden‘ Avatar befinden. Darüber hinaus haben Spieler die Möglichkeit, sich an der Kommunikation in verschiedenen (etwa gruppen-, gilden- oder zonenspezifischen) Chatkanälen zu beteiligen und eigene Chatkanäle zu eröffnen. Neben diesen verbalen Formen der Kommunikation können Spieler von *World of Warcraft* ihre Avatare mit Befehlen wie ‚/tanzen‘, ‚/pfeifen‘ oder ‚/lachen‘ verschiedene vordefinierte Gesten ausführen lassen. Dabei handelt es sich um standardisierte und in das Spiel implementierte *Emotes*, deren Ursprung auf die sprachliche Beschreibung von Handlungen in *MUDs* und andere Formen des textbasierten Chats zurückzuführen ist (vgl. etwa Mortensen 2006).

Tatsächlich ist es noch in *World of Warcraft* möglich, durch die Verwendung des ‚/emote‘-Befehls die Handlungen des Avatars selbst zu beschreiben. Eine Eingabe wie ‚/emote lacht.‘ resultiert bei anderen Spielern wie ‚/lachen‘ in der Ausgabe von ‚[Charaktername] lacht.‘ – allerdings wird die vordefinierte Aktion ‚/lachen‘ von einem entsprechenden Geräusch und einer ‚lachenden‘ Bewegung des Avatars begleitet. Außerdem werden Emotes von einigen Spielern durch Sternchen im normalen Chattertext markiert (z.B. ‚*lacht*‘).¹¹ Bereits die Vielfalt der Möglichkeiten zur Kommunikation legt nahe, dass *World of Warcraft* stärker als *Halo* nicht nur fiktionale Welten und Schauplätze für das jeweilige Spielgeschehen, sondern darüber hinaus auch soziale Räume schafft, in denen die Spieler miteinander kommunizieren und (durchaus auch unabhängig vom unmittelbaren Spielgeschehen) interagieren. Allerdings findet – trotz der geringeren Vielfalt der Möglichkeiten – derartige Kommunikation und soziale Interaktion während des Spielens eben auch zwischen den Spielern von First-Person Shootern statt.

In einem verhältnismäßig einfach strukturierten Spiel wie *Halo* ist es dabei möglich, zwischen einer ludischen und einer sozialen Funktion von Kommunikation zu unterscheiden.¹² Kommunikation mit *ludischer Funktion* schließt hierbei im Wesentlichen strategische und taktische Absprachen ein. Wenn etwa in einem ‚Capture-the-Flag‘-Spiel ein Spieler seinem Team mitteilt, dass sich die eigene Flagge in der Basis des Gegners befindet, so lässt sich von Kommunika-

tion mit primär ludischer Funktion sprechen, da sie in erster Linie einen Zweck innerhalb der ludischen Struktur des Spiels erfüllt. Andererseits bezieht sich ein großer Teil der Kommunikation zwischen Spielern auf vorangegangene Spielereignisse, ohne aber eine unmittelbare Funktion innerhalb des eigentlichen Spielablaufs zu erfüllen. Prahlereien, das Ausdrücken von Freude über eigene oder auch das Anerkennen der Leistungen anderer Spieler wären Beispiele für Kommunikation mit primär *sozialer Funktion*, die vor allem einen Zweck im Hinblick auf die Beziehungen zwischen den Spielern, auf den sozialen Raum des Spiels, erfüllt. Bei einer Bewertung der entsprechenden Äußerungen ist zu beachten, dass die hier häufig auftretenden Beleidigungen und Schimpfwörter in der Regel einen spielerischen Charakter haben, dass sie nicht ernst gemeint sind und von den Spielern auch nicht unbedingt als beleidigend aufgefasst werden (vgl. Morris 2002, S. 94). Während also aggressives sprachliches Verhalten innerhalb des sozialen Kontexts eines First-Person Shooters die von vielen Spielern akzeptierte Norm zu sein scheint, werden ausgedehnte, nicht auf das Spielgeschehen bezogene Gespräche während des Spiels von den meisten Spielern als unangemessen empfunden. Andererseits gibt es durchaus Server, auf denen die Verwendung von Schimpfwörtern zum Ausschluss aus dem Spiel führt, und es lassen sich auch auf weniger streng reglementierten Servern grundsätzliche Formen von Höflichkeit beobachten. So ist es etwa nicht unüblich, zu grüßen und sich zu verabschieden, wenn man ein Spiel betritt bzw. verlässt.

Derartige Grußsequenzen erfüllen wiederum zunächst eine soziale, jedenfalls keine offensichtlich ludische Funktion und weisen nicht zuletzt darauf hin, dass soziale Beziehungen zwischen den Spielern in Einzelfällen auch ohne eine Clan-Mitgliedschaft über die jeweiligen Spiele hinaus Bestand haben können (vgl. Thon 2006).

Sowohl die räumliche und die ludische Struktur als auch die Möglichkeiten zur Kommunikation sind in *World of Warcraft* deutlich komplexer als in *Halo*. Es lässt sich allerdings auch hier grundsätzlich zwischen Kommunikation mit ludischer und solcher mit sozialer Funktion unterscheiden, wobei sich die *soziale Struktur* des Spiels schon allein durch die Tatsache, dass hier die Spieler über längere Zeit denselben Avatar spielen, wesentlich von einem Spiel wie *Halo* mit seinen eher austauschbaren Avataren unterscheidet. So ist es in *World of Warcraft* sehr viel wahrscheinlicher als in *Halo*, dass sich während des Spiels über längere Zeit bestehende soziale Beziehungen entwickeln (vgl. Jakobsson/Taylor 2003; Taylor 2006; Taylor 2006a). Statt allerdings weiter auf dieses recht komplexe Problem einzugehen, möchte ich abschließend auf eine in *World of Warcraft* zu beobachtende dritte Funktion von Kommunikation zwischen Computerspielern hinweisen. Dazu ist voranzuschicken, dass es signifikante Unterschiede zwischen den Servern gibt, auf denen *World of Warcraft* gespielt wird (vgl. etwa Taylor 2006a). Der offensichtlichste Unterschied ist dabei wohl der zwischen den vier von Blizzard angebotenen Arten von Servern. Während auf nor-

malen Servern die Spieler vor allem gegen computergesteuerte Gegner kämpfen, fördern die Spielregeln auf *Player-vs.-Player* (PvP)-Servern stärker den Kampf der Spieler untereinander. Darüber hinaus werden sowohl von normalen als auch von PvP-Servern rollenspielerorientierte Varianten (RSP bzw. PvP-RSP) für Spieler angeboten, „die sich gerne voll und ganz in die Rolle ihres Charakters hinein versetzen möchten“ (Blizzard 2007). Insbesondere im Hinblick auf rollenspielerorientierte Server lässt sich nun feststellen, dass bestimmte Teile der Kommunikation zwischen den Spielern weniger eine ludische oder soziale als vielmehr eine *narrative Funktion* haben (vgl. auch Thon 2007a). Während Kommunikation mit primär ludischer Funktion in erster Linie auf das Spielgeschehen und Kommunikation mit primär sozialer Funktion in erster Linie auf die Beziehung zwischen den Spielern abzielt, sind die Avatare in *World of Warcraft* eben nicht nur Spielfiguren mit bestimmten Fähigkeiten und kommunikative Stellvertreter der Spieler, sondern zugleich (von den Spielern gesteuerte) Figuren innerhalb einer komplexen fiktionalen Welt. Kommunikation zwischen Spielern (bzw. ihren Avataren) kann hier insofern eine narrative Funktion aufweisen, als sie mit Bezug auf die narrative Struktur des Spiels und seine Hintergrundgeschichte zur Ausgestaltung dieser fiktionalen Welt beiträgt. Was damit gemeint ist, möchte ich abschließend am Beispiel eines Ausschnitts aus einem nächtlichen Gespräch zwischen fünf Avataren (bzw. deren Spielern) zu illustrieren versuchen. Im Verlauf des (in der ursprünglichen Orthographie belassenen) Gesprächs legt der

Avatar Rhonia sich in einen Teich auf der Hauptebene von Donnerfels, der Hauptstadt der Tauren. Nachdem Rhonia ertrunken ist, wird sie durch den Avatar Feyriá wiederbelebt. Neben den verschiedenen Funktionen von Kommunikation zwischen Spielern in MMORPGs sind hier auch recht deutlich die verschiedenen Formen von Emotes zu erkennen, die ich der Übersichtlichkeit halber fett (für vordefinierte Gesten) bzw. kursiv (für mithilfe des ‚/emote‘-Befehls erzeugte Beschreibungen) markiert oder unterstrichen (für durch Sternchen markierte Emotes im normalen Chattext) habe.

23:59:19 Feyriá sagt: Rhonia...

23:59:24 Suela sagt: Spinnt die ?

23:59:28 Feyriá sagt: Nein

23:59:32 Feyriá sagt: Sie ist verzweifelt.

00:00:07 **Rhonia legt sich nieder.**

00:00:09 Mian sagt: Rhonia, spinnt du?

00:00:39 *Rhonia hustet und spuckt wasser.*

00:00:44 *Feyriá legt ihre Hände auf Rhonias Brust, schließt die Augen und murmelt einige leise Worte.*

00:00:46 **Mian kniet nieder.**

00:01:49 Rhonia sagt: *hust* wa.... rum? *hust*

00:02:15 *Feyriá drückt mit beiden Händen auf Rhonias Brustkorb.*

00:02:47 *Rhonia spuckt noch mehr wasser.*

00:03:03 *Feyriá drückt immer wieder zu und murmelt dabei einige leise Worte.*

00:04:08 *Rhonia hustet laut und wirkt leicht.*

00:04:18 Rhonia sagt: la.... lass mich.

00:04:31 *Feyriá schüttelt bloß den Kopf und macht weiter.*

00:04:47 **Zarji mustert Rhonia von oben bis unten.**

00:04:59 Zarji sagt: seins was passiert?

00:05:08 Feyriá sagt: Ja, sie wollte sich umbringen.

00:05:12 Zarji sagt: eh?

00:05:27 Mian sagt: Suela...

00:05:28 Zarji sagt: klingens nich gut

00:05:31 Suela sagt: Ja ?

00:05:34 Mian sagt: Komm...

00:05:41 *Suela nickt leicht.*

00:05:43 Suela sagt: Ja

00:05:44 *Rhonia kauert sich zusammen.*

00:05:48 Feyriá sagt: Mian, bevor du gehst

00:05:52 Mian sagt: Ja?

00:06:13 Feyriá sagt: Sag Nes und Gand, dass ich mein Wams nicht mehr trage, bis ich einen triftigen Grund dafür sehe.

Obwohl die hier dokumentierte Kommunikation zwischen den Avataren Feyriá, Suela, Rhonia, Mian und Zarji nicht Teil der eigentlichen narrativen Struktur von *World of Warcraft* ist, handelt es sich auch nicht um herkömmliche Kommunikation zwischen Spielern. Vielmehr produzieren die Spieler hier

Figurenrede, sie spielen ihre Avatare nicht nur innerhalb der Schauplätze von *World of Warcraft* (und es handelt sich beim Tod von Rhonia und ihrer Wiederbelebung durch Feyriá durchaus um zumindest teilweise durch die Spielmechanik bestimmte ludische Ereignisse), sondern auch innerhalb der durch die Darstellung dieser Schauplätze sowie der narrativen Struktur und des narrativen Kontexts des Spiels vermittelten fiktionalen Welt. Folglich ließe sich hier von einer Verdoppelung des sozialen Raums sprechen, wobei im einen Fall die Spieler, im anderen Fall die Avatare als soziale Akteure auftreten. Allerdings wird an diesem Beispiel auch deutlich, dass eine strikte Trennung zwischen dem *sozialen Raum der Spieler* und dem *sozialen Raum der Avatare* kaum vorzunehmen ist. Das dokumentierte Gespräch findet zwar ausschließlich in direkter Figurenrede und durch Emotes statt, aber durch die darin verhandelten Themen bezieht es sich durchaus auf den sozialen Raum der Spieler und den sozialen Kontext der auch außerhalb des Spiels bestehenden Beziehungen zwischen den Spielern. Die Figur Rhonia versucht sich hier nämlich aufgrund von gildeninternen Streitereien, die u.a. zum Austritt von Feyriá geführt haben, umzubringen. Nun existieren Gilden aber nicht nur im sozialen Raum der Avatare, sondern auch und vor allem im sozialen Raum der Spieler. Dass es sich bei dem hier dokumentierten Gespräch sowohl um Kommunikation mit einer narrativen als auch um Kommunikation mit einer sozialen Funktion handelt, wird in der letzten Äußerung Feyriás besonders deutlich. Nes und Gand sind Mitglieder von Feyriás ehemaliger Gilde, und wenn die

Figur Feyriá diesen ausrichten lässt, dass sie ihr Wams (gemeint ist hier der Gildenwappenrock) nicht mehr trägt, bis sie einen triftigen Grund dafür sieht, so teilt damit gleichzeitig der Spieler, der Feyriá steuert, den Spielern von Nes und Gand mit, dass er beim momentanen Stand der Dinge keinen Grund dafür sieht, wieder in die Gilde einzutreten.

Fazit

Abschließend bleibt also festzuhalten, dass eine Beschäftigung mit den Räumen heutiger Computerspiele sich keineswegs auf ihre Schauplätze und das in diesen simulierte Spielgeschehen beschränken kann, sondern darüber hinaus die zumindest teilweise narrativ vermittelten fiktionalen Welten der jeweiligen Spiele sowie die durch Kommunikation zwischen deren Spielern konstituierten sozialen Räume mit berücksichtigen muss. Eine Reduktion des Raums von Computerspielen wie *Halo* oder *World of Warcraft* auf ihre verschiedenen Schauplätze greift auch aus dem Grund zu kurz, dass vielfältige Verschränkungen und gegenseitige Abhängigkeiten zwischen diesen primär *ludischen Räumen*, den zumindest in weiten Teilen *narrativen Räumen* der jeweiligen fiktionalen Welten und den durch die Kommunikation zwischen den Spielern konstituierten *sozialen Räumen* heutiger Computerspiele zu beobachten sind. So bilden nicht nur die Schauplätze und das in ihnen simulierte Spielgeschehen einen wesentlichen Teil der fiktionalen Welt eines Computerspiels, sondern dessen narrative Struktur

und narrativer Kontext tragen darüber hinaus durch die Darstellung weiterer Teile der fiktionalen Welt zu einer Verortung dieser Schauplätze innerhalb derselben bei. Auch im Hinblick auf soziale Räume kommt es zu Überschneidungen. So erfüllt die Kommunikation zwischen Spielern in *Halo* und *World of Warcraft* wichtige Funktionen im Hinblick auf das Spielgeschehen in den jeweiligen Schauplätzen, und auch die Beziehungen zwischen den Spielern sind wenigstens teilweise an der ludischen Struktur des Spiels ausgerichtet bzw. durch sie motiviert. Darüber hinaus kommunizieren zumindest die Spieler von MMORPGs wie *World of Warcraft* nicht nur als Spieler miteinander, sondern auch stellvertretend für ihre Avatare (und also *in character*), bei denen es sich wiederum zugleich um Spielfiguren innerhalb der Schauplätze und um fiktionale Figuren innerhalb der Spielwelt handelt. Hier tragen die Spieler als Rollenspieler zur Ausgestaltung der fiktionalen Welt des Spiels bei. Die Annahme, Computerspiele wie *Halo* und *World of Warcraft* würden ihre fiktionalen Welten primär (oder gar ausschließlich) narrativ vermitteln, ist also genauso wenig haltbar wie ihr Umkehrschluss, dass narrative Elemente bei dieser Vermittlung keine Rolle spielen würden. Vielmehr sollte – trotz des überblicksartigen Charakters des vorliegenden Beitrags – klar geworden sein, dass die fiktionalen Welten vieler heutiger Computerspiele erst durch ein Zusammenspiel zwischen der Simulation von Spielgeschehen, der Narration prädestinierter Ereignisse und der Kommunikation zwischen Spielern zustande kommen.

Anmerkungen

- ¹ An dieser Stelle sei angemerkt, dass *Halo: Kampf um die Zukunft* genau genommen nicht ein einzelnes Spiel, sondern eine ganze Reihe von Spielen bezeichnet. Insofern ist von *Halo* als einem *Spiel-titel* zu reden, der für verschiedene Plattformen (etwa die Xbox und den PC) realisiert worden ist und in dem sich sowohl ein Singleplayermodus als auch mehrere Multiplayermodi finden lassen. Da es mir in diesem Beitrag allerdings weniger um eine detaillierte Analyse einzelner Spielmodi in *Halo* als vielmehr um die Illustration allgemeiner Überlegungen zu den verschiedenen, in heutigen Computerspielen zu findenden Formen von Raum geht, werde ich in der Regel von *Halo* als Spiel-titel reden, ohne zwischen der Xbox- und der PC-Version oder zwischen einzelnen Spielmodi zu unterscheiden. Zur Illustration ziehe ich dabei weitestgehend die 2003 erschienene PC-Version heran, welche sich allerdings außer im Hinblick auf die Hardwarekomponente des Interface und die den Spielern gebotenen Möglichkeiten zur Kommunikation nur geringfügig von der bereits 2002 erschienenen deutschsprachigen Xbox-Version unterscheidet.
- ² Auch im Fall von *World of Warcraft* gilt, dass der Spiel-titel für verschiedene Plattformen erschienen ist. Allerdings spielen PC- und Mac-User das Spiel auf denselben Servern mit- und gegeneinander, so dass die Unterscheidung wiederum eher zu vernachlässigen ist. Zu betonen ist hier aber, dass es sich bei *World of Warcraft* um ein in regelmäßigen Abständen durch sogenannte *Patches* weiterentwickeltes Spiel handelt. Zudem ist 2007 die Erweiterung *World of Warcraft: The Burning Crusade* erschienen, die neben zahlreichen anderen Änderungen auch verschiedene neue Gebiete und zwei neue spielbare Völker enthält. Da ich auch *World of Warcraft* im Wesentlichen zur Illustration allgemeinerer Überlegungen zum Raum heutiger Computerspiele heranziehe, ist dieser ‚unfertige‘ Status des Spiels nicht allzu problematisch. Im Übrigen handelt es sich dabei um ein generelles Problem bei der Beschäftigung mit

Computerspielen – auch *Halo* wurde durch eine Vielzahl von Patches aktualisiert. Da aber *World of Warcraft* im Gegensatz zu *Halo* nach wie vor aktiv durch Blizzard weiterentwickelt wird, sei an dieser Stelle explizit darauf hingewiesen, dass sich meine eigene Spielerfahrung schwerpunktmäßig aus der deutschsprachigen Version von *World of Warcraft* ‚vor der Erweiterung‘ speist, obwohl ich das Spiel auch noch nach der Erweiterung – bis zum Patch 2.1 – gespielt habe.

- ³ Der vorliegende Beitrag klammert den ‚realen‘ Raum vor dem Bildschirm, in dem sich die Spieler befinden, wie auch das Verhältnis zwischen diesem und den durch Computerspiele erschaffenen Schauplätzen und fiktionalen Welten weitgehend aus. Neitzel schreibt hierzu in ihrem Beitrag in diesem Heft: „Jedes Computerspiel trennt den tatsächlichen Raum, in dem sich ein Spieler befindet, vom Raum des fiktionalen Spielgeschehens, der audiovisuell dargestellt wird.“ (S. 8) Im Hinblick auf die im Folgenden zu beschreibenden, durch Computerspiele audiovisuell dargestellten Räume wird dabei in erster Linie ein „Begriff von Raum als dreidimensionale Ausdehnung“ (Günzel 2006, S. 29) zugrundegelegt. Obwohl etwa Funken und Löw (2002) die von Computerspielen erschaffenen Räume als ‚Behälter-Räume‘ begreifen wollen, halte ich einen mit dieser Auffassung notwendig verbundenen *absoluten Raumbegriff*, der Raum unabhängig von Körpern beziehungsweise Objekten setzt, auch im Hinblick auf Computerspiele für nicht ausreichend. Als einer der einflussreichsten Vertreter eines dem absoluten Raumbegriff entgegengesetzten *relationalen Raumbegriffs* schreibt Albert Einstein: „Beim Raume ist nun dieser Zusammenhang leicht zu durchschauen. Ihm geht die Bildung des Begriffes der objektiven Körperwelt voran. Ich kann Körper durch sinnliche Merkmale wiedererkennen, ohne sie bereits räumlich zu erfassen. Ist in solchem Sinne der Körperbegriff gebildet, so zwingt uns die sinnliche Erfahrung dazu, Lagen-Beziehungen zwischen den Körpern festzustellen, d.h. Relationen der gegenseitigen Berührung. Was wir als räumliche Beziehungen zwischen Körpern deuten ist nichts anderes. Also:

ohne Körperbegriff kein Begriff räumlicher Relation zwischen Körpern und ohne den Begriff der räumlichen Relationen kein Raumbegriff“ (Einstein 2006, S. 94). Es ist zwar richtig, dass die Objekte in den dreidimensionalen Schauplätzen heutiger Computerspiele zunächst über ihre dreidimensionale Ausdehnung und ihre Position im absoluten Raum des jeweiligen Schauplatzes beschreibbar sind, bei dem es sich um ein als Teil des Programms zu begreifendes dreidimensionales Koordinatensystem handelt. Allerdings sind die jeweiligen Schauplätze eben nicht mit diesem absoluten Raum gleichzusetzen. Genaugenommen ist hier nämlich die Rede von ‚Objekten in Schauplätzen‘ irreführend, da Schauplätze aus eben diesen Objekten bestehen, d.h. keinesfalls unabhängig von den entsprechenden Objekten existieren, die allerdings im absoluten Raum des dreidimensionalen Koordinatensystems, welches in Computerspielen eine über bloße menschliche Abstraktionsleistung hinausgehende Existenz im Programmcode aufweist, auf je spezifische Weise angeordnet sind. Insofern handelt es sich bei Schauplätzen also immer um relationale Räume, die sich erst aus bestimmten Objekten und den räumlichen Relationen zwischen diesen Objekten konstituieren und die in der Regel auch nur über diese Objekte und ihre Relationen (und eben nicht über den absoluten Raum des zugrundeliegenden dreidimensionalen Koordinatensystems) beschreibbar sind (für eine weitergehende Diskussion der hier nur angerissenen raumtheoretischen Positionen vgl. etwa Dünne/Günzel 2006; Schroer 2006). Es geht mir allerdings trotz der grundsätzlichen Orientierung an einem relationalen Raumbegriff bei der Beschreibung von Computerspielräumen im Rahmen dieses Beitrags zunächst vor allem um ihre ‚ontologische‘ Beschaffenheit und nicht (oder zumindest nur am Rande) um die durch Computerspiele ermöglichten Formen der ‚Raumerfahrung‘. Zwar zielen neuere Raumtheorien häufig eher auf eine „Phänomenologie der Räumlichkeit“ (Günzel 2006a, S. 115; vgl. auch die Beiträge im entsprechend betitelten Teil II des Sammelbandes Dünne/Günzel 2006) und auch Nohr fordert in seinem

Beitrag in diesem Heft sicherlich mit einiger Berechtigung, „die Diskussion des Raumes verstärkt an Erlebenskonzepte zu koppeln und den Raum des Spiels als in Relation zu dem ihn wahrnehmenden oder mit ihm interagierenden Subjekt zu diskutieren“ (S. 68). Trotzdem möchte ich mich hier auf eine Beschreibung der spezifischen Struktur von Computerspielen und der sich aus dieser ergebenden Formen von Raum beschränken, ohne die Frage nach der Rezeption durch die Spieler zu stellen. Es bestehen allerdings durchaus Anschlussmöglichkeiten der hier unternommenen – im Wesentlichen strukturalistisch orientierten – Beschreibung an Fragen nach der Räumlichkeit, der Raumwahrnehmung, der Raumerfahrung durch die Spieler. Diese lässt sich etwa innerhalb kognitionswissenschaftlicher Theorien als Konstruktion von je spezifischen Situationsmodellen der Schauplätze, fiktionalen Welten und sozialen Räume von Computerspielen verstehen (vgl. Thon 2007). Eine Behandlung dieser wiederum sehr komplexen Frage ist allerdings im Rahmen des vorliegenden Beitrags nicht zu leisten.

- ⁴ Tatsächlich – dessen ist sich auch Jenkins durchaus bewusst – handelt es sich gerade bei der Narrativität von Computerspielen um ein innerhalb der *Computer Game Studies* recht umstrittenes Problem (vgl. etwa Eskelinen 2004; Frasca 2003; Murray 2005; Neitzel 2005; Ryan 2006, S. 181-203). Obwohl zumindest Teile der sogenannten *Ludology/Narratology*-Debatte vor allem durch ein Abgrenzungsbedürfnis der Ludologen motiviert gewesen zu sein scheinen und die Diskussion inzwischen ruhiger und deutlich weniger polemisch geführt wird, sind die Positionen nach wie vor recht unterschiedlich und von einer tatsächlichen Einigung über die Frage, ob und inwiefern Computerspiele narrativ sind bzw. Narrativität aufweisen, kann eigentlich nicht die Rede sein.
- ⁵ An dieser Stelle sei angemerkt, dass der Ereignisbegriff in der Narratologie in mindestens zwei Varianten gebraucht wird. Hühn schreibt hierzu: „The term ‚event‘ refers to a change of state, one of the constitutive features of narrativity. We can distinguish between event I, a general type of

event that has no special requirements, and event II, a type of event that satisfies certain additional conditions. A type I event is present for every change of state explicitly or implicitly presented in the text. A change of state qualifies as a type II event if it is accredited—in a interpretive, context-dependent decision—with certain features such as relevance, unexpectedness, and unusualness” (Hühn 2006, S. 1). Schmid (2003) unterscheidet entsprechend zwischen ‚Zustandsveränderungen‘ (Hühns ‚Ereignis I‘) und ‚Ereignissen‘ (Hühns ‚Ereignis II‘), wobei er ‚Ereignissen‘ ebenfalls verschiedene Eigenschaften zuordnet, an denen ihre ‚Ereignishaftigkeit‘ zu erkennen ist. Im Folgenden ist mit *Ereignis* Hühns ‚Ereignis I‘ bzw. Schmid’s ‚Zustandsveränderung‘ gemeint. Im Übrigen bezeichnet der Begriff eine Zustandsveränderung innerhalb der fiktionalen Welt bzw. der Schauplätze eines Computerspiels und nicht etwa eine ‚symbolische Ereignisrepräsentation‘ oder ein mentales ‚Ereigniskonstrukt‘ des Spielers (vgl. Meister 2002). Allerdings ist festzustellen, dass aus der Prädeterminiertheit bzw. der Nicht-Prädeterminiertheit von Ereignissen in den fiktionalen Welten von Computerspielen eine je spezifische Art ihrer Darstellung resultiert. Insofern bezieht sich die Unterscheidung zwischen ludischen und narrativen Ereignissen sowohl auf die Frage, wie Ereignisse vom Typ I in Computerspielen zustande kommen als auch auf die eng mit dieser Frage verknüpfte Form ihrer Darstellung (hierbei handelt es sich um ein Problem, das sich einer Narratologie des literarischen oder filmischen Textes gar nicht stellt, für eine Narratologie des Computerspiels aber durchaus zentral ist).

⁶ Frascas Simulationsbegriff ist zumindest teilweise an der Informatik orientiert, wo in Simulationen „„Objekte‘ aus der realen Welt durch Datenstrukturen im Computer nachgebildet und mit Eigenschaften und Fähigkeiten versehen werden“ (Rechenberger/Pomberger 2002, S. 530). Frascas im Folgenden zugrunde gelegter Begriff von ‚Simulation‘ bezieht sich dabei in erster Linie auf das Computerspiel als Artefakt und ist also keineswegs mit dem sich in letzter Zeit innerhalb

der Psychologie zunehmender Beliebtheit erfreuendem Konzept der ‚mentalen Simulation‘ zu verwechseln (vgl. etwa die Beiträge in Davies/Stone 1995 und Davies/Stone 1995a). Auch ist mein im Anschluss an Frasca entwickeltes Verständnis von Simulation deutlich von Baudrillards postmodern geprägten Überlegungen zur Hyperrealität von Simulakren zu unterscheiden (vgl. etwa Baudrillard 1978; 1982), welche zwar im Hinblick auf den Status des in den Schauplätzen von Computerspielen simulierten Geschehens nicht uninteressant sein mögen, im Rahmen des vorliegenden Beitrags aber keine weitere Beachtung finden. In der Tat versuche ich, die mit derartigen Überlegungen häufig verbundene Rede von der ‚Virtualität‘ bzw. der ‚virtuellen Realität‘ weitgehend zu vermeiden – nicht nur, da es sich dabei m.E. zumindest im Hinblick auf die hier verfolgte Fragestellung um Begriffe mit eher begrenzter Erklärungskraft handelt, sondern auch, da eine Darstellung der theoretischen Diskussion in diesem Bereich einmal mehr im Rahmen des vorliegenden Beitrags nicht zu leisten ist (vgl. aber zu beiden Punkten stellvertretend die Beiträge in Andersen/Qvortrup 2004; Qvortrup 2001; 2002).

⁷ Sowohl *Halo* als auch *World of Warcraft* sind Avatarbasierte Computerspiele, in denen die Spieler im wesentlichen über eine einzige Spielfigur (ihren Avatar) mit dem Spiel bzw. den Schauplätzen des Spiels interagieren. Durch die Wahl der Beispiele soll keineswegs der Eindruck vermittelt werden, dass dies die generelle Form des Computerspiels ist. Zwar handelt es sich bei Avatar-basierten Spielen mit dreidimensionalen Schauplätzen z.Zt. durchaus um eine weit verbreitete, aber keineswegs um die einzige Variante heutiger Computerspiele. Andererseits scheinen mir die hier vorgestellten Überlegungen zur Räumlichkeit von Computerspielen prinzipiell auch auf nicht Avatar-basierte Computerspiele übertragbar zu sein (für weiterführende Überlegungen zum Begriff des *Avatars* vgl. Bartels‘ Beitrag in diesem Heft).

⁸ Hier wäre zu ergänzen, dass es auch für *World of Warcraft* zahlreiche (allerdings im Unterschied zu *Halo* illegale) Privatserver gibt, auf denen Spieler

ihre eigenen Versionen der Spielwelt – häufig mit deutlichen Änderungen der Spielregeln (etwa um eine schnellere Entwicklung des Avatars zu ermöglichen) und neuen Gegenständen (sogenannten *Custom Items*) – miteinander spielen (vgl. etwa die unter <http://www.xtremetop100.com/world-of-warcraft> zu erreichende Liste privater Server; Letzter Zugriff 01.06.2007). Obwohl sich die allermeisten dieser inoffiziellen Server mit „constant uptime“ brüsten, ist festzustellen, dass ihre Erreichbarkeit in keiner Weise mit der Erreichbarkeit der offiziellen, von Blizzard betreuten Servern zu vergleichen ist. Andererseits ist das Spielen auf Privatservern im Gegensatz zum Spielen auf Blizzardservern kostenfrei (um *World of Warcraft* auf den offiziellen Servern spielen zu können muss z.Zt. eine monatliche Gebühr von 12,99 € entrichtet werden) und die Möglichkeit, nicht nur innerhalb, sondern auch mit den Regeln zu spielen, übt sicherlich einen nicht zu unterschätzenden zusätzlichen Reiz aus.

⁹ Vgl. hierzu auch Jannidis 2003; 2007; Ryan 2006, S. 181-203. In diesem Zusammenhang könnte sich darüber hinaus Meisters (2002) Konzept des *Ereigniskonstrukts* als nützlich erweisen, über welches er die Narrativität von Texten zu bestimmen versucht: „Narrativ‘ ist jene symbolische Repräsentation, die den Rezipienten vorrangig in die Lage versetzt, ohne Rekurs auf Bestände eines historischen ‚Ereigniswissens‘ Ereigniskonstrukte zu entwerfen, in denen **Temporalität objektiviert** wird. Dies resultiert in einer narrativen *Modellierung von Ereignissen*.“ (Meister 2002, o.S., Herv. i. O.) Für Meister ist ein Text also dann narrativ, wenn er es seinem Leser ermöglicht, weitestgehend auf der Basis durch den Text vermittelter Informationen mentale Repräsentationen von Ereignissen zu konstruieren, „die sich an den in diesen [Sachverhaltsaussagen der Sätze des Textes, J.-N.T.] vorkommenden und in unserer Vorstellung evozierten ‚Objekten‘“ (Meister 2002, o.S.) vollziehen. Es scheint nun im Hinblick auf derartige Ereigniskonstrukte, aus denen sich dann die Spieler-Geschichte zusammensetzen würde, durchaus möglich, den Unterschied zwischen prädestinierten und nicht-

prädestinierten Ereignissen zu vernachlässigen (das bedeutet nicht, dass dieser Unterschied trivial wäre, es handelt sich dabei wie gesagt um ein Problem, das sich im Hinblick auf literarische Texte oder Filme schlicht nicht stellt, für eine Narratologie des Computerspiels aber durchaus zentral ist). Hier scheint mir auch ein sinnvoller Anknüpfungspunkt für Überlegungen zum erwähnten Ereignis vom Typ II zu liegen (vgl. Hühn 2006). Im Hinblick auf die aus *mentalen Ereignisrepräsentationen* bestehende Spieler-Geschichte lässt sich nämlich unabhängig von ihrem Darstellungsmodus (bei dem es sich wie gesagt entweder um Narration oder um Simulation handelt), die Narrativität von Ereignissen bestimmen. Ohne hier allzu sehr ins Detail gehen zu können, sei nur auf die von Schmid vorgeschlagenen Kategorien zur Bestimmung der *Ereignishaftigkeit* von Ereignissen hingewiesen (vgl. Schmid 2003). So wird sich etwa das ludische Ereignis ‚der Avatar bewegt sich von einer Position innerhalb eines Schauplatzes zu einer anderen Position‘ in verschiedenen Variationen recht häufig wiederholen und damit weder besonders einmalig noch besonders überraschend oder relevant für den Fortgang der Geschichte sein, wodurch seine Ereignishaftigkeit eher gering ausfallen dürfte. Das erwähnte, durch einen Dialog zwischen Cortana und der Pilotin vermittelte narrative Ereignis der Zerstörung des eigentlich für die Evakuierung des Avatars vorgesehenen Raumschiffs in *Halo* ist einmalig, unerwartet und eindeutig relevant für das weitere Geschehen, wodurch sich hier von einer hohen Ereignishaftigkeit sprechen lässt. Andererseits gibt es aber in *Halo* wie in *World of Warcraft* eben auch zahlreiche narrativ vermittelte Ereignisse (wie etwa verschiedene Audiokommentare), die eine geringe Ereignishaftigkeit aufweisen und verschiedene ludische Ereignisse (wie etwa der Sieg über einen besonders herausfordernden Gegner), die eine relativ hohe Ereignishaftigkeit aufweisen und daher zumindest im Hinblick auf die Spieler-Geschichte als besonders ‚narrativ‘ zu charakterisieren wären.

- ¹⁰ An dieser Stelle ist anzumerken, dass in der Rede vom sozialen Raum der bisher verwendete „Begriff von Raum als dreidimensionale Ausdehnung“ (Günzel 2006, S. 29) deutlich erweitert und metaphorisiert wird. ‚Sozialer Raum‘ beschreibt in erster Linie Beziehungen zwischen Menschen als sozialen Aktanten, nicht zwischen Körpern oder Objekten (für einen Überblick über die hier wiederum nicht ausführlich darzustellende Diskussion zum sozialen Raum vgl. etwa Dünne 2006; Löw 2001; Schroer 2006). Obwohl ich ‚sozialen Raum‘ hier in erster Linie als die Gesamtheit der durch Kommunikation konstituierten Beziehungen zwischen bestimmten sozialen Aktanten verstehe, ist zu betonen, dass auch ein solcher sozialer Raum keineswegs unabhängig vom „Raum als dreidimensionale Ausdehnung“ (Günzel 2006, S. 29) zu denken ist. Hier wäre etwa Löws (2001) Konzept von sozialem Raum als eines „sozialen Interaktionsraums, der sich dynamisch aus den Beziehungen zwischen Akteuren und Gegenständen konstituiert“ (Dünne 2006, S. 302) zu nennen, welches sie gemeinsam mit Funken auch auf First-Person Shooter angewendet hat (vgl. Funken/Löw 2002). Funken und Löw betonen, „dass kein sozialer Raum existiert, der sich nicht auch über materielle Aspekte konstituiert, sowie umgekehrt kein materieller Raum bestehen kann, der nicht sozial interpretiert wird“ (Funken/Löw 2002, S. 85). Dies lässt sich – wie noch zu zeigen sein wird – insbesondere an *World of Warcraft* verdeutlichen, da hier die soziale Interaktion zwischen den Spielern (bzw. deren Avataren) auf vielfältige Weise mit den Schauplätzen und der fiktionalen Welt des Spiels (und also dem Raum der Körper bzw. der Objekte im Computerspiel) in Beziehung steht. Aber natürlich bedeutet dies keineswegs, dass allein aufgrund der Interrelation von Schauplätzen, fiktionalen Welten und durch Kommunikation konstituierten sozialen Räumen nicht mehr zwischen diesen zu unterscheiden wäre. Eine solche Unterscheidung ist vielmehr umso notwendiger, da sie es erst ermöglicht, Beziehungen zwischen verschiedenen Formen von Raum zu beschreiben.
- ¹¹ Erwähnenswert ist darüber hinaus eine weitere Form von sprachlicher Kommunikation, die gerade in den letzten Jahren zunehmend Verbreitung gefunden hat. Voice-over-IP Programme wie *Teamspeak* ermöglichen Spielern die Kommunikation mit gesprochener Sprache über ein Headset oder vergleichbares Equipment (vgl. Halloran/Rogers/Fitzpatrick 2003). Gerade in schnellen Spielen wie den Multiplayermodi von First-Person Shootern (und nicht weniger in den ‚Instanzen‘ und ‚Schlachtfeldern‘ von *World of Warcraft*) kann die Zeit, die ein Spieler dadurch spart, dass er keine Textnachrichten über die Tastatur eingeben muss, diesem Spieler und seinem Team dabei helfen, das Spiel zu gewinnen. Sowohl in *Halo* als auch in *World of Warcraft* handelt es sich hierbei allerdings um externe Programme, die nicht mit dem eigentlichen Spiel vertrieben werden. Allerdings ist eine Implementierung von Voice-over-IP in *World of Warcraft* bereits angekündigt und das bisher nur für die Xbox erschienene *Halo 2* (2004) unterstützt bereits jetzt audiobasierte sprachliche Kommunikation zwischen Spielern bei Spielen über *Xbox Live*. Trotz der freien Verfügbarkeit von *Teamspeak* und ähnlichen Programmen dürfte aber nach wie vor der Großteil der Kommunikation zwischen den Spielern von *Halo* und *World of Warcraft* über die von den jeweiligen Spielen direkt zur Verfügung gestellten Textchats ablaufen.
- ¹² Vgl. auch Thon 2006; 2007d. Die Unterscheidung von Kommunikation mit ludischer Funktion, die einen Zweck im Hinblick auf die ludische Struktur des Spiels erfüllt, und Kommunikation mit sozialer Funktion, die einen Zweck im Hinblick auf dessen soziale Struktur erfüllt, entspricht in etwa der zum Beispiel bei Peña und Hancock (2006) zu findenden Unterscheidung zwischen ‚*socioemotional communication*‘ und ‚*task communication*‘ sowie der schon von Sager (1981) vorgeschlagenen Unterscheidung einer ‚Gebrauchsfunktion‘ und einer ‚Beziehungsfunktion‘ von Sprache: „Sprachliches Handeln in Sozietäten (Gruppen) verläuft zweisträngig. Es ist zum einen sachorientiert, d.h. es dient Arbeitsprozessen, in denen es um die Lösung von Problemen und Aufgaben geht [und um nichts

anderes geht es bei der Kooperation zum Erreichen von Spielzielen, J.-N.T.], unabhängig von den Individualitäten der beteiligten Interaktanten. Es ist zum anderen partner- oder beziehungsorientiert, d.h. es geht gerade um diese Individualitäten und jeweils einmaligen Persönlichkeiten der Interaktanten. Sachorientierte und partnerorientierte Kommunikation hängt also davon ab, welche Bedeutung die jeweilige Kommunikation für den Bestand und die Funktion der Gruppe als Ganzes hat und damit welche gesellschaftsrelevante Bedeutung der Gruppe zukommt. So muß grundsätzlich unterschieden werden, ob die Gruppe primär konstituiert worden ist, um Arbeit zu verrichten [bzw. um bestimmte Spielziele zu erreichen, die eine Gruppenbildung erforderlich machen, J.-N.T.], oder ob sie hauptsächlich zu dem Zweck zusammengekommen ist, den Mitgliedern die Möglichkeit des persönlichen Kontakts zu anderen Personen zu geben.“ (Sager 1981, S. 194) Eine solche Unterscheidung verschiedener Funktionen von Kommunikation bedeutet im übrigen nicht, dass diese Kommunikationen in ‚Reinform‘ vorkommen müssen – in der Regel wird Kommunikation mit primär ludischer Funktion *auch* eine gewisse soziale Funktion und Kommunikation mit primär sozialer Funktion *auch* eine gewisse ludische Funktion (etwa im Hinblick auf reibungslosere Kooperation) erfüllen.

Literatur

- Aarseth, Espen (2001): „Allegorien des Raums. Räumlichkeit in Computerspielen.“ In: *Zeitschrift für Semiotik* 23 (3-4). S. 301-318.
- Aarseth, Espen (2004): „Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation.“ In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hrsg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/Mass., London: MIT Press. S. 45-55.
- Aarseth, Espen (2004a): „Quest Games as Post-Narrative Discourse.“ In: Marie-Laure Ryan (Hrsg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln, London: University of

- Nebraska Press. S. 361-376.
- Abbott, H. Porter (2002): *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Anderson, Peter/Lars Qvortrup (2004) (Hrsg.): *Virtual Applications. Applications with Virtual Inhabited 3D Worlds*. London [u.a.]: Springer.
- Baudrillard, Jean (1978): *Die Agonie des Realen*. Berlin: Merve.
- Baudrillard, Jean (1982): *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes & Seitz.
- Blizzard (2007): „Realmarten“ [URL: <http://wow-europe.com/de/info/basics/realmtypes.html>]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Chan, Elaine/Peter Vorderer (2006): „Massively Multiplayer Online Games.“ In: Peter Vorderer/Jennings Bryant (Hrsg.): *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum. S. 77-90.
- Davies, Martin/Tony Stone (1995) (Hrsg.): *Folk Psychology*. Oxford, Cambridge/Mass.: Blackwell.
- Davies, Martin/Tony Stone (1995a) (Hrsg.): *Mental Simulation*. Oxford, Cambridge/Mass.: Blackwell.
- Doležel, Lubomír (1998): *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press.
- Ducheneaut, Nicolas/Nick Yee/Eric Nickell/Robert J. Moore (2006): „Building an MMO With Mass Appeal. A Look at Gameplay in World of Warcraft.“ In: *Games and Culture* 1 (4). 281-317.
- Dünne, Jörg (2006): „Einleitung zu Teil IV: Soziale Räume.“ In: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 289-303.
- Dünne, Jörg/Stephan Günzel (2006) (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Einstein, Albert (2006 [1930]): „Raum, Äther und Feld in der Physik.“ In: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 94-102.
- Eskelinen, Markku (2004): „Towards Computer

- Game Studies.“ In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hrsg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/Mass., London: MIT Press. S. 36-44.
- Frasca, Gonzalo (2003): „Ludologists Love Stories, too. Notes from a Debate that Never Took Place.“ In: *Level Up. Digital Games Research Conference Proceedings 2003* [URL: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Frasca, Gonzalo (2003a): „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology.“ In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge. S. 221-235.
- Funken, Christiane/Martina Löw (2002): „Ego-Shooter als Container. Raumkonstruktionen im elektronischen Netz.“ In: Rudolf Maresch/Niels Werber (Hrsg.): *Raum – Wissen – Macht*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 69-91.
- Günzel, Stephan (2006): „Einleitung zu Teil I: Physik und Metaphysik des Raums.“ In: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 19-43.
- Günzel, Stephan (2006a): „Einleitung zu Teil II: Phänomenologie der Räumlichkeit.“ In: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 105-128.
- Güttler, Christian/Troels D. Johansson (2003): „Spatial Principles of Level-Design in Multi-Player First Person Shooters.“ In: *Gamasutra* [URL: <http://www.gamasutra.com/education/theses/20031208/guttler.pdf>]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Halloran, John/Yvonne Rogers/ Geraldine Fitzpatrick (2003): „From Text to Talk. Multiplayer Games and Voiceover IP.“ In: *Level Up Conference Proceedings 2003*. S. 130-142 [URL: <http://www.digra.org/dl/db/05163.08549>]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Hancock, Hugh (2002): „Better Game Design Through Cutscenes.“ In: *Gamasutra* [URL: http://www.gamasutra.com/features/20020401/hancock_01.htm]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Hühn, Peter (2006): „Event and Eventfulness“ [URL: http://www.icn.uni-hamburg.de/images/stories/NarrPort/Texte/handbooknarratology_modelarticle_eventfulness.pdf]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Jannidis, Fotis (2003): „Narratology and the Narrative.“ In: Tom Kindt/Hans-Harald Müller (Hrsg.): *What is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin [u.a.]: de Gruyter (=Narratologia Bd. 1). S. 35-54.
- Jannidis, Fotis (2007): „Event-Sequences, Plots and Narration in Computer Games.“ In: Peter Gendolla/Jörgen Schäfer (Hrsg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript. S. 281-305.
- Jakobsson, Mikael/T. L. Taylor (2003): „The Sopranos Meet EverQuest: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games.“ In: *DAC 2003 Proceedings*. S. 81-90. [URL: hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Järvinen, Aki (2003): „The Elements of Simulation in Digital Games. System, Representation and Interface in Grand Theft Auto: Vice City.“ In: *dichtung digital 5* (4) [URL: <http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/4/jaervinen/index.htm>]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Jenkins, Henry (2004): „Game Design as Narrative Architecture.“ In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hrsg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/Mass., London: MIT Press. S. 118-130.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press.
- Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/Mass.: MIT Press.
- Krzywinska, Tanja (2006): „Bloody Scythes, Festivals, Quests, and Backstories. World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft.“ In: *Games and Culture* 1 (4). S. 383-396.

- Löw, Martina (2001): *Raumsoziologie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Martínez, Matías/Michael Scheffel (1999): *Einführung in die Erzähltheorie*. München: Beck.
- Meister, Jan Christoph (2002): „Narrativität‘ und ‘Ereignis‘. Ein Definitionsversuch“ [URL: http://www.icn.uni-hamburg.de/images/stories/NarrPort/Texte/jcm_narrativitaet_100603.pdf]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Morris, Sue (2002): „First-Person Shooters – A Game Apparatus.“ In: Geoff King/Tanya Krzywinska (Hrsg.): *ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces*. London, New York: Wallflower. S. 81-97.
- Morris, Sue (2004): „Shoot First, Ask Questions Later: Ethnographic Research in an Online Computer Gaming Community.“ In: *Media International Australia* 110. S. 31-41.
- Mortensen, Elvira T. (2006): „WoW is the New MUD. Social Gaming From Text to Video.“ In: *Games and Culture* 1 (4). S. 397-413.
- Murray, Janet (2005): „The Last Word on Narratology v Ludology in Game Studies“ [URL: <http://www.lcc.gatech.edu/%7Emurray/digra05/lastword.pdf>]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Neitzel, Britta (2005): „Narrativity in Computer Games.“ In: Jost Raesens/Jeffrey Goldstein (Hrsg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge/Mass. [u.a.]: MIT Press. S. 227-245.
- Pavel, Thomas G. (1986): *Fictional Worlds*. Cambridge/Mass., London: Harvard University Press.
- Peña, Jorge/Hancock, Jeffrey T. (2006): „An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games.“ In: *Communication Research* 23 (1). S. 92-109.
- Prince, Gerald (2003): *A Dictionary of Narratology. Revised Edition*. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Qvortrup, Lars (2001) (Hrsg.): *Virtual Interaction. Interaction in Virtual Inhabited 3D Worlds*. London [u.a.]: Springer.
- Qvortrup, Lars (2002) (Hrsg.): *Virtual Space. Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds*. London [u.a.]: Springer.
- Rechenberger, Peter/Gustav Pomberger (2002) (Hrsg.): *Informatik-Handbuch*. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. München, Wien: Hanser.
- Rouse, Richard (2005): *Game Design. Theory & Practice*. Plano: Wordware.
- Ryan, Marie-Laure (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, London: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2006): *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sager, Svend F. (1981): *Sprache und Beziehung. Linguistische Untersuchungen zum Zusammenhang von sprachlicher Kommunikation und zwischenmenschlicher Beziehung*. Tübingen: Niemeyer.
- Schmid, Wolf (2003): „Narrativity and Eventfulness.“ In: Tom Kindt/Hans-Harald Müller (Hrsg.): *What is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin [u.a.]: de Gruyter (=Narratologia Bd. 1). S. 17-31.
- Schroer, Markus (2006): *Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Taylor, T. L. (2006): *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge/Mass., London: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2006a): „Does WoW Change Everything? How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause.“ In: *Games and Culture* 1 (4). S. 318-337
- Thon, Jan-Noël (2005): „Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts.“ Erscheint in: Corinna Müller/Irina Scheidgen (Hrsg.): *Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben*. Marburg: Schüren. (In Vorbereitung.)
- Thon, Jan-Noël (2006): „Communication and Interaction in Multiplayer First-Person-Shooter Games.“ In: Giuseppe Riva/M. Teresa Anguera/Brenda K. Wiederhold/Fabrizia Mantovani (Hrsg.): *From Communication to Presence. Cognition, Emotions and Culture Towards the Ultimate Communicative Experience. Festschrift in honour of Luigi Anolli*. Amsterdam: IOS Press. S. 239-261.

- Thon, Jan-Noël (2006a): „Toward a Model of Perspective in Contemporary Computer Games.“ Beitrag zum internationalen und interdisziplinären Symposium *Point of View, Perspective, and Focalization: Modelling Mediacy* der FGN, 10. - 13. Oktober 2006, Hamburg [URL: http://www.icn.uni-hamburg.de/images/stories/NarrPort/Point/beitrag_thon_bfs.pdf]. Letzter Zugriff: 01.06.2007.
- Thon, Jan-Noël (2007): „Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept.“ Erscheint in: Amyris Fernandez/Olli Leino/Hanna Wirman (Hrsg.): *Extending Experiences*. (In Vorbereitung.)
- Thon, Jan-Noël (2007a): „Kommunikation im Computerspiel.“ In: Simone Kimpeler/Michael Mangold/Wolfgang Schweiger (Hrsg.): *Die digitale Herausforderung. Zehn Jahre Forschung zur computervermittelten Kommunikation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 171-180.
- Thon, Jan-Noël (2007b) „Perspective in Contemporary Computer Games.“ Erscheint in: Peter Hühn/Wolf Schmid/Jörg Schönert (Hrsg.): *Modeling Mediacy. Point of View, Perspective, Focalization*. Berlin: de Gruyter. (In Vorbereitung.)
- Thon, Jan-Noël (2007c) „Simulation vs. Narration. Zur Darstellung fiktionaler Welten in neueren Computerspielen.“ Erscheint in: Andreas Becker/Doreen Hartmann/Don C. Lorey/Andrea Nolte (Hrsg.): *Medien – Diskurse – Deutungen. Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren. (In Vorbereitung.)
- Thon, Jan-Noël (2007d): „Zur Struktur des Ego-shooters.“ Erscheint in: Matthias Bopp/Serjoscha Wiemer/Peter C. Krell (Hrsg.): *Shooter. Ein Computerspielgenre in multidisziplinärer Perspektive*. Berlin: suva. (In Vorbereitung.)
- Williams, Dimitri/Nicolas Ducheneaut/Li Xiong/Nick Yee/Eric Nickell (2006): „From Tree House to Barracks. The Social Life of Guilds in World of Warcraft.“ In: *Games and Culture* 1 (4). S. 338-361
- Wolf, Mark J. P. (2001): „Space in the Video Game.“ In: Mark J. P. Wolf (Hrsg.): *The Medium of the Video Game*. Austin, Texas: University of Texas Press. S. 51-76.

Raumfetischismus

Topographien des Spiels

Rolf F. Nohr

Eine Antwort auf die Frage nach den Topografien, Kartografien und Räumen, die das Computerspiel hervorbringt, liefert das Cartridge-Grab von New Mexico. An einem unbekanntem Ort wurden dort 1983 ca. 6 Millionen Cartridges für die Atari 5200-Konsole in der Erde vergraben, nachdem der Markt für Computerspiele sich so substantiell verändert hatte, dass keine Nachfrage nach den Spielen mehr bestand. Die produzierten Kapazitäten der Atari-Spiele *E. T.* (1982) u. a. wurden in diesem ‚Grab‘ entsorgt (vgl. Lischka 2002, S. 53). Durch ihr ‚Begräbnis‘ sind Spiele so zu einer tatsächlichen Einschreibung in den Raum geworden, einem topografischen und kulturhistorischen Artefakt, das seiner zukünftigen archäologischen Behandlung harret.

Die Frage, in welchem Zusammenhang rechnerbasierte Spiele und Räume stehen, erfordert – zumindest in meiner Perspektive – ein Nachdenken über den Charakter der grafischen Oberflächen und immersiven wie diskursiven *Raumanmutungen* (der Begriff der Raumanmutung soll im Folgenden für in der Handlung konzeptualisierte Raumvorstellungen jenseits physischer oder eindeutig referenzieller Räume verwandt werden). Spiele scheinen augenfällig dominiert von Karten, Labyrinthen, klaustrophobischen

Innenräumen, subjektiven Flugerfahrungen oder zum Flanieren einladenden, weit ausufernden Landschaften. Das Spiel scheint den Raum als zentrales Moment seiner Narration und/oder seiner Funktionalität zu benutzen. Schon ein kurzer Blick auf die Spiele macht dies deutlich. Das Genre des Adventures ist (egal ob in seiner frühen, rein textbasierten Darbietung (bspw. *Adventure* (1972/1975)) oder in aktuellen photorealistischen Anmutungen (bspw. *Myst V: End of Ages* (2005)) dominiert von einem Grundzug der Exploration von Räumen. Immer neue Türen und Öffnungen führen in immer neue linear aufeinander folgende, mäandrierende oder labyrinthische Topografien (vgl. Degler 2004), die von unbekanntem ‚weißen Flecken‘ zu durchmessenen, bewältigten und enträtselten Räumen umgearbeitet werden müssen. Im Falle des First- oder Third-Person Shooters stellt sich die Situation oft ähnlich dar. Hier müssen diese verschränkten Räume schlicht angeeignet werden: Ein von aggressiven Feinden befreiter Raum ist dann nicht nur innerhalb der Topografie des Spiels entdeckt, sondern auch erobert. Ihn von Gegnern zu befreien, war für den Spieler dann nicht nur ein Akt der Aneignung, sondern auch der Bewährung.¹

Rennspiele (wie bspw. *Need for Speed II* (1997)) sind Exzesse der zentralperspektivischen und linearen Durchmessung von Räumen. Ebenso sind auch die Sneaker (bspw. *Metal Gear Solid* (1998)) und Shoot'em up's (bspw. *Star Wars Battlefront* (2005)) in ihrem Kern als ein ‚Kampf um Raum‘ zu verstehen, ganz im militärischen Sinne der Befreiung des besetzten (auch politischen und ökonomischen) Raums. Weltübersichtskarten (bspw. *Defender* (1981)) markieren die ‚Siegbedingungen‘ des Spiels, nicht nur in Eroberungsspielen und Aufbausimulationen (bspw. *Age of Empires* (1997)) oder in Schlachtensimulationen (bspw. *Sid Meyer's Gettysburg!* (1997)), sondern auch in ökonomischen Simulationen von Städten (bspw. *Sim City* (1989)) und Industrien (bspw. *Sid Meyer's Railroad Tycoon* (1990)). Hier muss Raum erforscht, angeeignet, beherrscht, diszipliniert und verwaltet werden – und vor allem durch permanentes Scrollen sichtbar bleiben.

Aber auch andere Spielkonzepte und -genres bedienen sich des Raumkonzeptes zur Herstellung ihrer ludischen und narrativen Funktionalität, ohne dass der Raum als Komponente so offensichtlich zu Tage tritt. Sportspiele reproduzieren die aus ihren realen Vorbildern bekannten raumtaktischen Konzepte (‚Der Pass in den freien Raum‘ – bspw. *Fifa Soccer Manager* (1997)), Kampfspiele gewinnen ihre Spannung aus der Eroberung der besten Ausgangsposition für den Avatar (*Tekken* (1995)), frühe Jump'n'Runs mit *side-scrolling* deklinieren eine merkwürdige Umkehrung von stillstehendem Avatar und

sich unter diesem vorbeibewegendem Raum (bspw. *Super Mario Bros.* (1985)) – und so gut wie jedes Spiel definiert zumindest ein räumliches *Off*,² das zwar nur selten befragt, aber immer vorhanden ist: Wo kommen die Steine bei *Tetris* (1987) eigentlich her, wo ist der geheimnisvolle Ursprung der Aliens in *Space Invaders* (1978)?

Aber auch andere ‚Räume‘ werden durch das Spiel generiert – urbane Topografien, die dem Spiel vorbehalten sind: Arcades und Spielhallen.³ Ebenso eröffnet das Spiel einen medialen Handlungsraum innerhalb privat-freizeitlicher Rahmung: Der Spieler positioniert sich gegenüber dem Monitor am Schreibtisch oder in der zentralen Achse des Wohnzimmers gegenüber dem Fernseher und der Konsole.⁴ Darüber hinaus stiften Spiele auf dem Handy oder einer portablen Spielkonsole kommunikative Gefüge innerhalb sozialer und öffentlicher Räume, in denen der Spieler sich ‚positioniert‘ und in ein Gegenüber zu seiner Umwelt setzt. Auf ähnliche Weise stiften Online-Rollenspiele kommunikative Netze.

Es stellt sich nun die Frage, was diese unterschiedlichen Räume hervorbringt und was sie zusammen hält. Sind diese räumlichen Netze und Ordnungen Effekte des Spiels selbst oder vielmehr Produkte eines Handelns ‚am‘ Spiel? Das hier vertretene Argument lautet, dass die *Topografien des Spiels* Effekte seiner *Medialität* sind. Das Spiel kann folglich nicht losgelöst von dieser Medialität betrachtet werden. Seine Bedeutung entfaltet es nur im Kontext seiner medialen Umgebung.⁵

Medien indes tendieren dazu, selbst ‚ortlos‘ zu sein und diesen ‚Mangel‘ durch unterschiedlichste Formen der Herstellung, Erzählung und Produktion von Räumen und Raumanmutungen auszugleichen.⁶ Dies verdeutlicht, dass wir im Nachdenken über die Topografien des Spiels auf die grundsätzliche Frage nach seiner Medialität zurückgeworfen sind. Denn all diese eben angerissenen Effekte sind Hervorbringungen unterschiedlichster medialer Funktionen. Und so steht auch eine Frage im Mittelpunkt dieses Nachdenkens: Inwieweit ist der Raumfetischismus des Spiels auch zu verstehen als ein auf verschiedene Ebenen und Wirkungsweisen des Medialen selbst bezugnehmendes System? Wenn wir also nach den Topografien des Spiels fragen, so müssen wir nach mehr als seinen ‚ontologischen‘ Räumen fragen. Ebenso muss die Frage nach dem Medium selbst beantwortet werden, also die Frage nach der Medialität und Materialität sowie nach der symbolischen Formung und Visualität der Topografien des Spiels, aber eben auch deren Wirken auf und Interagieren mit Subjekt, Kultur, Zeichen und Diskursen. Wir müssen fragen, wie und durch welche Instanzen und Techniken welche Räume des Spiels für wen produziert werden, welche diskursiven Kräfte an der Produktion von Raum im Spiel mitwirken und wie sich die unterschiedlichen Orte, Räume und Gefüge ‚übereinander‘ stapeln. Zusammengehalten werden diese unterschiedlichen Räume – so die These – durch einen Diskurs der Produktion von kompensatorischen Räumen für eine ortlose Praktik in der Gesellschaft: den technischen Medien.

Und insofern legitimiert sich ein Nachdenken über die Topografie des rechnerbasierten Spiels auch nicht aus der Übernahme eines analytisch-theoretischen Trends oder der Renaissance der Frage nach dem Faktisch-Räumlichen in Nachfolge der ‚Entmaterialisierungsdebatte‘ (also der Aufgabe des Raumes als theoretischem Apriori zugunsten postmodern verfasster Theoriebildungen um simulierte und virtuelle Weltentwürfe). Jenseits des Simulationsbegriffs oder des „spatial turns“ (Soja 1989) ist die Frage nach den Räumen von Medien eine definitorisch und theoretisch entscheidende Frage zum Verständnis von Medium und Medienimplementen. Schon durch Harold Innis’ Schriften (vgl. Innis 1997) und Marshall McLuhans *Global Village* (1995) sind Denkweisen aufgerufen, welche die tatsächliche oder konzeptuelle Verbindung von räumlicher Erstreckung und medialer Funktionalität ins Zentrum medientheoretischer Überlegungen rücken. Und mit den Auseinandersetzungen der *Cultural Studies* um die räumliche Konstitution von Kultur und Gesellschaft im Rahmen einer Globalisierungsdebatte ist die bisherige Analyse von Kultur und Gesellschaft um einen Raumbegriff erweitert, der den Raum auch als hergestellten Raum der sozialen Ordnung und Produktion ergänzt. Innerhalb dieser ‚neuen‘ Räumlichkeit gewinnt die postmoderne und postkapitalistische, globalistische Konstruktion von Räumen durch Kommunikationsstrukturen ein neues Gewicht, die eben nicht nur die Makroebene (Globalisierung von Produkt und Kommunikation) berücksichtigt, sondern auch die

Mikroebene (das Wohnzimmer) (vgl. bspw. Morley 1997).

Selbstverständlich ist aber die Frage nach den Räumen des Spiels auch eine, die sich sehr dezidiert mit der Spezifik des rechnerbasierten Spiels auseinander zu setzen hat. Denn nach wie vor adressieren verschiedene Beschäftigungen mit Spiel und Medienraum diese als ‚zweite‘ oder ‚dritte Natur‘ – also als Ausführungen, Praktiken oder Darreichungen repräsentationaler oder schlicht zeichenhaft-codierter Anordnung. Demgegenüber soll hier auch über eine gleichzeitig vorhandene erste Natur der Spielräume spekuliert werden, also über Raumerfahrungen, die substantiell unter der Prämisse der Unmittelbarkeit in Handlung und Erfahrung zu begreifen wären. Die Räume des Spiels sind (teilweise) Räume unserer Erfahrungswelt und stellen ein Konzept von (vermittelter, aber gleichwohl performativer⁷ und nicht geschiedener) Anmutungen des Dabei-Seins dar und nicht des Als-Ob. Ein solcher Fragen- und Theoriekatalog kann im Rahmen dieses Beitrags nicht beantwortet werden. Insofern stellen die weiteren Ausführungen eher skizzenhaft Zugriffsformen und Denkfiguren vor, die einer intensiven, umfassenden und vor allem materialanalytischen Beschäftigung noch harren müssen.

Erste Ebene: Medienräume

Auf den ersten Blick existieren die Räume des Spiels *im* Spiel. Sie sind das, was wir sehen, das, in dem wir handeln, das, was die Funktionalität des Spiels herstellt. Diese erste Ebene von Raumentwürfen existiert auf der Oberfläche der Spiele, stellt sich im ‚Sichtbaren‘ des Spiels her und ist somit nicht ohne die Praxis denkbar, die diese Sichtbarkeit herstellt: der Monitor des Computers oder Fernsehers, an dem wir spielen. Gleichzeitig können wir an dieser ersten Ebene der Räume (den *Medienräumen*) schon Aufschlüsse über die Funktion von Räumen und Topografien im Spiel gewinnen, die gleichzeitig auch Aussagen über das Medium selbst ermöglichen: über die Tatsache der bloßen Existenz solcher Räume, die Art ihres Zusammenwirkens mit dem Medium und ihres ideologischen Wirkens und ihrer Funktionalität für das Medium.



Abbildung 1: Mehrfache Raumanmutungen: *Populus*

Raum-Fetischismus

Rechnerbasierte Spiele enthalten ein Übermaß an Räumen, Orten, Plätzen, Wegen, Netzen oder begrenzten Flächen. Sie entwickeln eine Art von ‚obsessiver‘ Präsenz topografischer Elemente – eine Präsenz, die ich mit dem Schlagwort des *Raumfetischismus* charakterisieren möchte. Ein Fetisch ist – in der sich auf Freud beziehenden psychoanalytischen Schule – ein Begriff für die Attraktion von unbelebten sexuellen Ersatzobjekten.⁸ In der marxistischen Terminologie bezeichnet der Fetischcharakter den Glauben daran, dass bestimmte gesellschaftliche Verhältnisse dauerhaft seien, dass sie ewige und unveränderliche Mächte darstellen, die uns beherrschen: Nation, Staat, Familie, Ware, Geld, Kapital usw. Speziell die Ware wird in der Marxschen Ökonomie mit diesem Fetischcharakter in Verbindung gebracht: Die Ware wird mit den Attributen der Austauschbarkeit und dem Antrieb zum Tausch verbunden – und mit dem naturalisierten, vorgeblich objektiven und internalisierten Wissen, dass die Warenlogik unveränderlich und außerhalb der Kontrolle des Subjekts ist.⁹

Wenn ich nunmehr die Räume des rechnerbasierten Spiels als Fetische bezeichne, dann dies in der eben skizzierten doppelten Verwendung. Denn einerseits verweisen die Topografien des Spiels auf etwas, was ‚dem Medium‘ fehlt: eine tatsächliche Orthaf-tigkeit. Spiele im Medium nehmen keinen Raum ein, die ‚gezeigten‘ Orte sind referenzfrei und das Spiel selbst speist sich in seiner räumlichen Anmutung aus der Konstruktions- und Erfahrungsleistung des spielenden Sub-

jekts und aus symbolischen Konventiona-lisierungen des Mediums (die im Falle des rechnerbasierten Spiels der (zentralperspektivischen) Malerei, der Fotografie und vor allem dem Kino entlehnt sind). Wenn also konstatiert wird, dass Räume etwas sind, was Medieninhalten, -implementen oder -formaten nicht tatsächlich gegeben ist, dann wäre insofern die Topografie des Spieles etwas, was ein Medium zu erreichen sucht, um ‚wirklich‘ zu werden. Der Raum des Spieles wäre also als Ersatzobjekt für etwas schmerz-lich Fehlendes zu beschreiben, das durch seine Überdetermination (die im Falle der Spielräume sowohl durch ihre quantitative wie qualitative Präsenz zu unterstellen wäre) ‚aufgeladen‘ wird.

Innerhalb der Marxschen Ökonomie würde die Überformung des Spiels als Ware darauf verweisen, dass dem Spiel bestimmte unver-äußerliche Attribute zugeschrieben würden, die ihnen ‚naturgesetzlich‘ innezuwohnen scheinen. Dies wäre eine Perspektive, inner-halb derer den Räumen des Spiels (als einem dieser Attribute) eine Funktionalität zuge-schrieben würde, die der strukturellen Logik der Medien zuzuordnen wäre. Die Räume des Spiels sind in einer solchen Betrachtungs-weise dann ‚nur‘ codierte und errechnete, fiktionale, nicht-performative, entreferentia-lisierte und immaterielle Raumanmutungen ohne eine Verbindung zur Welt. Sie wären insofern als Fetisch zu betrachten, als ihnen eine grundsätzliche ‚Nur-Medialität‘ zuge-schrieben würde, die – je nach Position der Argumentation – dann entweder von einer Wirkungslosigkeit dieser Räume (da Medi-

en *per se* ohnmächtig der Interaktion mit der realen Handlungswelt seien) oder aber von einer Wirkung als narrativem Text ausginge (da Medien wirkmächtige Angebote zur Übernahme von Werten darstellen). Der Fetischcharakter des Raumes als Medienraum verstellt aber meines Erachtens eine Sichtweise auf den Spielraum als einen ‚genuinen Teil‘ der Welt auch jenseits seiner Medialität.

Verkürzt ließe sich also zusammenfassen: Der Fetischcharakter der Räume in den Spielen speist sich einerseits aus der Annahme einer unterstellten Unveränderlichkeit und Naturgesetzlichkeit von Medieninhalten (Medienräume sind immaterielle Teile des Mediums und nur auf dieses beschränkt) ebenso wie er sich aus einer Eigendynamik des Mediums herstellt, welches die Räume benutzt, um etwas Fehlendes zu kompensieren (die Spielräume ersetzen die fehlende Orthaftigkeit des Mediums). So verstanden würde der Raumfetischismus *beide funktionalen Seiten* des Mediums markieren: die Arbeit des Subjekts in der Sicherstellung des Funktionierens des Mediums durch aktive Ausblendung und die Kompensation der faktisch erlebten Mängel des Mediums (keine ‚echten‘ Räume) und andererseits die Arbeit des Mediums an der Kompensation und Ersetzung der eigenen funktionalen und strukturellen Mängel und der Verblendung seiner hegemonialen Struktur (die gemachten Räume sind immer aus einer Ideologie heraus hergestellt, erscheinen aber unmittelbar und ‚natürlich‘). In einer solchen Betrachtungsweise gerät die Oberfläche, also das sichtbare ‚Bild‘ des Spielraums, ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

Oberflächen und Transparenz

Diese *Oberfläche* ist es aber auch, welche die Koppelung des Spiels an ein Medium (nämlich den Computer) analytisch zunächst in den Mittelpunkt rückt. Sowohl Spiel als auch das Medium Computer drücken sich gleichermaßen in der grafischen Benutzerschnittstelle (*Graphic User Interface* = GUI) aus. Wenn das Spiel als ein Medienimplement gelesen wird, ist hier das entscheidende Argument für eine medienbezogene Analyse der Spielräume aufgerufen: Das Spiel und der Computer teilen sich die visuelle Repräsentation.

Eine grafische Benutzerschnittstelle ist eine Softwarekomponente, die einem Computernutzer die Interaktion mit der Maschine über grafische, metaphorische Objekte (Desktop, Ordner, Papierkorb, Menü) mittels eines Interfaces (Maus, Tastatur, Joystick, Controller) erlaubt. Mithilfe dieses technischen Systems von Oberfläche, unsichtbarer Maschine und Interface stiftet der Rechner eine Form der Transparenz oder Naturalisierung seiner komplexen und codebasierten Architektur (vgl. Stephenson 2002). Das Grafische von Software und Spiel ist damit eine Form der sekundären Signifikation, die die ‚darunter liegende‘ Ebene von Algorithmus und Code zu einem ‚wahrnehmungsnahen Zeichensystem‘ (Sachs-Hombach 2003, S. 73ff.) überformt und das Entstehen funktionaler Metaphern (‚Ich schiebe das Dokument in den Ordner‘) und räumlichen Handelns (‚Lara Croft geht nach links‘) ermöglicht.

In einem solchen Verständnis – die Oberfläche des Spiels als Naturalisierung von Code zu verstehen – wird aber eine Perspektive erkennbar, die das Spiel innerhalb des Mediums als repräsentationales, symbolisches und intuitiv ‚lesbares‘ Medienangebot versteht. Die Oberfläche des Computers/Spiels macht den zugrunde liegenden arbiträren Code größtenteils unsichtbar.¹⁰ Diese effektive Überformung des symbolischen und arbiträren Codesystems als Bild hat aber weitreichende Konsequenzen. Der Computer wird als Mittel und Weg verstanden, die ‚Sprache zu externalisieren‘, sie ihrer (hermeneutischen) Mehrdeutigkeit zu entledigen, sie nicht länger als Texte lesen zu müssen.

Das neue Medium verspricht, ein Grauen zu eliminieren. Das Grauen vor der Tatsache, daß Texte grundsätzlich auslegbar sind und ihr hermeneutischer Gehalt eben nie ‚manifest‘. Der hermeneutische Gehalt – und zwar der ‚gesamte‘ – soll aus seinem doppelten unheimlichen Sitz befreit werden, aus dem Dunkel der Köpfe und aus der Dispersion über die verschiedenen Individuen und Deutungen, und überführt werden in den luziden Außenraum, in dem er einer Deutung nicht mehr bedarf (Winkler 1997, S. 50).

Die ‚oberflächliche‘ multimediale Bildlichkeit des Rechners ist dabei diesem Wunsch der Austreibung von Sprache, Zahl und Text geschuldet. So behaupten die GUI-Bilder und Metaphern des Computers zunächst gerade durch die Aufgabe der Referenz (Stichwort: ‚simulierte und künstliche Welten‘) eine ‚bessere‘, weil unmittelbarere Bezüglichkeit zur Welt. Die Arbitrarität der Sprache wird umgangen durch den Rückgriff auf das technische Bild (vgl. Nohr 2004). Es entsteht das Versprechen einer Welt, die sich ge-

rade aus der ‚neuen‘, ‚künstlichen‘ und vor allem immer erkennbaren Oberfläche der Bilder speist. An diesen Bildern kann nun Handlung, Erfahrung oder Kommunikation angekoppelt werden, die den sowohl apparativen wie auch textuell-codierten Gehalt der Medienerfahrung naturalisieren. Die *visuellen Erfahrungswelten* der Spiele sind einer der wirkmächtigsten Orte, an denen der Text, die Gemachtheit und die Arbitrarität aus den Rechnern ‚ausgetrieben‘ wird.¹¹

Wenn wir uns also fragen, wie die Oberfläche des gerechneten Spiels das spielende Subjekt adressiert, so ist diese kurze Andeutung einer Austreibung des Textes und der Naturalisierung des Technisch-Apparativ-Symbolischen ein Schlüsselpunkt des Verständnisses. Die visuelle Anmutung der Oberfläche weist dem Subjekt eine Position zu, die es *durch* die Technik hindurch auf Raumanmutungen blicken lässt, die produziert sind. Die Metapher des ‚Fensters zur Welt‘, die als Konzept beispielsweise das frühe Fernsehen bestimmt, kann hier in Variation noch einmal aufgerufen werden.¹² Die dreidimensionalen ‚realistischen‘ Oberflächen aktueller Spiele arbeiten immer mehr daran, Räume und Topografien zu stiften, die effektiv an der Etablierung eines sich zum Spieler hin öffnenden (zumeist narrativ besetzten) Handlungsraumes mitwirken. Die ‚photorealistischen‘ und den kinematografischen Codes weitgehend verpflichteten Topografien sind *Evokationen*¹² von Raum. Der Rand des Bildes (hergestellt durch den Monitor) bezeichnet nun nicht länger die Ränder der Narration, sondern eröffnet ein Hand-

lungs-Off. Die Bilder und Räume aktueller Spiele öffnen sich zum Spieler hin, schaffen einen Raum der (idealen) Perspektive, um genau die Mängel der Ränder zu kompensieren.¹⁴ Die Begrenzung des Rechnerbildes verschleiert sich, wird selbst transparent. Wo bei frühen Arcade-Games die Frage nach dem Off noch eine eher akademische Frage darstellte, haben aktuelle Spiele ein komplex ausgefaltetes Gefüge eines narrativen, visuellen und auditiven ‚Jenseits‘. Somit wird die Unsichtbarkeit des technischen Apparats auf das Bild selbst erweitert. Wenn aber Oberfläche und Technik im Spiel verschwinden: was ist dann noch ‚materiell anwesend‘?

Adresse

Die Herstellung von *Adressen* ist ein gewichtiges Charakteristikum von elektronischen und virtuellen Mediennetzen, die entgegen der Entkörperlichung und Fluidität von Diskursen die Materialität und Verankerung von Kommunikation sicherstellt (vgl. Stichweh 2001). Adressen stellen innerhalb komplexer Relationen, Intermedialitäten und Hybridisierungen in Medienverbänden Distinktionen und Topografien her, welche konstitutiv für Ordnungsstrukturen sind (vgl. Schäffner 2001, S. 82 ff.). Mit der Frage nach der Adressierung des spielenden Subjekts durch das Spiel wäre nun aber auch der Hinweis gegeben, die Diskussion des Raumes verstärkt an Erlebenskonzepte zu koppeln und den Raum des Spiels als in Relation zu dem ihn wahrnehmenden oder mit ihm interagierenden Subjekt zu diskutieren.

So müsste sich die Frage nach den Topografien des Spiels auf die technisch-apparativen Setzungen des rechnerbasierten Spiels konzentrieren und diese auf die medialen Implikationen einerseits, aber auch auf die anhängigen ‚Phänomenalitäten‘ im genealogischen und archäologischen Sinne beziehen (was hier allerdings nur mehr in Andeutungen geschehen kann). Im Fokus steht somit die Frage, wie Spiele Räume generieren, die einerseits mit dem Technischen (beispielsweise den GUI-Oberflächen) verkoppelt, andererseits aber auch dem Konzept des Ludischen zuzuschlagen sind und die damit Adressen generieren, welche einerseits die Effektivität des Spiels selbst, aber auch die Funktionalität des Mediums sichern.

In diesem Sinne etablieren die Medienräume auch den Ausgangspunkt für die zweite Ebene der Spiel-Topografien. Von der medialen Funktionalität wird nun auf die subjektive Aneignung der Räume umzuschwenken sein. Verstehen wir Medienräume im Sinne eines Repräsentationsbegriffes, dann wird danach zu fragen sein, wie diese Repräsentationen in der Rezeption ihre Bedeutung entfalten, wie sie (zunächst) Subjekteffekte evozieren und wie sie zu der eingangs erwähnten Unmittelbarkeit der Wahrnehmung gelangen können, die die Spielräume zu Räumen des ‚Dabei-Seins‘ werden lässt und nicht zu ‚gelesenen‘ Räumen abqualifiziert.

Zweite Ebene: Soziale Räume

Mit der oben angedeuteten Fetischisierung von Raum als Mittel der Kompensation fehlender Orthaftigkeit ist ein wichtiger Punkt im Verständnis der Topografien des Spiels aufgerufen. Nämlich die Tatsache, dass die Räume des Spiels diesem nicht inhärent sind, sondern sich als medialer und kommunikativer Effekt ausfalten. Unter dieser Perspektive kann von zwei signifikanten Momenten ausgegangen werden, die solche übergreifenden Effekte produzieren. Einerseits sind dies die evokativen Effekte des Spiels selbst (also in Form von beispielsweise netzbasierten, Multiplayer-Spielen oder pervasiven Spielen, die technisch basiert in den urbanen und sozialen Raum hineingreifen) – dieser Aspekt soll zunächst noch zurückgestellt und auf der dritten Ebene der diskursiven Räume thematisiert werden. Zunächst sind hier Effekte zu benennen, die als aneignende rezeptive Subjekt-Effekte charakterisiert werden können.

Handeln

Wenn wir den Diskursen der Topografie des Spiels über dessen Repräsentationen hinaus weiter folgen wollen, so müssen wir dieses ‚Jenseits‘ des Raumes nicht nur als eines des Dispositivs¹⁵ verstehen, sondern auch als ein erweitertes Jenseits, eines, das über das Spiel innerhalb des Mediums hinaus auch das spielende Subjekt (und in Folge auch dessen Gemeinschaft) aufruft. Wer spielt, der handelt, und wer handelt, der produziert Bedeutung über das Materielle und Symbolische des Mediums hinaus. An Medien zu handeln heißt

einerseits, symbolische Probehandlungen zu vollziehen, und andererseits, Erfahrungen zu machen.¹⁶ Für unser Nachdenken bedeutet dies (insofern wir uns zunächst auf die Auseinandersetzung mit den durch das Spiel selbst aufgerufenen inhärenten Topografien auseinandersetzen wollen), dass wir von zwei Prämissen auszugehen haben: erstens von einer (meistenteils) symbolischen Gegebenheit des Raumes und der Topografien, über die wir verhandeln, und zweitens von der latenten Performativität dieser Topografien. Symbolische Raumdarstellungen verhandeln immer auch Fragen nach ihrer Bedeutung:

Soziale Phänomene können sich im Kontext der Alltagserfahrung für die Mitglieder sozialer Einheiten auf dem Weg über physisch-räumliche Projektionen als sozial-räumliche Gegebenheiten darstellen (Weichhart 1990, S. 95).

Spiele bilden folglich nicht nur Räume ab, sondern stiften auch Raum, stellen also eine spezifische Orthaftigkeit her, die über das ‚Gezeigte‘ hinausgeht. So wie das Kino eben nicht nur einen Ort zeigt, sondern gleichzeitig auch Orte herstellt (den Ort des Subjekts im Kino ebenso wie mentale Kartierungen nie gesehener Städte), so produziert auch das Spiel eine Form der Positionierung. Verkürzt gesagt stellt diese Produktion von Positionierung wiederum eine Adresse her (im Sinne der Bühlerschen ‚Ich-jetzt-hier-Origo‘¹⁷). Die Adresse weist dem spielenden Subjekt einerseits einen Ort innerhalb der Topografie des Spiels zu („You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is forest. A small stream flows out of the building and down a gully“ (*Adventure*, 1972/1975)),

ebenso wie es den Spieler innerhalb einer medialen Topografie positioniert (,Ich spiele in meinem Wohnzimmer gegen einen Japaner ein Online-Rennspiel‘). Eine so umrissene Adressierung stellt aber nicht nur einen Ort (im Sinne des distinkten Punktes) her, sondern eine variable und dynamische *Kartierung* von erlebtem und ,be-handeltem‘ Raum – eine mentale Karte.

Mentale Räume

Mentale Karten sind – so die Kognitionspsychologie – Orientierungstechniken des Subjekts in der realen Umwelt. Die alltägliche Orientierung des Subjekts im ihm umgebenden Raum lässt sich mit Hilfe mentaler Modellierungen erklären. Downs und Stea (1982) etablieren mit der Theorie der kognitiven Karten eine verwandte Betrachtungsweise der Raummodellierung. Der äußere Raum des menschlichen Wahrnehmens erstreckt sich nicht nur räumlich um das wahrnehmende Subjekt, sondern auch temporal. Aus dem Sinnesreiz der Umgebungsumwelt gilt es aus Gründen der Orientierung und der Handlungskonzeption eine innere Entsprechung zu gewinnen. „Wir benutzen in der Gegenwart die Erfahrungen der Vergangenheit, um mit ihrer Hilfe die Zukunft zu meistern“ (ebd., S. 89). In der Wahrnehmungsleistung wird ein mentales Modell des äußeren Raumes in seiner geographischen wie temporalen Ausdehnung gebildet: die *kognitive Karte*.

Kognitives Kartieren ist ein abstrakter Begriff, welcher jene kognitiven oder geistigen Fähigkeiten umfaßt, die es uns ermöglichen, Informationen über die räumliche Umwelt zu sammeln, zu ordnen, zu speichern, abzurufen und zu verarbeiten. [...] Vor allem aber bezieht sich kognitives Kartieren auf einen Handlungsprozeß: es ist eher eine *Tätigkeit*, die wir ausführen, als ein Objekt, das wir besitzen. Es ist die Art und Weise, wie wir uns mit der Welt um uns herum auseinandersetzen und wie wir sie verstehen (ebd., S. 23, Herv. i. O.).

Die kognitive Karte stellt die subjektiv-repräsentierende Modellation der Umwelt dar. Sie wird vom Beobachter subjektiv konstruiert und ist geprägt durch dessen Weltwissen und Intentionen. Sie bildet die direkte, sinnlich repräsentierte, aber auch die abstrakte, indirekt vermittelte Umwelt ab. Die Funktionen der kognitiven Karte sind es, eine strukturierte Gliederung der räumlichen Umwelt bereitzustellen und das beobachtende Subjekt selbst darin zu lokalisieren, es zu positionieren (wobei hier die Metapher der Karte nicht zu sehr überstrapaziert werden sollte – gemeint sind immer noch abstrakte mentale Konzeptualisierungen und weniger bildlich-repräsentationale Engramme¹⁸). Des Weiteren werden, subjektabhängig, Prioritäten im Sinne räumlicher Objekte oder Anordnungen unproportional gewichtet und gewertet wiedergegeben. Kognitive Karten sind daher individuell und flexibel, sie geben die Perspektive des erstellenden Subjekts wieder und nicht eine quantifizierbare Umweltanmutung (vgl. ebd., S. 46). Die subjektiv erstellte kognitive Karte ist nicht nur die Repräsentation einer momentanen Umwelt, sondern auch mit der Erinnerung, Erfahrung, Werten und Normen verknüpft. Aus den kognitiven

Karten vergangener Situationen erwachsen räumliche Vorstellungen vergangener und aktueller Geschehnisse. Und das Entscheidende an ihnen ist, dass sie nicht nur an konkreten Umwelterfahrungen, sondern auch an medialen Erfahrungen und Handlungen gebildet werden können.¹⁹ Die kognitive Karte ist ein Hybride aus Selbst- und Umweltwahrnehmung, aus Selbstkonzept und Erfahrung des ‚Da-Seins‘:

Das Überleben der alten kognitiven Karte als Raum-Karte hat aber entwicklungsgeschichtlich damit zu tun, daß sie elementare Positionen einer Körper-Karte übersetzt und nach außen projiziert: so ist ‚innen‘ ursprünglich: Eigenraum des Körpers, und ‚außen‘ alles, was sich jenseits der Körpergrenzen befindet etc. So wie sich die kognitive Raum-Karte auf eine ursprüngliche Körper-Karte bezog – so wird sich die neue kognitive Zeit-Karte auf eine ursprüngliche Karte des ‚Geistes‘ beziehen (Großklaus 1995, S. 107).

Was mit diesem kleinen Exkurs in die Kognitionspsychologie nur angedeutet werden kann, ist die Tatsache, dass das Handeln an Raumanmutungen (seien sie nur real-umweltlich oder medial-vermittelt und ludisch und/oder narrativ besetzt) eine Form der subjektiven und mentalen Auseinandersetzung mit Raum greift, die als Form der ‚Aneignungs-als-Produktion‘ beschrieben werden kann. Die schon erwähnte Bühlersche ‚Ich-Jetzt-Hier-Origo‘ ist substantiell in einen solchen Prozess eingebunden, der als eine solche Origo eben nicht nur die Aussage ‚Ich – abends vor der X-Box – beim Spielen‘ enthält, sondern auch ‚Ich/Master Chief – in unbestimmter Zukunft – auf Sanctuary vor dem verschlossenen Sicherheitsschott‘.²⁰

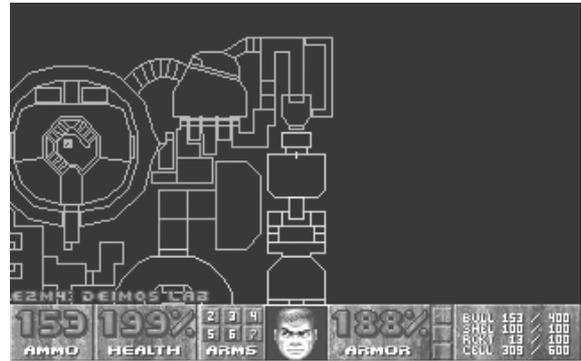


Abbildung 2: Karten-Modus in *Doom*

Rechnerbasierte Spiele verlangen ihren Spielern oftmals die Etablierung hoch-funktionaler mentaler Karten ab – schlicht aus dem Grunde, dass die Orientierung und das Wegfinden in unübersichtlichen, labyrinthischen und mäandernden Räumen zu vielen Spielkonzepten substantiell dazu gehört. Der beispielsweise im Genreklassiker *Doom* (1993) aufrufbare Karten-Modus (vgl. Abb. 2) ist ein Spielimplement, das diesen Prozess des Wegfindens und Orientierens ins Spiel zurückführt: Auf der Karte sind nur die bereits durchwanderten Räume und offenen Türen sichtbar, dennoch lässt sich der bis dato unkartierte Raum eines Levels im Groben aus seiner Begrenzung und seiner Kontur errahnen. Der Karten-Modus kann vom Spieler auch benutzt werden, um Prognosen über potentielle Wege zu erstellen oder verborgene Räume aufzuspüren. Ebenso wird er aber auch in der Karte sichtbare Räume mit dort Erlebtem oder Sichtbarem konnotieren. Im Grunde kann ein solcher Karteneditor auch (unter Vorbehalten) als externalisierte mentale Karte gelesen werden.

Die Erstellung solcher ‚Karten im Kopf‘ erfordert eine intensive Auseinandersetzung mit dem angebotenen Rauminventar und den Topografien des Spiels, ist aber andererseits eben auch, wie oben angedeutet, in erster Linie eine Tätigkeit und weniger ein Abbildungsprozess. Wer in einem Adventure oder in einem Shooter mental kartiert, handelt am Raum und an der mentalen Konzeptualisierung von Raum und zeichnet sich nicht ‚nur‘ eine gedachte Strichskizze seines Weges. Das Subjekt handelt produktiv an den medial dargebotenen Repräsentationen, um Wissen zu generieren. Dass dabei dieses Wissen nicht nur funktional auf das Spiel angewandt wird (beispielsweise, um prognostisch Lösungsoptionen herzustellen), sondern dass in der Herstellung dieses Handlungswissens auch andere Wissensbestände über Raum und dessen Bedeutung angeeignet werden, ist Kernpunkt der Theorie der mentalen Kartierung (vgl. bspw. Neisser 1979). Das Reagieren und Interagieren mit immersiven Raumdarbietungen²¹ produziert einen ‚Überschuss‘ an Bedeutung, ein ‚Mehr‘ an Wissen, das den erlebten Raum auflädt.

Es ist also nicht nur das Handeln am Spiel, das im Spiel das Subjekt in eine Position der Herstellung von Wissen setzt, sondern das Handeln an vertrauten Konzepten alltagsweltlicher sozialer Praxis. Wenn die Spielanthropologie Huizingas (1994) oder Caillois‘ (1982) das Spiel zu einer Komponente sinnstiftender kultureller und subjektiver Tätigkeit erhebt, dann wäre *en detail* zu fragen, welche dezidiert anthropologischen Konstanten im Handeln an Spielräumen aufgerufen werden.

Bewegen

In diesem Sinne kann exemplarisch das Bewegen und Explorieren, also das Aneignen von Raum durch ein raumzeitliches Voranschreiten, als eine solche Konstante gewertet werden. Wer in *Doom* verharret, sich nicht bewegt, wird weder handeln, noch die Gewinnbedingung erfüllen können – das Spiel verwandelt sich in ein Standbild und sowohl das Narrativ als auch das Ludische setzen aus. Erst die Bewegung durch Räume ‚aktiviert‘ die Räume (wie auch ihre mentale Aneignung und Aufladung).

Mit Michel de Certeau lässt sich das *Bewegen* als Grundtopos von Dynamik und als eine Markierung des *Erzählens* darstellen.

Die Netze dieser voranschreitenden und sich überkreuzenden ‚Schriften‘ bilden [...] eine vielfältige Geschichte, die sich in Bruchstücke von Bewegungsbahnen und in räumliche Veränderungen formiert [...] (de Certeau 1988, S. 182).

Auch André Leroi-Gourhan (1988, S. 402f.) stellt die Bewegung in und die Exploration von Räumen als eine ebenso subjekt- wie kulturkonstitutive Geste dar. Ihm zufolge ordnet sich jede Bewegung im Raum an den beiden Achsen der entweder streifenden Durchmessung (einem Typus des ‚Jägers‘) oder der konzentrischen und in sukzessiv sich erweiternden Kreisen (einem Typus des ‚Siedlers‘) organisierten Aneignungsform. Bewegen wird also in diesen beiden Denkweisen zu einem produktiven und Sinn stiftenden Moment des Subjekts und der Kultur.

Somit ließe sich die Trias von Spielen, Bewegen und Explorieren als basale Form menschlicher und kultureller Erfahrung begreifen. Und nahe liegend ließen sich diese Strukturen mühelos auf verschiedene Formen von rechnerbasierten Spielen übertragen und anwenden, um zu erklären, in welchem Maße hierbei Formen von Erfahrung aufgerufen werden, die weit über ein ‚schlichtes‘ (im Sinne eines rein konsumistischen) Medienhandeln hinausgehen. Und insofern wird zuallererst darüber nachzudenken sein, welche unterschiedlichen kulturellen, diskursiven oder anthropologischen ‚Konstanten‘ die jeweiligen Spielkonzepte bearbeiten und zum Tragen bringen.

Dritte Ebene: Diskursive Räume

Damit ist eine dritte Ebene des Spiel-Raumes aufgerufen: die Ebene kultureller, sozialer, gesellschaftlicher, ideologischer – oder umfassender: *diskursiver Räume*. Auf dieser Ebene sollen nun Bedeutungseffekte des Raumhandelns im Spiel angesprochen und angedeutet werden, die über reine Medieneffekte und rein subjektiv-kognitive Rezeptionseffekte hinausgehen. Es soll in dieser letzten Ebene der Spieltopografien (in Andeutungen) darum gehen, welches *soziale* und *diskursive Wissen* sich in Spielräumen mit einschreibt.

Landschaft und Raumblick

Aktuelle ‚photorealistic‘ Spiele wie *GTA: Liberty City Stories* (2005/2006), *Halo: Kampf um die Zukunft* (2002) oder *Half Life 2*

(2004) feiern den Fetisch Spiel-Raum nicht nur im beschriebenen Sinne. Sie etablieren außerdem ein Angebot an Landschaft. Die ausufernden, weit verzweigten und um ‚Offenheit‘ bemühten Topografien dieser Spiele sind darauf ausgelegt, den Spieler zum (Benjaminschen) Flâneur in der Topografie des Spiels zu machen:

Das ‚Kolportagephänomen des Raums‘ ist die grundlegende Erfahrung des Flaneurs. [...]. Kraft dieses Phänomens wird simultan was alles nur in diesem Raume potentiell geschehen ist, wahrgenommen. Der Raum blinzelt den Flaneur an: Nun, was mag sich wohl in mir zugetragen haben (Benjamin 1982, M1a, S. 3)?

Der müßige und den ökonomischen Zeitaktent enthobene Flâneur des Boulevards findet sich nun zeitgenössisch ins Spiel versetzt und wird zum Beobachter (und nicht Handelnden) des Kleinen und Marginalen. Die Offenheit soll hier als ein Prinzip verstanden werden, das versucht, die Begrenzungen des Spielraums möglichst unsichtbar zu halten und dadurch den Eindruck potentieller Unendlichkeit zu etablieren. Der Spielraum muss hier nicht mehr möglichst effektiv (im Sinne zeitkritischen Rätsellösens, Kämpfens oder Rennens) durchgemessen werden, sondern ist grundsätzlich darauf angelegt, als eigenständige Komponente des Spiels sekundär (also nach Abarbeitung primärer Siegbedingungen) durch Handlung angeeignet zu werden. Gerade ein Spielkonzept wie das von *GTA* hat dieses Handeln und Bewegen im Raum jenseits der eigentlichen Spielaufgabe zum fast schon selbstständigen Prinzip erhoben.



Abbildung 3: Jogging in the city – moderner Flâneur in *GTA - Liberty City Stories*

Der Spieler bewegt sich hier – im de Certeauschen Sinne – nicht mehr in der labyrinthischen Konstruktion von aufgaben- oder bewährungsbesetzten Räumen, sondern in einer *Landschaftsanmutung*.

Yves Lacoste (1990) begreift die Betrachtung von Landschaft als eine Renaissance des militärischen Blicks. Die Lage des besten touristischen Aussichtspunktes in der Umgebung stimmt überein mit der militärstrategisch besten Lage im Raum (der so genannten *Kavaliersperspektive*²²) und markiert vorgeblich eine emanzipatorische Übernahme eines ideologisch-hegemonialen Blicks durch das bürgerliche Subjekt. Diese Emanzipation ist aber nur eine vorgebliche und gegebenenfalls als ‚gouvernementale‘²³ zu bezeichnen:

Wozu aber sollen wir die Landschaft beobachten? Weil es uns Vergnügen bereitet, gewiß. Vielen kann es aber auch dazu dienen, daß sie lernen, wie man mit der Karte, diesem Machtinstrument, richtig umgeht. Zu erkennen, daß von einem bestimmten Standort aus manche Teile des Raumes sichtbar sind, andere aber verdeckt, und diese auf einer Karte mit großem Maßstab aus-

findig zu machen, ist eine ziemlich komplizierte Angelegenheit, zugleich aber auch eine exzellente Schulung im Kartenlesen und im Denken in räumlichen Kategorien. Was bisher die Arbeit des Offiziers ist – warum sollte es nicht zum Bildungsgut des Staatsbürgers werden (Lacoste 1990, S. 89f.)?

Es scheint müßig, an dieser Stelle über die expliziten Formen der ideologischen Akkommodation an Blickstrukturen zu spekulieren. Vielmehr soll dieser kurze Exkurs in die politische Geografie und Kartographietheorie darauf verweisen, dass in den (tatsächlichen und sichtbaren) Blicken auf die Spieltopografien eine diskursive und ideologische Repräsentationsordnung vorliegt. Der (objektivierende) *Aufblick auf* einen kartierten Raum ist etwas anderes als der (subjektivierende) *Einblick in* eine Landschaft. Ob also die ambivalente Emanzipation in der Übernahme des Landschaftsblicks die Schrägaufsicht wiederfindet, soll hier nicht weiter diskutiert werden. Sicher ist aber, dass das Subjekt in dieser Wahrnehmungsgeographie seinen Umgebungsraum anders wahrnimmt und gedanklich erfasst als im *Aufblick auf* den Raum. Dieser Unterschied zwischen *Aufblick* und *Einblick* ist nicht nur ein ‚realweltlicher‘ Aspekt, sondern auch in rechner- wie Brett-basierten Spielen beobachtbar. In fiktiven narrativen Karten (beispielsweise der kartographischen Phantasien J. R. R. Tolkiens (vgl. Wood 1992, S. 29)) oder in Labyrinthen oder Puzzles (vgl. Downs/Stein 1982, S. 342ff.) kommt die Unterscheidung von *Auf-* und *Einblick* in Raum bzw. Landschaft als entscheidendes narratives Element zum Tragen.

Entscheidend ist hierbei aber, dass fiktive Karten dennoch eine Kartographie von Raum aufrufen und damit in Konsequenz auch (wie schon an den kognitiven Karten als Subjekt-effekt angedeutet) ein Handeln an Raumkonzepten evozieren. Demnach empfiehlt sich eine Beschäftigung mit der Kartographie der Spieltopografie also schon deshalb, weil aus dieser Perspektive darüber nachgedacht werden kann, welche Wertigkeiten sich in diese Raumaufschreibungen²⁴ mit eintragen. Was wird in das narrative System der Karten eingeschrieben, nach welchen Überlegungen organisiert sich die inhaltliche Darstellung der Landschaft in den Spieltopografien? Auch hier kann nur die Frage behandelt werden, nicht aber deren (nur ansatzweise) Beantwortung.

Aber der Ansatz, die Spieltopografien als ‚Proberäume‘ für ein Handeln an ‚Landschaftsvertextung‘ zu begreifen, eröffnet eine Perspektive, das Probehandeln des Medienhandelns *Spielen* als potentiell performativ zu begreifen: Raumaufschreibungen sind nie (politisch, ideologisch oder textuell) neutral, sondern vermitteln ein Wissen, das über die singuläre Aufschreibung hinausgeht, und entwickeln Effekte, die über ihre schlichte Technik und Oberflächenstruktur hinausgehen.

Netztopografien der Intimität

Topografien des Spiels sind mithin nicht allein durch die sichtbaren Oberflächen und die anhängigen mentalen und rezeptiven Konzeptualisierungen begreifbar. Vielmehr stellt sich an sie auch die Frage, inwieweit sie abhängig, verschränkt und gegebenenfalls

auch verstärkend zu generellen Konzepten des Raumes der Gesellschaft zu verstehen sind. Spiele zeigen nicht nur Raum, erfordern eine mentale Umsetzung des Raumes, um diesen funktional aufschließbar zu machen – Spiele stiften selbst Räume des Kommunikativen und des Politischen. Vom ‚Ort‘ des Mediums über den ‚Kopf‘ des Spielers entfalten sie sich über das ‚Wohnzimmer‘ in die immaterielle Netzhaftigkeit kommunikativer Räume und sind (konstitutiver) Teil des Global-Lokal-Nexus.

Mit dem Genre der online-basierten Spiele (sei es in Form der Massive Multiplayer Online Role Play Games (MMORPG) oder der Online-Funktion vieler aktueller Spiele, den Gegenspieler Computer durch einen menschlichen Gegenspieler zu ersetzen) entsteht eine Ebene der Konzeptualisierung *virtueller Landschaften*, die durch Kommunikation im Spiel konstruiert werden, sich darüber hinaus aber in die reale Umwelt einschreiben. Diese Form des Spiels, die als genuines ‚Alleinstellungsmerkmal‘ innerhalb der Spieleanthropologie für das rechnerbasierte Spiel gelten kann, macht die Handlung des Kommunizierens mit oder über das Spiel zum Konstitutiv einer auf Kommunikation beruhenden räumlichen Beziehung von zunächst Spiel und Spieler.

Der Raum der Umwelt wird in einer modernen Kommunikationsgesellschaft nicht mehr ausschließlich über die tatsächliche und körperliche Interaktion mit dem Raum gebildet:

In physischer Nähe zu anderen zu leben, bedeutet nicht länger notwendigerweise, in ein wechselseitig abhängiges Kommunikationssystem eingebunden zu sein; umgekehrt heißt von anderen weit entfernt zu leben nicht mehr unbedingt, kommunikativ entfernt zu sein. Daher scheint es, daß ‚Lokalität‘ nicht einfach in einer nationalen oder globalen Sphäre aufgeht, vielmehr wird sie zunehmend in beide Richtungen umgeleitet – die Erfahrung wird gleichermaßen über die Lokalitäten hinaus vereinheitlicht und in ihnen fragmentiert (Morley 1997, S. 19).

In derart hergestellten kommunikativen Topografien entsteht die Überschneidung von Öffentlichem und Privatem. Im Moment des Spielens in einer solchen Dichotomie des Raumes entsteht aber nun ein Moment merkwürdiger Ambivalenz. Eine Gruppe *per se* atomisierter Individuen schafft die Öffentlichkeit des Ereignisses durch die Summe ihrer einzelnen Mitglieder – eine Form der domestizierten Öffentlichkeit. Gleichzeitig wird dabei aber auch das Private umgewandelt: Der Raum wie auch die Erfahrung des Spiels sind weder öffentlich noch intim (vgl. ebd. 1997, S. 26). So verstanden wird im Akt des kommunikativen Netzspiels ein Ritual der Schaffung einer „Quasi-Demokratie des intimen Zugangs“ (Chaney 1986, S. 121) durch die Etablierung medialer Räume der subjektiven Distanz wichtig.

Soziale und politische Räume

Versteht man die Topografie des Spiels als einen *sozialen Raum* innerhalb der Mediengesellschaft, lassen sich Spielräume als

politische und ideologische begreifen. In den ambivalenten Räumen zwischen Wohnzimmer und Welt ist Raum für die Verhandlung der Diskurse und Dispositive. Und dies natürlich nicht nur in Online-Spielen, sondern in jeder Form der ‚realitätsadressierenden‘ Spielkonzepte. Das vom Pentagon entwickelte Spiel *America's Army* (2002) ist der Prototyp eines solchen Spielkonzeptes, das als MMOPRG das Genre des First-Person Shooters benutzt, um nicht nur den kommunikativen Aspekt des Miteinanders zur Konstruktion eines sozialen und kommunikativen Raumes zu nutzen – es ist auch ein Spielkonzept, das einen Raum des Politischen eröffnet. Nach erfolgreicher Online-Registrierung durchläuft der Spieler zunächst eine an der Grundausbildung der US-Army orientierte *Trainee*-Phase, um dann Kampf-Missionen in afghanischen und irakischen Szenerien im Team zu spielen. Die ausufernde Konnektivität zwischen Computerspiel, Medienwelten, politischer Realität und virtuellen wie realen Topografien ist am Beispiel von *America's Army* evident. Der subjektive, mentale und oberflächenästhetische Raum des Spielerischen transzendiert in eine politische Topografie der Erzeugung von Wahrheitswerten und der Disziplinierung und Aneignung des Spielers zum politischen Soldaten. Weniger eine Überformung des Raumes Irak oder Afghanistan zu einem ‚handhabbaren‘ und gegebenenfalls via Neustart letztlich doch zur ‚befreiten Zone‘ zu überformenden geopolitischen Territorium ist das Konzept des Spiels. Vielmehr geht es *America's Army* um eine Transzendierung des medialen und des realpolitischen Raumes in eine Art von entmaterialisierter Geschichte

– spielbar und mit einem auf seine Zielgruppe zugeschnittenem Wahrheitswert.²⁵ Es geht diesem Spielprinzip darum, den virtuellen Raum des Netzes und des Spiels zu (re)politisieren. Und zwar nicht im Sinne der ursprünglichen Netzutopie des herrschafts- und hierarchiefreien Raumes, sondern im Sinne eines hegemonialen und gouvernementalen Prozesses, der aus den Netzwelten nationalpolitische und ideologische Welten der Realitäts-Spiele macht.

Orte/Nicht-Orte

Setzen wir uns mit den Räumen, Orten und Topografien des Spiels auseinander, so ist die These, dass die künstlichen, simulatorischen und fiktionalen Spielwelten als Prototypen von referenzfreien Coderäumen zu gelten hätten, zurückzuweisen. Zwar können die Welten des rechnerbasierten Spiels auf einer bestimmten Ebene als ‚Immanenz-Blasen‘ verstanden werden (ähnlich wie ein Freizeitpark), stehen aber dennoch, wie die vorstehenden Überlegungen plausibel gemacht haben dürften, mit der ‚realen‘ Welt in Kontakt. Auch Disneyland, auf den ersten Blick eine komplett künstliche und idealisierte Welt, ist mit der ‚wirklichen‘ Welt verbunden: Es ist ein realer Ort, der an realen Vorbildern gestaltet ist und der in einem effektiven (und ökonomisch wie politisch hochwirksamen) Zusammenhang mit der sozialen, politischen und ‚topografischen‘ Welt steht. Mit solchermaßen manufakturierten Orten greifen die Raumpolitiken ineinander und lösen die Binarität von ‚echt vs. künstlich‘ auf.

Dann schließt sich der Kreis, der bei den Fiktionen begann, die sich aus einer imaginierten Transformation des Reellen näherten, und der nun offensichtlich an einem Punkt angekommen ist, bei dem das Wirkliche mit allen Mitteln die Fiktion reproduzieren will (Augé 1997, S. 23).

In dem skizzierten und vorgeschlagenen analytischen Herangehen an die verschiedenen Ebenen der Topografien rechnerbasierter Spiele deutet sich ein Verständnis an, diese Spiel-Räume als konstitutiv für das Medium, das spielende und medienhandelnde Subjekt wie auch für Mediengesellschaften zu begreifen. Diese Ausführungen können sicherlich nur als Anregung für zukünftige vertiefende Auseinandersetzungen begriffen werden. Vielleicht ist es aber gelungen, ein Verständnis für die vielfältigen und mit einander verschränkten Topografien des Spiels zu entwerfen, die über ein unbekanntes und immer noch nicht archäologisch erfasstes Loch in der Wüste hinausgehen.

Anmerkungen

- ¹ Gunzenhäuser spricht im Zusammenhang mit Actionspielen auch von ‚Bewährungsräumen‘ (Gunzenhäuser 2002).
- ² Wobei die Idee des Off-Raumes im Spiel maßgeblich mit dessen Entwicklungstendenz zu photo-realistischen und kinematografischen Erzähl- und Abbildungskonventionen verbunden ist.
- ³ Es soll hier aber auch auf die medienhistorisch Vorläufer solcher spezieller urbaner Medienräume in Form von *Nickelodeons* etc. verwiesen sein.
- ⁴ Natürlich kann hier auch auf den Effekt des Spielens während der Arbeit verwiesen werden: Hier würde sich am Arbeitsplatz dann ein Raum des ‚Dissident-Heimlichen‘ eröffnen.
- ⁵ Aus der Perspektive der Techniksoziologie wäre hier auch zu spekulieren, ob es sich bei der Summe von Techniken, Medien, Medienimplementen und -formaten nicht sinnvollerweise vom Spiel als „sublimen Objekt“ (Nye 1990) sprechen ließe (vgl. dazu auch Nohr 2006).
- ⁶ Analog ließe sich beispielsweise auf das Fernsehen verweisen: Wo ‚ist‘ das Fernsehen? Der Ort dieses Mediums lässt sich weder ausschließlich über seine (Sender-) Institution, sein (Empfänger-) Interface oder seine rezeptorische Gemeinschaft bestimmen. Und gerade deswegen neigt das Fernsehen dazu, uns mit einer Vielzahl an Raumerzählungen, Kartographien und Topografien, Landschaftsaufblicken und digitalen Animationsflügen Positionierungsangebote zu unterbreiten (vgl. Nohr 2001).
- ⁷ Wenn unter *Performativität* hier (im strikt Austin-schen Sinne) zunächst nur ein Sprechakt oder eine Sprechhandlung als sprachliche Äußerungen, mit denen, sobald sie ausgesprochen werden, eine gewisse Handlung vollzogen wird, verstanden sein soll, dann wäre ein Grundgedanke dieser Darlegungen, die Topografien rechnerbasierter Spiele eben als performativ zu charakterisieren. Da aber der Begriff der Performativität in jüngster Zeit unter unterschiedlichen definitorischen und funktionalen Perspektiven gebraucht wird (und auch eine gewisse ‚modische‘ Konjunktur erfährt), soll an dieser Stelle der Begriff gemieden und die Ausführungen zum Thema vertagt werden.
- ⁸ Nach Freud ist der Fetisch charakterisiert als unbeliebtes und ungeeignetes Ersatzobjekt des sexuellen Begehrens, der allerdings erst dann pathologisch wird, wenn dieses Streben über durchaus regelmäßige „Überschätzungen des Sexualobjekts“ (bspw. im Falle der jungen Liebe) hinausgeht und sich fixierend an die Stelle des „normalen“ Sexualtriebes setzt (Freud 1978, S. 252 ff.).
- ⁹ „Das Geheimnisvolle der Warenform besteht also einfach darin, dass sie den Menschen die gesellschaftlichen Eigenschaften ihrer eigenen Arbeit als gegenständliche Eigenschaften der Arbeitsprodukte selbst, als gesellschaftliche Natureigenschaften dieser Dinge zurückspiegelt [...] Durch diese Vertauschung der Abhängigkeiten werden die Arbeitsprodukte Waren, sinnlich übersinnliche oder gesellschaftliche Dinge“ (Marx 1962, S. 86).
- ¹⁰ Nur sehr selten wird dem spielenden Mediennutzer die ‚Codierung‘ des Spiels in Logikbäume etc. offensichtlich. So ist es vielen Spielern von Aufbau- und Wirtschaftssimulationen sehr vertraut, nicht nach den Regeln des Spiels zu spielen, sondern zu versuchen, intuitiv die Gewinnbedingungen der Spielaufgabe aus der Konzeptualisierung der Aufgabe als distinktem und logischem Entscheidungsbaum abzuleiten. Auf eine ähnliche Weise argumentiert Cameron (1995), wenn er Interaktivität als Medienangebot generell als ein ‚technisches Extensionsmoment‘ darstellt.
- ¹¹ Nur konsequent also, dass ein frühes Genre des Computerspiels, das bildschirm-schriftbasierte Textadventure, innerhalb der Medienentwicklung ausgestorben ist. Geboren aus der technischen Limitation, stellt es die vielleicht direkteste Linie zu einem, von seinen Wunschkonstellationen befreiten Rechner dar.
- ¹² Grundsätzlich stammt die Fenstermetapher allerdings aus der Apparatusdebatte des Kinos.
- ¹³ Zum Begriff der *Evokation* vgl. Nohr 2007.
- ¹⁴ Die hier und im Folgenden vertretene theoretische Linie folgt den zentralen Argumenten der Apparatusdebatte.
- ¹⁵ Im Rahmen der kritischen Diskurstheorie stel-

len *Diskurse* keine eigenständig und unabhängig existierenden Phänomene dar. Diskurse „bilden Elemente von und sind die Voraussetzung für die Existenz von so genannten Dispositiven“ (Jäger 2004, S. 22–23); folgend sind die *Dispositive* als der prozessierende Zusammenhang von Wissen anzunehmen, welches in Sprechen/Denken/Tun/Vergegenständlichung eingeschlossen ist. Medientheoretisch gewandt würde ein Dispositiv als übergeordnetes Reglementierungssystem die einzelnen medialen Diskursarten bündeln und verwalten. Vereinfacht werden medientheoretisch bestimmte ‚technisch adressierte‘ Mediensysteme als Dispositiv lokalisiert: das Dispositiv Kino, das Dispositiv Fernsehen etc. Ob vom Spiel als Dispositiv zu sprechen wäre, wäre im Weiteren ebenso zu überprüfen, wie die bereits gestellte Frage nach dem Charakter des Spiels als ‚sublimem Objekt‘ (vgl. Fußnote 5). In Abgrenzung zum kinematografischen oder televisuellen Dispositiv wäre in der Definition eines Spiel-Dispositivs weder von einem ‚passiven‘ Subjekt auszugehen noch von einem ‚Programmbegriff‘, dafür sprechen würde jedoch der apparative wie transparente Aspekt der vorhandenen Medientechnologie.

¹⁶ „[...] Zeichensysteme [sind] auf Repräsentation/Referenz nicht eingeschränkt. Mit Zeichen sind auch Spiel, Fiktion und rein mechanische Operationen möglich. Weil symbolische Prozesse an das Tatsächliche nicht gebunden sind, konstituieren Zeichen eine Sphäre der Möglichkeit, die dem Tatsächlichen gegenübertritt. Welche Geltungs- und Referenzansprüche die einzelnen Zeichensysteme stellen, wird insofern immer aufs Neue ausgehandelt; dies ist Teil des symbolischen Probehandelns selbst“ (Winkler 2004, S. 14). Und: „Betrachtet man diese Apparate nicht als Kommunikations-, sondern als Wahrnehmungstechnologie und damit nicht dominant als Werkzeuge eines erweiterten Wissenserwerbs, sondern als Medien einer Erfahrungs- und Bewußtseinserweiterung, bei der sprachlich kodierbare Semantik nur einen geringen Teilaspekt ausmacht, so gewinnt man eine Interpretationskategorie für Technik, bei der die Bedingungen der Wahrnehmung den Vorrang vor

den potentiell möglichen Handlungen erhalten“ (Spangenberg 1991, S. 793).

¹⁷ Diese bezeichnet in der Sprachtheorie von Karl Bühler (1934, S. 102 ff.) den ‚Koordinatennullpunkt‘ der Personal-, Raum- und Zeitstruktur von Äußerungen in Sprechsituationen.

¹⁸ Mit Kuipers (1982) wäre aber an dieser Stelle dazu aufzurufen, die gebräuchliche Metapher der ‚Karte im Kopf‘ kritisch zu handhaben und sie als solche zu begreifen. Keineswegs ist im Zusammenhang mit den mentalen Karten von einer Isomorphie zwischen kognitiver und kartographischer Codierung oder einer funktionellen Identität zwischen Kartographie und Kognition (das ‚innere Auge‘ liest die ‚innere Karte‘) auszugehen.

¹⁹ Vgl. hierzu ausführlich Nohr 2001; Großklaus 1995.

²⁰ Hier wäre natürlich präzisierend noch in die Frage der Differenz von *Aktant* und *Avatar* zu trennen; vgl. dazu Neitzel 2004.

²¹ Zur Frage nach der *Immersion* als medientheoretischem Prinzip und im Speziellen als Zugriffsmöglichkeit auf Computer- und Konsolenspiele vgl. Neitzel/Nohr 2006.

²² Als Kavalier wird die höchste Aussichtsplattform in einem Festungsturm bezeichnet.

²³ Unter dem auf Michel Foucault zurückgehenden Begriff der *Gouvernementalität* soll hier die Machtform der ‚(Selbst)Regierung‘ verstanden werden, die in der modernen Gesellschaft ihre Wirkung entfaltet. Diese Regierung ist gekennzeichnet durch das Zusammenwirken einer Fremdführung von außen und einer Selbstführung (im Sinne der Akkommodation in Machtverhältnisse) der Individuen.

²⁴ ‚Geographie‘ kann übersetzt werden mit ‚Erde schreiben‘ (griech.: für ‚geo‘ = ‚Erde‘ und ‚graphie‘ = ‚schreiben‘).

²⁵ Kaum verwunderlich also, dass es eine Reihe von ähnlichen Produkten gibt. Angefangen bei der Kampfbombersimulation *Israeli Airforce* (1998) über *Kuma\War* (2004), in der die Verhaftung von Saddam Hussein und dessen Söhnen nachgespielt werden kann, bis hin zu den Gegenmodellen der *Special Force* der libanesischen Hisbollah (2003) und dem Intifada-Rollenspiels *Under Ash* (2001).

Literatur

- Augé, Marc (1997): „Orte und Nicht-Orte.“ In: Haus der Architektur (Hrsg.): *Spaces of Solitude* (=Dokumente zur Architektur Bd. 9). Graz: Haus der Architektur. S. 12-25.
- Benjamin, Walter (1982): „Aufzeichnungen und Materialien zum Passagenwerk.“ In: Walter Benjamin: *Das Passagenwerk*. Hrsg. von Rolf Tiedemann, Bd. 1. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 655-1060.
- Bühler, Karl (1934): *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Jena: Fischer.
- Caillois, Roger (1982): *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Frankfurt [u. a.]: Ullstein.
- Cameron, Andrew (1995): „Dissimulations. The Illusion of Interactivity.“ In: *Millenium Film Journal* 28. S. 32-47.
- Chaney, David (1986): „The symbolic Form of Ritual in Mass Communication.“ In: Peter Golding/Graham Murdoch/Philip Schlesinger (Hrsg.): *Communication Politics. Mass Communication and the Political Process*. Leicester: University Press. S. 115-132.
- de Certeau, Michel de (1988): *Die Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Degler, Frank (2004): „Erspielte Geschichte. Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel.“ In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hrsg.): „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*. Münster: Lit (=Medien Welten Bd. 4). S. 58-73.
- Febvre, Lucien (1988 [1953]): „Frontière – Wort und Bedeutung.“ In: Lucien Febvre: *Gewissen des Historikers*. Hrsg. v. Ulrich Raulff, Berlin: Wagenbach. S. 27-38.
- Freud, Sigmund (1978 [1905]): „Drei Abhandlungen zur Sexualtherapie.“ In: Sigmund Freud: *Werksausgabe in zwei Bänden*. Hrsg. v. Anna Freud/Ilse Grubrich-Simitis. Frankfurt/M.: Fischer. S. 235-318.
- Grossklaus, Götz (1995): *Medien-Zeit, Medien-Raum: zum Wandel der Raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Gunzenhauser, Randi (2002): „Raum, Zeit und Körper in Actionspielen: Max Payne.“ In: *dichtung digital* 22. [URL: <http://www.dichtung-digital.de>]. Letzter Zugriff: 1.10.2006.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1969 [1821ff]): *Vorlesungen über die Philosophie der Religion I*. Werksausgabe Bd. 16, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Huizinga, Johan (1994 [1956]): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.
- Innis, Harold A (1997 [1949]): „Tendenzen der Kommunikation.“ In: Harold A. Innis: *Kreuzwege der Kommunikation. Ausgewählte Texte*. Hrsg. v. Karlheinz Barck. Wien/New York: Springer. S. 95-119.
- Jäger, Siegfried (2004): *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*. 4. Aufl. Münster: Edition Diss.
- Kuipers, Benjamin (1982): „The ‚Map In The Head‘ Metaphor.“ In: *Environment and Behaviour* 14 (2). S. 202-220.
- Lacoste, Yves (1990): *Geographie und politisches Handeln – Perspektiven einer neuen Geopolitik*. Berlin: Wagenbach.
- Leroi-Gurhan, André (1988): *Hand und Wort: Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Lischka, Konrad (2002): *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Heidelberg: Heise.
- Marx, Karl (1962[1867]): *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*. Bd. I, MEW 23.
- McLuhan, Marshall (1995 [1962]): *Die Gutenberg-Galaxie: Das Ende des Buchzeitalters*. Bonn [u.a.]: Addison-Wesley.
- Medick, Hans (1995): „Grenzziehung und die Herstellung des politisch-sozialen Raumes. Zur Begriffsgeschichte der Grenze in der frühen Neuzeit.“ In: Richard Faber/Barbara Naumann (Hrsg.): *Literatur der Grenze – Theorie der Grenze*. Würzburg: Königshausen & Neumann. S. 211-225.
- Morley, David (1997): „Where the Global Meets the Local: Aufzeichnungen aus dem Wohnzimmer.“ In: *montage/av – Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 6 (1). S. 5-35.
- Neitzel, Britta/Rolf F. Nohr (2006): „Vorwort.“ In:

- Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hrsg.): *Das Spiel mit dem Medium – Interaktion, Immersion, Partizipation. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren. S. 9-17.
- Neitzel, Britta (2004): „Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung.“ In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hrsg.): „*See? I'm real...*“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*. Münster: Lit (=Medien'Welten Bd. 4). S. 58-73.
- Neisser, Ulric (1979): *Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Nohr, Rolf F. (2007): „Computer als evokatives ‚Objekt‘. Überlegungen am Beispiel des Spieles.“ In: Harro Segeberg (Hrsg.): *Digitales Wissen in der Wissensgesellschaft. Literatur – Computerspiel – Digitale Wissenschaft*. Neumünster (i. Dr.) (=Schriften des Graduiertenkollegs Kunst und Technik Bd. 1).
- Nohr Rolf F. (2004): „Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games.“ In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hrsg.): „*See? I'm real...*“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*. Münster: Lit (=Medien'Welten Bd. 4). S. 96-125.
- Nohr, Rolf F. (2001): *Karten im Fernsehen. Die Produktion von Positionierung*. Münster: Lit.
- Nye, David (1990): *Electrifying America. Social Meaning of a New Technology*. Cambridge/Mass.: University Press.
- Sachs-Hombach, Klaus (2003): *Das Bild als Kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln: van Harlem.
- Schäffner, Wolfgang (2001): „Topologie der Medien. Descartes, Peirce, Shannon.“ In: Stefan Andriopoulos/Gabriele Schabacher/Eckhard Schuhmacher (Hrsg.): *Die Adresse des Mediums*. Köln: DuMont (=Mediologie Bd. 2). S. 82-93.
- Stichweh, Rudolf (2001): „Adresse und Lokalisierung in einem globalen Kommunikationssystem.“ In: Stefan Andriopoulos/Gabriele Schabacher/Eckhard Schuhmacher (Hrsg.): *Die Adresse des Mediums*. Köln: DuMont (=Mediologie Bd. 2). S. 5-33.
- Soja, Edward W. (1989): *Postmodern Geographies – The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London, New York: Haymarket.
- Stephenson, Neal (2002): *Die Diktatur des schönen Scheins. Wie grafische Oberflächen die Computernutzer entmündigen*. München: Goldmann.
- Spangenberg, Peter M. (1991): „Mediale Kopplung und die Konstruktivität des Bewusstseins.“ In: Hans Ulrich Gumbrecht/Karl Ludwig Pfeiffer (Hrsg.): *Paradoxien, Dissonanzen, Zusammenbrüche: Situationen offener Epistemologie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 791-808.
- Weichart, Peter (1990): *Raumbezogene Identität: Bausteine zu einer Theorie räumlich-sozialer Kognition und Identifikation*. Stuttgart: Steiner.
- Winkler, Hartmut (2004): „Mediendefinition.“ In: *Medienwissenschaft* 21 (1). S. 9-27.
- Winkler, Hartmut (1997): *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. München: Boer.
- Wokart, Norbert (1995): „Differenzierungen im Begriff ‚Grenze‘. Zur Vielheit eines scheinbar einfachen Begriffs.“ In: Richard Faber/Barbara Naumann (Hrsg.): *Literatur der Grenze – Theorie der Grenze*. Würzburg: Königshausen & Neumann. S. 275-289.

Vom *Elephant Land* bis *Second Life*

Eine Archäologie des Computerspiels als Raumprothese

Klaus Bartels

Ray Bradburys *Kinderzimmer*

1951, als wohl noch niemand an Heim-Videospiele¹ dachte, erschien im Rahmen seiner Science-Fiction-Story-Sammlung *The Illustrated Man* Ray Bradburys Erzählung *The Veldt* (dtsh. *Das Kinderzimmer*), worin ein Geschwisterpaar auf rätselhafte Weise ein multimediales häusliches Überwachungssystem in ein videospiegelähnliches Konstrukt verwandelt (vgl. Bradbury 1977, S. 15-34). Das Ende der Erzählung – die Kinder töten mit dem Spiel ihre Eltern – nimmt die gegenwärtige Kritik an den (angeblich) Gewalt stimulierenden Shootern vorweg. Auch das Spieldesign Bradburys befindet sich auf der Höhe der Diskussion. Es handelt sich um ein Wirklichkeit und Simulation verknüpfendes Spiel, vergleichbar mit *Second Life* (2003).² Signifikant ist außerdem, dass Bradburys *Kinderzimmer* Teil eines vollautomatischen computerisierten Hauses ist, eines *Smart House*.³ Die Größe des Zimmers (es ist fast einhundertfünfzig Quadratmeter groß und über neun Meter hoch), aus der man auf den Umfang der in ihm installierten multimedialen Apparatur inklusive der Screens schließen darf, steht in durchaus angemessener Relation zur physischen Ausdehnung der damals bekannten Rechner ENIAC und

Whirlwind I. Diese waren in mehreren Sälen untergebracht. Dementsprechend wird der Leser sich das Smart House eher als Palast und das Kinderzimmer als Saal vorzustellen haben. Trotz dieser aus der Perspektive heutiger Mikrocomputer fremdartig und sehr altmodisch wirkenden Ausmaße des Environments ist unverkennbar, dass das von den beiden Kindern programmierte Spiel wie die aktuellen *Pervasive Games* auf *Ubiquitous Computing* (hier: überall-im-Haus-computing) beruht.

Gut dreißig Jahre nach dem literarischen Entwurf der phantasmatischen *Kinderzimmer-Maschine* war Bradbury an der Entwicklung kommerzieller Computerspiele beteiligt. 1984 gehörte er zu einer Forschergruppe des Spieleherstellers Atari, die sich – unter der Federführung von Brenda Laurel, einer Pionierin der Computerspielforschung – mit der Entwicklung eines computerbasierten „interactive fantasy system“ (Laurel 1991, S. 189) befasste. Die Einladung Bradburys zur Mitarbeit verweist auf die Nachhaltigkeit seiner Überlegungen zum Smart House, zu Ubiquitous Computing und zum Computerspiel. Nahezu unbekannt indes ist die ebenfalls mit Bradbury beginnende Tradition, das Computerspiel als *Raumprothese* anzusehen. Immerhin werden im *Kinderzimmer* von *The*

Veldt künstliche Räume, das heißt Raumprothesen des vollautomatisierten Smart House generiert. Ausgehend von *The Veldt* werde ich mich diesem verschütteten Diskurs widmen. Die nachfolgenden Ausführungen verstehen sich als eine Archäologie der Raumprothese Computerspiel.

Abenteuer im *Elephant Land*

In Bradburys *The Veldt* wird ein Zimmer des von der Familie Hadley erworbenen ‚intelligenten‘, vollautomatisierten, schalldichten „Lebensglück-Hauses“ (Bradbury 1977, S. 20) als medizinisch-psychiatrische Raumprothese verwendet. Das Zimmer wandelt die „telepathischen Gedankenströme“ (ebd.) des zehnjährigen Peter Hadley und seiner Schwester Wendy in dreidimensionale Bilder um. „Odorophone“ (ebd., S. 18) (Geruchssimulatoren), Hitzesimulatoren und Geräuschkulissen sorgen in Verbund mit hoch auflösenden Filmen für eine nahezu perfekte Simulation sinnlicher Wirklichkeit. Die Illusion wäre vollkommen, mangelte es ihr nicht an gustatorischen und haptischen Simulatoren. Mit Hilfe dieses Zimmers, fast halb so teuer wie das gesamte Haus, sollen die (geheimen) Gedankenmuster der nach Auffassung ihrer Eltern neurotischen Kinder visualisiert, analysiert und gegebenenfalls korrigiert werden.⁴ Die Überwachung klappt anfangs auch gut, auf seinen Kontrollgängen allerdings stellt der Vater der Geschwister, George Hadley, fest, dass sich allmählich ein paranoisches Gedankenmuster in dem Raum festschreibt, das er selbst nicht beeinflussen

kann, es sei denn, er schaltet das Zimmer ab. Der Raum visualisiert eine afrikanische Steppe („veldt“) und unter sengender Sonne Löwen bei ihrer blutigen Mahlzeit. Die Eltern ahnen, dass sie es sind, die dort in der Phantasie ihrer Kinder gefressen werden. George Hadley findet seine alte angefressene Brieftasche und ein zerrissenes Halstuch seiner Ehefrau Lydia, außerdem kommen dem Ehepaar die Schreie der Opfer seltsam bekannt vor. Die beiden beschließen daher, das Haus stillzulegen. Aber die Kinder sind schneller. Sie sperren ihre unter einem Vorwand herbeigelockten Eltern in das Horrorzimmer, wo Lydia und George Hadley von den Löwen gefressen werden.

Obwohl die medientechnischen Erörterungen des Erzählers suggerieren, es handele sich bei der Videoinstallation im Kinderzimmer der Familie Hadley um ein ‚normales‘, aus den seinerzeit populären Medien Radio und Film konfiguriertes Verbundsystem (das Fernsehen behandelt Bradbury erst 1953 in seinem Roman *Fahrenheit 451*), kann er das spiritistische Fundament des Kinderzimmer-Mediensystems nicht überspielen, den Glauben nämlich, dass sich psychische ‚Strahlungen‘ mit Medienmaschinen aufzeichnen lassen (ein Glaube, der die um 1900 beliebte Geisterfotografie inspirierte). Den Spiritisten war außerdem die vom Erzähler geteilte Vorstellung geläufig, Gedanken ließen sich direkt in die Realität umsetzen.⁵ Ein weiteres für *The Veldt* zentrales Medium ist das zwischen 1910 und 1935 unter dem Pseudonym Victor Appleton erschienene, auf ein junges Publikum zugeschnittene Science-

Fiction-Romanserial über den Abenteurer und Erfinder Tom Swift.⁶ Auf der Suche nach der Quelle der Afrika-Phantasien seiner Kinder thematisiert George Hadley auch Tom Swift und seinen ‚Elektrischen Löwen‘. Tatsächlich war 1911 der Roman *Tom Swift and His Electric Rifle* mit dem Untertitel *Daring Adventures in Elephant Land* erschienen. Wenn der Vater den falschen Titel angibt, offenbart er, wie wenig vertraut er mit der Jugendkultur ist. Dem Erzähler erlaubt dieser Irrtum, den Computer als das Phantasma eines theriomorphen Roboters (eines elektrischen Löwen) einzuführen, denn die damalige Science-Fiction-Literatur, unter die auch Bradburys *Illustrated Man* zu subsumieren ist, pflegte den Computer im Bild des Roboters zu versinnbildlichen. Dunkel blieb ihr ebenfalls das Geheimnis des Programmierens. Daher rekurrierte sie auf magische oder, wie Bradbury, auf spiritistische Praktiken (zur Darstellung des Computers im Bild des Roboters und des Programmierens als magische Praktik in der Science-Fiction-Literatur vgl. Seesslen/Rost 1984, S. 234-245).

Magisch ist der Umgang der Hadley-Kinder mit der Überwachungsmaschine. Sie haben einen den Eltern unerklärlichen Weg gefunden, die Kinderzimmer-Videoinstallation in ein Spiel umzuprogrammieren. Wendy und Peter verschaffen sich in Tom Swifts *Elephant Land* eine nicht-familiale Erfahrung. Das Kinderzimmer als „Ort von Wunschproduktion und Gruppenphantasie“ (Deleuze/Guattari 1977, S. 59)⁷ wird dem ödipalisierenden Einfluß des Familienver-

bandes entzogen.⁸ Innerhalb der Familie Hadley ist ein Konflikt zwischen Erwachsenen- und Jugendkultur aufgebrochen. Während der Vater die Kinder zu einem aktiven Leben ermuntern will, bevorzugen diese die Guerillakultur von Couch-Potatoes: Sie wollen spielen und nichts anderes „als zuhören, zuschauen und riechen [...]“ (Bradbury 1977, S. 26-27). Bradbury, der eindeutig nicht auf der Seite der Kinder steht, zeigt in seiner Dystopie, wohin es führt, wenn Eltern ihren Aufsichts- und Erziehungspflichten nicht nachkommen und die infantilen medialen Praxen nicht rechtzeitig unterbinden. Er nimmt die Haltung jener Kritiker vorweg, die heutzutage ohne jede Kenntnis von oder Erfahrung mit (realen) Computerspielen deren katastrophale Folgen beklagen. In den aus der Perspektive der Erwachsenen von Bradbury geschilderten Kulturkampf zwischen Eltern und Kindern ist der Doppelcharakter der Videoinstallation einbezogen, für die Kinder ein Medium der Extension und für die Eltern ein Medium der (totalen) Selbstamputation zu sein. Damit sprach Bradbury bereits zu Beginn des Jahrhunderts von ‚die Medien‘⁹ ein Thema an, das Marshall McLuhan in den 1960er und 1970er Jahren zu einem universellen Gesetz ‚der Medien‘ entfaltetete.

Extension (Prothetik) und Selbstamputation bei Marshall McLuhan

(Massen-) Medien waren für Marshall McLuhan Ausweitungen des animalischen Organismus des Menschen. Auch Spiele (und Sport) zählte er zu den Ausweitungen und zu

den Massenmedien. Aber „Spiele sind wie Institutionen Ausweitungen des sozialen Menschen und der organisierten Gesellschaft“ (McLuhan 1992, S. 270). Insofern sind Spiele „kollektive und populäre Kunstformen mit strengen Regeln“ (ebd., S. 272). „Wie unsere Landessprache sind Spiele Kommunikationsmittel zwischen den Einzelpersonen, die nur als Erweiterung unseres Innenlebens Bestand und Sinn haben können“ (ebd., S. 273). Was McLuhan hier über die sprachliche Verfasstheit der Ausweitungen des sozialen Menschen sagt, gilt ebenfalls hinsichtlich der Prothesen des animalischen Organismus des Menschen. Für seine größte Entdeckung hielt McLuhan den Wortcharakter der Extensionen und Prothesen. In den gemeinsam mit seinem Sohn Eric geschriebenen, postum 1988 erschienenen *Laws of Media* behauptete er „that each of man’s artefacts is in fact a kind of word, a metaphor that translates experience from one form into another“ (McLuhan/McLuhan 1988, S. 3).¹⁰ Aus dieser nach eigener Einschätzung fundamentalen Entdeckung ergab sich zwingend die zweite, dass alle menschlichen Artefakte, sei es Hardware (Maschinen, Radios, Löffel, Gabeln etc.), sei es Software (Gesetze, philosophische Systeme, Malerei etc.), verbal strukturiert sind und eine Sprache bilden (vgl. ebd., S. 3). In den Worten des Ko-Autors Eric McLuhan: „Utterings are outerrings (extensions), so media are not *as* words, they actually *are* words [...]“ (ebd., S. iv, Herv. i. O.). McLuhan entwickelte diese Überzeugung aus dem viergliedrigen Modell des ‚nach den Regeln der Analogie‘ gebildeten Typs der Metapher. Er berief sich auf die *Poetik* des Aristoteles (vgl. ebd., S. 230),¹¹ wo es heißt:

Unter einer Analogie verstehe ich eine Beziehung, in der sich die zweite Größe zur ersten ähnlich verhält wie die vierte zur dritten. Dann verwendet der Dichter statt der zweiten Größe die vierte oder statt der vierten die zweite; und manchmal fügt man hinzu, auf was sich die Bedeutung bezieht, für die das Wort eingesetzt ist (Aristoteles 1982, S. 69).

Vergleichbare komplementäre Figuren bilden nach McLuhan die von ihm formulierten vier Gesetze der Medien. Das *erste* Gesetz lautet: Jedes neue Medium verstärkt, beschleunigt oder erhebt („*enhances*“) irgend etwas, was schon vorher existierte (eine Situation, eine Idee, ein Gesetz etc.). Das *zweite* Gesetz besagt, dass infolge des ersten Gesetzes eine andere Situation, eine andere Idee oder ein anderes Gesetz veraltet („*obsolesces*“). Nach dem *dritten* Gesetz belebt („*retrieves*“) ein neues Medium verschüttete, verloren geglaubte Situationen, Handlungsweisen und Kulturtechniken. Laut dem *vierten* Gesetz kippt („*reverses into*“) ein Medium in einen anderen qualitativen Zustand. Die Terme dieser Tetrade verhalten sich zueinander wie die Elemente der ‚nach den Regeln der Analogie‘ gebildeten Metapher – so die wohl eher ‚gefühlte‘ als konsequent durchdachte Behauptung McLuhans. Verstärkung verhalte sich zur Wiedergewinnung wie das Umschlagen zum Veralten, oder auch: Verstärkung verhalte sich zum Umschlagen wie Wiedergewinnung zum Veralten.

Die vier Mediengesetze hat McLuhan erstaunlicherweise weder an der Mikroelektronik noch an der neuen Kulturtechnik des Videospiele erprobt, obwohl 1975, fünf Jahre vor seinem Tod, einer der ersten Mikrocomputer, der Altair 8800 von MITS (Micro

Instrumentation and Telemetry Systems), auf dem Markt angeboten wurde (vgl. Friedewald 1999, S. 365-367) und in der Vorweihnachtszeit desselben Jahres Konsumenten stundenlang vor den Geschäften warteten, um das erste ‚echte‘ Heim-Videospiel zu erwerben, Ataris Home-Version des beliebten Arcade-Spiels *Pong* (vgl. Huff 1983, S. 10). McLuhans Ignoranz gegenüber der Koevolution des Mikrocomputers und des Computerspiels seit Mitte der 1970er Jahre ist zurückzuführen auf seine Missachtung der Chiptechnologie. Dieser ‚Defekt‘ wurde 2002, gut zwanzig Jahre nach McLuhans Tod, auf der von Eric McLuhan und anderen Wissenschaftlern, zum Beispiel von Neil Postman, gestalteten DVD *McLuhan's Wake* behoben. Unter dem Titel *Laws of Media* findet der Benutzer eine Anwendung der vier Mediengesetze auf das Videospiel. Danach befeuert („enhances“) es das Entertainment, lässt das Fernsehen veralten („obsolesces“), erneuert („retrieves“) das Gesellschaftsspiel und schließlich, bei der Teilnahme Postmans an diesem Projekt nicht weiter verwunderlich, kippt es um in („reverses into“) ein Werkzeug der Selbstamputation: „user becomes robot“ (McMahon 2002).

Das Umkippen eines Mediums in ein Werkzeug der Selbstamputation ist eine wichtige Komponente in der Prothesenkonzeption McLuhans. Er hat unermüdlich betont, dass Prothesen keine neutralen Geräte sind, sondern dass Menschen sich an ihre mediale Umwelt zu adaptieren und in Servomechanismen ihrer Ausweitungen zu verwandeln pflegen. Die Sage von Narziss

verstand er als Mythos der Servomechanisierung und der Selbstnarkotisierung – er leitete den Namen des Narziss vom griechischen Wort für Betäubung („narkosis“) ab. Mit seinem Spiegelbild auf dem Wasser habe Narziss eine Ausweitung seiner selbst so lange betrachtet, bis er von der Anstrengung des Schauens vollständig narkotisiert „zum Servomechanismus seines eigenen erweiterten und wiederholten Abbilds wurde“ (McLuhan 1992, S. 57). Mit Bezug auf die zeitgenössische Stressforschung, die jede Ausweitung des Menschen als Selbstamputation interpretiere, als eine Reaktion des Körpers auf nicht lokalisierbare Reize oder als Versuch, diese zu umgehen, erkannte McLuhan im Spiegelbild des Narziss „eine Selbstamputation oder eine durch Reizdruck hervorgerufene Ausweitung“ (ebd., S. 58-59). Medien sind demnach sowohl Ausweitungen des Menschen als auch Werkzeuge der Selbstamputation. Im Medium Computerspiel werden darüber hinaus die beiden Formen der Ausweitung (hinsichtlich seiner apparativen Eigenschaften ist das Computerspiel eine Ausweitung des *organischen*, hinsichtlich seiner ludi-schen Elemente eine Ausweitung des *sozialen* Menschen) zu Antagonisten. Wenn es Aufgabe des Spiels ist, als „Gegenreizmittel“ (ebd., S. 270) Alltags- und Medien-Stress zu dämpfen, so untergräbt der Computer als medialer ‚Stressor‘ ständig diese Funktion. Aus diesem Antagonismus resultiert die schon von Bradbury beschriebene Ambivalenz des Videospieles.

Post-McLuhanismus und McLuhan-Parodien

Die Feststellung McLuhans, Extension und Selbstamputation seien in einer Art *Feedback*-Schleife rückgekoppelt, wirkte nachhaltig in die Computerspielforschung hinein, ohne dass McLuhan selbst einen einschlägigen Beitrag vorgelegt hatte. Im Zuge der McLuhan-Rezeption während der 1980er Jahre freilich entwickelte sich aus der Feedback-Schleife ein nicht mehr vermittelbarer Dualismus. Entweder lag der Akzent auf dem Medium Spiel und das Computerspiel wurde positiv bewertet, weil es das Innenleben der Einzelpersonen erweitert, die Kommunikation in der (Spieler-) Gruppe fördert, eine Extension des *sozialen* Menschen ist, oder der Akzent lag auf dem Medium Computer und dasselbe Computerspiel wurde als Extension des *organischen* Menschen und Werkzeug der Selbstamputation verteufelt. Ein Beispiel für die positive Bewertung des Videospiele war Sherry Turkles *The Second Self* (1984). Die amerikanische Psychologin hob insbesondere das *Flow*-Erlebnis der Spieler hervor, ein durch hohe Konzentration erreichtes „Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein“ (Turkle 1984, S. 414).¹² Vernichtend hingegen war das Ergebnis des ersten empirischen deutschsprachigen Forschungsprojekts zur Untersuchung des Videospiele (beteiligt waren eine Psychologin, ein Sprachwissenschaftler und ein Spielpädagoge). Die Autoren des 1983 veröffentlichten Forschungsberichts kamen damals schon zu einem ähnlichen Urteil wie zwanzig Jahre später der McLuhan-Freundeskreis. Video-

spiele führten nach ihrer Auffassung zur Roboterisierung des Menschen, zu einer „Gefühlsausdünnung“ (Fritz et al. 1983, S. 6), sie verwandelten die menschliche Natur des Spielers in eine Maschine und hätten die Funktion von

„Sozialisationsagenten für eine Welt am Draht“: Sie bewirken (bei Älteren) eine Entemotionalisierung, eine Dämpfung des Gefühlspotentials, weil nur bei mittlerer Aktivierung hohe Leistungen möglich sind. Viele Videospiele sind Stressoren und damit Medien für die Einübung von Verhaltensstandards in einer computerisierten Gesellschaft, in der der Mensch auf seine maschinenhaften Fähigkeiten reduziert erscheint (ebd., S. 69).

Nicht zufällig verwenden die Autoren an dieser wie an vielen anderen Stellen (und im Titel) ihrer Studie für das Videospiele die Metapher ‚Welt am Draht‘, die auf einen gleichnamigen zweiteiligen Science-Fiction-Fernsehfilm von Rainer Werner Fassbinder aus dem Jahr 1973 zurückgeht (es handelt sich um eine sehr frühe Thematisierung virtueller Realität). Die Autoren des Videospiele-reports hielten (wie Bradburys fiktiver George Hadley) die Welt der Videospiele offenkundig für Science Fiction und waren damit der Wahrheit recht nahe. Als hätte Bradbury den Trend gespürt, entwickelte sich Anfang der 1980er Jahre zwischen der Science Fiction in Literatur und Film und der Kulturtechnik des Videospiele eine rege Wechselbeziehung. Es waren allerdings nicht das wiederbelebte Tom-Swift-Serial und seine veraltete Techno-welt, die im Zentrum der Bewegung standen, sondern die *Cyberspace*-Romane William Gibsons und Neal Stephenson's *Snow Crash* (1992). In diesen Texten nahm die McLuhan-

Rezeption parodistische Züge an. Mit der Stimme Gibsons und Stephenson's schlugen die ‚Sozialisationsagenten für eine Welt am Draht‘ in Form von McLuhan-Parodien zurück. Sie projizierten McLuhans Feedback-Schleife von Extension und Selbstamputation in die Zukunft und führten sie *ad absurdum*. McLuhan selbst ließen sie durch die Maske von Fernsehpredigern, Sektengründern und Religionsstiftern sprechen. Die Parodien sind ein Indiz dafür, dass McLuhans Thesen in der populären Kultur rezipiert und diskutiert wurden, und zwar intensiver als in der wissenschaftlichen Öffentlichkeit. McLuhan war ein Pop-Ereignis.

Einer der ersten McLuhan-Parodisten war der Filmregisseur David Cronenberg, Kanadier wie McLuhan. In seinem Zukunftsfilm-Schocker *Videodrome* (1983) adaptierte Cronenberg die Prothesentheorie McLuhans in zugespitzter Form: Ein Fernsehsender verbreitet die *Video-New-Flesh-Religion*, um die Zuschauer daran zu gewöhnen, dass die Medien direkt ins Fleisch wachsen, dass der Bildschirm zum Teil des Auges wird und der menschliche Körper durch Anpassung an seine Medienumwelt eine Videoschnittstelle generiert, in die organische Kassetten eingeführt werden können. Die *Video-New-Flesh-Religion* spielt auf die Konversion McLuhans zum Katholizismus an und auf die theologischen Implikationen seiner Bücher (z.B. die Bezugnahme auf den Jesuiten Teilhard de Chardin); sie parodiert seine Thesen zur Prothetik der Medien und zur Selbstamputation der Menschen.

Cronenbergs Parodie war anschlussfähig. Auf sie bezog sich der Neo-Kanadier William Gibson in seinem Roman *Virtuelles Licht* (1993). Dort wird ein Ort namens Fallonville beschrieben, die Parodie eines *Global Village*, Sitz einer vollständig von der Umwelt abgeschotteten Sekte, die daran glaubt, dass Gott sich im Fernsehen verberge. Namensgeber ist der fiktive Fernsehprediger Fallon, der seinen Anhängern eine ähnliche Religion verordnet wie der fiktive McLuhan-Fernsehsender bei Cronenberg. Da Cronenberg die Wahrheit über diese Religion verbreitet, ist *Videodrome* (wie alle Filme Cronenbergs) für die Falloniten verboten. Der Film gilt als Gotteslästerung (vgl. Gibson 1993, S. 277).

Gibsons Kritik an McLuhan kann den Kenner seiner frühen Science-Fiction-Stories nicht täuschen. Anfangs war Gibson selbst Anhänger einer Art *Video-New-Flesh-Religion*. Laut eigenen Aussagen kam ihm die Idee zu seinen Romanen über virtuelle Realität, als er Kinder bei Arcade-Videospielen beobachtete und er den Eindruck gewann, die Spieler wüchsen mit dem Spielgerät zusammen und verwandelten sich in deren Servomechanismus:

It was like one of those closed systems out of a Pynchon novel: you had this feedback loop, with photons coming off the screen into the kids' eyes, the neurons moving through their bodies, electrons moving through the computer. And these kids clearly believed in the space theses games projected (zitiert nach Turkle 1995, S. 265).

In Gibsons frühen Kurzgeschichten und noch zu Beginn seines mehrfach preisgekrönten, 1984 erschienenen Romans *Neuromancer*

wird die Rückkopplung des Computers mit den Körpern der Spieler ermöglicht durch eine ins Gehirn implementierte Prothese.¹³ Das ist gewissermaßen noch der Standpunkt der älteren Science-Fiction-Literatur, die ihre Helden in den Weltraum schickte und die Astronautenkörper als überlebensfähige Mensch-Prothese-Systeme (*Cyborgs*) schilderte. Case, der Held aus *Neuromancer*, reist demgegenüber in virtuelle Welten und benutzt (das ist der Standpunkt der neueren Science-Fiction-Literatur) eine technisch avanciertere Prothese, ein Stirnband mit Elektroden, um sich in den Cyberspace, eine aus ‚primitiven‘ Videospiele entwickelte Softwarekonstruktion (die *Matrix*) einzuklinken (vgl. Gibson 1991, S. 76). Am Cyborg-Konzept der älteren Science Fiction freilich änderte sich dadurch grundsätzlich nichts. Gleichwohl war Gibsons Entdeckung des neuen digitalen Weltraums ansteckend. *Neuromancer* und die darin beschriebenen virtuellen Welten inspirierten die Cyberspace-Hysterie der frühen 1990er Jahre. Der Cyberspace war eine literarische Erfindung und Cases Elektrodenstirnband eine Vision der damals in der Entwicklung befindlichen Datenbrille. Knapp zehn Jahre nach *Neuromancer* hat die technische Entwicklung die literarische Vision eingeholt. In Gibsons *Virtuelles Licht* ist die von Grundstücksspekulanten benutzte Datenbrille dem zeitgenössischen Know-how nachempfunden. Mit dieser Brille können geplante Stadtentwicklungsprojekte sichtbar gemacht und das zukünftige Gesicht der Stadt als Simulation in die reale Stadt projiziert werden. Der Besitzer einer solchen Datenbrille verschafft sich ge-

genüber der Konkurrenz erhebliche Vorteile im Spekulationsgeschäft. Die Handlung des Romans besteht darin, dass unterschiedliche Interessengruppen sich in den Besitz der Brille zu bringen versuchen.

Neal Stephenson ersetzte in seinem 1992 veröffentlichten Roman *Snow Crash* die Figur des Cyborgs durch die Figur des *Avatars*. Seine Figuren ‚brillen‘ sich ins *Metaversum*, so heisst der virtuelle Raum bei Stephenson, der eindeutig ein Spielraum ist, wo sich Hiro Protagonist, der Held des Romans, in seiner Freizeit als Schwertkämpfer-Avatar durchschlägt. Im Unterschied zum *Virtuellen Licht* Gibsons legte Stephenson weniger Wert auf die Verwicklungen um eine Datenbrille als vielmehr auf die Darstellung der neuen Prothese des Avatars. Er versichert im Nachwort zu *Snow Crash*, das Wort ‚Avatar‘ in dem von ihm gebrauchten Sinne erfunden zu haben (vgl. Stephenson 1994, S. 533). Das entspricht jedoch nicht ganz der Wahrheit. Der Begriff ‚Avatar‘ war damals keineswegs ungewöhnlich. Bereits 1985 hatten die beiden Programmierer Chip Morningstar und F. Randall Farmer nach eigenen Angaben die graphischen Stellvertreter der Spieler in dem von Lucasfilm Games entworfenen und von ihnen weiterentwickelten Computerspiel *Habitat* (1986) ‚Avatare‘ genannt (vgl. Morningstar/Farmer 1991). Das Wort ‚Avatar‘ stammt aus dem Sanskrit und bezeichnet die Inkarnation einer Gottheit auf Erden, ist aber auch spiritistisch konnotiert (zur theosophischen Tradition des Avatars vgl. Ingwersen 2002, S. 127-130). Auf dem Computerbildschirm wird der Avatar sicht-

bar als Zeichenkonfiguration. Es kann der Cursor sein, eine gerechnete Hand oder eine menschenähnliche Gestalt. Der Avatar kann jedoch ebenso durch beliebige Gegenstände oder nicht-menschliche Lebewesen verkörpert werden (wie bei Bradbury die elektrischen Löwen die Avatare von Wendy und Peter Hadley verkörpern). Der Avatar ist ein grafischer Stellvertreter des Spielers, seine semiotische Prothese.

Stephenson hat den Begriff Avatar popularisiert und dem der Prothese gegenübergestellt. In *Snow Crash* steht der Begriff der Prothese für das Fernsehen. Der Bösewicht des Romans, der Medienmogul L. Bob Rife, will die Gesellschaft durch den Einsatz seiner geballten Medienmacht in eine orale, auf Zungenrede (*Glossolalie*) gegründete Religionsgemeinschaft verwandeln. Seine Schlüsselerkenntnis ist, dass das Fernsehen die Zuschauer auf die Ebene der Oralität zurückkatapultiert (vgl. Stephenson 1994, S. 463). Um ununterbrochen den für Uneingeweihte unverständlichen Redestrom der Gemeindemitglieder empfangen zu können, tragen die Anhänger des Glossolaliekults in den Schädel implementierte Antennen. Das ist wie bei Cronenberg und Gibson eine Parodie auf McLuhans Prothesentheorie und obendrein eine Satire auf die von McLuhan vertretene These, die durch das Fernsehen bewirkte Oralität befreie die Menschheit von den Beschränkungen der Schriftkultur.¹⁴ Letztes Bollwerk gegen die globale Re-Oralisierung durch die Glossolalisten ist die auf Computeraliteralität beruhende Gegenwelt des *Metaversums*. Als Sinnbild des Widerstands gegen

den Rückfall auf das Niveau steinzeitlicher mündlicher Verständigungspraktiken (und als Gegenbild gegen die Antennenschädel) dient die semiotische Prothese des Avatars.

Kritik der Prothese in der Medizin

Stephensons Kritik an der Prothese lag im Trend, denn auch auf einer 1995 veranstalteten Tagung über *medizinische Servonen* geriet der traditionelle Begriff der Prothese ins Visier der Kritiker. Alarmiert durch die Miniaturisierung prothetischer Medien (bionische Chips, Mini-Insulinpumpen, Mikro-Roboter unter Bakteriumsgröße) und die Entwicklung haltbarer künstlicher Gewebe und Organe, die nicht nur den Unterschied von Techno- und Bioorgan verwischt, sondern auch die Grenze zwischen dem Anorganischen und dem Organischen zu Gunsten des Anorganischen verschiebt, außerdem beunruhigt über die Veraltung des biologischen Menschen vor dem Hintergrund der technisch denkbaren Ganzkörperprothetisierung, wurde von den Veranstaltern der Begriff der Prothese zur Disposition gestellt. Es gehe beim Einsatz prothetischer Medien schon längst nicht mehr nur um Ersatz und therapeutisches Lindern, so fassten Gebhard Allert und Horst Kächele das Ergebnis der Tagung zusammen,

sondern immer mehr um Erweiterungen, wobei sich mit der Frage des „enhancements“ die Vision einer Neuschaffung [des Menschen, K.B.] zunehmend in den Vordergrund schiebt. Fast scheint es so, daß unter dem Schirm des medizinisch Notwendigen und Wünschenswerten – provokativ formuliert: im Rahmen einer undercover operation – die futuristische Vision einer quantitativen und

qualitativen Verbesserung [des Menschen, K.B.] erprobt wird (Allert/Kächele 2000, S. 109).

Dieses Resümee liest sich, als seien Positionen McLuhans recycelt worden (ein Zusammenhang, der den Verfassern sicherlich höchst schleierhaft blieb). ‚*Enhancement*‘ ist dem Wortgebrauch McLuhans entsprechend als Verstärkung, Beschleunigung (des Lebens), als quantitative und qualitative Verbesserung des Menschen verstanden. ‚Erweiterung‘ impliziert die servomechanische Rückkoppelung von Mensch und Prothese. Das ergibt sich aus dem während der Tagung diskutierten Vorschlag Allerts und Kächeles, den Begriff der Prothese durch den des Servonen zu ersetzen (vgl. Pfäfflin 2000, S. 81). Der neue Begriff wird zwar aus dem Lateinischen von ‚*servus*‘, der Diener, abgeleitet, aber er ist kompatibel mit McLuhans Konzept eines Servomechanismus der Prothese. McLuhans Vorstellung von der linguistischen Verfasstheit der Prothese wird ebenfalls thematisiert. In einem der systematischeren Beiträge des Tagungsbandes werden Servonen als prothetische Medien definiert, „die dem *Ersatz*, der *Unterstützung* sowie der *Erweiterung* menschlicher Funktionen dienen. In diesem Sinne sind alle Erfindungen, angefangen vom ersten Werkzeug bis hin zum philosophischen Weltentwurf, Servonen“ (ebd., S. 81, Herv. i. O.). Die Prothese figuriert als ein Sonderfall des allgemeineren Prinzips der philosophische und semiotische Systeme integrierenden Servonik. Der Begriff der Prothese ist mithin nicht wie bei McLuhan auf jedes Medium anwendbar – an dieser Stelle weichen die Mediziner

entschieden von der imaginären McLuhan-Linie ab. Die Diskriminierung von Servone und Prothese entspringt vielmehr dem Versuch, den Unterschied beispielsweise zwischen einem Biochip und einem Rollstuhl (oder, so Stephenson, zwischen einem Avatar und einem Antennenkopf) auch sprachlich auszudrücken. Auf der Tagung wurde die Vermutung ausgesprochen,

daß die heute weitgehende Analogie zwischen der Erklärung von Hirnfunktionen und der Erklärung von Funktionsweisen von Computern nicht nur Prothesen für ausgewählte Hirn- und Nervenfunktionen schafft, sondern aus therapeutischen Gründen sogar virtuelle Welten Prothesenfunktion für menschliche Erlebniswelten einnehmen werden (Neuser 2000, S. 97).

Zu den herkömmlichen Prothesen werden aus medizinischer Sicht in Zukunft folglich spezielle Servonen treten, Raumprothesen (virtuelle Welten) inklusive ihrer digitalen Bewohner, der Avatare. Eine derartige Feindifferenzierung nimmt McLuhan nicht vor. Sein Prothesenkonzept wirkt demgegenüber grobschlüchtig und antiquiert. Es scheint allenfalls auf die alten Medien anwendbar, auf das Fernsehen oder auf die nachgerade klassische Raumprothese des Menschen, das Automobil (das Rad ist nach McLuhan eine Ausweitung des menschlichen Fußes).

Spielplatz Stadt

An der Raumprothese Automobil lässt sich zeigen, dass McLuhan zeitlebens ausschließlich an den alten Medien interessiert war. 1964 beschrieb er in *Understanding Media* die durch die Massenmotorisierung bewirkte Verwandlung der Städte in Autobahnen, um an diesem Beispiel die „Umkehrung des überheizten Mediums“ (McLuhan 1992, S. 54) Automobil zu demonstrieren, sein ‚Umkippen‘ in eine andere Qualität. Ein Aspekt dieser Umkehrung sei,

daß das Land nicht mehr Mittelpunkt aller Arbeit ist und die Stadt aufhört, Zentrum des Vergnügens zu sein. Tatsächlich haben verbesserte Straßen und Transportmittel das alte Schema ins Gegenteil verkehrt und Städte zu Zentren der Arbeit, das Land aber zur Stätte der Muße und Erholung gemacht (ebd., S. 54).

McLuhan zitierte diese ihm offenkundig wichtige Passage später in den *Laws of Media*. Auch hier illustriert das Zitat das vierte Gesetz der Medien, den Umschlag oder die Umkehr des Mediums in eine andere Qualität (vgl. McLuhan/McLuhan 1988, S. 107). McLuhan ignorierte mit dieser Äußerung die Anstrengungen der neuen Urbanistik, Elemente des Entertainments und des Spiels in die Stadtbebauung einzuplanen. Bereits in den 1960er Jahren hatten die Situationisten gegen die „Diktatur des Automobils“ (Debord 1978, S. 96) und für eine spielerische Auflockerung des städtischen Raums votiert (vgl. ebd., S. 99). 1978 waren zwei wichtige Manifeste postmoderner Event-Architektur erschienen, Robert Venturis *Learning from Las Vegas* und Rem Koolhaas' Analyse

Manhattans aus dem Geist des Vergnügungsparks Coney Island (*Delirious New York*, 1978). Diese für die Entwicklung der Metropolen folgenreichen Werke nahm McLuhan ebenso wenig wahr wie die Mitte der 1970er Jahre beginnende Koevolution von Mikrocomputer und Computerspiel. Angesichts des Unterhaltungstrends in der Urbanistik formulierte David Nye in seiner Monographie *American Technological Sublime* 1994 die zu McLuhan (den er nicht erwähnt) diametral entgegengesetzte These, die modernen Städte verwandelten sich in Spielplätze. Nach seiner (am Beispiel von Disneyland und Las Vegas entwickelten) Auffassung suchen die Verbraucher in der Stadt nicht „the rational order of work but the irrational disorder of play“ (Nye 1994, S. 294). Die irrationale Unordnung des Spiels mobilisiere ein Gefühl, das Nye das *Consumer's Sublime* nannte. *Consumer's Sublime*, so Nye, „erases production and excites fantasy“ (ebd., S. 295). In den 1990er Jahren tat sich entsprechend der Disney-Konzern als Erbauer der amerikanischen Kleinstadt Celebration und Sanierer des New Yorker Rotlichtviertels Times Square auch auf dem Gebiet der Wirklichkeits-Architektur hervor (vgl. Roost 2000). Nach dem Vorbild Disneys versteht man unter Stadtplanung zunehmend die Transformation urbanen Raums in Themenparks mit Eventcharakter. Entgegen der Prognose McLuhans entwickeln sich die Städte mehr und mehr zu Zentren des Vergnügens und des Spiels. *Playstation Vienna* nannte die Münchener Künstlerin Pia Lanzinger ihr Sightseeing-Brettspiel aus dem Jahr 2002. Ausgewählte Attraktionen im Stadtraum Wiens bildeten das Spielfeld

(Lanzinger 2003, S. 140-141). Mittlerweile konvergieren Urbanistik, Mikroelektronik und das Computerspiel. In *REXplorer*, so heißt ein 2006 getestetes digitales Stadtführungsspiel der Stadt Regensburg, wird die künstlerische Vision Lanzingers Wirklichkeit. Bei *REXplorer* handelt es sich um „das erste permanent installierte ‚pervasive game‘ dieser Art weltweit“ (Küttler 2006). Pervasive Games unterscheiden sich von herkömmlichen Computerspielen dadurch, dass sie im realen Raum der Stadt und im virtuellen Raum der digitalen Medien gespielt werden, daher die ebenfalls verwendete Bezeichnung *Mixed Reality* oder *Post-Screen Games* (vgl. Walther 2006). *REXplorer* ist die touristische Variante interaktiver Stadtspiele, die seit 2001 im Rahmen von Kunstprojekten entwickelt wurden (vgl. die Aufstellung bei Dreher 2007). Ein solches Spiel ist *Can You See Me Now?* (2001), das ich wegen seiner Einfachheit als Beschreibungsmodell für ein Pervasive Game verwende.

Can You See Me Now?

Die Spielidee von *Can You See Me Now?*, eines Verfolgungs- und Fangspiels, besteht darin, dass eine Partei aus via Internet miteinander verbundenen Online-Spielern gegen Realraum-Spieler antritt. Die Realraumspieler heißen *Runner*. Sie bewegen sich im Stadtraum auf einem abgegrenzten, von digitalen Medien *durchdrungenen* Spielfeld (aus lat. ‚*pervasus*‘ von ‚*pervadere*‘: ‚durchdringen‘). Mit anderen Worten: Sie haben einschließlich ihrer eigenen Ausrüstung

nahezu *überall* einen Zugang zu digitalen Informationen und Netzwerken (Ubiquitous Computing). Das Spielfeld wird auf den von den Runnern mitgeführten PDAs und auf den Screens der Online-Spieler als virtuelle Simulation oder als zweidimensionale Karte dargestellt. Außer mit PDAs sind die Runner mit W(ireless)LAN-Karten und -Antennen, GPS-Empfänger und Digitalkameras ausgestattet. Kommunikation der Runner untereinander zwecks strategischer Absprachen ist mittels Sprechfunkgeräten, Mikrofonen und Kopfhörern über einen Radiokanal möglich. Die Online-Spieler sind in der Lage, die Kommunikation der Runner abzuhören und auf deren Probleme zu reagieren, kommunizieren mit den Runnern aber über einen Textkanal. Auf den Screens ihrer PDAs nehmen die Runner sich selbst und die Online-Spieler als graphische Repräsentationen wahr, als Avatare. In dem etwas komplexeren Fangspiel *Uncle Roy All Around You* (2003) erscheinen die Avatare der Runner als schwarze und die der Online-Spieler als weiße Umrissfiguren. Ziel von *Can You See Me Now?* ist es, den Avatar eines Online-Spielers zu fangen, das heißt, den Ort im Realraum zu fotografieren, an dem sich der Runner dem Avatar eines Online-Spielers bis auf fünf Meter genähert hat. Von derartigen *Mixed Reality* oder *Location-Aware Games* (vgl. Magerkurth et al. 2005) sind die *Augmented Reality Games* zu unterscheiden. Hier benötigen die Spieler *Virtual Reality*-Equipment oder Hand-Held Displays mit angeschlossener Kamera. Bei Pervasive Games handelt es sich, das dürfte deutlich geworden sein, um räumliche Ausweitungen des Menschen,

um Raumprothesen. Fünfzig Jahre nach Bradburys Vision einer virtuellen Elternfalle stehen das technische Equipment und die Software für Mixed Reality-Jagd-und-Fangspiele zur Verfügung. Pervasive Games sind ein Exempel für die Koevolution von Urbanistik, Mikroelektronik und Computerspiel, die in den 1970er Jahren begann, aber von McLuhan wegen seiner Fixierung auf die alten Medien ignoriert wurde. McLuhans Bemerkungen zum Doppelcharakter der Prothesen, Ausweitung des Menschen zu sein und ein Werkzeug der Selbstamputation, scheinen allerdings heute noch diskutabel. Auch Pervasive Games zeigen zwei Gesichter.

„Erregung durch Orte“ (Richard Sennett)

Das ‚Neue‘ an Mixed Reality-Spielen wie *Can You See Me Now?* ist die Möglichkeit der Realraumspieler, (vorübergehend) über zwei Existenzen zu verfügen. Sie erleben sich als reale Personen im realen städtischen Raum *und* als Avatare in der Simulation dieses Raums auf ihren PDAs. Sie schalten zwischen realen und virtuellen Räumen und Zuständen hin und her. Mixed Reality-Spiele ermöglichen ein Leben im Transit. Elektronische Medien werden hier nicht als Prothesen zur Kommodifizierung oder Überwachung der städtischen Umwelt genutzt, sondern als ein *Relais* transitorischer Entwurzelung (*Deterritorialisierung*). Mixed Reality-Spiele sind eine Antwort auf Richard Sennetts rhetorische Frage, ob eine multikulturelle Gesellschaft nicht „Entwurzelung brauchte

statt Sicherheit und Komfort“ (Sennett 1995, S. 435)? Sie sind Instrumente der gezielten *Dysfunktionalisierung* des zunehmend als langweilig empfundenen urbanen Raums. Sie verschaffen die von Urbanistik-Kritikern vermisste „Erregung durch Orte“ (ebd., S. 320) in einer ansonsten weitgehend eigenschaftslosen Stadtlandschaft und übertreffen als Dispositiv einer innovativen kulturellen Form der Raumdurchquerung „das schlichte menschliche Durchwandern des physischen Raums“ (Manovich 2000, S. 201). *Affective Gaming*, der jüngste Sproß in der Familie der Pervasive Games, unterstützt die affektiven Komponenten dieser neuen Bewegungskunst. Durch Einbeziehung der Emotionen des Spielers wird „a magical game experience“ (Magerkurth et al. 2005) erzeugt, eine Modellierung der Affekte à la Consumer’s Sublime. Aber das ist Zukunftsmusik. Es gibt bisher nur die therapeutische Version eines *Affective Game* (vgl. ebd.). Die Spieler von Pervasive Games entdecken die situationistische Navigationstechnik des Umherschweifens neu. Weitab von den urbanen Zentren verwandeln sie Zonen der Stadtbrache in Areale des Vergnügens. Sie sind die Pfadfinder unkonventioneller Stadtplanung (Borries et al. 2006). Mit den Worten des Situationisten Guy Debord:

In diesem bewegten Raum des Spiels und der frei gewählten Variationen der Spielregeln kann die Autonomie des Ortes wiedergefunden werden, ohne eine neue ausschließende Bindung an den Boden einzuführen [...] (Debord 1978, S. 99).

Als eine wesentliche Voraussetzung für Pervasive Games bewertet Bo Kampmann Walther die Flexibilisierung des linear-

sequentiellen Kommunikations-Modells von Sender, Botschaft und Empfänger. Demgegenüber seien Pervasive Games durch das Modell der *Transmedialität* charakterisiert. In diesem Modell kommunizierten die Medien in zirkulärer Form untereinander, Inhalte wanderten von einem Medium zum anderen und kein Medium sei ein Medium aus sich selbst heraus. Als Beispiel für Transmedialität nennt Walther die TV-Serie *24*, nach seiner Meinung „an action game, a website, a news forum, mobile content [...]“ (Walther 2006). Jeder, der wie die Teilnehmer an Pervasive Games über einen Internetanschluß verfüge, nehme Teil „in the archiving, annotation, appropriation, transformation and recirculation of media content“ (ebd.) und erwerbe die Aura „of user-oriented amusement“ (ebd.). Der Kreislauf transmedialisierter Inhalte generiere *Circular Storytelling* als Entertainment-Norm: „Stories produced and consumed in bits or fragments may very well be the future standard of multi mediated narration“ (ebd.). Pervasive Games erweisen sich als Agenten für *more tellability* in einem mittlerweile auch von Architekten als narrativ eingeschätzten urbanen Raum (vgl. Beck 2003). Unter *Tellability* versteht die Narratologie (Erzählforschung) die Erzählwürdigkeit einer Geschichte. Erzählwürdig sind Geschichten wegen interner Eigenschaften, aber auch und besonders auf Grund kontextueller Faktoren wie Befriedigung von Sinn, Unterhaltungs- und Erlebnisbedürfnis (vgl. Wolf 2002, S. 50-1). Pervasive Games erhöhen die Erzählwürdigkeit architektonischer ‚Schemaliteratur‘.

Raumprothesen übernehmen das Kommando

Der Spielraum pervasiver Spiele ist ein Amalgam aus einem durch Länge, Höhe und Breite definierten (*geo*)metrischen Raum, einem nichtmetrischen, vernetzten Informationsraum und aus jenem Raum, den der französische Phänomenologe Maurice Merleau-Ponty den *anthropologischen* Raum nennt und vom *geometrischen* Raum abgrenzt (Merleau-Ponty 1966, S. 326-346). Der anthropologische Raum ist nach Merleau-Ponty der eigentliche Lebensraum des Menschen. Im amalgamierten Möglichkeitsraum der Pervasive Games verschieben sich die Gewichte zu Gunsten des geometrischen und des vernetzten Informationsraums, aber zu Ungunsten des anthropologischen Raums (die Handlungen der Spieler orientieren sich notwendigerweise an den Erfordernissen der Informationsumwelt statt an ihrer Lebenswelt, sonst fände das Spiel nicht statt). Es ist also wenig zweifelhaft, dass in der neuen Spielkultur Raumprothesen das Kommando übernehmen und die Lebenswelt der Spieler, der anthropologische Raum, vom geometrischen und vom Informationsraum überformt wird.

Einerseits ermöglichen Pervasive Games erregende Stadterfahrungen und erobern neue soziale Räume, andererseits – hier zeigen sie ihr weniger attraktives Gesicht – ist die in diesen Spielen verwendete Kommunikationshardware (GPS-Empfänger, PDAs, Handys etc.) Bestandteil der gewöhnlichen Alltags- und Arbeitswelt. Mit ihr lassen sich

Container navigieren und entladen, Arbeitsvorgänge koordinieren und kontrollieren, Werks- und öffentliche Räume überwachen. Moderne Infanteristen verwenden ein ähnliches Equipment wie die pervasiven Spieler. Die Grenzen zwischen Alltag, Arbeit, Krieg und Spiel verschieben sich. In *Second Life* ist der Spielgedanke durch kriminelle Energien korrumpiert (man denke an die pornographische Verwendung von Kinder-Avataren) und wegen der Konvertibilität des ‚Spiel‘gelds (des Linden-Dollars) in reales Geld von Erwerbstreben durchdrungen. Die Imprägnierung des Spiels mit Alltäglichkeit spricht dafür, *Second Life* zu den Mixed Reality-Spielen zu zählen. Wie im wirklichen Leben breiten sich auch in *Second Life* Moden aus. Die User schmücken – vergleichbar mit ähnlichen Tendenzen in *World of Warcraft* (2005) – immer häufiger ihre Avatare mit Applikationen, Flügeln und ähnlichem Zierrat. Mit der Verzierung der Prothesen ist die Prothetik in das Stadium der Schmuckprothetik eingetreten.

Second Life ist die Welt noch einmal, diesmal als Spektakel. Das kann man, je nach Weltanschauung, Freude an der Fiktionalisierung des gewöhnlichen Lebens oder, mit McLuhan, Selbstamputation des Menschen nennen, weil der Spielcharakter des Spiels, seine Eigenschaft als ‚Gegenreizmittel‘ gegen Alltags- und Medien-Stress, durch den Import der Alltags- und Medienumwelt ins Spiel verloren zu gehen droht. Pervasive Games sind, frei nach McLuhan, „Ausweitung[en] der Schiesszone“ (Borries et al. 2006). Sie gehören zu den Vorboten

einer neuen Spielkultur: In New York, San Francisco, London, Wien und anderswo wird ein Spiel gespielt, das anfangs *Fangen* hieß und nunmehr als *Streetwars* Karriere macht. Für 40 Dollar Teilnahmegebühr feuern die Spieler nach bestimmten Regeln 21 Tage lang nonstop auf ihre Mitspieler. Die Killer töten – mit Wasserpistole und neonleuchtendem Wassergewehr (vgl. Snyder 2007). Über den urbanen Raum ist ein fiktives Raster aus Tabu-Räumen aufgespannt, in denen Attacken verboten sind (Büro- oder Klassenräume, öffentliche Verkehrsmittel, Privaträume). So entstehen im realen Stadtraum imaginäre Kampf- und Schutzzonen: Raumprothesen. Der Spaß für die Spieler von *Streetwars* liegt wie für die Spieler von *Can You See Me Now?* darin, dass sie sich nicht wie in herkömmlichen Shootern in Paralleluniversen bewegen, sondern eine Mixed Reality-Erfahrung machen und den urbanen Raum als eine Mischung aus Realität und Raumprothese erleben. Pervasive Games sind Manifestationen eines allgemeinen Trends zu metropolitanen Mixed Reality-Spielen.

Anmerkungen

- ¹ Der Begriff *Videospiel* wird im Folgenden synonym mit *Computerspiel* verwendet und bezeichnet auch Konsolenspiele.
- ² *Second Life* ist zwar in erster Linie eine Simulation und kein Spiel, da es nicht auf bestimmten einzuhaltenden und das Spiel erst ermöglichenden Regeln beruht, die verbindliche Spielziele vorschreiben oder Herausforderungen formulieren. Aber auch das Spielen mit Puppen unterliegt keinen Regeln und gilt dennoch als Spiel. Analog dazu wird in den Massenmedien *Second Life* als digitales Puppenspiel rezipiert (vgl. zum Beispiel Casati et al. 2007). Das ‚Spiel‘geld dieses Portals, der Linden-Dollar, lässt sich in reales Geld umtauschen, für die Spiegel-Autoren eine radikale Verschärfung von *Monopoly* (vgl. ebd., S. 156). Aufgrund der Währungs-Konvertibilität haben es die Spieler mit einer um eine weitere Währung angereicherten Realität zu tun. Die Währungs-Konvertibilität verknüpft die Simulation mit der Realität. Die Interaktion mit Simulationen wird von Bradburys Geschwisterpaar im Übrigen ebenfalls als Spielen empfunden (vgl. Bradbury 1977, S. 26).
- ³ Als Teil eines *Smart House* versteht Brenda Laurel Bradburys *Kinderzimmer*. Vgl. Laurel 1991, S. 175.
- ⁴ In Anschluss an Foucault könnte man von einer implodierten *Abweichungsheterotopie* sprechen. Unter *Abweichungsheterotopien* versteht Foucault Erholungsheime, psychiatrische Kliniken, Altersheime oder Gefängnisse. Im Falle der Hadleyschen medizinisch-psychiatrischen Raumprothese ist die *Abweichungsheterotopie* in den Schoß der Familie zurückgekehrt. In einer prothetisch hochgerüsteten Postmoderne werden Heterotopien den architektonischen Räumen inkorporiert oder, wie schon jetzt das *elektronische Halsband*, dem Körper appliziert bzw. implantiert werden. Es bedarf dann keiner gebauten *Abweichungsheterotopien* mehr. Vgl. Michel Foucault 1990, S. 41.
- ⁵ Vgl. Bradbury 1977, S. 20: „Die Kinder dachten Löwen, und da waren Löwen. Die Kinder dachten Zebras, und da waren Zebras. Sonne – Sonne. Giraffen – Giraffen. Tod – und Tod.“ In Bradburys ein Jahr vor dem *Illustrierten Mann* 1950 erschienenen *Mars-Chroniken* (*The Martian Chronicles*) erstellen die Marsianer ein komplettes amerikanisches Dorf, indem sie die Gedanken und Erinnerungen der Invasoren an ihre Heimat auslesen und instantan als Simulation realisieren. Vgl. Bradbury 1974, S. 38-54.
- ⁶ Das *Serial* war eine Erfindung des amerikanischen Autors Edward L. Stratemeyer (1862-1930). Er schrieb die Romane nicht selbst, sondern entwickelte lediglich die Charaktere und die Plots, den Rest erledigte ein Schreibersyndikat. Nach dem Tod Stratemeyers belebte seine Tochter Harriet S. Adams die Serie. Von 1954 bis 1993 erschienen weitere Romane der Reihe unter dem Pseudonym Victor Appleton II.
- ⁷ Deleuze und Guattari behandeln Bradburys *Kinderzimmer* im Kontext ihrer *Wunschmaschinen* als „Ort von Wunschproduktion und Gruppenphantasie [...], der nur Partialobjekte und Agenten kombiniert“ (Deleuze/Guattari 1977, S. 59).
- ⁸ George Hadley beschuldigt sich selbst, die Kinder nicht genügend ödipalisiert zu haben: „Irgend jemand hat einmal gesagt, ›Kinder sind wie Teppiche – man sollte gelegentlich auf sie treten‹. Wir haben nie die Hand gegen sie erhoben. Sie sind unerträglich – wollen wir’s doch zugeben“ (Bradbury 1977, S. 25).
- ⁹ Nach Lindner beginnt um 1950 die Rede von ‚die Medien‘ zu kursieren. An der Ausarbeitung von ‚die Medien‘ waren u.a. Bradbury und McLuhan beteiligt (vgl. Lindner 2004).
- ¹⁰ Erwähnenswert ist, dass im modernen Athen die Vehikel des Massentransports ‚*metaphorai*‘ genannt werden: „To go to work or come home, one takes a ‚metaphor‘ – a bus or a train“ (de Certeau 2003, S. 115).
- ¹¹ Diese Form der Metapher entspricht der vierten der von Aristoteles in seiner *Poetik* niedergelegten vier Definitionen der Metapher (die drei übrigen qualifiziert McLuhan als Anatomie der Synekdoche).
- ¹² Turkle bezieht sich auf Csikszentmihaly (1975), dessen *Flow*-Konzept noch heute eine Rolle in der Computerspielforschung spielt. Vgl. etwa Douglas/Hargadon 2004.

¹³ Vgl. zum Beispiel *Johnny Mnemonic* (1981). Darin vermietet ein Mann sein Gedächtnis als Datenbank an fremde Nutzer. Zu diesem Zweck werden die abgespeicherten Daten „durch eine modifizierte Serie mikrochirurgischer kontraautistischer Prothesen eingespeist“ [...]. „Der Code des Klienten ist in einem eigenen Chip gespeichert“ (Gibson 1989, S. 23). Die Verschaltung von Gehirn und Computer mittels einer Prothese macht es möglich, das Nervensystem von außen zu manipulieren. Die Hirn-Computer-Direktleitung ist aber auch die Voraussetzung für die Trips der datensüchtigen Romanhelden Gibsons durch Datenstädte, Datenlandschaften und riesige Datenuniversen, die sich unmittelbar hinter dem Bildschirm des Personal Computers erstrecken. Diese Gegenden, wo Tote als ROM-Konstruktionen überleben und Lebende vorübergehend zu Software werden, heißen seit Gibson *Cyberspace*.

¹⁴ Nach Havelock kann man die Anfang der 1960er Jahre in der wissenschaftlichen Literatur entdeckte Oralität in McLuhans *The Gutenberg Galaxy* (1962) als „gedämpften Widerhall durch den Text durchklingen hören“ (Havelock 1992, S. 51). „Sein ganzes Buch“, so Havelock über die *Gutenberg Galaxy*, „durchzieht ein Hauch von mystischer Begeisterung oder jedenfalls romantischer Schwärmerei für die Direktheit, das Fließende, die Reinheit, das Umfassende eines Verständigungssystems, das den einschränkenden Bedingungen erlag, die ihm durch die Erfindung Gutenbergs auferlegt wurden“ (ebd., S. 62). McLuhans Sympathie für die ‚elektrischen‘ Medien (Telefon, Rundfunk, Fernsehen) geht zurück auf seine Annahme, dass durch sie eine neue Oralität (Ong nennt das ‚sekundäre Oralität‘) entsteht. Zum Begriff der ‚sekundären Oralität‘ vgl. Ong 1987, S. 10 u. passim.

¹⁵ Vgl. die Definition auf der Website des Integrierten Projekts über Pervasive Gaming (IPerG) des Fraunhofer-Instituts: „Pervasive Gaming, wörtlich übersetzt durchdringendes Spielen, bezeichnet neue Spielformen, in denen Informations- und Kommunikationstechnik genutzt wird, um Grenzen herkömmlicher Spiele in einer realen (sozialen

und physischen) Umgebung aufzuheben und erweiterte (virtuelle) Spielwelten für Spieler und Zuschauer zu schaffen“ [URL: <http://www.fit.fraunhofer.de/projects/mixed-reality/iperg.html>]. Letzter Zugriff: 09.07.2007.

Literatur

Allert, Gebhard/Horst Kächele (2000): „Medizinische Servonen – ein Ausblick.“ In: Gebhard Allert, Horst Kächele (Hrsg.): *Medizinische Servonen – psychosoziale, anthropologische und ethische Aspekte prothetischer Medien in der Medizin*. Stuttgart, New York: Schattauer. S. 107-112.

Aristoteles (1982): *Poetik*. Hrsg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam.

Beeck, Sonja (2003): *Parallele Welten. Theming: Analyse einer Methode aus dem Bereich der visuellen Kommunikation zur semantischen Programmierung, bezogen auf den Kontext von Architektur und Städtebau im 21. Jahrhundert*. Karlsruhe: Ing.-Diss. [URL: <http://www.ubka.uni-karlsruhe.de/cgi-bin/psview?document=/2003/architektur/1&search=/2003/architektur/1>]. Letzter Zugriff: 02.07.2007.

Borries, Friedrich von/Matthias Böttger/Steffen P. Walz (2006): „Ausweitung der Schiesszone.“ In: *archithese* 36. S. 40-43 [URL: http://spw.playbe.com/data/paper_2006_archithese/archithese.pdf]. Letzter Zugriff: 02.07.2007.

Bradbury, Ray (1974): *Die Mars-Chroniken. Science Fiction-Roman in Erzählungen*. Deutsche Übersetzung von Thomas Schlück und Wolfgang Jeschke. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Bradbury, Ray (1977): *Der illustrierte Mann. Science-fiction-Geschichten*. Aus dem Amerikanischen von Peter Naujack. Zürich: Diogenes.

Casati, Rebecca/Matthias Matussek/Philipp Oehmke/Moritz von Uslar (2007): „Alles im Wunderland.“ In: *Der Spiegel* 8. S. 150-163.

Csikszentmihaly, Mihaly (1975): *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco: Josey Bass.

Debord, Guy (1978): *Die Gesellschaft des Spektakels*. Vom Autor gebilligte Übersetzung aus dem Französischen von Jean-Jacques Raspaud. Hamburg:

- Edition Nautilus.
- de Certeau, Michel (2003): *The Practice of Everyday Life*. Übersetzt von Stephen Rendall. 3. Aufl. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Deleuze, Gilles/Félix Guattari (1977): *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I*. Übersetzt von Bernd Schwibs. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Douglas, J. Yellowlees/Andrew Hargadon (2004): „The Pleasures of Immersion and Interaction: Schemas, Scripts, and the Fifth Business.“ In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hrsg.): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/Mass., London: MIT Press. S. 192-205.
- Dreher, Thomas (2007): „Sammeltipp 1-3: Interaktive Stadterfahrung mit digitalen Medien (Internet, Mobiltelefon und Locative Media)“ [URL: <http://iasl.uni-muenchen.de/links/TippSammel1-3.html>]. Letzter Zugriff: 17.07.2007.
- Foucault, Michel (1990): „Andere Räume.“ In: Karlheinz Barck/Peter Gente/Heidi Paris/Stefan Richter (Hrsg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essays*. Leipzig: Reclam. S. 34-46.
- Friedewald, Michael (1999): *Der Computer als Werkzeug und Medium. Die geistigen und technischen Wurzeln des Personal-Computers*. Berlin, Diepholz: Verlag für Geschichte der Naturwissenschaften und der Technik (= Aachener Beiträge zur Wissenschafts- und Technikgeschichte des 20. Jahrhunderts, Bd. 3).
- Fritz, Jürgen/Brigitte Dorst/Joachim Metzner (1983): *Videospiele – regelbare Welten am Draht*. Sonderdruck aus der Zeitschrift *Spielmittel*. Bamberg: W. Nostheide Verlag.
- Gibson, William (1989): *Cyberspace. Erzählungen. Science Fiction*. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Reinhard Heinz. 2. Aufl. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Gibson, William (1991): *Neuromancer. Science Fiction Roman*. Deutsche Übersetzung von Reinhard Heinz. 6. Aufl. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Gibson, William (1993): *Virtuelles Licht. Roman*. Deutsch von Peter Robert. Hamburg: Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins.
- Havelock, Eric A. (1992): *Als die Muse schreiben lernte. Aus dem Amerikanischen von Ulrich Enderwitz und Rüdiger Hentschel*. Meisenheim: Hain.
- Huff, Hartmut (1983): *Das große Handbuch der Videospiele*. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Ingwersen, Sören (2002): *Sonnenkind & Cha Cha Baby. Die mystischen Quellen digitaler Lebensformen*. Kiel: Ludwig.
- Küttler, Dörte (2006): „Betatester für das erste permanent installierte ‚pervasive game‘ gesucht“ [URL: <http://www.spielarchitektur.doertekuetler.de/2006/07/betatester-fr-das-erste-permanent.html>]. Letzter Zugriff 02.07.2007.
- Lanzinger, Pia (2003): „Playstation Vienna. Erobere Schritt für Schritt die Erlebniswelten dieser Stadt.“ In: Künstlerhaus Wien/Sönke Gau/Katharina Schlieben (Hrsg.): *site-seeing: disneyfizierung der städte?* (Ausstellung 13. Dezember 2002 – 9. Februar 2003, Künstlerhaus Wien). Katalog. Berlin: b_books. S. 140-141.
- Laurel, Brenda (1991): *Computers as Theatre*. Reading/Mass. [u.a.]: Addison-Wesley.
- Lindner, Martin (2004): „Das Fernsehen, der Computer und das Jahrhundert von ‚die Medien‘. Zur Konstruktion der mediasphere um 1950: Riesman, McLuhan, Bradbury, Orwell, Leinster.“ In: Lorenz Engell/Bernhard Siegert/Joseph Vogl (Hrsg.): *Archiv für Mediengeschichte No.4: 1950*. Weimar: Universitätsverlag [URL: http://static.twoday.net/lotman/files/lindner_1950_0804.rtf]. Letzter Zugriff: 09.07.2007.
- Magerkurth, Carsten/Adrian David Cheok/Regan L. Mandryk/Trond Nilsen (2005): „Pervasive Games: Bringing Computer Entertainment Back to the Real World.“ In: *ACM Computers in Entertainment 3* [URL: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1077257>]. Letzter Zugriff: 02.07.2007.
- Manovich, Lev (2000): „Navigable Space. Raumbewegung als kulturelle Form.“ In: Hans Beller/ Martin Emele/Michael Schuster (Hrsg.): *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes*. Ostfildern bei Stuttgart: Hatje Cantz Verlag. S. 185-207.

- McLuhan, Marshall (1968): *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*. Aus dem Amerikanischen von Max Nänny. Düsseldorf, Wien: Econ Verlag.
- McLuhan, Marshall (1992): *Die magischen Kanäle. „Understanding Media“*. Übersetzt von Meinrad Amann. Düsseldorf [u.a.]: Econ Verlag.
- McLuhan, Marshall/Eric McLuhan (1988): *Laws of Media. The New Science*. Toronto [u.a.]: University of Toronto Press.
- McMahon, Kevin (2002): *McLuhan's Wake Collector's Edition – DVD*. Toronto: Primitive Entertainment Inc./National Film Board of Canada.
- Merleau-Ponty, Maurice (1966): *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Aus dem Französischen übersetzt und eingeführt durch eine Vorrede von Rudolf Boehm. Berlin: de Gruyter (=Phänomenologisch-psychologische Forschungen, Bd. 7).
- Morningstar, Chip, F. Randall Farmer (1991): „The Lessons of Lucasfilm's Habitat.“ In: Michael Benedikt (Hrsg.): *Cyberspace. First Steps*. Cambridge, Mass.: MIT Press. S. 273-302 [URL: <http://www.scara.com/ole/literatur/LessonsOfHabitat.html>]. Letzter Zugriff: 9.08.2001.
- Neuser, Wolfgang (2000): „Ideengeschichtliche Bemerkungen zur Prothetik.“ In: Gebhard Allert, Horst Kächele (Hrsg.): *Medizinische Servonen – psychosoziale, anthropologische und ethische Aspekte prothetischer Medien in der Medizin*. Stuttgart, New York: Schattauer. S. 93-97.
- Nye, David E. (1994): *American Technological Sublime*. Cambridge/Mass., London: MIT Press.
- Ong, Walter J. (1987): *Oralität und Literalität: Die Technologisierung des Wortes*. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Wolfgang Schömel. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Pfäfflin, Friedemann (2000): „Servonen des Geschlechts.“ In: Gebhard Allert, Horst Kächele (Hrsg.): *Medizinische Servonen – psychosoziale, anthropologische und ethische Aspekte prothetischer Medien in der Medizin*. Stuttgart, New York: Schattauer. S. 81-92.
- Roost, Frank (2000): *Die Disneyfizierung der Städte. Großprojekte der Entertainmentindustrie am Beispiel des New Yorker Times Square und der Siedlung Celebration in Florida*. Opladen: Leske + Budrich.
- Seesslen, Georg, Christian Rost (1984): *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Sennett, Richard (1995): *Fleisch und Stein. Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation*. Aus dem Amerikanischen von Linda Meissner. Berlin: Berlin-Verlag.
- Snyder, Steven (2007): „Das nächste Killerspiel.“ In: *Neon*, Februar 2007. S. 32-36.
- Stephenson, Neal (1994): *Snow Crash. Roman*. Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber. München: Goldmann Verlag.
- Turkle, Sherry (1984): *Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich*. Deutsch von Nikolaus Hansen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York [u.a.]: Simon & Schuster.
- Walther, Bo Kampmann (2006): „Pervasive Gaming: Formats, Rules and Space.“ In: *fibreculture 8* [URL: http://journal.fibreculture.org/issue8/issue8_walther.html]. Letzter Zugriff: 07.12.2006.
- Wolf, Werner (2002): „Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie.“ In: Vera Nünning/Ansgar Nünning (Hrsg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag. S. 23-104.

Erwähnte Computerspiele

Adventure. William Crowther und Dan Woods, 1972/1975. (PDP-10)

Age of Empires. Ensemble / Microsoft, 1997. (PC)

Age of Empires II: Age of Kings. Ensemble / Microsoft, 1999. (PC)

America's Army. U.S. Army, 2002. (PC)

Battlezone. Atari, 1983. (Atari 2600)

Black & White. Lionhead / EA, 2001. (PC)

Blade Runner. Westwood / Virgin, 1997. (PC)

Can You See Me Now? Blast Theory, 2001. (Pervasive Game)

Command & Conquer. Westwood / Virgin, 1995. (PC)

Defender. Atari, 1981. (Atari 2600)

Doom. ID, 1993. (PC)

Enter the Matrix. Shiny Entertainment / Atari und Warner Bros. Interactive, 2003. (PC)

EverQuest. Sony Online Entertainment, 1999. (PC)

E.T. Atari, 1982. (Atari 2600)

Fifa Soccer Manager. EA Sports, 1997. (PC)

Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Rockstar, 2005. (PSP)

Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Rockstar, 2006. (PS 2)

Grand Theft Auto: Vice City. Rockstar, 2002. (PS 2)

Grim Fandango. LucasArts, 1998. (PC)

Habitat. LucasFilm Games / Quantum Computer Services, 1986. (C64)

Half Life. Valve / Sierra, 1998. (PC)

Half Life 2. Valve, 2004. (PC)

Halo: Kampf um die Zukunft. Bungie / Microsoft, 2002. (Xbox)

Halo: Kampf um die Zukunft. Bungie / Microsoft, 2003. (PC)

Halo 2. Bungie / Microsoft, 2004. (Xbox)

Israeli Airforce. Pixel Multimedia / Jane's Combat Simulations und EA, 1998.

Second Life. Linden Research, 2003. (PC)

Metal Gear Solid. Konami, 1998. (PS)

Myst. Cyan / Brøderbund, 1993. (PC)

Myst V: End of Ages. Cyan/Ubisoft, 2005. (PC)

Need for Speed II. EA, 1997. (PC)

KumaWar. Kuma Reality Games, 2004. (PC)

Pong. Atari, 1972. (Arcade)

Pong. Atari, 1975. (Altair 8800)

Populous. Bullfrog / EA, 1989. (PC)

Rebel Assault. LucasArts, 1993. (PC)

REXplorer. RWTHAachen, ETH Zürich/REX Erlebnismuseum, 2006. (Pervasive Game)

Quake. ID, 1996. (PC)

Sid Meier's Civilization. MicroProse, 1991. (PC)

Sid Meier's Civilization II. MicroProse, 1996. (PC)

Sid Meier's Civilization III. Firaxis / Infogrames, 2001. (PC)

Sid Meier's Civilization IV. Firaxis / 2k Games, 2005. (PC)

Sid Meier's Civilization Revolution. Firaxis / 2k Games, 2006. (PC)

Sid Meyer's Gettysburg! Firaxis / EA, 1997. (PC)

Sid Meyer's Railroad Tycoon. MicroProse, 1990. (PC)

Silent Hill. Konami, 1999. (PS)

Silent Hill 2. Konami, 2001. (PS 2)

Silent Hill 3. Konami, 2003. (PS 2)

Sim City. Maxis / Infogrames, 1989. (PC)

Sonic the Hedgehog. Sega, 1991. (Sega Mega Drive)

Space Invaders. Taito / Midway, 1978. (Atari 2600)

Special Force. Hisbollah, 2003. (PC)

Splinter Cell: Chaos Theory. Ubisoft, 2005. (PC)

Star Wars: Battlefront. Pandemic / LucasArts, 2005. (PC)

Super Mario Bros. Nintendo, 1985. (NES)

Tekken. Namco, 1995. (PS)

Tetris. Bullet Proof Software / Nintendo, 1989. (Game Boy)

The Matrix Online. Monolith / Sega und Warner Bros., 2005. (PC)

The Matrix: Path of Neo. Shiny Entertainment / Atari, 2005. (PC)

Tomb Raider: Featuring Lara Croft. Core / Eidos, 1996. (PS)

Tomb Raider II : Starring Lara Croft. Core / Eidos, 1997. (PS)

Tomb Raider III : Adventures of Lara Croft. Core / Eidos, 1998. (PS)

Tomb Raider: The Last Revelation. Core / Eidos, 1999. (PS)

Tomb Raider: Chronicles. Core / Eidos, 2000. (PS)

Tomb Raider: The Angle of Darkness. Core / Eidos, 2003. (PS 2)

Tomb Raider: Legend. Crystal Dynamics / Eidos, 2006. (PS 2)

Uncle Roy All Around You. Blast Theory, 2003. (Pervasive Game)

Under Ash. Dar al-Fikr, 2001. (PC)

Warcraft: Orcs & Humans. Blizzard, 1994. (PC)

Warcraft II: Tides of Darkness. Blizzard, 1995. (PC)

Warcraft III: Reign of Chaos. Blizzard, 2002. (PC)

World of Warcraft. Blizzard, 2005 [europäische Version]. (PC)

World of Warcraft: The Burning Crusade. Blizzard, 2007. (PC)

