

Rolf F. Nohr

Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1077>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nohr, Rolf F.: *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster: LIT 2008 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 10). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1077>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2014/11/Nohr_Nat%C3%Bcrlichkeit_Onlineversion.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>



Rolf F. Nohr

**DIE NATÜRLICHKEIT DES SPIELENS
VOM VERSCHWINDEN DES GEMACHTEN
IM COMPUTERSPIEL**

MEDIEN' WELTEN

LIT

Rolf F. Nohr

DIE NATÜRLICHKEIT DES SPIELENS

Medien ' Welten

Braunschweiger Schriften zur Medienkultur,
herausgegeben von Rolf F. Nohr

Band 10

Lit Verlag Münster / Hamburg / Berlin / London

LIT

Rolf F. Nohr

**DIE NATÜRLICHKEIT DES SPIELENS
VOM VERSCHWINDEN DES GEMachten
IM COMPUTERSPIEL**

LIT

Bucheinbandgestaltung: Tonia Wiatrowski / Rolf F. Nohr unter Verwendung eines Screenshots
des Computerspiels VIRUS (© Frontier Developments / Firebird / David Braben) 1988

Buchgestaltung: © Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski

<http://www.tatendräng-design.de>

Satz: Rolf F. Nohr

Lektorat: Katrin Meissner

© Lit Verlag Münster 2008

Grevener Straße / Fresnostraße 2 D-48159 Münster

Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72

e-Mail: lit@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de>

Chausseestr. 128 / 129 D-10115 Berlin

Tel. 030-280 40 880 Fax 030-280 40 882

e-Mail: berlin@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de/berlin/>

Die Onlineausgabe dieses Buches ist deckungsgleich mit der Originalausgabe.

Die Onlineausgabe ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de>)



Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8258-1679-7

Printed in Germany

Gefördert von



INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung: Das Spiel als wirkendes Medium	7
Killerspieldebatten und Mediendiskurse	7
Medienwissenschaft und Medienwirkung	8
Vom Unsichtbar-Werden im Spiel	12
Ideologie Spielen	16
Dank	18
2. Die Technik des Spielens: Evokationen und sublimale Objekte	19
Von Kempelens ›Schach-Türke‹	19
Evokationen	21
Das sublimale Objekt	26
Bilder und Hybridisierungen	29
Koppelung, Erfahrung und die Evokation von Wünschen	32
Regel, Regulation, Begrenzung, Finalität	36
Naturalisierungen des symbolischen Systems Spiel	41
2. Die Natürlichkeit des Spiels: Raumfetischismus	46
Die Produktion von Räumen durch und im Spiel	47
Erste Ebene: Medienräume	52
Zweite Ebene: Soziale Räume	58
Dritte Ebene: Diskursive Räume	64
3. Die Koppelung und Variation von Diskursen: Strategie spielen	71
Johann C. L. Hellwigs »Kriegsspiel«	75
Herbert G. Wells »Little Wars«	79
Strategie und Aufbausimulation	83
SIM CITY	87
Strategie und Statistik	90
Modellbildung: Regieren und Simulieren	94
Diskursive Koppelungen	96
Schluss	100

104	4. Die Adaption an die Diskurse: Rhythmus und Arbeit
109	Rhythmus und Distinktion
110	Karl Bücher: Arbeit und Rhythmus
112	Metasound des Rhythmus – Gilbreth´sche Arbeitswissenschaften
117	Schreib-Maschine
120	Rhythmscience
130	5. Die Durchgängigkeit der Diskurse: HALF-LIFE und die Gewalt
132	Paratext
134	Common sense als Diskursformation
135	Spiel-Diskurse: Shooter
144	Dispositiv Medium: Freiheitsbehauptung und Ideologie
153	6. Das Symbolische der Bilder: Unmittelbarkeit und Gemachtheit
156	Das Bild des Spiels
157	Die Naturalisierung des Technischen im Symbolischen
158	Das Symbolisch-Sprachliche
161	Konventionalisierung und Stereotypisierung
162	Apparaturtheorie
170	Apparatus Spiel – naturalisierte Diskurse
176	Das Phantastische als das Natürliche
181	Schluss
183	7. Transparenz, Naturalisierung und die Option der Dissidenz
184	Zusammenführung
192	Materielle Persistenz
202	Appropriationen
214	Die Natur des Natürlichen
217	8. Ausblick: Eine Ökonomie des Spiels.
232	Anmerkungen
259	Literaturverzeichnis
278	Gamografie
283	Abbildungsverzeichnis
286	Anhang : Quellenauswahl zu Kapitel 5
301	Textnachweis

EINLEITUNG: DAS SPIEL ALS WIRKENDES MEDIUM

Killerspieldebatten und Mediendiskurse

Der nebenstehender Text stammt aus der Begründung eines Antrags des Landes Bayern zur Veränderung unter anderem des Jugendschutzgesetzes, der anlässlich der sogenannten »Killerspieldebatten« im Jahre 2007 in den Bundesrat eingebracht wurde. Die darin vertretene Argumentation ist archetypisch für eine Diskussion, die die Computerspiele (wie auch viele andere Medien) seit Jahrzehnten begleitet. Das Argument zielt darauf ab, eine staatliche Einflussnahme gegenüber Medien zu erwirken, denen eine Wirkung unterstellt wird und die als nicht konform mit den ethischen, moralischen oder ästhetischen Wertsystemen einer Gesellschaft angenommen wird. Das »Dilemma« einer solchen Diskussion stellt sich zunächst dar als das Konfliktieren der geforderten oder aufgerufenen Schutzannahme mit dem bestehenden Postulat der Meinungs- oder Kunstfreiheit. Die Forderung des Verbots oder der Einschränkung der Zugänglichkeit berufen sich auf eine unterstellte Wirkung der jeweils diskutierten Medien, eine Wirkung, die als kontraproduktiv zu den ausgehandelten und geförderten Wertvorstellungen einer Gesellschaft angenommen wird.

Beachtenswert an solchen Diskussionen ist nun – zumindest aus der Perspektive der Medienwissenschaft – weniger die Tatsache einer grundsätzlichen Verständigung einer Gesellschaft über ihre Ausdrucksformen, Werte und Freiheitsbegriffe, sondern verstärkt die Verhandlung des Konzepts »medialer Wirksamkeit«. Vielen Argumentationen im Bezug auf Einschränkungsmaßnahmen von

»Wissenschaftliche Erkenntnisse belegen, dass insbesondere sog. Killerspiele, die menschenverachtende Gewalttätigkeiten zum Gegenstand haben, eine gewaltabstumpfende und für bestimmte labile Charaktere auch eine stimulierende Wirkung haben können. Zwar sind einzelne Auswirkungen von Gewaltspielen noch umstritten. Zahlreiche wissenschaftliche Erkenntnisse legen aber eine nachteilige Wirkung gerade auf Jugendliche nahe. Nach dem heutigen Forschungsstand bestehen insbesondere keine begründeten Zweifel daran, dass der Kontakt mit derartigen Medien, vor allem bei Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden, aber auch bei Erwachsenen, die Gefahr einer Nachahmung und einer Abstumpfung in sich birgt, die sich schädlich auf die Gemeinschaft auswirken kann.«

GESETZESANTRAG DES FREISTAATES BAYERN: »ENTWURF EINES GESETZES ZUR VERBESSERUNG DES JUGENDSCHUTZES (JUSCHVERBG)« BUNDES RAT DRUCKSACHE 76/07, 02.02.07, S.1

expliziten Medieninhalten ist die Unterstellung einer unidirektionalen und unmittelbaren Wirkung der Medieninhalte gemein. So postuliert das bereits erwähnte Papier der Bayerischen Landesregierung:

»Die Gefahr einer Nachahmung, die die Hemmschwelle zur Gewaltanwendung senkt, ist hier [bei Gewalt visualisierenden Computerspielen – RFN] besonders groß. Tötungshandlungen können durch die Simulation gleichsam trainiert werden. Derartige Gewaltspiele sind daher geeignet, beim Spieler eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch des Menschen in Frage stellt. Ihnen wohnt eine Tendenz zur Bejahung oder zumindest zur Bagatellisierung von Gewalt inne, die mit dem Achtungsgebot der Menschenwürde im Widerspruch steht und daher mit unserer Wertordnung nicht vereinbar ist« (ebd. 16).

Es ist fast schon ein Allgemeinplatz, dass sich solche Argumentationen zwar häufig auf Postulate der Medienwirkungsforschung beziehen, selten aber konkret auf signifikante und eindeutig qualitative oder quantitative Studien zurückgreifen können. Hier klafft zwischen der politisch postulierten und im öffentlichen common sense verankerten Annahme eines ›objektiv-signifikanten‹ Wirkungszusammenhangs einerseits und der großen Zurückhaltung medien- oder kommunikationswissenschaftlicher Reflexionen, im Bezug auf intersubjektivierbare, eindeutige Wirkungsformen andererseits, ein gewisser Graben auf. ◀1

Wenn auch im Mangel des ›harten empirischen Faktums‹ solcher Verbotsanträge ihre häufige juristische Erfolglosigkeit begründet liegen, so ist jedoch eines auffällig: ihre hohe diskursive Wirksamkeit. Warum setzt sich das Argument von der ›gesellschaftlich-sozialen Destruktionskraft‹ von bspw. *first-person-shootern* so fulminant durch und determiniert einen common sense über Computerspiele? Die Vermutung liegt nahe, dass ›hinter‹ den Diskussionen um COUNTERSTRIKE (1999/2001), die Amokläufe von Bad Reichenhall oder Emstetten oder vorgebliche Geschichtsklitterung durch CALL OF DUTY (2003) divergente, komplexe, aber auch aufschlussreiche Diskussionen, Diskurse und ideologische Wertaushandlungen ablaufen.

Medienwissenschaft und Medienwirkung

Das vorliegende Buch ist von der Annahme getrieben, dass Computerspiele wirken. Ein Postulat dieses Buches ist es aber auch, dass solche Wirkungen sich nicht vorrangig an den expliziten und ›offen zu Tage tretenden‹ Inhalten von oder Auseinandersetzungen über Computerspiele festmachen lassen,

sondern dass die ›Wirkung‹ von Computerspielen vielmehr in den ihnen innewohnenden Narrativen, anhängigen oder ausgelösten sozialen Praktiken, aber auch an den Kontexten, in die sie eingebettet sind, verborgen liegt. Die hier vertretene These ist es, dass Computerspiele eingebunden sind in die Diskurse, Dispositive und Regelungssysteme ihrer sie hervorbringenden Kultur, und dass sie ›herausgehobene‹ massenmediale Phänomene sind, an denen sich bestimmte Diskursformationen verdichten – seien es die *in* den Spielen innewohnenden Narrative oder seien es die *über* sie geführten Diskurse. Sie sind also als *Kulturtechniken* zu verstehen: »Kulturtechniken sind Medien, die die erlebbare Wirklichkeit von Kulturen konstituieren« (Holtorf / Pias 2007, 9).

Gleichzeitig sind Computerspiele aktuell ein Teil eines ›neuen‹ Mediums und insofern auch Teil eines Prozesses der Selbstpositionierung und Selbstreflexivität von Mediendiskursen. Am Computerspiel machen sich Bedeutungsaushandlungen, nicht zuletzt des Stellenwerts von Medialität in einer Medienkultur, fest. Dabei ist zweierlei zu beobachten: einerseits eine Politik der Abgrenzung, andererseits ein Diskurs der medialen Selbstreflexion. Die Politik der Abgrenzung besteht aus Argumentationen, in der ein Medium seine kulturelle Position und seinen Stellenwert gegen ein anderes verteidigt oder behauptet – zu beobachten beispielsweise an Fernsehbeiträgen, die aktuell Computerspiele mit der selben Rhetorik angreifen, mit der noch vor 15 Jahren beispielsweise die offensive Ausstellung von Gewalttätigkeit im Fernsehen angegriffen wurde. Die Selbstreflexion tritt in einer medialen Selbstversicherungsdebatte zutage, wie sie sich immer an der Übergangs- und Ablösungszone eines Wechsels des Leitmediums abspielt, als eine Verständigung darüber, was ein Medium soll, kann und darf – aktuell beispielsweise die Frage, welche Form von Gewalt als Repräsentationsform von einer Gesellschaft für legitim erachtet wird.

Dieser erste kleine Exkurs in die komplexe Frage nach der medialen Wirksamkeit verweist aber auch auf die Frage, wie theoretisch und analytisch auf das Spiel zugegriffen werden soll und kann – hermeneutisch, deskriptiv, narrativ, handlungsorientiert, produktökonomisch oder strukturell? Steht das Computerspiel dem elementaren Verhalten des expressiven Herumspielens (*play*) näher als dem regelgeleiteten kontollierten Spielhandeln (*game*)? Wie lässt sich der dezidierte Auftrag an die Medienwissenschaft formulieren, aus der eigenen theoretischen und epistemologischen Kompetenz heraus spezifische Aufschlüsse über das Computerspiel als Medium, Medienimplement, sozialer Handlungsform oder kultureller Praxis zu formulieren? Hier wäre zunächst zu klären, inwieweit, beziehungsweise wofür, die Medienwissenschaft angesichts

des ›Phänomens‹ des Computerspiels überhaupt in der Lage wäre spezifische Aussagen zu treffen (vgl. Neitzel / Nohr 2006).⁴²

Ist das Computerspiel als Medium zu betrachten? Oder ist es nicht vielmehr ein ›Format‹, ein ›Text‹, eine ›Programm‹, das auf, in oder durch ein Medium zu seiner Funktionalität gelangt? Ist das Computerspiel die ›killer-application‹, die dem Computer selbst zur breitenwirksamen und diskursiven Effektivität verholfen hat? Sind ›der Computer‹, ›die Konsole‹ oder ›das Netzwerk‹ überhaupt sinnvollerweise als Medium zu veranschlagen (vgl. Winkler 2004b; Krämer 1998)?

Kernpunkt der Fragestellung ist sicherlich, was hier überhaupt als ›Medium‹ konzeptualisiert werden kann. Sinnvoll ist daher zunächst eine Beschäftigung mit dem technischen ›Basisapparat‹ des Spiels (also mit dem Computer oder den diversen Konsolensystemen), mit den medienökonomischen Rahmenbedingungen der Spiele, mit rezeptionsorientierten Evaluationen, mit den kulturellen und diskursiven Kontexten, in die sich ein Spiel einbettet, oder aber – in klassischer exegetischer Natur – mit der textwissenschaftlichen oder diskursiven Interpretation und Analyse des narrativen und visuellen Bestandes.

Wie aber gelingt es dem Komplex ›Spiel-Spieltechnik-Spieler‹, medial zu wirken, und gleichzeitig seine technische wie kulturelle ›Gemachtheit‹ (in Teilen) zu verschleiern? Oder etwas präziser formuliert: wie naturalisieren sich die ideologischen, technischen wie wissenschaftlichen Bestände des Spiels im Spiel? Dass Zeichen, Techniken, Sprechakte und Wahrnehmungen im bestimmten Sinne als ideologisch betrachtet werden müssen, ist eine der Grundannahmen dieser Ausführungen. Und insofern wäre das ›symbolische System‹ Spiel hier auch als Ausdrucksform des Sprachlichen zu konzeptualisieren, und damit in Konsequenz die ›ideologische‹ und produzierte Bedeutungshaftigkeit jeden symbolischen Systems zu akzeptieren: »Kurz, die Sprache ist ein ideologisches Streitfeld und kein monolithisches System: tatsächlich waren die Zeichen das eigentlich materielle Medium der Ideologie, da Werte oder Vorstellungen ohne sie nicht existieren können« (Eagleton 1997, 99).

Das hier für die Sprache angedeutete Ideologieverständnis mag im weitesten Sinne auch für Medien und ihre Techniken gelten. Jede technische wie symbolische Operation und Struktur der Medien wäre demnach niemals ›unschuldig‹, sondern im Sinne einer Kulturtechnik immer durch die sie hervorbringenden kulturellen Dispositive und Diskurse geprägt. Die aufgeworfene Frage nach den Dispositiven und Diskursen des Spiels und dessen Apparaten impliziert auch, dass jede Handlungsform, technische Ausformulierung und medial-simulatorische Praxis, die im weitesten Sinne als medial-ludisch zu veranschlagen wäre in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken muss. Wer Game Studies nur als

Untersuchung von Produkten begreift, die in einschlägigen game stores oder Download-Plattformen vorrätig sind begrenzt und reduziert den Gegenstand unzulässig (dazu auch: Pias 2007b).

Vielleicht gilt es aber zunächst, die Fragestellung zu verdeutlichen. Im Grunde geht es mir darum zu zeigen, wie ein Spiel es schafft, trotz seiner eigentlich sehr offensichtlichen Eingebundenheit in ein dominantes und rigides Technisches, zu ›wirken‹, und vor allem in einer Art zu wirken, die sich im weitesten Sinne als ›narrativ‹, ›immersiv‹, ›emotional-appellativ‹ o.ä. beschreiben ließe. Eine solche Beschreibung aber adressiert gänzlich andere Effekte als ein Handeln mit einer ›verfremdenden‹ Apparatetechnik.

Ein entscheidender Fokus liegt innerhalb einer solchen Fragestellung auch auf der Entscheidung, ob sich diese Naturalisierung als eine ›Verschleierung des Ideologischen‹ darstellt oder aber im Sinne eines Konzeptualisierens des Technischen als ein Umgehen mit etwas ›Natürlichem‹. Deutlich werden muss hieran aber auch, dass die Frage nach der Kulturtechnik ›Spiel‹ nicht ausschließlich Computerspiele adressieren kann.

Insofern ließe sich die Kompetenz der Medienwissenschaft hier als eine (verstärkt) kulturwissenschaftliche bestimmen. Medien sind integraler Teil einer Kultur, innerhalb derer Medialität als ein umfassendes, unsichtbares und determinierendes System der Verständigung, Bedeutungsproduktion und Zirkulation von Sinn zu begreifen wäre. Daraus resultiert erkennbar ein Medienbegriff, der sich seiner ›materiellen Technikaftigkeit‹ vorrangig entkleidet, der folglich die sinnstiftende Kraft von *Medialität* als Kulturkonstitutiv begreift, gerade weil Medialität nicht vorrangig jeweils ausschließlich an Apparate, Technologien oder materiellen Texten oder Codes festzumachen wäre. Eine so verstandene Medialität garantiert die gesellschaftliche Vernetzung durch Kommunikativität und handelt Intersubjektivität auf der Basis von symbolischer und ›in Form gebrachter‹ Zirkulation aus.

Eine Kompetenz der Medienwissenschaft ist es neben vielen anderen aber auch, nicht nur Medien *selbst*, sondern auch Sinnzusammenhänge, die *über* Medien artikuliert werden ebenso wie *durch* Medien produzierte bzw. vermittelte Sinnzusammenhänge zu untersuchen. Solche Sprechweisen von, mit und über Medien sind selbst nicht von Medien abgekoppelt, sondern genuiner Teil der Medien und einer ›Medienkultur‹ der Selbstthematisierung. Gleichzeitig wird in einer solchen Betrachtungsweise deutlich, dass es keine ›für sich selbst‹ bestehenden Aussageformen von oder in Medien gibt: Jedem singulären Medientext steht eine Vielzahl anderer Sprechweisen zur Seite, die erst in ihrer Gesamtheit den (per definitionem) unüberschaubaren Horizont des ›Sinns‹ in der Gesellschaft herstellen.

Vom Unsichtbar-Werden im Spiel

Es sollen im Folgenden in einer Reihe von aneinander anschließenden Analysen und Rekonstruktionen versucht werden, eine Art von theoriegeleitetem Forschungsprogramm zu deklinieren, das sich maßgeblich auf die Überzeugung stützt, dass die ›Wirkung‹ von Computerspielen nicht durch ihre distinkten Texte, Narrationen und Visualisierungen zu erklären sind, sondern wesentlich versteckter und komplexer aus den archäologischen und genealogischen Linien und Spuren sowie den Paratexten des Spiels heraus rekonstruiert werden muss. Insofern widmen sich die einzelnen Kapitel diesen Bandes dementsprechend unterschiedlichen Zugriffsformen, um die Bedeutungskonstellationen, in die das Spiel und das Spielen in digitalen Medien eingebettet sind, zu durchdringen, und dabei das ›verborgene‹ Wissen in und über Spiele freizulegen. Kapitel Eins präzisiert diese ›Arbeit am Verborgenen‹ methodologisch und theoretisch. Mit dem Begriff der *Evokation* wird hier ein Prozess des ›Herausru-fens‹ von Bedeutungen durch das Spiel aus den Formationen von Gesellschaft und Wissen bezeichnet. Der Begriff des ›Evokativen‹ zielt auf eine Denkungsweise, die den Gebrauch eines Mediensystems weniger unter der Prämisse des Handelns an oder in einem als geschlossen und abgegrenzt angenommenen Text-Rezipient-Verhältnis begreift. Vielmehr soll das Handeln an einem medialen Text mit dem Begriff der Evokation als ein auf gesellschaftlichen Wissensstrukturen aufsitzendes, unabgrenzbares Erzeugen, Produzieren und Verhandeln von immanent im Mediensystem vorhandenen kulturellen, sozialen und subjektiven Bedeutungselementen beschrieben werden. Entscheidende Wendung einer solchen Konzeptualisierung wäre es jedoch, das Spiel als Teil eines Medienzusammenhangs zu begreifen, der massiv auf die *Verunsichtbarung* und das *Transparent-Werden* nicht nur seiner Technik (dem Apparat) und seinem Interface (der Oberfläche) setzt, sondern auch (in einer klassischen ideologiekritischen Wendung) auf die Naturalisierung seiner innewohnenden Bedeutungszusammenhänge. Somit wäre die zugrunde liegende These, dass sich durch ein Handeln am Computerspiel (auch) ein verborgenes, unsichtbares und ›unterbewusstes‹ Wissen einer Gesellschaft sowohl artikuliert als auch jeweilig variiert und stabilisiert.

Um eine solche theoretische Konzeption in einem ersten Schritt konkret an den Gegenstand heranzuführen, liefert das zweite Kapitel einen Überblick über die an den Raum des Computerspiels angelagerten Bedeutungsproduktionen. Das Untersuchungsfeld ›Raum‹ empfiehlt sich hierzu aus zweierlei Gründen. Zum einen ist eine starke Fokussierung des Spiels auf den Raum nicht zu übersehen. Die ›Fetischisierung des Raums‹ könnte dabei zunächst und verein-

fachend als eine kompensative Geste eines ›virtuellen Implements‹ begriffen werden, das seine eigene Immaterialität auszugleichen sucht. Die Frage nach Raum ist aber auch eine Frage nach der Medialität des Spiels. In der Produktion von Räumlichkeit entwirft ein Medium oder ein Medieninhalt nicht nur ein Mittel zur Darstellbarkeit und Funktionalität seines Wissens und seines Vermittlungsprozesses. Ein Medium entwirft seine Räume auch, um sich selbst ins ›Sein‹ zu bringen. Daher ist der Zugriff auf die diversen Produktionsverfahren von Topographien des Spiels ein herausgehobenes Element zum Verständnis eines Mediums. ◀³ Darüber hinaus ist der Raum aber bereits mehrfach in theoretischen Konzeptualisierungen von Medien und Medialität als eine Form der Einschreibung von Ideologemen und unsichtbaren dispositiven Steuerungsmechanismen – beispielsweise durch die Apparaturtheorie – erkannt und thematisiert worden. Daher ist ein erster Blick ›hinter‹ das Ontologische oder Phänomenale des Computerspiels am Konzept seiner Raumentwürfe theoretisch naheliegend – vor allem unter der Fragestellung, wie das Spiel die Erfahrungspositionen von Unmittelbarkeit konstituiert. Gerade diese Frage nach der Unmittelbarkeit und die Frage nach der ›Versinnlichung‹ als archäologisch herleitbare diskursive Konstellation stehen im Zentrum des dritten Kapitels. Dabei wird das Konzept des Strategischen zunächst als kontinuierliches und durchgängiges (exemplarisch herausgegriffenes) Steuerungsdispositiv im Spiel begriffen. An diesem ›Handlungsmodus‹ lässt sich nicht nur darüber reflektieren, inwieweit Spielen als Handeln oder Probehandeln zu konzeptualisieren wäre (eine im Bezug auf die Medialität wie Performanz des Spiels nicht unerhebliche Frage), sondern vor allem analytisch nachweisen, dass bestimmte Wissensdiskurse sich zwar permanent umcodierend, dennoch aber als durchgängige Mäander zu verstehen sind, die sich durch die historische Tiefendimension wie auch durch die Genealogie von Computerspielen ziehen. Gerade am Beispiel des Strategischen lässt sich im eine erste exemplarische ›Wirkung‹ von Computerspielen nachzeichnen. Das konstante und konsequente *monitoring* bestimmter Spiele wird in der Betonung des Strategischen als Technik der auf das Subjekt selbst bezogenen Steuerung und Selbststeuerung erkennbar. Der Schlüssel zum Verständnis einer solchen Wirksamkeit ist die Überführung von kontextuellem und kulturellem Wissen in die Spiele. Mit Rückgriff auf die Modelltheorie soll daher der Vorschlag skizziert werden, eine Konzeption der Übertragung eines solchen Wissens in die Reduktionen von Spielnarrativen anzunehmen. Mit Rückgriff auf die kritische Diskursanalyse soll ein solches Modellbildungsverfahren als eine Überführung und Koppelung unterschiedlicher Wissenstypen charakterisiert werden. Mit diesem Vorschlag einer Transformation kulturellen Wissens in subjektiv erfahrenes Wissen lassen sich folgend

auch die Aspekte der ›Herstellung‹ und der ›Rezeption‹ charakterisieren. Daraus resultiert ein Strukturmodell der ›Codierung‹ von Wissensdispositiven im Spiel.

Das vierte Kapitel setzt die Analyse der historischen Dimension fort. Anhand des vorgeschlagenen Strukturmodells wird hier untersucht, wie sich eine solche Wissenskoppelung einerseits historisch präzise herausbildet und wie sie sich in aktuellen Spielkonzepten niederschlägt und ›materielle‹ Wirksamkeit entfaltet. Mit dem Konzept des Rhythmus als einem ideologischen Bestandteil der Arbeitswissenschaft lässt sich hier darlegen, wie eine gesellschaftliche Steuerungstechnik im Spiel aktualisiert wird und durch die ›spielerische‹ Adaption des handelnden Subjekts ihre selbststeuernde, gouvernementale Effektivität entfaltet.

Das fünfte Kapitel wechselt in seinem analytischen Unterfangen von der archäologischen zur genealogischen Achse und springt gleichzeitig ins ›Zentrum‹ der kulturellen Debatte um die adaptierbaren Wissensbestände im Spiel. Hier steht die sogenannte ›Killerspieldebatte‹ im Zentrum der Betrachtung, weniger aber unter der Prämisse einer Evaluation ihres Gegenstandes als vielmehr in Form eines zu untersuchenden Gegenstands. Im Verständnis der Diskursanalyse geht die Untersuchung der Argumentationsketten und -logiken davon aus, dass die aufzudeckende diskursive oder dispositive Formation ›hinter‹ den Äußerungspraktiken ›quer‹ zum Gegenstand und seinen Paratexten verläuft. Die hier vertretende These geht davon aus, dass die Äußerungspraktiken und Wissensbestände, die eine solchen Debatte ausmachen, einen gesellschaftlichen common sense entfalten, der sich – da er offensichtlich bestimmte essentielle Bestände einer Kultur berührt – eben nicht nur in klar abgezielten Äußerungsorten niederschlägt, sondern sich windend und variierend auch durch die diskutierten Gegenstände zieht. So soll am Beispiel der Spielreihe HALF-LIFE (1998-2006) gezeigt werden, dass die Gewaltdebatte ihren Niederschlag nicht nur im textuellen Korpus des Spiels, sondern auch in seiner medienökonomischen Konzeptualisierung findet. Forciert könnte formuliert werden, dass die Gewaltdebatte nicht einen Gegenstand, nämlich das Killerspiel, thematisiert, sondern dass die aktuelle Gewaltdebatte zusammen mit dem in ihr verhandelte Gegenstand, dessen ökonomische, industriellen, kulturelle Kontur und seine Funktion als (ästhetischer) Text die Äußerungsmasse über eine ›grundständige‹ Frage artikulieren, die eine moderne Gesellschaft umtreibt. Gegebenenfalls könnte diese Frage darauf verkürzt werden, dass hier nach den Konsequenzen und Folgen der Suspendierung des individuellen Gewaltmonopols im Gesellschaftsvertrag verhandelt wird.

Mit der Artikulation eines solchen Konzepts einer ›naturalisierten‹ Macht und Ideologie liegt es nahe, sich in einem nächsten Schritt mit der Position des Subjekts zu einem solchen Machtkonzept auseinander zu setzen. Die sich konsequent anschließende Frage zielt daher auf den Konflikt jeder Kultur- und Machttheorie: Gibt es (mikropolitische) Möglichkeitsformen des subjektiven oder intersubjektiven Artikulierens und Handelns, die sich einer solchen dominanten Machtform wie den beschriebenen dispositiven und kommonsensuellen Äußerungsformen widersetzen können (wie es beispielsweise die Cultural Studies mit einer gewissen Beharrlichkeit postulieren), oder ist die Macht der Diskurse so groß dass es, um ein Diktum der Kritischen Theorie zu variieren, kein ›richtiges Spielen im Falschen gibt‹? Eine solche Reflexion ist dabei weniger normativ oder politisch zu verstehen, also nicht als ein Versuch, eine theoretische Position zu finden, die weder den Gebrauch einer Medientechnologie als politischen Freiheitsakt stilisiert noch zum Ausdruck einer radikalen Geworfenheit in kulturindustrielle Ausbeutungszusammenhänge erklärt. Vielmehr geht es der Argumentation darum, die subjektkonstitutiven Konstellationen der den Medientechnologien des Spiels innewohnenden Macht- und Steuerungsmechanismen zu befragen und auszuloten. Die Frage nach den ›Freiheitsgraden‹ des Spiels motiviert sich hier aus dem Vorsatz einer Aussage zu Medienwirkungen und nicht aus den Dissidenzphantasien einer Fankultur. Die Frage nach den Konturen der Dissidenz bildet dann auch das Raster der Kapitel 6 und 7. Mit der Frage nach der Medialität des Spiels und dem Niederschlag der Gemachtheit in den Repräsentationen, den Bildern und Referenzialitäten des Spiels, soll in Kapitel 6 mit Wiederaufnahme der Argumentationen des Raumkapitels noch einmal die Apparatusdebatte des Kinos als analog argumentierendes Theoriesystem aufgegriffen werden. Wie organisiert das Spiel seine Natürlichkeit und seine Unmittelbarkeit angesichts eines per se entreferenzialisierten visuellen Ausdrucks? Das Kernargument der (frühen) Apparatusdebatte ist es, dass – angesichts eines komplett manufakturierten und ideologisch durchdrungenen Bildes im Kino – die Unmittelbarkeits-erfahrung den Schlüssel zum Verständnis der Funktionalität des Dispositivs Kino darstellt. Die unsichtbare Gemachtheit des Bildes evoziert deren Funktionalität – eine Argumentation, die auch für das ebenso gemachte, simulierte und gerechnete Bild des Spiels zu gelten hat. In dieser Betrachtungsweise wäre zu reflektieren, ob dem dominanten Visuellen des Spiels die Option der ›taktischen Unterwanderung‹ gegen die hervorbringende Ideologie überhaupt zuzuschreiben wäre?

Das abschließende Kapitel 7 versucht sich dann an einer dialektischen Gegenposition. Hier würde gerade die ›Perfektion‹ der Spieloberfläche und seiner

Ökonomien als Einstiegspunkt in die Aneignbarkeit und ›Expropriation‹ des dominanten Texts gelten können. Bedeutungsgenerierung wäre hier als eine Form der Aushandlung offener und als polysem angenommener Texte des Spiels zu begreifen.

Ideologie Spielen

»Kopflos-Karo Kichererbse brauchte mehr als einen einprägsamen Werbespruch um ihren Elektroladen zum Erfolg zu verhelfen (Obwohl sie eine hatte, der etwa so ging: ›Hör auf ein Langweiler zu ein und kauf in meinem Elektroladen ein!‹). Ihr war klar, dass sie die Art von Hilfe brauchte, die nur selbstgebastelte Roboter als Verkäufer bieten können. Was sie nicht wusste, war, dass diese Roboter einer Gewerkschaft angehören. Sie taten sich zusammen, streikten und zogen mitten in den Verhandlungen nach Hawaii. Und die arme Kopflos-Karo steht auf der Straße und bittet, um Geld für die Robotergehälter zu sammeln«.

WERBEANZEIGE (2006) FÜR THE SIMS 2. ERWEITERUNGSPAKET OPEN FÜR BUSINESS

Am Ende dieser Einleitung soll noch einmal die These des vorliegenden Buches aufgenommen werden: Computerspiele wirken. Wie jedes mediale Produkt, Format oder Implement transportieren und stiften sie Bedeutungen. Gleichzeitig will sich dieses Buch aber auch als Hinweis verstehen, Computerspiele (wie auch jede andere Äußerungsform) weniger nach ihrem ›Offensichtlichen‹ zu befragen, sondern sich auf die in ihnen verborgenen und weniger offen zu Tage tretenden Wissensformen und Handlungsanweisungen zu konzentrieren. Insofern verstehen sich diese Ausführungen auch als ein Vorschlag der ›Medienforschung‹, Computerspiele als das anzuerkennen, was sie sind: medienökonomisch konturierte Produkte der Artikulation innerhalb einer Gesellschaft, die sich mithilfe ihre massen-

medialen Äußerungsformen verständigt. Insofern darf und kann eine Diskussion über die Computer-, Konsolen- und Netzwerkspiele keine sein, die sich nur aus einer Auseinandersetzung mit dem Sichtbaren und Gesagten herstellt. Ebenso wenig kann es sinnvoll sein, innerhalb solcher Diskussionen das Spiel seiner Geschichte, seiner ästhetischen Dimension, seiner ökonomisch-warenhafte Struktur, seiner Einbettung in didaktische Praktiken oder seiner technischen Kontur zu entkleiden. Sinnvoll konzipierte *Game Studies* sollten sich ihrem Objekt aus einer theoretischen Trias von Zeichentheorie, Ästhetik und Ludizität (als Handlungstheorie) nähern, die konsequent darauf setzt, das ›Objekt‹ Spiel als einen an Techniken anhängenden und in kulturelle wie intersubjektive, historisch variable Zusammenhänge eingebundenen Gegenstand zu begreifen.

Der Spieler oder die Spielerin von »Kopflos-Karo Kichererbse« (s. nebenstehenden Textkasten) begibt sich mit dem Hochfahren seines PC's oder seiner

Playstation in ein Bedeutungsgeflecht einer symbolischen Umwelt, innerhalb deren er handelnd Erfahrungen macht, die sowohl sozialer als auch marktökonomischer Natur sind; er lernt ›probehandelnd‹ Regeln einzuhalten und ihre Grenzen zu erkunden – wie er ebenso mit den Kauf seiner Hardware und des Spielcodes bereits einen ›Vertrag‹ mit den Regeln seiner Gesellschaft und ihrer historischen Genese eingegangen ist. Spiele wie THE SIMS (2000) oder auch das aktuell viel besprochene SECOND LIFE (2003) sind insofern bemerkenswert, als sie mehr oder weniger offensichtlich auf eine seltsam verschobene Mimesis setzen. Sie sind weniger ›Spiel‹ (im Sinne eines Heraustretens aus der Alltagskultur) denn ›Simulation‹, ›Abbild‹ oder ›zweite Natur‹ des Subjekts. Beide Spiele sind weniger mit dem Begriff des ›Herumspielens‹ zu fassen als vielmehr mit einem Begriff des ›Ausprobierens‹. Beide stellen ein Modell des Alltages dar und fordern das spielende Subjekt auf, Handlungsrationaltäten des Alltäglichen auf sein Spielen zu übertragen. Wo diese Übertragung in THE SIMS noch an den hochgradig eingeschränkten Wahlmöglichkeiten und Freiheitsoptionen des Avatar-Spieler-Systems scheitert, scheint sie in SECOND LIFE zu gelingen: Keine Spielregeln, keine Gewinnbedingungen und keine vorgegebenen Handlungsraaster schränken das spielende Subjekt ein. Es wäre also frei, Utopien zu leben, alternative Weltentwürfe umzusetzen oder emanzipatorische Lebensformen zu ergründen – ein aktueller Blick in das Universum des SECOND LIFE zeigt uns jedoch, dass sich im Großen und Ganzen die erste Welt in die zweite Welt ›eingespiegelt‹ hat. Die neoliberale Warenökonomie, die Akkumulation von sozialem Prestige und die Ideologeme einer radikalen Selbstverwirklichung auf der Basis des erworbenen Statussymbols haben SECOND LIFE zu einer getreuen Kopie des First Life werden lassen. Das Eintreten des Spielers in eine künstliche Welt scheint davon geprägt zu sein, dass er das Wissen als auch die Normen und Handlungsformen seines Alltags in alternative Weltentwürfe überführt und somit die Ordnung der Welt in den kultischen, mythischen, sakralen oder heiligen Raum des Spiels überführt. Das Wissen des Subjekts scheint immer auch das Wissen seines Avatars zu sein. Der Spieler von »Kopflös-Karo Kichererbse«, so könnte man pauschalisieren, ›lernt‹ in The Sims nicht die Regeln einer neoliberalen Ökonomie der radikalen Ich-AG, sondern bringt sein Wissen über die eingeschränkten Möglichkeiten der Selbstverwirklichung bereits mit in das Spiel, ein Spiel, das dann ›nur noch‹ als wiederkehrende Adaptionsvorlage eines Subjektentwurfes gelten kann.

Dank

Dieses Buch besteht in Teilen aus Beschäftigungen mit dem Computerspiel, die während meiner Zeit als Juniorprofessor für Medienkultur an der HBK Braunschweig entstanden sind. Dass sich aus den einzelnen Argumenten und Analysen zu einem bestimmten Zeitpunkt eine in sich geschlossene Argumentation ergeben würde, war zunächst nicht abzusehen. Daher gilt der Dank für das Entstehen dieses Buches zuerst den Herausgebern der Bücher und Zeitungen, in denen einzelne Kapitel oder Teilkapitel dieses Buches zunächst erschienen sind, und die bereitwillig einer ›Zweitverwertung‹ zugestimmt haben. Namentlich als hierfür der Dank u.a. an Jan Noël Thon und Klaus Bartels, Matthias Bopp und Harro Segeberg.

Den Rahmen für meiner Auseinandersetzungen mit dem Spiel bildete nicht nur meine Stelle in Braunschweig, sondern auch der anregende Austausch innerhalb des Forschungsprojekt ›Strategie Spielen‹⁴ (gefördert von der Stiftung Nord/LB – Öffentliche und der Deutschen Forschungsgemeinschaft) und der AG Game⁵ innerhalb der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Hier gilt mein Dank neben den Geldgebern vor allem Serjoscha Wiemer und Britta Neitzel. Die Beschäftigung mit dem Kriegsspiel J.L.C. Hellwigs⁶ wurde ermöglicht durch den Intitativkreis ›Braunschweig – Stadt der Wissenschaft‹, die HBK Braunschweig und das Landesmuseum Braunschweig (hier vor allem Herr Biegel), besonderer Dank gilt hier dem unermüdlichen Mitarbeiter und Organisator Stefan Böhme. Dank auch an Katrin Meissner für ein hervorragendes Lektorat und Andreas Justus Jasenek für präzise Recherchen, den Studierenden in Braunschweig und andernorts sowie den Zuhörern diverser Vorträge für Diskussion und Feedback.

DIE TECHNIK DES SPIELENS: EVOKATIONEN UND SUBLIME OBJEKTE

Von Kempelens ›Schach-Türke‹

Um 1830 wird in England eine Debatte um den schachspielenden Androiden geführt. Dieser Automat stellt den Torso eines türkisch anmutenden, mechanischen Spielroboters dar, der aus einem Schrank ragt, auf dem sich ein Schachbrett befindet, auf dem der Torso mit einem mechanischen Arm die Figuren ziehen kann. Die Türen des Schrankes werden während der Vorführungen geöffnet und zeigen dem Publikum das vorgeblich rein mechanische Innenleben der Maschine. Der in der Anordnung agierende und den ›türkischen Torso‹ steuernde Liliputaner wird dabei mittels eines Spiegeltricks unsichtbar gemacht (vgl. Abb.1). Entwickelt wurde dieser

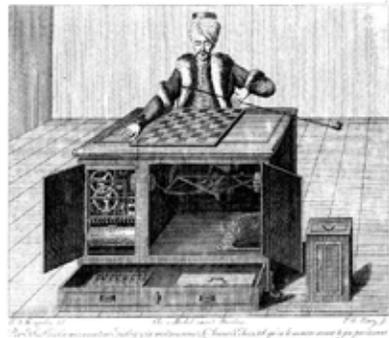


Abb.1: Der Kempelens'sche ›Schachtürke‹

Automat von dem österreichischen Baron Wolfgang von Kempelen. Dieser hatte den Automaten 1770 am österreichischen Hof erstmals präsentiert. Danach zog der Schachautomat (mit Unterbrechungen) durch Europa, um schließlich in England und Amerika durch den Schausteller Johann Mälzel präsentiert zu werden. Auch Mälzel führte die Maschine in öffentlichen Vorführungen dem interessierten Salonpublikum vor und ließ diese gegen einzelne Publikumsmitglieder Schach spielen. Die Frage, die dabei die interessierte Öffentlichkeit mehr als 60 Jahre lang beschäftigt ist, ob es sich dabei um eine echte ›computernde‹ Maschine oder eben um einen Schaustellertrick handele.

Der Schriftsteller Edgar Allen Poe – ebenfalls mit dieser Frage beschäftigt – besucht mehrere Aufführungen des Schaustellers Mälzel, um durch aufmerksame Beobachtung und strenge Logik zu entlarven, dass sich im Inneren des Apparates ein Gehilfe verbergen müsse.

Die Beweisführung Poes, dass es sich bei dem schachspielenden Türken nicht um »eine von sich aus functionirende Maschine« (ders. 1966, 275) handeln

kann, fußt auf 17 akribisch ausgeführten, logischen Schlussfolgerungen. Kernpunkt für Poes Argumentation ist allerdings, dass die angebliche Maschine besiegtbar ist.

»Ist das Princip erst einmal entdeckt, nach welchem man eine Maschine dazu bringen kann, Schach zu spielen, so bedarf's bloß einer Erweiterung solchen Principes, sie das Spiel auch gewinnen, und einer neuerlichen Erweiterung, sie jedes Spiel gewinnen zu lassen, will sagen sie in den Stand zu setzen, jedweden Gegen-Spieler zu schlagen. Schon nach kurzem Nachdenken muß Jedermann zu der Überzeugung gelangen, daß die Schwierigkeit, welche darin besteht eine Maschine zum Gewinnen sämtlicher Schach-Partien zu bringen, um nichts größer sein kann denn diejenige, die es zu meistern gilt, um solche Maschine auch nur eine einzige Partie gewinnen zu lassen« (ebd., 276).

Zwei Perspektiven sind es, die an der Poes Argumentation signifikant und auf den aktuellen Status der *Game Studies* übertragbar sind. Zum einen wird an einer solchen Argumentation deutlich, dass Aussagen über Computer, digitale Medien und rechnende Maschinen immer und zu großen Teilen von Wünschen und Diskursen durchzogen sind – Wünschen, Projektionen und Konstellationen, die zumindest rückwirkend aussagekräftig in der Konstruktion und Rekonstruktion von Diskursen sind. Denn die Auseinandersetzung und das hohe Interesse an der Kempelen'schen Maschine beruhen – wie jede magische Vorführung – auf der subjektiven (und teilweise auch gesellschaftlichen) Konstellation, »glauben zu wollen«¹⁷; beruhen auf der technischen Vision und dem subjektiven Wunsch nach Maschinentechniken der Intelligenzsubstitution.¹⁸ Wie weit ist das Versprechen des schachspielenden Roboters entfernt von dem Versprechen der »künstlichen Intelligenz« aktueller Spiele? Wie weit sind die Anfang der 90er Jahre geführten euphorischen Diskussionen um Cyborgs, der Externalisierung unserer Gehirnfunktionen in die Netze, oder die Verheißung selbststeuerender Automaten von den gesellschaftlichen Wunschkonstellationen der damaligen Londoner Salons entfernt?

Näher betrachtet aber zeichnet die Auseinandersetzung um den »Schachtürken« (und dies stellt die zweite Perspektive dar) bereits die Argumente dessen vor, was als Eckpunkte der aktuellen Diskussion um die Computer-, Handy oder Konsolenspiele gelten mag. Poe positioniert sich *gegenüber* einem Spiel und verhandelt, was zwischen ihm und dem Spiel geschieht. Die Frage, die Poe aufwirft und die auch als produktiv für die hier verhandelten *Game Studies* gelten könnte, ist also diejenige, was Computerspiele »evozieren«, was sie hervorrufen und was Betrachter und User mit ihnen verhandeln.

Evokationen

›Evokation‹ – umgangssprachlich mit ›Hervorbringung‹ zu übersetzen – taucht als Begriff in Kants »Kritik der Urteilskraft« auf; Kant sucht hier nach dem wesentlichen Moment der Maschine. Am Beispiel des Uhrwerks reflektiert er darüber, welches die ›hervorbringende Kraft ist‹ die ein solches Uhrwerk auszeichnet und die nicht in der Summe der Mechanik und Bewegungen gegeben zu sein scheint.◀⁹ Dass Techniken und Maschinen selbst nicht oder nur indirekt gesellschaftliche Bedeutung produzieren, scheint einleuchtend, dass die Bediener, Benutzer, Konstrukteure und Kritiker der Maschinen aber an, mit und durch die Maschine Bedeutungen verhandeln um so mehr. Was also ›rufen‹ Medienmaschinen (wie eben die Spielmaschinen) in uns wach? Was verhandeln wir durch sie, welche Bedeutungen rufen Maschinen hervor, was evolvieren sie?

Nimmt man dieses Fragen ernst, wird deutlich, dass eine Analyse des Computers und seiner Bedeutungsproduktion sich weniger auf die technische Konstellation selbst beziehen kann, sondern (sich) auf die Vorbedingungen, Kontexte, Gebräuche und (kultur-)historischen Konstellationen der Techniken konzentrieren müsste. Eine ähnliche Denkungsweise findet sich auch in der »Wissenschaftsgeschichte« von Michelle Serres (1998), der die ›Bewegung‹ von Innovationsdiskursen als ein Navigieren im sozialen wie technisch ›Offenen‹ darstellt. Nach Serres müsste die Darstellung der Geschichte der Computer zunächst auch als eine Serie von Umwidmungen und Umdeutungen verschiedener Bedeutungen, Materialien und Vorrichtungen geschrieben werden:

»Technische Erfindungen erweisen sich als chaotisches Gewimmel von Basteleien, Neuverwendungen, prekären Verfestigungen operativer Anordnungen. [...] Der Computer zum Beispiel erscheint heute als das irdische Exempel einer ewig platonischen Idee. Eine gewisse Kunst der Inszenierung war an diesem Erfolg gewiß nicht unbeteiligt« (Lévy 1998), 943).

Mit dem Begriff der Evokation wäre meines Dafürhaltens aber eben nicht nur die Frage nach der Konstitution eines ›Objekts Computer‹ zu behandeln, sondern auch die Frage nach der Herstellung des theoretischen Objekts ›Computerspiel‹. Aktuell konstituiert sich nicht nur ein homogenes Ganzes im Bezug auf das ›neue Medium‹ des vernetzten digitalen Rechners, sondern auch im Bezug auf das, was die Disziplin der *Game Studies* zu untersuchen angetreten ist. Überspitzt könnte formuliert werden, dass durch die Verwissenschaftlichung und Empirisierung des spielerischen Moments im digitalen Möglichkeitsraum ebenso eine Evokation zu konstatieren wäre. Im Segment einer akademischen wie kulturellen Theoretisierung wäre dann von der ›Herausrufung‹ eines vor-



Abb.2: Die Verstreutheit des medialen Spielzeugs: Fernseher, Xbox, Controller, Fernbedienung, Stereoanlage, Notebook mit Cheat

geblich distinkten Objekts der Beschäftigung auszugehen, die eine Abgeschlossenheit und Abgrenztheit der jeweils zu konzeptualisierenden Bedeutungsproduktionen suggeriert.

Konkret fassen ließe sich eine solche Behauptung sicherlich sehr naheliegend in der Frage danach, was genau die *Game Studies* oder Computerspielstudien untersuchen. Sind es Computerspiele oder Videospiele? Können Massive Multiplayer Online Role Games (MMORPG) substantiell analog zu einem Arcade-Videospielautomaten-Spiel besprochen werden? Ist ein persuasives Handy-Game mit einer Adaption eines PC-Games für einen Handheld vergleichbar? Kann ein medienwissenschaftlicher Zugriff auf ein Computerspiel die unterschiedlichen Plattformen, auf denen alle (ökonomisch und ästhetisch differentiellen) Varianten ein und desselben Spielkonzepts im-

plementiert sind, mit dem Hinweis auf eine technische Apparativität und die Notwendigkeit eines ›Gestells‹ oder des »Computerspielzeugs« (Venus 2006, 333) zufriedenstellend bearbeiten? Nüchtern betrachtet müsste sich die Beschäftigung mit einem Spiel, wie beispielsweise *SILENT HILL 2* (2001) (s. Kapitel 6), schon insofern ›zweigleisig‹ entfalten, da dieses Spiel sowohl als PC-Variante als auch für Spielkonsolen (X-Box, Playstation) vorliegt. Das Interagieren mit einem Computer ist beispielsweise bereits auf der simpelsten Ebene der Betrachtung ein anderes als das Interagieren mit einer Spielkonsole – steht doch ersteres für den ›Arbeitsort‹ (Schreibtisch) und letzteres für den ›Freizeitort‹ (Wohnzimmer), womit zunächst eine Trennung von ›öffentlichen‹ Massenmedien (Arbeit, Netz) und privatem Mediengebrauch (Freizeit, Intimität) aufgemacht wäre. Klassischerweise wäre der Schreibtisch mit einer Arbeitssituation zu konnotieren (Schreibtisch, Tastatur und Maus, das alltägliche Arbeitsgerät, die Konfiguration des Rechners, um das Spiel zum Laufen zu bringen, etc.) und wäre damit eher dem ›neuen Medium‹ zuzuschlagen, einem Medium, dem gemeinhin in der Theorie und Analyse gewisse Eigengesetzlichkeiten und Eigenfunktionalitäten zugesprochen werden. Das Konsolenspiel wäre demgegenüber eher dem Freizeitmediengebrauch zuordenbar (Wohnzimmer, Fernseher, Controller, Ton über die Stereoanlage zur Konstruktion eines geschlosseneren Dispositivs, vorübergehende ›Hybridisierung‹ diverser unterschiedlicher Techniken, etc.) und wäre damit beispielsweise eher im Zusammenhang mit Re-

zeptionstheorien privaten Mediengebrauchs subjektiver und intersubjektiver Bedeutungsproduktion interpretabel. Anne-Marie Schleiner (2003) hat dieses Technik-Problem bereits sehr eindringlich und fast polemisch, auf die Genderfrage bezogen, aufgeworfen: gibt es Spielformen oder -techniken, die spezifische Aneignungsformen evozieren? Für sie stellt das PC-Spiel – da mit der Bricolage verbunden – einen emanzipatorischen Zugriff auf die Technik dar, das Konsolenspiel – da als schlicht passiv-rezeptorischer Mediengebrauch konzeptualisierbar – demgegenüber einen konsumatorischen Akt. Daher wäre das Computerspielen am PC aus ihrer Sichtweise eine potentielle Evokationsform technischer Entnaturalisierung. Daher sollten

»... Mädchen und Frauen PC-Spiele speziell unter einem künstlerischen Blickwinkel spielen, modifizieren, anpassen, hacken und neu gestalten [...]. Konsolenspiele können nur sehr schwer modifiziert werden. Die Konsolen-Hardware ist nicht so konzipiert, dass SpielerInnen dafür Software schreiben können. PC-Spiele hingegen lassen sich verändern. Die SpielerInnen können ihre eigenen Architekturen, Charaktere, Sounds und Levels einfügen und den C++-Code auf einer grundlegenden Ebene manipulieren« (dies. 32)

Die Frage, wie eine Theorie ihr Objekt des Zugriffs erst hervorbringt, mag an dieser Stelle angedeutet, nicht aber zum Kernthema der folgenden Ausführungen gemacht werden. Als Quintessenz soll hier lediglich darauf verwiesen werden, dass der hier gebrauchte Terminus des ›Computerspiels‹ auch eine Leerstelle bezeichnet, die eine unklare und unabgegrenzte Gemengelage von ästhetisch, textuell oder ökonomisch motivierten und produzierten Medienphänomenen bezeichnet, die – dies kann vielleicht als die definitiorische Basis der vorliegenden Überlegungen gelten – durch eine apparative Basiertheit, eine evokatorische Potenz und ein ihnen basal zugrunde liegendes intersubjektives Wissen zusammengehalten werden. Insofern liegt es auch nahe, das Computerspiel als *Dispositiv* zu begreifen.◀11

Ein wichtiger Bezugspunkt für den Begriff der Evokation stellt die Arbeit Sherry Turkles (1984; 2005) dar. In ihrem Denken über die frühe Computerkultur findet sich die Figur der Evokation unter dem Begriff der »Hervorbringung« substituiert (ebd., 345ff). Hervorbringung charakterisiert bei Turkle den ›Mehrwert‹ des Handelns am Computer,◀12 der dadurch entsteht, dass der Nutzer und Bediener eines Computers im Handeln am Computer Bedeutungsaspekte erfährt, die er (im Sinne einer Input-Output-Logik) dem Computer selbst zuschreibt. Dieser Aspekt resultiert aus der ›Verstörung‹, dass der Computer zunächst nichts tut, was wir ihm nicht gesagt haben, dass wir aber dennoch dem Computer eine Handlungsmächtigkeit transzendentaler Natur zuschreiben. Insofern konzeptualisieren wir den Computer im Gebrauch als ein Gegenüber,

Folgt man den kulturhistorischen und technikgeschichtlichen Darstellungen zur Geschichte des Kempel'schen und Mälzel'schen Türken, so finden sich reichhaltige Ansätze, die ›Spur‹ des Türken über ›Innovationsdiskurse‹ hinaus zu verfolgen – nicht zuletzt auch im Sinne einer am New Historicism orientierten Mediengeschichtsschreibung (vgl. bspw.

Kriest 1996). Tom Standage (2002) zählt Berührungen von ›Innovatoren‹ mit den Vorführungen Mälzels auf, die ihm zufolge nachhaltige Beeinflussungen des Werkes zur Folge hatten. Charles Babbage (Erfinder der Differenzmaschine) und Edmund Cartwright (Erfinder der mechanischen Spinnmaschine) besuchten demnach Vorführungen des Türken und zeigten sich beeindruckt, ebenso wie Edgar Allan Poes Motivation, eine auf logischem Schluss basierende ›erste‹ Detektivgeschichte zu verfassen (The Murders in the Rue Morgue, 1841), in seiner intensiven Auseinandersetzung mit Mälzel begründet liegen soll. Ähnlich argumentiert Bruce Mazlish, (1998) wenn er die Kurzgeschichte Moxon's Master (1909) vom Ambrose Bierce auf eine Begegnung des Autors mit dem Türken zurückführt. Mit unklarer Quellenlage (eher anekdotisch) verweist Standage noch darauf, dass sowohl Benjamin Franklin als auch Napoleon Bonaparte ihre strategischen Fertigkeiten in Spielen gegen den Türken messen. Auf dieser Quellenlage aufbauend könnte nun – der Bevorzugung der Anekdote durch den New Historicism folgend – eine Geschichte der modernen Simulationsmedien durch die Perspektive des Schachtürken entwickelt werden.

das die Lovelace-Regel außer Kraft setzt. Diese auf Ada Lovelace zurückzuführende Formel (datiert auf 1843) besagt, dass die ›Analytische Maschine‹ nichts *erzeugen* kann, dass die Maschine demgegenüber aber alle Tätigkeiten verrichten kann, von der wir wissen, wie wir ihr dazu Anweisungen geben können.

»Die Analytical Engine erhebt nicht den geringsten Anspruch, irgendetwas *hervorzubringen*. Sie kann tun, was immer *wir* ihr auszuführen zu *befehlen wissen*. Sie kann der Analysis *folgen*. Aber sie besitzt nicht das Vermögen, irgendwelche analytischen Relationen oder Wahrheiten zu *antizipieren*« (Lovelace 1996, 369).

Turkle argumentiert nun, dass im Moment der ›Hervorbringung‹ dieser Basissatz des Maschinengebrauchs überwunden wird oder zumindest beim Nutzer der Eindruck einer Überwindung entsteht. Unsere Konzeptualisierung des Computers ist eine, die auch jenseits von KI und *fuzzy logic* aus dem Gegebenen des Rechners ein ›handelndes‹, agierendes und Bedeutung produzierendes Gegenüber konzeptualisiert. Im Handeln am Rechner evozieren wir selbst einen Bedeutungsüberschuss, den wir der abstrakten Position des Rechners, des Programms oder des Spiels zuschreiben. Auf eine ebensolche Weise ließe sich nunmehr auch eine dezidiertere Geschichte des Mälzel'schen Türken schreiben (s. dazu nebenstehenden Textkasten).

Noch einmal zurück zu Poe und seiner Beweisführung: Computerspiele / spielende Computer sind im weitesten Sinne ›Texte‹, also symbolische Anordnungen und Codierungen, die ›lesbar‹ und

analysierbar sind. In dem Sinn, wie Poe die Anordnung ›liest‹, um sie zu verstehen, so lassen sich auch die Spiele selbst lesen. Nicht nur als ›Buchstabenkette‹, sondern auch als verwobenes Band subjektiv wie intersubjektiv decodierbarer Bedeutungseinheiten weit über das ›Auf-dem-Bildschirm-Gezeigte‹ hinaus. Ebenso begreift Poe den ›Schachtürken‹ als Medium, dem man sich

als Rezipient in Form eines ›Gegenübers‹ unterwerfen muss und dem gegenüber man lediglich mit einem Maß an subjektiver Widerständigkeit reagieren kann. Darüber hinaus wird an der Kempelen / Mälzelschen-Geschichte aber auch der ›Produktstatus‹ des Spiels deutlich: So wie es Mälzel als genuinem Schausteller natürlich darum geht, mit den Vorführungen Profit zu machen, so sind auch die aktuellen Spiele, mit denen wir uns beschäftigen, primär medienökonomische Produkte, die ›ihr Geld machen‹ sollen. 13 Eine Auseinandersetzung mit dem Spielerischen ist auch eine Auseinandersetzung mit den ökonomischen Aspekten des Spieltextes. Nicht zuletzt wird an Poe und dem Schachautomaten aber eben auch eines deutlich: Das Spielerische selbst ist und war zu jeder Zeit in der Lage, ein Kulturgut zu sein, also eine Anordnung innerhalb der kulturellen Systeme, welcher eine sinnstiftende Funktion zukommt. Nicht zuletzt ist mit der ›falschen‹ Anordnung des Schach-Türken-Liliputaners aber auch der Ursprung der für das Computerspiel so wichtigen Simulationstheorie benennbar: ›ein Mensch, der einen Apparat mimt, welcher wiederum einen Menschen vertritt‹ – kein Wunder also, dass von den vielen tatsächlichen Automaten Kempelens, die allesamt ingenieurstechnische Meisterleistungen darstellten, der ›falschspielende‹ Automat am populärsten wurde und noch immer ist (vgl. Felderer / Stouhal 2004).

Zurück aber zu der Frage, die hier im Mittelpunkt stehen soll, die Frage, was Computer evozieren. Oder präziser formuliert: Was soll die Konzentration auf den Begriff der Evokation an theoretischem Mehrwert erwirtschaften? Die Frage nach der Evokation des Spiels-im-Medium grenzt sich zunächst ab von der Perspektive der Immersion. Immersion kann (zumindest im Rahmen der

Abb. 3: Der Homo Ludens am Medium: Hineingezogen oder evozierend? Fotografien von Spielern aus dem Projekt »Shooter«, von Beate Geissler / Oliver Sann, 2000-2001



Medienwissenschaft) als epistemologische Frage begriffen werden, wie verschiedenen Mediensysteme die Teilhabe ihrer Rezipienten an sich selbst organisieren. Wie wird der Betrachter von Medien in sie ›hineingezogen‹? ◀14 Dem gegenüber ist meine These, dass es als ›gegenläufige‹ Erkenntnisrichtung auch die Frage gibt, wie durch das Handeln an Medien bestimmte Konstellationen aus ihnen herausgezogen werden, sich materialisieren, und analytisch wie theoretisch zugänglich werden – also wie Mediennutzer im Gebrauch von Medien ihre Begehren, Verlangen, Wünsche und Bedürfnisse aufrufen, sichtbar machen oder eben kurz: evozieren. ◀15 Wie genau ist aber der Gehalt solcher Evokationen im Folgenden zu beschreiben? Worin liegt der maßgebliche ›Mehrwert‹ des Spiels *jenseits* seiner Materialität oder seines symbolischen Niederschlags?

›Das‹ Digitale oder ›der‹ Computer erscheinen gegenwärtig nach der verschiedentlich konstatierten ›digitalen Revolution‹ als großtechnische Systeme und gesellschaftliche Fakten, die zu definieren oder zu benennen uns (Wissenschaftler) vor ein Problem der Abgrenzung und Unschärfe stellen. Nicht das distinkte Objekt, nicht die schlichte Medientechnik oder -innovation stellen den eigentlich sinnstiftenden und bedeutungsproduktiven Kern des Projekts ›informatische Kultur‹ dar, sondern eine diffuse Matrix von Techniken, Handlungen, Netzstrukturen, operationalen Systemen und subjektiven Handlungen. Insofern erscheint es mehr als sinnvoll, das Nachdenken über die Implikationen einer digitalen / digitalisierten Kultur an einem entgrenzten und von seiner Eindeutigkeit, Objektivität oder Fixierbarkeit des Untersuchungsgegenstandes gelösten Umfassung des Gegenstands aus stattfinden zu lassen.

Das sublime Objekt

Ich möchte daher vorschlagen, den ›Computer als evokatives Objekt‹ genau in diesem Sinne zu verstehen: als einen ›Objektbegriff‹ der Provokation, der den Computer als eine entgrenzte Technologie des Handelns begreift, also als ein »sublimes Objekt«. Der Begriff des sublimes Objekts geht zurück auf die kultursoziologische Untersuchung der Elektrifizierung des amerikanischen Kontinents durch David Nye (1990). ◀16 Dieser beschreibt und begreift Elektrizitätstechnologie als ein Objekt, das eben nicht als technisch-inovatives Artefakt bewundert wurde, sondern als auratisiertes Subjekt innerhalb einer gesellschaftlichen Begehrens- und Kompensationsstruktur. ◀17 In ähnlicher Weise setzten sich die Techniksoziologen Bernward Joerges und Ingo Braun (1994) mit den »großtechnischen Systemen« (Thomas P. Hughes) auseinander. Das

Augenmerk beider Zugriffsweisen zur Bestimmung der gesellschaftlichen Bedeutungsstruktur von Technikverbänden, Innovationsdiskursen und Technikhandeln ruht nicht auf der technisch-apparativen Verfasstheit einer solchen ›Gemachtheit‹, sondern auf den kulturellen, sozialen und ökonomischen Konsequenzen. ›Großtechnische Systeme‹ und ›sublime Objekte‹ bedingen eine Veränderung einer Gesellschaft eher in Form und Betrachtungsweise als einer soziale Praktik denn als technisch-apparative Setzung.

Insofern kann eine Beschäftigung mit Computerspielen als evokativen Objekten – als eine stellvertretende Diskussion der Beschäftigung mit dem Digitalen (oder in den Worten Hartmut Winklers (1997) mit dem »Docuversum«) – Aufschlüsse darüber geben, wie sich das Wissens- und Handlungsfeld ›Computer‹ als Evokation von sozialen Praxen, Diskursen◀18 und Dispositiven◀19 verstehen und beschreiben lässt.

Oder etwas konkreter formuliert, bzw. medientheoretisch ausgedrückt: Im Werkzeug und in der Kulturtechnologie Computer oder Netz (exemplarisch untersucht am Beispiel des Spiels) materialisieren sich gesellschaftliche Bedeutungsstrukturen, die zunächst vage als ›diskursiv organisiert‹ zu beschreiben wären. Es interessieren dann Effekte des Computers, der Digitalität und der Netzkultur vor allem als Effekte der ›Aushandlung‹ eines Technoids, welches sich zwischen Technik und Gesellschaft, artefaktischem Apparat und seinem User etabliert. Das Spiel mag als ›Bei-Spiel‹, Leitmetapher oder verdichteter ›Ort‹ für ein solches Nachdenken dienen: »Es ist das Phänomen des Spiels, welches unseren Umgang mit der neuen Technologie bestimmt« (Adamowsky 2000, 18).

Dabei ist die Wahl des Beispiels nicht zufällig: Es besteht eine hohe Interdependenz zwischen Spiel und Docuversum, zwischen Hardware-Entwicklung und Spielimplementierung. Das Spiel ist nicht zuletzt dem Rechner von Anfang an beigegeben. Stark verkürzt ließe sich argumentieren, dass der Siegeszug der Computerspiele interdependent mit der Etablierung des Computers als technischem Artefakt und gesellschaftlicher Konstitution verläuft (Pias 2002). Ohne hier eine Linie dezidierter ›Computerspielhistoriographie‹ eröffnen zu wollen, soll doch darauf hingewiesen werden, dass die frühesten Computerspiele mit den frühesten Computern und elektronischen Rechnern parallel gehen. William Higinbothams TENNIS FOR TWO (eine Art Pong-Vorläufer) entsteht für den Tag der offenen Tür des Brookhaven National Laboratory◀20 1958 auf einem selbstkonstruierten Analogrechner und einem Oszilloskop-Interface. Eines der ›nächsten‹ Spiele ist das 1960 in einem offenen Prozess entwickelte TIC TAC TOE, programmiert auf dem TX-0 Großrechner am MIT durch den Steve Russel und dem »Tech Modell Railroad Club«, gefolgt von dem populäreren

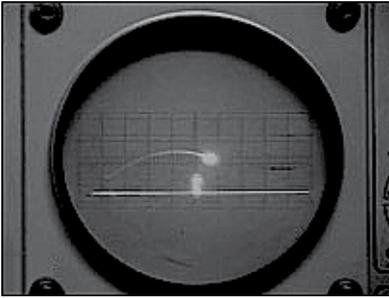


Abb. 4: Bild des Oszilloskopmonitors mit dem Videospiel TENNIS FOR TWO (1958), ausgestellt im Brookhaven National Laboratory, entwickelt durch William Higinbotham (1958)

Abb. 5: Zwei der Programmierer (Dan Edwards und Peter Samson) spielen SPACEWAR! auf der PDP-1 (1962).

und vielleicht erstem genuinen Computerspiel SPACEWAR!, das 1961 auf dem DEC PDP-1 durch die gleichen Autoren erstellt wurde.

»Spacewar! war seiner Zeit weit voraus. Technisch, weil es zu der Zeit überhaupt nur ein paar hundert Computer auf der Welt gab. Spieltheoretisch, weil es sich nicht damit aufhielt, den Leuten erst mal zu erklären, was die Striche auf dem Bildschirm überhaupt bedeuten sollen, sondern die Welt des Computerspiels einfach präsentierte. Ökonomisch, weil seine ›Open Source‹-Philosophie, die zu einer ständigen Verbesserung des Produkts durch seine Nutzer führt, zu Zeiten der allgemeinen Wirtschaftskrise Anfang der siebziger Jahre wie absolute Spinnerei klang. Seine Popularität war der einzige Aspekt, der damals vielversprechend schien« (Mertens / Meißner 2002,31).

Der Beginn des Spiels liegt also zumindest zeitlich parallel zur Entwicklung der Rechner zur Leittechnologie. Die dichte Interdependenz zwischen Spiel und Rechner lässt sich aber auch anders begründet. So wurde bereits dargelegt, dass das Spiel als Akkomodation an das technische Gestell archetypische Dienste leistet (Pias 2002), dass das Spiel das Narrative in die textprozessierende Maschine implementiert (Neitzel 2000) oder dass das Spielerische die Signifikante des Docuversums per se ist (Adamowsky 2000). Auf einer anderen Ebene ließe sich aber

genauso gut argumentieren, dass das Spiel als ›ludischer Text‹ den Inhalt eines (jungen) Mediums darstelle und als Hybride zu verstehen sei – ganz im Sinne des McLuhan'schen Diktums, dass der Inhalt eines neuen Mediums immer ein altes Medium sei. Ebenso ließe sich eine Linie zeichnen von den schlichten und simplen ›frühen‹ Spielen auf ›defizitärer‹ Hardware hin zur engen Verklammerung aktueller Rechnerkonstellationen, in der nur noch die Spieleentwicklung und ihr ›Hardware-Machismo‹ einen ökonomischen Begründungszusammenhang liefern würde für die Bereitstellung immer leistungsfähigerer Rechner und Computerkomponenten. ◀21

Bilder und Hybridisierungen

Es sind aber eben nicht nur das ›Ludische‹ und die Rechner, die eine Verschmelzung oder Hybridisierung eingehen; auch andere Mediensysteme und mediale Funktionen schmelzen von Anbeginn der Computer-Spiele zusammen. Und dabei ist diese Verschmelzung keineswegs als additiv zu begreifen, sondern – in den Worten Marshall McLuhans – als »Liaisons Dangereuse« (1992, 65-73).²² »Durch Kreuzung oder Hybridisierung von Medien werden gewaltige neue Kräfte und Energien frei« schreibt McLuhan in *Understanding Media* (ebd. 65) in einem Kapitel mit der bezeichnenden Überschrift »Energie aus Bastarden«. Jedes neue Medium beinhaltet – McLuhan weiter folgend – nicht nur ein altes, in besonderen Momenten expotenzieren sich Medien in ihrer Verschmelzung, und dies geschieht meines Erachtens in deutlicher Weise am ›Ort‹ des Computerspiels. Nicht nur die oftmals angesprochene enge Verbindung von Computerspiel und Kino auf ästhetischer Ebene²³ ist Ergebnis dieser Hybridisierungsbewegung, sondern auch – und vor allem – die Übernahme und gesteigerte Effektivierung von diskursiven, dispositiven und ideologischen Effekten diesen Zusammengehens. So schreiben sich die symbolischen, inhaltlichen, narrativen oder diskursiven Effekte der ›alten‹ Medien mehr oder weniger unentdeckt in die ›neuen‹ ein – und arbeiten damit gleichzeitig an der Naturalisierung von ideologischen Techniken mit (vgl. dazu auch Kapitel 6). Ein Beispiel: Offensichtlich bewegt sich die Entwicklungslinie von schlichten 2-D-Grafiken hin zum digitalen ›fotorealistischen‹ 3-D-Polygon-Realismus. Das PC-Spiel operiert ab einem gewissen technischen Sachstand stark über Mechanismen des technischen Bildes, wie es im Kino oder Fernsehen eingeübt ist (vgl. u.a. Schwingeler 2008). Perspektive, die Montage und die Assemblage, der Bildaufbau oder die erzählerische Subjektive sind aktuell im Computerspiel konstitutiv und wirken – ebenso wie in ihren anderen medialen Formen – konstituierend. Auch der Tonraum generiert in ähnlicher Weise narrative und konstitutive Räume des on und off.²⁴ All diese Entwicklungen laufen parallel zu den Entwicklungen des Kinos: Die ›Totalimmersion‹ des Lichtspieltheaters zwischen 70mm- oder digitaler Projektion, DolbyDigital und THX-Soundsystem, gepaart mit dem immer spektakuläreren digitalen und computeranimierten Sequenzen voller Dinosaurier, *trailerworthy explosions* und in der Luft eingefrorener MATRIX-Karateka. So wie nun aber schon die französische Apparatustheorie der 70er und 80er Jahre erkannt hat, dass solch dominante Bildtechniken (wie eben auch beispielsweise die ›ideologische Form‹ der Zentralperspektive [Panofsky 1974]) angetan sind, die eigentlichen ›autorenhaften‹, technisch-apparativen und diskursiven Gemachtheiten des Kinos zu verschleiern, so verschleiern sich

– so meine These – auch im aktuellen Spiel die selben ideologischen Bestände, ergänzt noch durch die unsichtbaren Ideologeme, die der Rechner in die ›energetische Bastardisierung‹ mit einbringt.

Natürlich läge es hierbei nahe, von einer durch Jay David Bolter und Richard Grusin (2000) postulierten immerwährenden »remediation« auszugehen.

»New media are doing exactly what their predecessors have done: presenting themselves as re-fashioned and improved versions of other media, digital visual media can best be understood through the ways in which they honor, rival, and revise linear-perspective painting, photography, film, television, and print« (ebd., 15).

In Nachfolge zu McLuhans Überlegungen zur Hybridisierung von Medien (ders. 1992, 65ff) postulieren Bolter / Grusin im Nachdenken über digitale Medien vorrangig zwei gegenläufige Strukturen der Medienneubildung: einen Prozess der Unmittelbarkeit (*immediacy*), der einen unverstellten Zugang zur Realität bei Verwischung aller medialer Spuren hervorbringt, und einen Prozess der Hypermedialität (*hypermediacy*), der dem gegenüber die jeweilig technisch-medialen Bedingtheiten der Darstellung ausstellt.

»*Immediacy* is our name for a family of beliefs and practices that express themselves differently at various times among various groups [...]. The common feature of all these forms is the belief in some necessary contact point between the medium and what it represents« (ebd., 30).

Dieses Wechselspiel von An- und Abwesenheit der Technik und des Gemachten ist dabei aber nicht nur als eine Dialektik technischer Massenmedien zu verstehen, sondern auch (eben im Sinne McLuhans) als deskriptives Modell der Hybridisierung einzelner Medienformen aus vorgängigen Medienformen. So wie das Weiterentwickeln und Zusammengehen einzelner Medien von McLuhan ausdrücklich als nicht additiv, sondern in Effektivität und Bedeutungsproduktion deutlich multiplikativ veranschlagt wird (vgl. ders. 1992, 65-73), so konzipieren auch Bolter und Grusin Medien als charakterisierbar durch in ihnen inne wohnende Spuren vorgängiger Medien. Diese Remedialisierung ist nun aber nicht nur im Sinne der Hybridisierung zu verstehen, sondern auch im Hinblick auf die Weiterschreibung der jeweilig anhängigen Effekte von Unmittelbarkeit und Hypermedialität.

Für Computerspiele stellen Bolter und Grusin ein breites Ensemble solcher Remedialisierungen vor, beginnend mit dem Handlungscharakter des Fernsehens:

»Television operates more often under the logic of hypermediacy than does film. For a variety of reasons, television readily acknowledges itself as a medium, and action-style games are like television in this willingness to acknowledge their own mediation« (ebd. 93).

Fassen wir die Argumentation weiter zusammen: Die Hypermedialität des Spiels wird gestützt durch die ebenso vom Fernsehen remediatisierten Effekte der Echtzeitlichkeit und der ›Welt-Schau‹ (»monitoring the world« ebd., 93). Im Ensemble der übernommenen Effekte führt sie im Weiteren noch die Remediatisierung des Textes (ebd., 96), der Erzähltradition des Kinos (ebd. 98) und der Unmittelbarkeitserfahrung des Pornographischen an (ebd. 101). Aus diesem Hybridisierungsprozess der einzelnen Strukturkomponenten vorgängiger Medien und den jeweilig anhängigen Unmittelbarkeits- und Hypermedialitätsformen entsteht, so Bolter / Grusin zusammenfassend, die spezifische Kontur des digitalen Spiels.

Als Effekt entsteht in der Logik des Konzepts der Remedialisierung eine Gleichzeitigkeit von ausgestellter Sichtbarkeit und Unmittelbarkeitserfahrung für das Spiel. Die Gleichzeitigkeit von Hypermedialität und Unmittelbarkeit streicht auch Miklaucic (2002, 158f) heraus wenn er innerhalb der Genres von Computerspielen Shooter als Simulationsform der Unmittelbarkeit und God-Games als hypermediale Simulationsformen beschreibt.

»Ego-Shooter verschreiben sich als der Logik der Immediatisierung. Die Spieler sehen, meist über den Lauf einer Waffe hinweg, die Räume, die sich ihnen eröffnen und bewegen sich hindurch. Was diese Spiele bieten ist nicht nur eine realistische visuelle Bildhaftigkeit, sondern auch ein kinästhetisches Gefühl von Bewegung durch die dargestellten virtuellen Räume« (ebd. 158).

»...wir [können] Gottspiele als Produkt der hypermediatisierten Schnittstelle lesen. Gottspiele sind ihrem Wesen nach Abkömmlinge von Brettspielen und Kriegssimulationen, die darauf aufbauen, dass die Spieler große Mengen an Informationen im Auge behalten. Der Computer gestattet solchen Spielen und Simulationen ein Format anzunehmen, in dem die Überfülle an Berechnungen, auf denen sie beruhen, an den Prozessor delegiert werden, während der Spieler ihren Fluss beaufsichtigt und lenkt« (ebd. 159).

Meines Dafürhaltens aber sind die Effekte, um die es am Beispiel des Spiels geht, in der Herstellung von Naturalisierungen und der Offenlegung ihrer Arbitrarität zu komplex, um sie in ein zwar historisch, funktional und strukturell grundsätzlich überzeugendes, en detail jedoch unterkomplexes Modell einzufügen. Im Spiel greifen (genealogisch wie archäologisch) nicht nur dialektisch aufeinander bezogene Formen der »immediacy« und »hypermediacy«

(Bolter / Grusin) aufeinander und sorgen durch die parallele Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit der Gemachtheit des Spiels für die Konstitution einer Unmittelbarkeitserfahrung eines (ominösen) Realen (»the real«, ebd.). Die Naturalisierungstendenz des Spiels im Medium ist eine, die zunächst und vor allem darin begründet liegt, dass parallel zur Technizität und zur Apparathaftigkeit des Spiels auch die anhängige Ideologie verunsichtbart wird. Mit diesem Rückgriff über Bolter und Grusin hinaus auf die (ideologiekritischen) ›Ursprünge‹ einer Transparenzdebatte zeichnet sich aber auch der Kern des hier vorliegenden Projekts ab. Es ist der Versuch, punktuell und analytisch einige verschleierte und naturalisierte Ideologeme des Rechnerspiels offenzulegen und dabei gegebenenfalls zu verallgemeinerbaren Sätzen über die Funktion des Spiels für eine »telematische Kultur« (Flusser 1985) zu gelangen.

Koppelung, Erfahrung und die Evokation von Wünschen

Worum es mir aber in diesen Darlegungen geht, ist zu zeigen, dass die Koppelung zwischen Mensch und Maschine, zwischen Spieler und Spieltechnik, zwischen Medienhandeln und Medienangebot dergestalt zu begreifen ist, als hier (auch) exemplarisch für die Rechnerkultur die Aushandlung von Bedeutungen, Wirkungen und Praktiken analysiert werden kann. In solchen Momenten der Koppelung (als Evokation, Immersion, Partizipation oder – schon schwieriger – als reaktives oder interaktives Handeln) lassen sich meines Erachtens Effekte der Regulation, der Hybridisierung, der Naturalisierung, der Transgression und der Codierung beobachten. Wie aber lässt sich zunächst und vorrangig das Moment der Koppelung konzeptualisieren? Hierzu ist eine exkursive Bestimmung einer Definition des Spielbegriffs notwendig, der hier (exemplarisch) an Huizinga (1994) dargestellt werden soll:

»Das Spiel als solches geht über die Grenzen rein biologischer oder doch rein physischer Betätigung hinaus. Es ist eine sinnvolle Funktion. Im Spiel ›spielt‹ etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt« (ebd.9).

Huizinga begreift das Spiel also einerseits als Teil von Lebensweltlichkeit und andererseits als eine Form der *gesteigerten Erfahrung*. An der Definition Huizingas schwingt aber auch schon eine Idee des Hervorbringens mit, als etwas, das ›über die Lebensbehauptung hinausgeht‹. Die (ästhetische) Zweckfreiheit, die Schiller 1795 (1966) im Spiel verwirklicht sieht, setzt den theoretisch wirkungsmächtigen Ansatzpunkt für eine solchermaßen idealisierte Sichtweise

des Spiels. Das Spiel selbst wird also bereits mit Sinn- oder Bedeutungsstiftung veranschlagt, in Konsequenz bei Huizinga sogar als kulturstabilisierend dargestellt. Hier findet sich häufig ein Verständnis des Spiels als ein ›Heraustreten‹ aus dem Alltäglichen und Gewöhnlichen. Eine Partie TETRIS (1987) oder MOORHUHN (1999) auf dem Rechner im Büro zu spielen, hilft dem Menschen für kurze Zeit dem Arbeitsalltag zu entfliehen und abzuschalten, also aus der Arbeit ›herauszutreten‹. Demgegenüber kann das Spiel aber auch als ein ›Heraustreten‹ im Sinne einer politischen Äußerungsform verstanden werden, als (anti-) hegemoniale Handlung (de Certeau 1988), als politische Utopie (Debord 1996) oder als karnevaleske Widerständigkeit innerhalb des Alltäglichen (Bachtin 1969). Die gleiche Partie TETRIS oder MOORHUHN ist nicht nur eine Subjekttechnik des Pausierens, sondern eben auch ein widerständiger Akt, der im Konnex von unproduktiver Arbeitszeit und angeeigneter Produktionsmittel auch politisch gelesen werden muss, ◀25 ebenso wie die Jagd auf ein Comichuhn eine hyperbolische Travestie oder das faszinierte Beobachten fallender Kuben eine meditative Entrückung darstellen mag.

Was sich also auf einen ersten Blick als relativ nahe liegender Effekt jeden Medienhandelns darstellt – dass nämlich der Rezipient durchaus aktiv in die Funktionalitäts- und Bedeutungsherstellung von Medien eingebunden ist (bspw. Müller / Wulff 1997) –, stellt sich auf den genaueren Blick über den Begriff der ›gesteigerten Erfahrung‹ etwas differenzierter dar. ›Erfahrung‹ weist hier im Zusammenhang mit einem spielenden Medienhandeln auf ein agierendes und reagierendes Intervenieren hin, das eben mehr ist als ein ›nur‹ regelhaft gedachter kybernetischer und / oder deterministischer Input-Output-Kreis. Das Spiel am Rechner wartet meistens mit einer Handlungsdichte und -breite auf, die ein hohes (wenngleich bis dato immer noch prädisponiertes) Maß an Freiheitsgraden der Eingriffsmöglichkeiten bietet. ◀26 Eine gesteigerte Erfahrung meint hier eine Symbiose aus (narrativen und programmierten) Verzweigungen, immersiven Medientaktiken, affektivem ›Verschmelzen‹ und Handeln-am-Medium, Effekte, die – ohne an dieser Stelle genau umfasst werden zu können – einen ›starken‹ Erfahrungsbegriff im Rahmen des Medienhandelns nahe legen.

Entscheidend für die Frage nach den Evokationen des Spiels ist hierbei aber, dass in der gesteigerten Erfahrung des Spielens am Rechner, der Konsole, dem Handy oder im Netz die ›Intimität‹ der Mensch-Maschinen-Beziehung im Spiel am höchsten und dichtesten ist. Außer im Moment des Wutanfalls angesichts versagender Technik oder Software ist das Spiel wohl eine der wenigen ›privilegierten‹ Situationen, in denen Spieler im Handeln am Computer tatsächliche körperliche und somatische Reaktionen erfahren. Für Morris (2007, 428) stel-

len solche Momente der physischen Teilhabe an einem per se als Symbolisch angenommenen System Effekte der »Ver-Körperung« dar.◀27 Das Zerren am Joystick in Rennspielen oder *beat'em'ups*, das Erschrecken bei Shooter-Spielen oder Horror-Adventures, der Röhrenblick bei Flug- und Rennsimulationen oder das Nachbild fallender Tetrissteinchen sind Effekte, die vielleicht nicht nur dem Extremspieler bekannt sind.

Jenseits des Somatischen ist es aber auch und vor allem das Affektive, welches im Spiel dominiert.◀28 Reaktion, intuitives Handeln und Siegeswillen sind Haltungen, die sich im Bezug auf das Computerspiel vielleicht nicht gerade verallgemeinern lassen, zumindest aber erahnen lassen, dass die Spielsituation eine Praktik gesteigerten Medienhandelns darstellt.

Dass in einer Situation, in der der Medienrezipient in solch hohem Maße somatisch und affektiv herausgefordert ist, das spielende Subjekt für Verhandlungen und ›Einschreibungen‹ durch das Medium empfänglich(er) ist, erscheint augenfällig. Das Paar Spiel-Spieler setzt sich Diskursen aus, die durch die ›Hybridisierung‹ und ›Verlängerung der beiden Teile ineinander‹ hochgradig effektiv anzunehmen sind.

Mit der Betonung eines Erfahrungsbegriffs wird aber noch eine andere, zunächst analytische, in Konsequenz aber auch epistemologische, Perspektive deutlich. Nämlich die, das Spiel innerhalb des Mediums als repräsentationales, bildliches, intuitiv ›lesbares‹ – eben nicht-sprachliches – Medienangebot verstärkt in die Aufmerksamkeit zu rücken. Dies mag zunächst nicht überraschen, zeigen sich doch die Spiele in ihren Oberflächen prinzipiell als visuelle Darbietungen, und dies konsequenterweise in einem Medientumfeld, welches gemeinhin mittels des Prädikats ›multimedial‹ als audiovisuell und eben nicht schriftlich / sprachlich ausgewiesen wird. Die Gegenthese zu einer solchen ›oberflächlichen‹ Betrachtung ist aber die Perspektive, den Rechner als grundsätzlich symbolisches System zu verstehen (als ein »Aufschreibesystem« und einen »Textprozessierer«). Im Herzen des Spiels liegt (wie überall im Computer) der Quellcode, die Maschinensprache und die binäre Distinktion von 0 und 1 verborgen. Die technischen Bilder der Spiele ›überlagern‹ diese arbiträren Codes◀29 – können sie aber nicht vollständig ausschalten.

Diese kommonsensualisierte und ›effektive‹ Überformung des Computers als Bild- (und eben nicht als Text-) Medium hat aber weitreichende Ursachen und Konsequenzen. Hartmut Winkler (1997) zeigt, dass die Zuschreibungen an und Konzeptualisierungen von Computer unter der Prämisse zu verstehen seien, dass es maßgeblich Utopien und Wünsche sind, die »das Datenuniversum als eine Medienkonstellation aus sich her austreibt« (ebd. 17). Interessant ist dabei, dass Winkler die Idee vorgibt, die Bedeutung des Computers ebenso in einem

»Dazwischen« anzusetzen, wie andererseits den Wunsch als das maßgeblichste Beschreibungskriterium für ein Handeln an Medien zu bestimmen. In Konsequenz zeigt Winkler, dass sich eine dieser Wunschkonstellationen als die Sehnsucht nach der Überwindung der Sprachkrise verstehen lässt. Der Computer wird als Mittel und Weg verstanden, die »Sprache zu externalisieren«, sie ihrer (hermeneutischen) Mehrdeutigkeit zu entkleiden und sie aus der Kommunikation zu entfernen.

»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« (ebd., 50).

Die vorgebliche multimediale Bildlichkeit des Rechners ist dabei diesem Wunsch geschuldet. Der Rechner selbst ist ein ›arbiträres‹ Textmedium, das sich nur zum Bildmedium generiert, um der Falle des Textes zu entgehen. So behaupten die simulierten Bilder des Computers zunächst gerade durch die Aufgabe der Referenz in der Simulation eine ›bessere‹, unmittelbarere Bezüglichkeit zur Welt. Die Arbitrarität der Sprache wird umgangen durch den Rückgriff auf das technische Bild, die Schwierigkeit der Konventionalisierung des technischen Bildes wird umgangen durch die Aufgabe des Referenzversprechens und die Etablierung einer neuen Ikonizität. Es entsteht ein Objektivitätsversprechen, das sich gerade aus der ›neuen‹, ›künstlichen‹ und vor allem immer erkennbaren Oberfläche der Bilder speist. In der Interaktion mit den Zuschreibungen, die der »Wunschkonstellation Computer« innewohnen, entwickelt sich somit innerhalb der dominanten Visualität des Spiels eine Überwindung der krisenhaften (weil ›künstlichen‹ und strikt geordneten) Sprache und Schrift als ›Objektivitätsverdikt‹, welches nicht nur durch die Visualität wirkt, sondern sich auch als apparativer Gestus niederschlägt. An dieser Strategie der rechnergestützten Kompensation des Verlustes der eindeutigen Beschreibbarkeit der Welt durch die Sprache wirken die Spiele effektiv mit. Die visuellen Erfahrungswelten der Spiele sind – so die These – einer der wirkmächtigsten Orte, an denen der Text und die Arbitrarität aus den Rechnern ›ausgetrieben‹ wird. Deshalb ist der Begriff der ›gesteigerten Erfahrung‹ auch so wichtig: Erfahrung ist zunächst der Perzeptionsmodus des Bildes – Texte werden gelesen. ◀30

So stellt sich ein weiterer (und fast wichtigerer) Effekt in der gesteigerten Erfahrung der Spielbilder ein: das Verschwinden der Technik. Die ›Gemachtheit‹ der Bilder und des Spiels, also sowohl seine ›Autorenhaftigkeit‹ wie auch sei-

ne Apparatedeterminiertheit werden in der subjektiven Erfahrung naturalisiert, verschleiert und unsichtbar. Es entsteht die Illusion der Transparenz der Technik – und mit der Technik verschwindet auch die der Technik innewohnende Ideologie aus der Aufmerksamkeit des Mediennutzers. Die Erfahrung des entreferenzialisierten, simulierten Spiel-Bildes schafft einen als subjektiv angenommenen Eindruck einer ›anderen‹ Realität, die aber dennoch intuitiv als vage mit der Welt in Verbindung stehend angenommen wird. Das Spielen eines Spiels wird – grob verkürzend – als unmittelbarere Medienerfahrung angenommen als das Lesen eines Buches oder das Betrachten einer Fernseh-sendung.

Der Simulationsapparat des Spiels besteht also darin, eine Wahrnehmung in eine Quasi-Halluzination zu verwandeln, die mit einer Wirkung des Realen versehen ist, welche sich nicht mit der von der ›einfachen‹ Wahrnehmung dargebotenen vergleichen lässt. ◀31 Dieser Gedanke soll vertiefend aber nochmals in Kapitel 6 aufgenommen werden.

Innerhalb der Erfahrung des Spiels evozieren sich meines Erachtens also Verhandlungen zwischen Medium und Mediennutzer, die Rückschlüsse auf die eigentlichen Konturen des Rechners erlauben. Im Spiel erkennen wir den Rechner nicht als das, was er ist – weil wir den Rechner im Spiel in seinem ›Verblendungszusammenhang‹ so sehr überhöhen. Wie lässt sich nun aber ein solches ›Forschungsprogramm‹ als Suche nach den naturalisierten Ideologemen im Computerspiel umsetzen? Wo genau müsste eine solche Analyse ansetzen und an welchen Merkmalen des Spiels ließe sich ein solcher Effekt detailliert diskutieren? Jenseits der in den folgenden Kapiteln vertiefend ausgeführten Einzelstudien soll an dieser Stelle nun kurz und in Überblicksform ein grundsätzliches mögliches Vorgehen angedeutet werden.

Regel, Regulation, Begrenzung, Finalität

Bestimmte ›effektive‹ Spiele zeichnen sich durch simple Regeln und einfache Spielprinzipien aus. Der durchschlagende und teilweise langanhaltende Erfolg des ›schlichten‹ Spiels verweist auf die Wirkung der Spielbehauptung im Spiel. Auf dem ersten Atari-Arcade-Automaten von 1972 – dem PONG-Spiel – findet sich als Spielanleitung nur der Satz »Avoid missing Ball for Highscore« (Lischka 2002, 42). Gerade in den ersten Computerspielen der 60er Jahre wie eben PONG, SPACEWAR! oder TIC TAC TOE setzt sich die Idee der Regelminimierung sehr häufig durch. So könnte spekuliert werden, ob das einfache Spiel – das oberflächlich der technischen Limitation geschuldet zu sein scheint – nicht sogar die strate-

gische Durchsetzung des Medienverbundes verständlich zu machen hilft.◀32

So gilt bis heute ein Spiel dann als ›elegant‹ oder vom Spielkonzept her gelungen, wenn es sich intuitiv erschließen lässt, wenn das Spiel sich dem Spieler in der Erfahrung des Spielens selbst erschließbar macht,◀33 und wenn das Tutorium zum erfolgreichen Spiel als Teil des Spiels selbst auftaucht – Matthias Bopp (2005) hat dafür den Begriff des »stealth teaching« etabliert.◀34

Es könnte nun aber (über die reine Idee des intuitiv Zugänglichen des Spielerischen hinaus) auch darüber spekuliert werden, ob diese Form der Limitation von abstraktem Lernen oder die Auseinandersetzung mit Regelwissen nicht auch eine der Verschleierungen ›technikideologischer‹ Bestände des Docuversums darstellt. Stehen dem Spieler doch bereits auf der einfachen Ebene einer intuitiven (konstitutiven) Spielregel oftmals andere nicht bewusste, komplexe Regeln beiseite. Tausende von Codezeilen und Programmregeln sind nötig, um auch das allereinfachste Spiel am Rechner spielbar zu machen. Eine Unzahl von internalisierten (regulativen) gesellschaftlichen und kulturspezifischen Regeln müssen dem Spieler vertraut sein, um sich im Narrativ eines Spiels orientieren zu können (vgl. auch Neitzel / Nohr / Wiemer i.Dr.).

Die Erfahrung, ein Spiel intuitiv spielen zu können, ›erzählt‹ auch von einer generellen intuitiven Benutzbarkeit der Programme und Werkzeuge des Rechners. So wie die Tastenkombination »W-A-S-D« konventionalisierterweise in vielen (keybordgesteuerten) Spielen die vier Laufrichtungen angibt, so ist ›Ctrl C‹ gemeinhin der Kopierbefehl vieler Software-Anwendungen. So wie ein Spiel dem Spieler im ›Herumspielen‹ seine Regeln offenbart, so ist auch das ›Herumspielen‹ mit komplexen Softwareanwendungen Teil einer intuitiven und erfahrbaren Sozialisation an die ›multimedialen Werkzeuge‹ unseres Arbeitsalltags. Als erste These mag daher postuliert werden: *Die Limitation (und Verunsichtbarung) von Regeln ist eine erste Verschleierung von technischen und apparativen Ideologemen.*

Die oberflächliche Limitation von Regel ist ein erster Zugriff, die Idee der Regel selbst ein nahe liegender zweiter. In Auseinandersetzung mit Huizinga wäre die Divergenz von Regel und Regelverletzung als ein Faktor des Spielprin-



Abb. 6: Die Eleganz des Schlichten.
PONG-Automat, Atari 1972



Abb. 7: Vermutlich gezielt eingebauter Programm-Bug in der Online Open Source Version von COUNTERSTRIKE (1999/2001)

zips zu nennen. Jedes Spiel wie beispielsweise Mannschaftssportarten lebt von dem Nebeneinander der Regeleinhaltung die dort durch einen Schiedsrichter kontrolliert wird und dem gezielten und (wenn nicht geahndet) effektiven Regelbruch. Innerhalb des Spiels ist der Regelbruch wesentlich weniger streng geahndet als das Spielverderben. Das verdeckte Foul, die Schwalbe, die Abseitsfalle – dies alles stellt Siegbedingungen und Spielspaß (für Spieler wie Zuschauer) sicher. Hier unterscheidet sich die Regelumgehung, die zum Erreichen des Spielzeils eingesetzt wird, vom ›destruktiven‹ Stören des Spiels, dem Spielverderben:

»Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht, ist ein Spielverderber. Der Spielverderber ist etwas ganz anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünden leichter, als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst« (Huizinga 1994, 20).

Diese Divergenz durchzieht und konturiert meines Erachtens auch das Computerspiel. Einerseits wird das Spiel wahrgenommen als determiniertes Agieren innerhalb eines binärlogischen Entscheidungsbaumes, andererseits gehört der Betrug bzw. das ›kalkulierte taktische Foul‹ inhärent mit in die Konzeption des Spieles: Internetlisten mit *hints*, *cheatcodes* und *walkthrough*-Anleitungen, aber auch Hinweise auf die ›schönsten‹ *bugs* (Programmierfehler) sind wichtiger Teil der Spiel Landschaft.

Offensichtlich ist nun aber, dass diese Möglichkeiten der ›Regelverletzung‹ nicht tatsächlich als eine Art von Dialektik fungieren; der *cheatcode* ist kein Außerkraftsetzen der Regel, sondern eine im Spielcode immanent vorhandene Möglichkeit des Spieles, innerhalb seines prädisponierten Rahmens zu bleiben. Wer über die Eingabe einer im Internet aufgefundenen Tastenkombination seiner Spielfigur Unsterblichkeit, unbegrenzten Waffenzugriff, alternative Wege oder unendliche Ressourcen verschafft, nutzt dezidiert im Spiel selbst mitprogrammierte Optionen aus und aktiviert weitere Handlungs bäume innerhalb eines rigiden Codes.◀35 Die eigentliche Regelverletzung führt jedoch eher zum vollständigen Absturz des Spieles oder zur Zerstörung der Software. Der (verschleierte) Text-Code des Spieles jedoch ist unhintergebar. *Die institutionalisierte Bereitstellung von vorgeblichen Regelverstoßmöglichkeiten ist eine zweite Verschleierung von technischen und vor allem apparativen Ideologemen.*

Einschränkend muss hier allerdings darauf verweisen werden, dass es durchaus Möglichkeiten gibt, sich innerhalb von Spielen ›regelbrechend‹ zu verhalten. Die Freiheitsgrade aktueller *state-of-the-art* Spiele ermöglichen dabei durchaus ein ›aneignendes Medienverhalten‹, so genannte »opposed readings« (vgl. dazu Hall 1989) der vorgegebenen Spielreglementierung darstellen (Kapitel 7 wird sich dieser Frage nochmals vertiefend annehmen). So bieten die immer ›größeren‹ simulierten Räume von Shootern, Rennspielen und *survival games* immer stärker die Möglichkeit, ein nicht im Sinne des *gameplays* intendiertes Verweilen und Explorieren dieser Räume vorzunehmen, also fast im Benjamin'schen Sinne zum *Flaneur* zu werden. Die *trickjumping*-Szene veranstaltet in bestimmten Spielen und Spiellevels choreografierte und ›tänzerisch‹ anmutende Inszenierungen. Die *machinima*-Szene benutzt die Möglichkeit mancher Spiele zum Aufzeichnen und Speichern eigener Spielzüge oder das *capturen* von Spielsequenzen mit externen Programmen, um innerhalb bestehender Spielszenarien Kurzfilme mit teilweiser grotesker Umcodierung zu inszenieren.

All dies sind Handlungsweisen, die im weitesten Sinne als ›regelungerechtes‹ Benutzen der codierten Szenarien zu gelten haben – allerdings auch nicht zum typischen Spielerverhalten zählen. Und es müsste die Frage erlaubt sein, ob



Abb. 8: Die potentielle Unabgeschlossenheit des Spiels: Jeder errungene Highscore verlangt nach seiner Überbietung

diese Formen ›alternativen‹ Mediengebrauchs nicht auf eine bestimmte Weise ›naturalisierende‹ Formen des Mediengebrauchs darstellen, die genauso an der Naturalisierung der Rechner über das Spiel mitarbeiten. Denn das ›lustvolle‹ Gebrauchen der Spiele zu alternativen Bedeutungsproduktionen ist nicht zuletzt auch wiederum ein Gebrauchen der ideologischen Techniken zu ihren eigenen Bedingungen: Keine dieser Handlungsweisen intendiert das Zerstören, Enteignen oder radikale Politisieren der ideologischen Techniken oder ist in der Lage, die ideologische Form der Rechner grundsätzlich offen zu legen. *Die vorgeblich ›subkulturellen‹ al-*

ternativen Aneignungspraktiken von institutionell vorgegebenen Gebrauchsmustern sind eine dritte Verschleierung von technischen und apparativen Ideologemen.

Als weiteres Beispielfeld könnte hier noch die ›Divergenz des Endes‹ angedeutet werden. Huzinga konturiert das Spiel als genuin endlos; das Spiel wird an pragmatisch definierten Stellen unterbrochen (nämlich durch die vordefinierten Siegbedingungen), aber nicht grundsätzlich beendet. Ein Fußballspiel endet nach 90 Minuten, und die Bundesliga ist mit der Überreichung des Meisterschaftspokals abgeschlossen; die kulturelle Effektivität des Fußballs aber entfaltet sich erst durch seine grundsätzliche Unabgeschlossenheit (vgl. Adelman / Stauff 2003, 111): »nach dem Spiel ist vor dem Spiel«. In eben solcher Weise aber konstruiert auch das Computerspiel seine Definition des Endes durch das Erfüllen vorgegeblicher Siegesbedingungen. Highscore-orientierte Spiele beispielsweise evozieren immer neue Versuche, sich selbst (oder andere) zu übertreffen; Simulationsspiele, die den Rechner selbst als Gegenspieler einsetzen (beispielsweise beim Computerschach), evozieren das immer erneute »Scheitern als Chance«, **436** narrative Spielkonzepte (wie beispielsweise in der SILENT HILL-Reihe (1999-2004)) locken mit der Verheißung alternativer Enden, *jump'n'runs* oder Shooter evozieren das immer erneute Durchspielen von Levels oder dem ganzen Spiel zur Steigerung der eigenen Geschicklichkeit, die im online zur allgemeinen Begutachtung ausgestellten *speed run* **437** ihren Höhepunkt findet. Das Computerspiel lebt also aus der Divergenz einer doppelten Siegbedingung: einerseits das vorgegebene Spielziel zu seiner Beendigung zu erreichen, andererseits aber auch die wiederholte und idealerweise unendliche Aufgeschobenheit der Koppelung an das Spiel als eine Akkomoda-

tion an die Technik. So wird deutlich, dass das Computerspiel aus seiner vorgeblichen Limitation und Normierung dennoch in der Verhandlung mit dem Spieler vor allem Handlungskonzepte über das Begrenzende hinaus produziert. *Die permanente Hinausschiebung einer Finalität des Medienhandelns als unendliche Koppelung an die Technik durch die vorgebliche Aufhebung von Siegbedingungen ist eine vierte Verunsichtbarung von technischen und apparativen Ideologemen.*

Naturalisierungen des symbolischen Systems Spiel

In der Gesamtbetrachtung des medialen Phänomens Computerspiel ist eine Naturalisierungstendenz des ›zugrunde liegenden‹ technischen Systems und »sublimen Objekts« Computer erkennbar, die sich analog zur »Arbeit der Transparenz« (Comolli 1986) ◀38 des ideologischen Systems Kino betrachten lässt. So wie sich dort die dispositiv-technische Anordnung von Projektion, Saal und Leinwand zum ›Fenster zur Welt‹ naturalisiert und den Aufführungscharakter und die »Gemachtheit« des Filmischen verunsichtbart, gerade so agiert auch das Computerspiel an der Verunsichtbarung seiner technischen ›Gemachtheit‹. Damit ist nicht die Ausblendung der Tatsache gemeint, dass wir spielend an einer Maschine handeln. Vielmehr meint diese ›Verunsichtbarung des Gemachten‹, dass jedes Spielen uns das ›Arbeitsgerät‹ Computer vertrauter macht, uns in die Prozessierung von Texten und Bildern als Arbeitsprozess eingewöhnt, unsere Reaktionszeiten und Fingerfertigkeiten an die Maschinen anpasst und uns somit Arbeit und Freizeit ganz im ›produktions-ökonomischen‹ Sinne miteinander versöhnt.

Signifikantester ›Ort‹ einer solchen Versöhnung ist die gemeinsam genutzte Oberfläche des Spiels und des Rechners, die Oberfläche des *grafic user interfaces*, welches in seiner archäologischen wie genealogischen Ausdifferenzierung erheblich zum Verschwinden des ›Maschinellen‹ beigetragen hat, ebenso wie die hybriden und remedialisierten Oberflächen aktueller *state-of-the-art* Spiele. Für Lev Manovich (2001, 214f.) kulminiert die Ausdrucksform des Computers im Interface, dass seiner Meinung nach nur zwei grundsätzliche Prozesse des Computers ›überdeckt‹: den Zugriff auf eine Multimedia-Datenbank oder eine Navigationsmethode durch räumliche Repräsentationen.

Als Spezifikum dieser speziellen Oberflächen (und als Differenzkriterium zu den Oberflächen anderer technischer Interfaces) muss der Handlungsbegriff gelten, der an diese Medien herangetragen wird – oder eben präziser: durch sie evoziert wird. Denn das ›gesteigerte Erfahren‹ der Medienimplemente koppelt



Abb. 9: Das Verschwinden der Maschine: Benutzeroberfläche des unveröffentlichten Betriebssystems *Microsoft Bob*, März 1995

sich maßgeblich an eine Einladung zur Interaktivität (die meist doch nur eine Reaktivität ist) und wird zudem noch durch die Angebote und Verheißungen des Narrativen überformt. Hier gehen dann letztlich auch generelles Handeln am Arbeitsgerät Computer und *pleasure*-orientiertes Spielen am Computerspiel ineinander über (so zumindest die These). Denn es scheint struktur-funktional gleichwertig, ob der Prozess der Überschreibung von Daten auf der Festplatte zu einem ›wirf den Ordner in den Mülleimer‹ überformt wird oder der Prozess der taktilen Geschicklichkeit zu einem ›hüpf mit dem Klemptner über den Pilz‹. Die Frage, ob im Falle des Spiels Narration und Interaktion als zwei gänzlich differente Systemvermittlungsverfahren zu verstehen seien oder ob beide Prozesse aufeinander bezogen und interdependent zu denken seien, stellt sich zumindest unter dieser Perspektive nicht mehr. ◀39

Ich möchte daher vorschlagen, das Spiel auf dem Computer als eine von mehreren möglichen Handlungsformen an einem sublimen Objekt (dem Computer) zu verstehen, eine Handlungsform der ›gesteigerten Erfahrung‹, die dazu angehalten ist, einerseits die Technik, an der gehandelt wird, (teilweise) zu verschleiern, und die andererseits als soziale wie subjektive Praxis auch be-

stimmte Spezifika (die Wunschkonstellationen) sichtbar werden lässt. Gehandelt wird dabei an Konzepten visueller, ›oberflächlicher‹ symbolischer Systeme, die sich im weitesten Sinne als eine Form des ›Textuellen‹ begreifen lassen. Diese stellen Formen dar, die sich diskursiv organisieren und eingebunden sind in dispositive Ordnungsstrukturen. Die Konzeption eines Gegenübers, an dem gehandelt wird, ist somit zwar zunächst als eine Differenzkonstruktion zu begreifen (ich vs. das Spiel / den Rechner), stellt sich aber bei genauerer Betrachtung als eine Form des ausgehandelten und produktiven Handelns dar. Die symbolischen Systeme von Spiel und Rechner sind Formen der medialen Kopplung, die sich maßgeblich über das Aushandeln diskursiver Formationen herstellen. These ist, dass der Spieler den Code des Spiels ›aktivieren‹ muss, um das Spiel spielen zu können – er scheint daher selbst in einem ›präformativen‹ Sinn Erzeuger des Spiels zu sein.

Dieses ›Hervorbringen‹ basiert aber auf einem brüchigen Vertrag: Ähnlich wie die Apparaturtheorie des Kinos von einem idealen Kino ausgeht, das zur Quasi-Halluzination überformt werden kann (ungetrübte Projektion, keine Chipsesser im Kino, kein hell leuchtendes Notausgangzeichen direkt neben der Leinwand etc.), ist die mediale Kopplung an das Computerspiel davon abhängig, dass die technische Limitation, der soziale und räumliche Kontext des Spielenden und die Narration / Interaktion mit der Oberfläche ›ungestört‹ funktioniert. Wir können nur zeitweise ausblenden, dass die Technik zwischen uns und der Quelle der Wahrnehmungsinhalte steht.

»Medien wirken wie Fensterscheiben. Sie werden ihrer Aufgabe umso gerechter, je durchsichtiger sie bleiben, je unauffälliger sie unterhalb der Schwelle unserer Wahrnehmung verharren. Nur im Rauschen, das aber ist in der Störung oder gar im Zusammenbrechen ihres reibungslosen Dienstes, bringt das Medium selbst sich in Erinnerung, die unverzerrte Botschaft hingegen macht das Medium nahezu unsichtbar« (Krämer 1998, 74).

Evokationen und Naturalisierungen scheinen also Hand in Hand zu gehen, sich gegenseitig zu bedingen und sich in einem fragilen Gleichgewicht zu halten. Der Computer als technisches Artefakt und das an ihm handelnde Objekt erzeugen bei gelingender Koppelung – um dies noch einmal zu bündeln – ein Dazwischen, welches sich als Hervorbringung im Sinne des Handlungsbegriffes und im Sinne einer sozialen Praktik verstehen lässt. Somit wendet sich der aktiv konturierte Evokationsbegriff gegen einen eher passiven Gebrauchsbegriff; er betont das Handeln als Alltagspraktik gegen eine Konzeption des aus seinem reinen Alltagshandeln herausgehobenen rezipierenden Subjekts. Begrenzt ist dieser Handlungsbegriff des aktiven Gebrauchs nur dadurch, dass aus diesem Gebrauch weniger ›Freiheitsgrade‹ und ›alternative, taktische Handlungsop-

Spangenberg (1991) definiert die »mediale Koppelung« als eine Form der Wahrnehmung in einem komplexen Sinnzusammenhang, der sich essentiell von bisherigen Kommunikationssituationen (Theater, Kino, Unterhaltung, etc.) unterscheidet. Diese den neuen Medien zugeschriebene Form der Koppelung konturiert sich durch ein gebrochenes System von Eigen- und Fremderfahrung, von Sinnes- und Körperwahrnehmung, die eine Konstitution von »Wirklichkeit« komplex und schwierig werden lassen. Nicht nur, dass die Dimensionen des Wahrnehmbaren (Raum, Zeit, etc.) ausgedehnt werden, es kommt in der medialen Koppelung zusätzlich auch zu Sinnbildungseffekten auf einer vorseman-

tischen Ebene.

tionen« entstehen, sondern dass die Aktivität des Mediennutzers zunächst und vorrangig dazu da ist, die Effektivität von Spiel (und zweitrangig die des Computers selbst) zu garantieren. Die Evokationen beziehen sich auf die Naturalisierung eines zutiefst limitierten und prädisponierten medientechnischen Verbundes, welcher ohne diese Naturalisierung nicht effektiv wäre. Analytisch aber lässt sich aus den Evokationen des Spiels herauslesen, was der Spieler sich von der zugrunde liegenden Technik wünscht. *Der theoretisch-analytische Mehrwert des Computerspiels liegt also darin, dass sich an der naturalisierenden Herstellung der Effektivität des sublimen Objekts ablesen lässt, was zu seiner Existenzbedingung gesellschaftlich und subjektiv »nötig« ist.* Hier schließt eine »ideologiekritische Spiele-Wissenschaft« eng an das

Verfahren der Analyse von Wunschkonstellationen und der Hinterfragung von Praktiken der Herstellung von naturalisierenden Augenscheinlichkeiten und Evidenzen des Computers an. Es geht mir darum, die vorgebliche Transparenz des Interfaces dahingehend zu hinterfragen, indem ich den Computer als bedeutungsproduktives soziotechnisches System interpretieren möchte. Die Frage nach dem Gebrauch des Mediensystems ist dabei also weniger eine Frage nach dem *Handeln am*, sondern eine Frage nach dem Erzeugen, Produzieren und *Verhandeln von* immanent im Mediensystem vorhandenen kulturellen, sozialen und subjektiven Bedeutungselementen. Im Handeln am Computerspiel materialisiert sich nichts anderes als das »Unterbewusste« von Diskurs und Subjekt.

Schließen wir den Kreis der Argumentation und kehren noch einmal zu Edgar Allan Poe und dem Schach-Türken zurück. In meiner Lesweise des Poe'schen Artikels verstehe ich den Wunsch nach der perfekten Maschine dahingehend, ein Verlangen zu artikulieren, dem eigenen deduktiven Verstand einen ebenbürtigen Gegner in Form einer alle Spiele gewinnenden, »von sich aus funktionierenden Maschine« gegenüber zu stellen. Die Maschine – in ihrer Gemachtheit, als *technē* – provoziert die Überlegenheit des menschlichen Intellekts.

Der IBM-Rechner *Deep Blue* gewann am Sonntag, den 11. Mai 1997 den Wettkampf gegen den Schachweltmeister Gari Kasparow. Damit erfüllte sich der geheime Wunsch von der intellektuellen Omnipotenz der Maschine, der sich vom Kempelen'schen Automaten über die Phantasien de la Mettries bis hin zu

Turings Idee der potentiellen Ununterscheidbarkeit von Mensch und Maschine zieht. *Deep Blue* war dabei zwar in der Lage, den amtierenden Großmeister zu schlagen, benötigte aber einen menschlichen Sekundanten zur Auswahl der relevanten Züge – und nicht zuletzt auch deshalb, um die Figuren auf dem Brett zu ziehen. Im gleichen Moment, in dem sich also eine Wunschkonstellation erfüllt, wird gleichzeitig ihre Brüchigkeit deutlicher. Mit *Deep Blue* scheint die ›entmenschte‹ Maschine knapp 230 Jahre nach dem Kempelen’schen Türken endlich in der Lage, »jedwedem Gegen-Spieler zu schlagen« – Die Figuren ›von sich aus‹ zu greifen und zu führen wie der Türke gelingt ihr jedoch immer noch nicht.



Abb. 10: IBM's »Deep Blue« schlägt Gari Kasparow

DIE NATÜRLICHKEIT DES SPIELS: RAUMFETISCHISMUS

Wie verunsichtbart sich das Spiel als etwas ›Künstliches‹ und ›Gemachtes‹? Wie tarnt es seine Hergestelltheit und Manufakturiertheit, um als ein sinnlicher, unmittelbarer und in Teilen als natürlich angenommener Teil unserer Kultur zur Wirkung zu kommen? Inwieweit ist dieses ›Natürlich-Werden‹ ein Effekt, der ›nur‹ der sozialen, ökonomischen oder medialen Funktionalität des Spiels geschuldet ist? Oder tarnt sich in diesem ›Natürlich-Werden‹ auch ein Bestand an Werten, Ideologien oder Politiken, die ihre Tragweite umso besser entfalten, je unsichtbarer sie verbleiben? Sochen Fragen werden nicht nur an das Computerspiel gestellt. Es sind Fragen, die jedem Medium gelten. Innerhalb der Auseinandersetzung mit Naturalisierungen ist es die *Apparatusdebatte* der französischen Kinotheorie der 70er Jahre, die als Referenztheorem hernagezogen werden kann. Innerhalb dieser Debatte (die in Kapitel 6 nochmals vertiefend für die hier angestoßene Diskussion aufgerollt werden soll) ist es vor allem die Konstruktion des filmischen Raums, die immer wieder als Beispiel für die Konzeption eines ideologischen und gleichsam naturalisierten Konzepts befragt wird. Insofern scheint es auch ein guter Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit dem Computerspiel, ebenso nach dessen Konzeption eines medialen Raums zu fragen und – gleichsam den Entfaltungen der Apparatusdebatte folgend – nach den innewohnenden ideologischen Effekten zu suchen.

Alle Medien haben bzw. evozieren Räume und Raumanmutungen – dies gilt ebenso und vor allem für Computerspiele. Der Raum ist aber nicht nur deswegen ein gutes Beispiel zur Exploration des diskursiven Gemenges von Transpanzen und Verschleierungen, weil eine Vergleichbarkeit unterschiedlicher Mediensorten über eine gemeinsam geteilte Kategorie möglich scheint. Der Raum ist auch deswegen ein guter Ausgangspunkt, weil er (wie die Zeit) eine der basalen Ordnungskategorien darstellt, die unserer Gesellschaft (wie auch deren Medien) innewohnt. Raum strukturiert auf verschiedenste Weise die Konzeption einer Subjekt-Welt-Korrelation; sei es in der direkten Erfahrung, sei es als mediale Konstruktion. Gleichzeitig ist das *A priori des Raums*, eine der

basalen Kategorien der Unmittelbarkeit und Unhinterfragbarkeit. Und nicht zuletzt ist als Spezifikum des Computerspiels geradezu von einem ›fetischistischen‹ Umgang mit dem Raum auszugehen: Wie kaum ein anderes Medienimplement feiert das Computerspiel den Raum und die Raumanmutung. Was also sind die Räume des Computerspiels?

Die Produktion von Räumen durch und im Spiel

Eine Perspektive auf die Topografien, Anordnungen und Räume, die das Computerspiel hervorbringt, liefert das Spiel-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 Überkapazitäten der Atari-Spiele E.T. (1982) u. a. wurden in dieses ›Grab‹ entsorgt (Lischka 2002, 53). Durch ihr ›Begräbnis‹ sind diese Spiele so zu einer tatsächlichen Einschreibung in den Raum geworden, einem topografischen und kulturhistorischen Artefakt, das seiner zukünftigen archäologischen Behandlung harrt. Die Frage nach den Räumen des Computerspiels aber aus einer Perspektive deren Materialität zu beantworten zielt aber ganz offensichtlich am Wesentlichen vorbei. Denn jenseits eines artefaktischen Zugriffs auf die Topografie des Spiels sind es vor allem die ›immateriellen‹ Räume der Monitore und Datenbanken, die hier zur Verhandlung stehen.

Die Frage, in welchem Zusammenhang rechnerbasierte Spiele und Räume stehen, erfordert ein Nachdenken über den Charakter der grafischen Oberflächen und Raumanmutungen. Der Begriff der ›Raumanmutung‹ soll im Folgenden für in der Handlung konzeptualisierte Raumvorstellungen jenseits physischer oder eindeutig referenzieller Räume verwandt werden. Spiele sind offensichtlich dominiert von Karten, Labyrinthen, klaustrophobischen Innenräumen, subjektiven Flugerfahrungen oder zum Flanieren einladenden, weit ausufernden Landschaften. Das Spiel benutzt den Raum als zentrales Moment seiner Narration und seiner Funktionalität. Schon ein kurzer Blick auf die Genreausdifferenzierung 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 un-



Abb. 11: Durchmessener Raum – SILENT HILL 5 (2007), Abb. 12: Angeeigneter Raum – HALO 2001),
 Abb. 13: Beherrschter Raum – AGE OF EMPIRES III (2005), Abb. 14: Zentralperspektivisch organi-
 sierter Raum – NEED FOR SPEED: MOST WANTED (2005) (Im Uhrzeigersinn)

bekanntes »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 verschränkte Räume 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 ist für den Spieler dann nicht nur ein Akt der Aneignung, sondern auch der Bewahrung. ⁴⁰ Für Matthias Mertens (2007) stellt die chronotopische ⁴¹ Form des Shooters eine der Grundparadigmen der Raumkonstitution von Computerspielen dar:

»Die Grundstruktur dieses Chronotopos ist seit DOOM 1993 [...] daß ein Raum Agenten ausschickt, um sich gegen seine Durchquerung zu wehren. Variationen der Raumerzählung kann es aber nur geben, wenn der Raum verändert wird, wenn am Topos des Chronotopos gedreht wird. Oder, besser, wenn der Raum nicht mehr Gegner ausschickt, um uns herauszudrängen, sondern

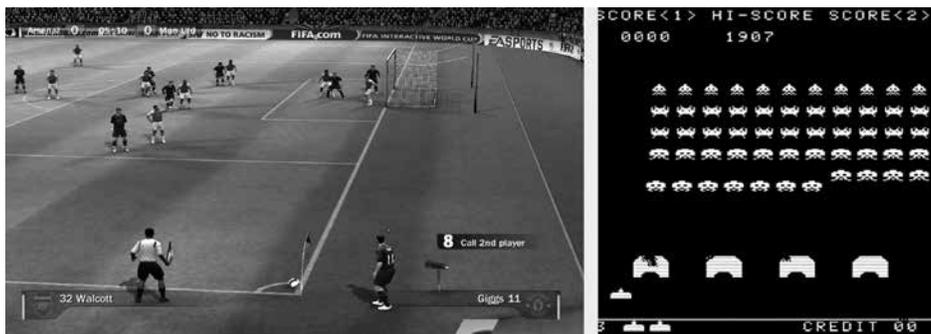


Abb. 15: Raum als Spielfeld – FIFA SOCCER 2008

Abb. 16: Off-Raum – SPACE INVADERS (1978)

sich uns so anpaßt, daß wir gefügig werden und unmerklich selbst zu Agenten werden, die dafür sorgen, daß mit dem Game Over der Zauberkreis durchbrochen ist« (ebd., 50).

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, ganz im militärischen und geopolitischen Sinne der Befreiung des besetzten (auch politischen und ökonomischen) Raums, als ein ›Kampf um Raum‹ zu verstehen,.

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 MEYERS GETTYSBURG* (1997)), sondern auch in ökonomischen Simulationen von Städten (bspw. *SIMCITY* (1989)) und Industrien (bspw. *SID MEYERS RAILROAD TYCOON* (1990)). Hier muss Raum erforscht, angeeignet, beherrscht, diszipliniert und verwaltet werden – und vor allem durch permanentes Scrollen sichtbar bleiben. In machen Spielen muss er zunächst überhaupt erst sichtbar gemacht werden: Erst die eigene Präsenz in einem Raum macht diesen sichtbar, lüftet den undurchdringlichen ›fog of war‹.

Aber auch andere Spielkonzepte und -genres bedienen sich zur Herstellung ihrer ludischen und narrativen Funktionalität unterschiedlicher Raumkonzepte, ohne dass der Raum als Struktur- oder Gestaltungs-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



Abb. 17: Der Ort des Spielens: Spielhalle

Eroberung der besten Ausgangsposition für den Avatar (TEKKEN (1995)), frühe Jump'n'Runs mit *side-scrolling* deklinieren eine merkwürdige Umkehrung in Form eines stillstehenden Avatars an dem sich der Raum vorbeibewegt (bspw. SUPER MARIO BROS. (1983)) – und so gut wie jedes Spiel definiert zumindest ein räumliches *off*.⁴² das zwar nur selten befragt, aber immer vorhanden ist: Wo kommen die Steine bei TETRIS (1986) eigentlich her, wo ist der geheimnisvolle Ursprung der Aliens in SPACE INVADERS (1978)?⁴³

Darüber hinaus eröffnet jedes Spiel natürlich eine »Bilokation« (Huhtamo 2007, 40), also eine

Erfahrungsform, in der der Spieler einerseits am Ort des Spielmediums ist und andererseits in eine narrativ-funktionale und kommunikative Spielwelt eintritt. Aber auch andere ›soziale Räume‹ werden durch das Spiel generiert – urbane Topografien, die dem Spiel vorbehalten sind: Arcades und Spielhallen.⁴⁴ Ebenso eröffnet das Spiel einen medialen Handlungsraum innerhalb privatfreizeitlicher Rahmung: Der Spieler positioniert sich gegenüber dem Monitor am Schreibtisch oder in der zentralen Achse des Wohnzimmers gegenüber dem Fernseher und der Konsole.⁴⁵ 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 beispielsweise 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.

Medien indes tendieren dazu, selbst ›ortlos‹ zu sein und diesen ›Mangel‹ durch unterschiedlichste Formen der Herstellung, Erzählung und Produktion von Räumen und Raumanmutungen auszugleichen.⁴⁶ 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. Insofern stellt sich die Frage, inwieweit der ›Raumfetischismus‹ des Spiels auch zu

verstehen ist 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‹ staffeln. Zusammengehalten werden diese unterschiedlichen Räume 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 Medien und Medienimplementen. Schon durch Harold Innis' Schriften (ders. 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. Diese neue Räumlichkeit entfaltet sich aber nicht nur auf einer Makroebene, in Form der Globalisierung von Produkt und Kommunikation (vgl. bspw. Appadurai 1988), sondern auch auf einer Mikroebene, beispielsweise im 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 verschiedentliche Beschäfti-

gungen mit Spielen und Medienräumen diese als mimetische, ›zweitrangige‹ oder nachahmende Anordnungen – 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 performativer) 47 und nicht geschiedener) Anmutungen des ›Dabei-Seins‹ dar und nicht des ›Als-Ob‹. Dass eine solch grundsätzliche Teilhabe sich nicht nur auf die Raumkonzeptionen, sondern auf die grundsätzliche Kontur des Spiels im Medium beziehen, ist These dieses Buches – zunächst soll aber im Folgenden weiterhin und exemplarisch nur über die Orte, Topographien und Räume des Spiels verhandelt werden.



Abb. 18: Multiple Raumrepräsentationen –
POPULUS (1989)

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 des Spiels, stellt sich im ›Sichtbaren‹ des Spiels her und ist somit nicht ohne die Praxis denkbar, die diese Sichtbarkeit herstellt, also des Monitors 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 sowie ihres ideologischen Wirkens und ihrer Funktionalität für das Medium. Rechnerbasierte Spiele enthalten ein Übermaß entweder 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. Nach Freud ist der Fetisch charakterisiert als unbelebtes 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, 252 ff).

In der marxistischen Terminologie bezeichnet demgegenüber 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 Marx'schen 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 sei:

»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, Kapital I, 86).

Wenn ich nunmehr die Räume des rechnerbasierten Spiels als Fetische bezeichne, dann in der eben skizzierten doppelten Verwendung. Denn einerseits verweisen die Topografien des Spiels auf etwas, was »dem Medium« fehlt: eine tatsächliche Orthaftigkeit. 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 Subjekts sowie aus symbolischen Konventionalisierungen 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 »schmerzlich 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 Marx'schen Ökonomie würde die Überformung des Spiels als Ware darauf verweisen, dass dem Spiel bestimmte unveräußerliche Attribute

zugeschrieben werden, die ihnen ›naturgesetzlich‹ innezuwohnen scheinen. Dies wäre eine Perspektive, innerhalb derer den Räumen des Spiels (als einem dieser Attribute) eine Funktionalität zugeschrieben wird, die der strukturellen Logik der Medien zuzuordnen ist. Die Räume des Spiels sind in einer solchen Betrachtungsweise dann ›nur‹ codierte und errechnete, fiktionale, nicht-performative, entreferentialisierte und immaterielle Raumanmutungen ohne jede Verbindung zur Welt. Sie wären insofern als Fetisch zu betrachten, als ihnen eine grundsätzliche ›Nur-Medialität‹ zugeschrieben würde, die dann entweder von einer Wirkungslosigkeit dieser Räume (da Medien der Interaktion mit der realen Handlungswelt per se ohnmächtig seien) oder aber von einer Wirkung als narrativem Text ausginge (da Medien wirkmächtige Angebote zur Übernahme von Werten darstellen). Der sich so speisende Fetischcharakter des Raumes als Medienraum verstellt aber meines Erachtens eine Sichtweise auf den Spielraum als einem 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 eine Seite wäre die Arbeit des Subjekts an der Sicherstellung des Funktionierens des Mediums durch aktive Ausblendung und die Kompensation der faktisch erlebten Mängel des Mediums – es besitzt keine ›echten‹ Räume. Die andere Seite wäre 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‹. Auf eine bestimmte Weise können die Räume des Spiels also auch als *Idealisierungen* verstanden werden. Idealisierung darf hierbei nicht als eine Form der Abstraktion verstanden werden, sondern soll eher im Sinne einer Überhöhung (eben einer Fetischisierung) verstanden werden. In einer solchen Betrachtungsweise gerät die Oberfläche, also das sichtbare ›Bild‹ des Spielraums, ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

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 (*grafic user interface* = GUI) aus. Wenn das Spiel als ein Medienimplement gelesen wird, ist hier das entscheidende Argu-

ment für eine medienbezogene Analyse der Spielräume aufgerufen: Das Spiel und der Computer teilen sich die visuelle Repräsentation, und beide zielen auf ihrer Interface-Ebene auf eine idealisierte Darstellung ab. Vier farbig abgehobene Kreise markieren bei MENSCH-ÄRGERE-DICH-NICHT die Sicherheit des eigenen Heimes und ein kleines Eimerchen mit einem Grüne-Punk-Logo markiert im Betriebssystem WindowsXP das reversible Löschen von Dateien.

Eine grafische Benutzerschnittstelle ist eine Softwarekomponente, die einem Computernutzer die Interaktion mit der Maschine über grafische, metaphorische Objekte (Desktop, Ordner, Papierkorb, Menü) mittels eines Interface (Maus, Tastatur, Joystick, Controller) erlaubt.◀48 Mithilfe dieses technologischen Konstrukts einer Oberfläche, die sich ›über‹ die Maschine legt und einer aus graphischer und haptischer Ansprache bestehendem Interface stiftet der Rechner eine Form der Transparenz oder Naturalisierung seiner komplexen und codebasierten Architektur.

»In the 1980s, most computer users who spoke of transparency were referring to a transparency analogous to that of traditional machines, an ability to ›open the hood‹ and poke around. But when, in the mid 1980s; Macintosh computer users began to talk about transparency, they were talking about seeing their documents and programs represented by attractive and easy-to-interpret icons« (Turkle 2005, 268).

»GUIs benutzen [...] Metaphern, um das Arbeiten mit dem Computer einfacher zu machen, aber es sind schlechte Metaphern. Ihre Anwendung zu erlernen ist im Wesentlichen ein Wortspiel, ein Prozess, in dem man neue Definitionen von Wörtern wie ›Fenster‹, ›Dokument‹ und ›sichern‹ lernt, die sich von den alten unterscheiden, ja ihnen in vielen Fällen nahezu diametral entgegenstehen« (Stephenson 2002, 83).

Das Grafische von Software und Spiel ist somit eine Form der sekundären Signifikation, die die ›darunter liegende‹ Ebene von Algorithmus und Code zu einem »wahrnehmungsnahen« Zeichensystem überformt (Sachs-Hombach 2003, 73ff) und das Entstehen funktionaler Narrative (›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. Diese effektive Überformung des symbolischen und arbiträren Codesystems als Bild hat aber weitreichende Konsequenzen. Der Computer wird – wie in Kapitel 1 schon angedeutet – als Mittel und Weg verstanden, die ›Sprache zu externalisieren‹, sie ihrer Mehrdeutigkeit

zu entledigen, sie nicht länger als Text lesen zu müssen. Die ›oberflächliche‹ multimediale Bildlichkeit des Rechners ist dabei diesem Wunsch der Austreibung von Sprache, Zahl und Schrift geschuldet. So behaupten die GUI-Bilder und Metaphern des Computers zunächst gerade durch die Aufgabe der Referenz eine ›bessere‹, weil unmittelbarere Bezüglichkeit zur Welt. Die Arbitrarität der Sprache wird umgangen durch den Rückgriff auf das technische Bild (s. dazu auch vertiefend Kapitel 6). Es entsteht das Versprechen einer Welt, die sich gerade aus der ›neuen‹, ›künstlichen‹ und vor allem immer erkennbaren Oberfläche der Bilder speist. An den Bildern des Interface 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‹ werden.

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‹ (vgl. Elsner / Müller 1988), die als Konzept beispielsweise das frühe Fernsehen bestimmt, kann hier in Variation noch einmal aufgerufen werden. Grundsätzlich stammt die Fenstermetapher allerdings aus der Apparatusdebatte des Kinos, in der sie die Konstruktion der Unsichtbarkeit innerhalb des Rezeptionsvorgangs vorrangig der (zweidimensionalen) Leinwand, im Weiteren aber auch die Ausblendung des gesamten Produktionszusammenhangs der ›Maschinerie‹ und Ökonomie des Kinos bezeichnet. Von der Fenstermetapher wäre das Konzept der ›Immersion‹ (zunächst sehr vereinfachend mit dem Effekt des ›Hineingezogen-Werdens‹ zu bezeichnen) abzugrenzen. Immersion wäre in diesem Zusammenhang wohl eher als eine ›Tür zur Welt‹ zu bezeichnen (vertiefend zum Begriff der Immersion vgl. Kap. 4).

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 von Raum. Der Rand des Bildes (hergestellt durch den Monitor) bezeichnet nun nicht länger mehr die Ränder der Narration, sondern eröffnet ein Handlungs-off. Die Bilder und Räume aktueller Spiele öffnen sich zum Spieler hin, schaf-

fen einen Raum der (idealen) Perspektive, um genau die Mängel der Ränder zu kompensieren. 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 scheint die ›Unsichtbarkeit‹ des technischen Apparats auf das Bild selbst erweitert zu werden. Wenn aber Oberfläche und Technik im Spiel verschwinden: Was ist dann noch ›materiell anwesend‹?

Dieses Verschwinden ist aber keineswegs als eine Suspension des Materiellen zugunsten eines hyperrealen oder simulatorischen Weltentwurfs zu verstehen. Der Raum der Welt gibt sich nicht zugunsten seiner Modellation auf – er kehrt vielmehr an anderer Stelle wieder. Er taucht beispielweise in einer rigiden Zuweisung von Subjektpositionen innerhalb des Digitalen wieder auf. Das ›Du-bist-Hier‹ der analogen Orientierungskarte wird ersetzt durch eine radikale und eindeutige Adressierbarkeit des Subjekts im Raumentwurf des Digitalen.

Die Herstellung von Adressen ist ein gewichtiges Charakteristikum von elektronischen und ›virtuellen‹ Medienetzen, die entgegen der Entkörperlichung und Flüchtigkeit von Diskursen die Materialität und Verankerung von Kommunikation sicherstellt (vgl. Stichweh 2001). Adressen stellen innerhalb komplexer Relationen von Medienverbänden Distinktionen und Topografien her, welche konstitutiv für Ordnungsstrukturen sind (Schäffner 2001, 82 ff). Mit der Frage nach der Adressierung des spielenden Subjekts durch das Spiel ist 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. Diese Setzungen müssen auf die medialen Implikationen einerseits, aber auch auf die anhängigen ›Phänomene‹ im genealogischen und archäologischen Sinne bezogen werden, was hier allerdings nur mehr in Andeutungen geschehen kann. Im Fokus steht eher die Frage, wie Spiele Räume generieren, die einerseits mit dem Technischen (beispielsweise den grafischen Oberflächen) gekoppelt sind, andererseits aber auch dem Konzept des Ludischen zuzuschlagen sind und die damit Adressen generieren, die 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 soll im nächsten Schritt auf die subjektive Aneignung der Räume übergegangen wer-

den. Verstehen wir die 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 lassen und nicht zu ›gelesenen‹ Räumen abqualifiziert.

Zweite Ebene: Soziale Räume

Mit der oben angedeuteten Fetischisierung von Raum als Mittel der Kompensation fehlender Orthafteigkeit 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 mediale und kommunikative Effekte entfalten. Unter dieser Perspektive kann von zwei signifikanten Momenten ausgegangen werden, die solche übergreifenden Effekte produzieren. Einerseits sind dies die evokativen Effekte des Spiels selbst, die in Form von netzbasierten, oder pervasiven Spielen technisch basiert in den urbanen und

sozialen Raum hineingreifen. Dieser Aspekt soll zunächst noch zurückgestellt und als dritte Ebene der diskursiven Räume thematisiert werden. Zunächst sind hier Effekte zu benennen, die als aneignende und rezeptive Subjekt-Effekte charakterisiert werden können.

Wenn wir den Diskursen der Topografie des Spiels über dessen Repräsentationen hinaus weiter folgen wollen, so können wir dieses ›Jenseits‹ des Raumes nicht nur als eines des Dispositivs (s. nebenstehendem Textkasten) verstehen, sondern auch als ein erweitertes Jenseits, eines, das über das Spiel innerhalb des Mediums hinaus auch das spielende Subjekt (und in Folge auch die Subjektgemeinschaft) 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 (s. dazu vor allem Kapitel 3) zu vollziehen, und andererseits, Erfahrungen zu machen. Für unser Nachdenken bedeu-

Im Rahmen der kritischen Diskurstheorie stellen Diskurse keine eigenständig und unabhängig existierenden Phänomene dar. Diskurse »bilden Elemente von und sind die Voraussetzung für die Existenz von so genannten Dispositiven«; folgend sind die Dispositive als der prozessierende Zusammenhang von Wissen, welches in Sprechen, Denken, Tun und Vergegenständlichung eingeschlossen sind anzunehmen (vgl. Jäger 2004, 22–23). 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, ist im Weiteren ebenso zu überprüfen, wie die bereits gestellte Frage nach dem Charakter des Spiels als sublimem Objekt (vgl. Kapitel Eins).

tet 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, 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 Bühler'schen »Ich-jetzt-hier-Origo« **49**).

»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)

Die Adresse weist dem spielenden Subjekt einerseits einen Ort innerhalb der Topografie des Spiels zu, 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 Karten sind im Rahmen der Kognitionspsychologie Orientierungstechniken des Subjekts in der realen Umwelt. Die alltägliche Orientierung des Subjekts im ihm umgebenden Raum lässt sich mit Hilfe mentaler Modellierungen erklären. Roger M. Downs und David Stea (1982) **50** 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., 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., 23; Herv. im Orig.).

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 Engramme.◀51 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 (ebd., 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.◀52 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, 107).



Abb. 19: Karte-Modus in Doom (1993)

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 ›Aneignung-als-Produktion‹ beschrieben werden kann. Die schon erwähnte Bühler´sche 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.◀⁵³

Rechnerbasierte Spiele verlangen ihren Spielern oftmals die Etablierung hoch-funktionaler mentaler Karten ab – schlicht aus dem Grunde, dass die Orientierung und das Finden des Weges in unübersichtlichen, labyrinthischen und verschachtelten Räumen zu vielen Spielkonzepten substantiell dazu gehört. Der beispielsweise im Genreklassiker Doom (1993) aufrufbare Karten-Modus (vgl. Abb. 19) ist ein Spielimplement, das diesen Prozess des Findens von Wegen und des 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 erahnen. Der Karten-Modus kann vom Spieler auch benutzt werden, um Prognosen über potentielle Wege zu erstellen oder verborgene Räume auf-

zuspüren. Ebenso wird er aber auch in der Karte sichtbare Räume mit dort Erlebtem oder Sichtbarem verbinden. 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 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 diesen Raumdarbietungen 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. Diese Sichtweise ist aber (abstrahiert) auch der Schlüssel zu einer *postmodern geography* und dem *spatial turn*, also theoretischen Konzepten, die die Produziertheit von Raum aus dem subjektiven Kartieren hin zu einem intersubjektiven Kartieren erweitern. Paradigmatisch ist hierfür Frederic Jamesons (1991) Verständnis der kognitiven Karten. Dieser versteht kognitive Kartierungen als Reaktion des Subjekts auf die zunehmende ›Unabbildbarkeit‹ eines medialisierten, ökonomisierten und postnationalen Raumes. Als Reaktion auf diesen Verlust schlägt Jameson eine politische Ästhetik vor, in deren Mittelpunkt eine kognitive Kartografie (ders. 1992) als Ordnungs- und Orientierungsmuster steht.

Im Rückgriff auf die Spielanthropologien Huizingas (1994) oder Callois' (1982), die das Spiel jeweils zu einer Komponente sinnstiftender kultureller und subjektiver Tätigkeit erheben, wäre zu fragen, welche dezidierten anthropologischen Konstanten im Handeln (möglicherweise im Sinne der Ästhetik Jamesons) an Spielräumen aufgerufen werden. Diese Frage kann und soll an dieser Stelle noch nicht beantwortet werden, da sie erkennbar über die eigentliche Frage nach den Räumen des Spiels hinaus zielt. Es ist damit aber zumindest an dieser Stelle schon erahnbar, warum die Beschäftigung mit den Spieltopogra-

phien dazu dienlich ist, eine generelle Diskussion über die Wirkungen und Evolutionen des Spiels zu eröffnen.

Kehren wir zu den Karten im Kopf zurück. Das Bewegen und Explorieren, also das Aneignen von Raum durch ein raumzeitliches Voranschreiten, darf nicht nur als Dynamik innerhalb eines ›Containerraums‹ des Spiels verstanden werden, sondern als eine anthropologische Konstante, die immer auch auf eine Koppelung der Spieltopographie mit einem übergreifenden Wissenskomplex verweist. **54** Wer in Doom verharrt, sich nicht bewegt, wird weder handeln können 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 (1988) 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 [...]« (ebd., 182).

Auch André Leroi-Gourhan (1988, 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 Denkungsweisen zu einem produktiven und sinnstiftenden Moment des Subjekts und der Kultur.

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



Abb. 20: Jogging in the city – moderner Flâneur in GTA: LIBERTY CITY STORIES (2005/06)

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 darum gehen, welches soziale und diskursive

Wissen sich in Spielräumen mit einschreibt.

Aktuelle ›photorealistische‹ Spiele wie GTA: LIBERTY CITY STORIES (2005/2006), HALO: COMBAT EVOLVED (2001) 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 Flâneur in der Topografie des Spiels zu machen. 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) durchmessen 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 beispielsweise das von GTA hat dieses Handeln und Bewegen im Raum jenseits der eigentlichen Spielaufgabe zum fast schon selbstständigen Prinzip erhoben. Der Spieler bewegt sich hier – im de Certeau'schen 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‹⁴⁵⁵) 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«⁴⁵⁶ 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 ausfindig 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, 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 ›real-weltlicher‹ Aspekt, sondern auch in rechner- wie brettbasierten Spielen beobachtbar. In fiktiven narrativen Karten (beispielsweise der kartographischen Phantasien J.R.R. Tolkiens (Wood 1992, 29) oder in Labyrinthen oder Puzzles (Downs / Stea 1982, 342 ff.)) 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 Subjekteffekt 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 ›Raumaufschreibungen‹ mit eintragen. Was wird in das narrative System der Karten inskribiert, nach welchen Überlegungen organisiert sich die inhaltliche Darstellung der Landschaft in den Spieltopografien? Auch hier kann nur die Frage aufgeworfen werden, nicht aber deren (an dieser Stelle nur begrenzt mögliche) Beantwortung.

Der Ansatz, die Spieltopografien als ›Proberäume‹ für ein Handeln an ›Landschaftsvertextung‹ zu begreifen, eröffnet eine Perspektive, das Prophan-

deln 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 Technizität und Oberflächenstruktur hinausgehen. Es deutet sich hier an, worüber im nächsten Kapitel nochmal vertiefend reflektiert werden soll: den Status des Probehandelns. Diese Handlungsform, die dem Medialen innewohnt, scheint sich zunächst dadurch auszuzeichnen und zu definieren, dass einem Handeln an Zeichen keine irreversiblen und materiellen Konsequenzen nachfolgen. Wenn nun aber Erkenntnis und Wissen unabdingbar an Zeichen und Zeichenzirkulation gekoppelt sind, und Zeichen in unserer Welt vorrangig über (technische Massen-) Medien transportiert werden, dann wäre die Position eines konsequenzenlosen Probehandelns in Frage zu stellen, da doch jede Erkenntnis und jedes Wissen per se zu (subjektiven wie gemeinschaftlichen) Handlungen führen muss. Insofern sind die Topografien des Spiels mithin nicht allein durch die sichtbaren Oberflächen und die anhängigen mentalen und rezeptiven Konzeptualisierungen begreifbar. Vielmehr ist zu fragen, inwieweit sie abhängig, verschränkt und gegebenenfalls auch verstärkend zu generellen Wissenskonzepten des Raumes einer Gesellschaft zu verstehen sind. Spiele zeigen nicht nur Raum, erfordern eine mentale Umsetzung des Raumes, um diesen funktional aufschließbar zu machen sondern sie stiften selbst Räume – 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 MMORPG) oder der Online-Funktion vieler aktueller Spiele, den Gegenspieler Computer durch einen menschlichen Gegenspieler zu ersetzen) entsteht eine Ebene der Konzeptualisierung virtuellen 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, 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 durch die Summe ihrer einzelnen Mitglieder die Öffentlichkeit des Ereignisses – 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, 26). So verstanden wird durch die Etablierung medialer Räume im Akt des kommunikativen Netzspiels ein Ritual der Schaffung einer »Quasi-Demokratie des intimen Zugangs« (Chaney 1986, 121) wichtig.

Versteht man die Topografie des Spiels als einen sozialen Raum innerhalb der Mediengesellschaft, lassen sich Spielräume als politische und ideologische Räume begreifen. In den ambivalenten Räumen zwischen Wohnzimmer und Welt ist ›Platz‹ 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 erfolgter Online-Registrierung durchläuft der Spieler zunächst eine an der Grundausbildung der US-Army orientierte *trainee*-Phase, um dann Kampf-Missionen beispielsweise 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. das Konzept des Spiels ist es nicht durch eine Überformung des Raumes ›Irak‹ oder ›Afghanistan‹ diese zu einer geopolitisch ›handhabbaren‹ und gegebenenfalls via Neustart letztlich doch zu ›befreienden Zone‹



Abb. 21: AMERICA'S ARMY (2002) – Schulung von Avatar und Spieler

zu überformend. Vielmehr geht es AMERICA'S ARMY um eine Transzendierung des medialen und des realpolitischen Raumes in eine Art von entmaterialisierter Geschichte, die spielbar und ist und mit einem auf ihre Zielgruppe zugeschnittenem Wahrheitswert aufwartet. Kaum verwunderlich also, dass es eine Reihe von ähnlichen Produkten gibt. Angefangen von der durch Janes Combat Simulations entwickelten Kampfbombersimulator ISRAELI AIRFORCE (2001) über das Konzept PLAY THE NEWS (a.k.a KUMA / WARS (2004)), in der die Verhaftung von Saddam Hussein und dessen Söhnen nachgespielt werden kann, bis hin zu den Gegenentwurf der SPECIAL FORCE der libanesischen Hisbollah (2003) und dem Intifada-Rollenspiel UNDER THE ASHES (2001). Es geht diesem Spielprinzip darum, den virtuellen Raum des Netzes und des Spiels zu (re)politisieren, 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.

Die Räume des Spiels sind also aufgeladen, sie sind Räume der ›Schulung‹ an und in den Diskursen. 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 Verbindung. Auch Disneyland, auf den ersten Blick eine komplett künstliche und idealisierte Welt, ist mit der ›wirklichen‹ Welt verbunden: Es ist ein realer Ort, dessen Gestaltung an realen Vorbildern ausgerichtet 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, 23).

An dieser Stelle wäre eine Vertiefung möglich, die nicht zuletzt die Frage nach dem Charakter dieses Zirkelschlusses weiter auffächern könnte. Es läge nahe, an dieser Stelle beispielsweise über den hyperrealen Charakter von Orten (des Spiels oder im Erfahrungsraum) zu reflektieren, über die Bedingungen der Produziertheit von Plätzen, Räumen und Signifikanten. Da die Stoßrichtung dieser Argumentation aber weniger das Themenfeld von *spatial turn* und Simulakrum-Theorie sein soll, sondern vielmehr die Frage nach den Bedingungen des Computerspiels, soll im Zusammenhang mit dem Raumfetischismus des Spiels am Ende dieser Ausführungen lediglich noch einmal die Konstruktion von Realitätsanmutung und einer Erfahrung der *Unmittelbarkeit* (im Sinne des Immersionsbegriffs, wie ihn Kapitel 4 dann vertiefen soll) betont werden.

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. Gleichzeitig gilt aber auch, dass die fetischisierten Räume des Spiels auf unterschiedlichen Ebenen und in der Spannweite von subjektiver Erfahrung bis hin zur intersubjektiven Aushandlung eng verknüpft sind mit der Konstitution der Wirksamkeit des Raums. Und egal, ob dieser *wirksame Raum* als die tatsächliche Topografie, innerhalb derer gespielt wird, angenommen wird, als sozialer Raum, den das Spiel umfasst, oder als politischer Raum der Ideologie – der Raum des Spiels scheint seine Wirksamkeit aus der Herstellung einer als natürlich empfundenen Unmittelbarkeit abzuleiten. In einer Paraphrasie-

rung Bolter / Grusins (2000) könnte man überspitzen, dass die Räume und Topografien des Spiels durch ›immediacy‹ und nicht durch ›hypermediacy‹ charakterisierbar sind.

Diese Ausführungen können sicherlich nur als Anregung für vertiefende Auseinandersetzungen begriffen werden. Vielleicht ist es aber gelungen, ein Verständnis für die vielfältigen und miteinander verschränkten Topografien des Spiels zu entwerfen, das über ein unbekanntes und immer noch nicht archäologisch erfasstes Loch in der Wüste hinausgeht. im Folgenden soll es aber wesentlich mehr um die Unsichtbarkeit und Unmittelbarkeit des Spiels gehen – vor allem eine Unsichtbarkeit, die entsteht, ohne etwas zu vergraben.

DIE KOPPELUNG UND VARIATION VON DISKURSEN: STRATEGIE SPIELEN

Der vorangestellte Textauszug eines Artikels über Computerstrategiespiele fasst knapp und präzise die hier vertretene These über Strategiespiele zusammen: Sie sind Proberäume für effizientes und zielorientiertes Handeln. Wer Strategiespiele spielt, wird auf die ein oder andere Weise eine ›Lern- und Lehrsituation‹ durchlaufen, die – je nach gesellschaftlichem Wertesystem und Kontext – eine spezifische Form nobilitierten Wissens vermittelt.

Eine Strategie zu benutzen, ist – beispielsweise im Rahmen der ökonomischen Spieltheorie John von Neumanns und Oskar Morgensterns (2007 [1944]) – als eine Form der *Handlungssteuerung* zu verstehen. Strategien werden in zielorientierten, also auf ›Gewinnsituationen‹ abzielenden Handlungsfeldern aufgerufen, in denen das Subjekt im Rahmen sozialer und diskursiver Parameter versucht, sich mit vorgegebenen oder selbstgesetzten Zielwertdefinitionen gegen sich oder andere in einen Wettbewerbscharakter zu versetzen. Strategisches Handeln scheint ›lernbar‹ wie ›lehrbar‹ (zu sein) und erweist sich damit als eine Qualifikationspraxis. Eine umfassende ›ludische‹ Strategie-Spiel-Theorie müsste insofern idealerweise die Regelungsbedingungen des Spielerischen (als eine Form der Gesamtheit aller Regeln und der Instantiierung und Aufrufung der Regeln im einzelnen Zug des Spiels) als ein strikt ›regelgeleitetes‹ und ›regulatorisches‹ Unterfangen untersuchen. Dabei wäre das strategische Spiel als ein Gebilde aus Regelungsmechanismen hegemonialer, politischer, (waren-)ökonomischer und handlungsrationaler Steuerung gebildet, zu verstehen.

Traditionellerweise ist Probehandeln im Rahmen kulturellen Handelns als eine Möglichkeit des Lernens konzeptualisiert. Für das Strategische scheint sich eine Form des Probehandelns etabliert zu haben, die eng an das Spielerische gebunden ist.

Es wäre also zu reflektieren, wie sich einerseits Formen des strategischen Wissens in das sublimale Objekt Computer-Strategiespiel einschreiben und wie sich

›Der Erste. Der Schnellste. Der Reichste. Der Stärkste. Alle wollen nur das Eine: Gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen, ist eine gute Strategie unabdingbar. Bitte sehr, Handlungsanweisungen für Siegertypen«. ◀58

andererseits diese Einschreibungen im Moment des Spiels zu subjektivem oder intersubjektiven Handlung oder Wissen ›umformen‹. Gleichzeitig soll an dieser Stelle die historische Dimension einer solch bipolaren Wissenskonstellation reflektiert werden. Motiviert wird dieses Argumentieren aus einer Perspektive, die die Steuerungs- und Bedeutungsstrukturen einer Gesellschaft (die Dispositive) als historisch herausgebildet und variabel begreift. Gleichzeitig soll am Beispiel des Diskurses des Strategischen auch darüber nachgedacht werden, wie sich im Spiel *Handeln* von Probehandeln abgrenzen lässt. Dieser These folgend wäre (beispielsweise im Bezug auf die Performanztheorie) die interessante Frage zu stellen, welche Konsequenzen Handeln und Wissen unter dem Diktum des Strategischen entwickeln können – denn naheliegenderweise wäre davon auszugehen, dass ›Spielen‹ (ebenso wie übrigens auch Medienhandeln) konsequenzenfrei anzusetzen wäre, da im Spiel ein Probehandeln und kein ›echtes‹ Handeln aufzufinden wäre.

Das Probehandeln stellt vorgeblich die Basisdefinition des Spielens dar. Gregory Bateson stellt in seiner anthropologischen Auseinandersetzung mit der Spieltheorie diese Abgrenzung zentral heraus. Ein Spiel ist eine Referenzfunktion zwischen dem Gehandelten und dem Gemeinten. Ähnlich wie spielende Tiere, die beispielsweise einen Kampf spielerisch ›simulieren‹ so ist für Bateson auch die Konzeptualisierung des Spiels in unserer Kultur und Bedeutungssemantik eine als-ob-Relation. Das Spiel ist für Bateson in unserer Wahrnehmung eine Handlung die für eine andere einsteht: »Diese Handlung, in die wir jetzt verwickelt sind, bezeichnen nicht, was jene Handlungen, für die sie stehen, bezeichnen würden« (Bateson 2007, 195). Die Problematik, die Bateson aber aus dieser Wahrnehmung heraus arbeitet ist die darin verborgen liegende Paradoxie des Spiels als *Rahmung*. Das Spiel ist ein Sekundärprozess, der auf einen Primärprozess der Handlung verweist, damit aber (zumindest in einer an Russell oder Wittgenstein orientierten Logik) ohne die Existenz des primären Prozesses nicht denk- und erkennbar ist – und somit auch nicht trennscharf von ihm abzugrenzen ist. Batesons Text bietet eine Option die Unterscheidung von *game* und *play* zu dekonstruieren. Die ›Rahmung‹ als Variante des Probehandelns wird hier aber nicht als die Lösung der Spielfrage sondern als ihre Aporie erkennbar (vgl. Pias 2007a, 212).

Das Moment des Probehandelns verweist zudem auf den Charakter des Zeichenhaften an sich:

»[...] 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 2004b, 14).

Unterschiedlichste Spielkonzepte eint die Idee eines ›konsequenzenlosen‹ Handelns auf der Basis ökonomischer, politischer, sozialer oder subjektiver Handlungsanweisungen und Regelsets.◀59 Alle strategischen Spiele überformen ihr Regelsystem und ihren strategischen Diskurs durch ein überlagerndes narratives Setting. All diese Spielformen definieren sich durch eine ›modellhafte‹ Reduktion lebensweltlicher Zustände, und sind im weitesten Sinne an der Einübung von Siegbedingungen ausgerichtet, die auf ein Handeln angewandt werden können (und unterstellt: sollen), das seine Konsequenzen im Alltäglichen entfaltet. Alle konkreten Spiele sind aber auch genau dies: Spiele. So profan dies klingen mag, aber der Charakter des *Spiels* bzw. des *Spielens selbst* ist es, der die Funktionalität und Effektivität des Strategiespiels sicherstellt.◀60 Um zu verstehen, wie das Probehandeln und das diesem Handeln innewohnende Adaptieren an strategische Wissensbestände seine Effektivität entfaltet, ist es unabdingbar, sich damit auseinander zu setzen, wie sich das Spiel funktional differenziert. Rolf Oerter und Leo Montada (2002) haben eine psychologische Einteilung der Spielentwicklung bei Kindern vorgenommen, deren (hier nur angedeutete) Übertragung auf Strategiespiele klar machen kann, wie das strategische Spielen am Brett und Computer die unterschiedlichsten Formen des kindlichen Spiels wieder aufnimmt. Wir werden in der folgenden Betrachtung dreier strategischer Spiele lassen sich Elemente des *Funktionsspiels* (Freude an der Bewegung), des *Informationsspiels* (Lernspiel), des *Konstruktionsspiels* (bspw. Bauklötze), des *Illusionsspiels* (Als-ob-Spiel) und des *Regelspiels* (bspw. ›Mensch ärgere dich nicht‹) auffinden.◀61 Es ist zu vermuten, dass die strategischen Brett- und Computerspiele durch ihre Nähe zu bekannten instanziierten) Spielformen eine hohe. Auf ihrer Natürlichkeit basierende Adaptierbarkeit an das spielende Subjekt aufweisen. In einem zweiten Schritt wäre es dann folgerichtig, diese Spiele nicht nur aus der Perspektive der Mathematik heraus (der ›Kunst des Lernens‹) zu untersuchen, sondern auch mit einer didaktischen Perspektivierung (derjenigen der ›Kunst des Lehrens‹; s. Textkasten auf S.74). Würde sich das Spiel(en) als eine Form der natürlichen Einübungspraxis erweisen, dann wäre die Perspektive der Belehrung insofern mit Interesse zu betrachten, nicht zuletzt, da die in den strategischen Spielen als Lehrinhalte angelegten Wissensformen im Rahmen einer habitualisierten Lernsituation als quasi ›natürlich‹ angenommen werden könnten.◀62

Diese Aufteilung der ›Lernsituation‹ in die Seite des Lehrens (Mathetik) und die Seite des Lernens (Didaktik) geht auf Amos Comenius (1592-1670) zurück. Seine schola ludens (›Das spielerische Lernen‹) empfiehlt sich nicht nur durch den Titel zur Anwendung auf die Untersuchung von Lern-Lehr-Situationen im Spiel. ›Lehren und Lernen, Vermitteln und Aneignen, sind in ihren wesentlichen Strukturmerkmalen widersprüchlich. Lehren bedeutet Führung und Fremdbestimmung, es ist zumeist lerngruppenorientiert, es ist an einer gewachsenen Sachstruktur ausgerichtet und auf eine Entfaltung in Zeiträumen (chronos) hin angelegt. Lernen dagegen impliziert Selbsttätigkeit, es gehorcht lernpsychologischen Gesichtspunkten, erfordert seine eigene Zeit und den günstigen Zeitpunkt (kairos) und ist grundsätzlich ein individueller Prozess« (Hericks et. al. 2005, 79f). In der Wissenschaft der Pädagogik lange vergessen, würde diese Zweiteilung durch die Reformpädagogik des 19. und 20. Jahrhunderts wiederbelebt. Speziell für diskurstheoretisch motivierte Darlegungen erscheint diese Zweiteilung, die die Belehrungssituation in eine ›Produktions-‹ und eine ›Rezeptionsseite‹ unterteilt, sehr passend.

Es sind aber nicht nur Spiele, die als Formen der Probehandlung in unserer Kultur fest verankert sind. Auf eine analoge Weise können auch Medien als eine archetypische Form des Probehandelns, des (vorgeblich) ›konsequenzfreien‹ Agierens mit Diskursen, Symbolen, Systemen und Subjekten verstanden werden. In dem genealogischen Zusammengehen von Strategie, Probehandeln und Medium im Ludischen entsteht ein (auch historisch-archäologisch herausgebildetes) Handlungsfeld, in dem sich eine Formation des Strategischen materialisiert, dessen Analyse nicht nur Aufschlüsse über Spiel und Strategie selbst ermöglicht, sondern auch Aufschlüsse über Medien, Gesellschaftsformen und dominante Regelungssysteme verspricht.

Bevor jedoch die Frage nach den Konturen der Internalisierung und Aufrufung von Wissensformen des Strategischen im Alltag gestellt werden kann, soll der Blick zunächst auf das strategische Spiel selbst gerichtet werden. Inwieweit lassen sich strategische Spiele als Modelle der Internalisierung von Handlungssteuerung verstehen? Liegt im Spiel selbst schon eine performative und adaptive Funktion offen (oder weniger offen) zu Tage, die von einer ›Ausbildung‹ des spielenden

Subjekts ausgeht? Dies sind einige Fragen, die auch in aktuellen Debatten um die ›Wirkung‹ von (Computer-)Spielen einen zentralen Stellenwert einnimmt und deren Beantwortung differente gesellschaftliche, politische und wissenschaftliche Diskurse aufruft. Der Rückgriff auf zwei historische Fallbeispiele soll für eine gewisse Distanzierung sorgen und in einem zweiten Schritt einen Vergleich mit aktuellen Computerspielen ermöglichen.

Johann C. L. Hellwigs »Kriegsspiel«

Das erste Beispiel für strategische Spiele soll das 1780 durch den Braunschweiger Mathematiker Johann Christian Ludwig Hellwig entwickelte »Kriegsspiel« sein.◀64 Dieses Spiel steht exemplarisch für eine Reihe ähnlicher zeitgenössischer Spiele. Das Spiel Hellwigs ist eine schachähnliche Brettspielkriegssimulation und ähnelt damit unter anderem Christoph Weickmanns Schachspiel von 1644, Kartenspielen wie »Jeu de la Guerre« und »Jeu de la Fortification« des frühen 18. Jahrhunderts, Georg Venturris' 1797 entwickeltes Kriegsspiel »Regeln für ein Neues Kriegsspiel für den Gebrauch an Militär-anstalten« oder dem Kriegsspiel des Barons von Reißwitz von 1811.◀65

Hellwigs Anspruch war es, eine kostengünstige und spielbare Kriegssimulation zu erschaffen und diese Simulation didaktisch an der Braunschweiger Pagenschule einzusetzen, an welcher er eine Lehrtätigkeit innehatte. Das Hellwig'sche Spiel stellt sich als eine Spielanleitung in Buchform dar, zu ergänzen durch ein Spielbrett sowie unterschiedliche Spielfiguren, die beide zuvor durch den Benutzer noch herzustellen waren. Die Spielanleitung ist als eine Form des Algorithmus der Spielstärke, Mobilität und Effektivität der Spielfiguren zu verstehen, die wiederum als Platzhalter für Infanteriebataillone, Kavallerieeskadronen oder Artilleriebatterien stehen. Das Spielbrett stellt unterschiedliche Geländeformen dar und kann mithilfe von Brustwehren, Flüssen, Brücken oder Gebäuden variabel gestaltet werden und fiktive wie reale Geländeformen bilden. In zentralen Aspekten ist das Hellwig'sche Spiel an Schach orientiert:

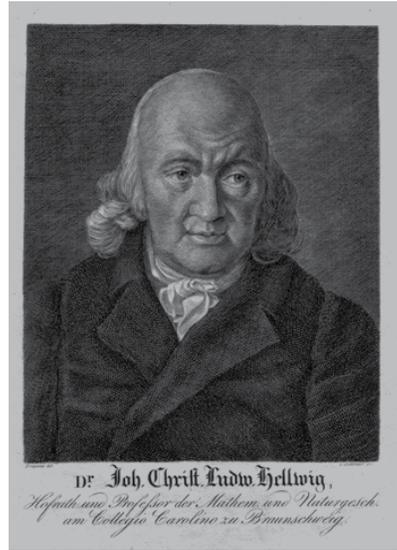


Abb. 23: Johann Christian Ludwig Hellwig

Hellwig, am 08.11.1743 in Garz (Vorpommern) geboren und am 10.10.1831 in Braunschweig verstorben, war ab 1771 Lehrer an zwei Schulen in Braunschweig, übernahm dann den Lehrstuhl für Philosophie an der Universität zu Helmstedt und wechselte 1790 auf den Lehrstuhl für Mathematik und Naturwissenschaften an der Militärschule in Braunschweig. 1802 wird Hellwig Hofrat und Professor am Carolinum in Braunschweig. Er machte sich einen Namen als Wegbereiter der modernen Lebensversicherung und besaß eine große Insektensammlung (vgl. Schikorsky 1996; Pingel 1992).

»Das taktische Spiel muß den wesentlichen Unterschied der Infanterie, Cavallerie und Artillerie sinnlich machen [...]. Da wir es aber auch zugleich, so viel wie möglich, aufs Schachspiel gründen wollen [...] so müssen wir untersuchen, was man in diesem Betracht aus dem Schachspiel fürs taktische Spiel beybehalten könne« (Hellwig 1780, 9). ◀66

Ziel des Spiels ist angenehme Unterhaltung, »gemeinnützig und nicht nur für seltenste Köpfe« (Hellwig 1803, 2), ein Spiel in dem »nichts dem Zufall und alles der Leistung des Spielers überlassen ist« (ebd., iii). Keineswegs jedoch ist diese angenehme Unterhaltung als »sinnfreies Tun« disqualifiziert, vielmehr grenzt sich Hellwig deutlich gegen andere Zerstreungsspiele ab. ◀67 Vielmehr geht es ihm um die »Versinnlichung« der Regeln der Kriegskunst (ebd., iv). Zu diesem Zweck entwickelt Hellwig das simulatorische Spiel als formal-logischen Algorithmus; ein gleichzeitig etabliertes komplexes Notationssystem stellt ein Aufschreibe- und Manipulationssystem dar (ebd., Kap.19). Somit ist das Kriegsspiel auch als »Pen&Paper«-Spiel prozessierbar. Dabei wäre dann die Notation des Spiels auch zur Auswertung strategischer und / oder taktischer Situationen benutzbar.

Die Spielanleitung schlägt vor, das Spiel auf einem Spielbrett zu spielen, welches aus 1617 quadratischen Feldern (49 mal 33) besteht. Dieses in Provinzen gegliederte Gelände ist unterbrochen durch

eine Vielzahl von Flüssen und Hindernissen in Form von Morast, Gebirgen, Gebäuden, Wäldern, die jeweils spezifisch die Züge und Schussmöglichkeiten der Spieler einschränken und den beiden stark verschanzten Festungen der Spielparteien. Den Spielern stehen im Wesentlichen Infanteristen, Kavalleristen und unterschiedlich schwere und mobile Artillerieeinheiten zur Verfügung, die je Spielstein ein »Batallion« repräsentieren (Hellwig 1803, §27ff). Beide Parteien sollten ihre Ausgangsstellung unbeobachtet vom Gegner einnehmen das Spielbrett wird dazu mit einem passenden Sichtblende entlang der vorher definierten Grenzen beider Territorien abgeschlossen (ebd., §252).

Der folgende Spielverlauf ist im Wesentlichen zugbasiert und geprägt von Veränderungen »erster Klasse« (schlagen, schießen, Brücken schlagen oder abrechen, die Frontrichtung un-

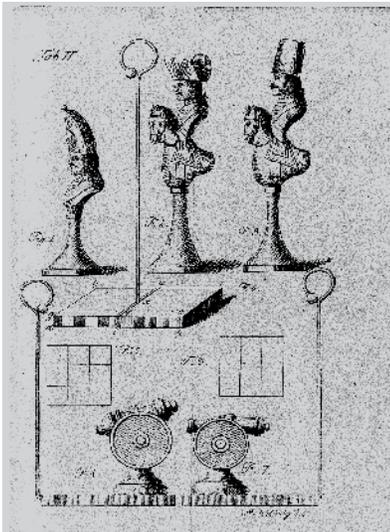


Abb. 23: Tafel No.2: Vorschläge für die Figurengestaltung

terschiedlicher Spielsteine verändern – »Schwenken« –, verschanzen, Gebäude besetzen) und Veränderungen »zweiter Klasse«, der eigentlichen Figurenbewegung auf dem Spielbrett. Diese Bewegung wird entweder mit einem einzelnen Spielstein oder mit zu Gruppen zusammengefassten Spielsteinen (»Corpsbewegung«) durchgeführt und ist (je Figurenklasse unterschiedlich) prinzipiell den Bewegungsdynamiken der Dame bzw. dem Pferd im Schach nachempfunden. Sonderelemente hierbei sind vor allem die Brückenwagen, die Brückenelemente (mit Hilfe derer Flüsse überquert werden können) und Verschanzungen (die vor bedrohten Einheiten als Schutz aufgeworfen werden können) transportieren.

Das Wegnehmen der Figuren wird entweder über das direkte Schlagen der Figuren erreicht oder aber durch den Schusswechsel, welcher (bspw. im Falle der Artillerie) auf der Basis einer Stärkeberechnung vorgenommen wird. Ein Spezifikum des Hellwig'schen Spiels ist dabei sicherlich die Möglichkeit, nicht nur gegnerische Figuren unter Feuer zu nehmen, sondern auch (eigene oder gegnerische) Brücken und Gebäude zu zerstören. Daneben sieht die Erweiterung des Spiels im Appendix die Einführung so genannter »Communicationslinien« (Hellwig 1803, §244ff) vor, die die beiden Festungen miteinander verbinden und als Nachschublinien gedacht werden müssen. Das Unterbrechen dieser Linien zwischen Festung und Einheit führt zu einer Isolation der abgeschnittenen Einheiten von der Versorgung und somit nach einer bestimmten Rundenzahl zum Ausscheiden der isolierten Einheiten.

Gewonnen wird das Spiel mit der Eroberung oder dauerhaften Isolation der feindlichen Festung. Spielentscheidend ist also nicht die Anzahl der verlorenen Figuren, sondern der mit deren Verlust erkaufte (oder nicht gewonnene) Gelände- oder Stellungsvorteil (ebd., §262). Der Sieg im Spiel wird weniger durch das »gerade auf den Leib gehen« (ebd., v) errungen, sondern durch ein geplantes und durchdachtes Raumtaktieren und ein Bewusstsein über die Stärken einzelner Figurenkonstellationen und Deckungssysteme und durch langfristige Spielplanung. Vorteile bringen die Bedrohung der Kommunikation (ebd.), die Überraschung und das Unkonventionelle (ebd., vi). Es ist also nicht das martialisches Vorgehen, sondern ein überlegtes und planvolles Handeln das durch das Spiel gefördert und gefordert wird.

Der beabsichtigte Simulationscharakter dieses Kriegsspiels zeigt sich immer wieder in Hellwigs Diskussion der »Natürlichkeit« und »Sinnenhaftigkeit« seiner Modellbildung, beispielsweise wenn er in der Vorrede der zweiten Auflage von »Wahrheiten« der taktischen und strategischen Kriegsführung spricht, die ihre Bestätigung im Spiel selbst finden (Hellwig 1803,iv f). An anderer Stelle heißt es paradigmatisch: »Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, das wesentliche

der wichtigsten Auftritte des Krieges sinnlich zu machen. Je genauer die Natur dieses Gegenstandes nachgeahmt wird, desto mehr wird sich das Spiel seiner Vollkommenheit nähern« (ders. 1780, 1). In seiner Analyse des Spiels schreibt Pias (2002) unter Zitation Hellwigs:

»Das Ziel dieses Spiels lautet Visualisierung: ›Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, die vornehmsten und wichtigsten Auftritte des Krieges sinnlich zu machen«, und das heißt Deckung und ›Communication‹ erhalten, Vordringen und Rückzug organisieren, eigene Terrainvorteile nutzen und ›Detachiren‹ des Feindes herbeiführen und effektivste Positionen zum optimalen Zeitpunkt erlangen. [...] Mimetische Qualität bemißt sich am Grad informatischer Abstraktion und darstellungstechnischer Auflösung. Der Maßstab für die Vollkommenheit des Spiels ist – so Hellwig – seine ›Naturnachahmung‹ des Gegenstandes Krieg« (Pias 2002, 165).

Inwieweit Hellwigs strategisches Wissen eine ›typische‹ Wiedergabe des kriegsstrategischen und militärakademischen Wissens seiner Zeit ist, kann an dieser Stelle nicht geklärt werden. ◀68 Nachgerade scheint die Didaktik Hellwigs aber Clausewitz' Ausführungen zur Kriegskunst ähnlich zu sein, ◀69 wenn Hellwig das strategische Spiel mit dem ›Politischen‹ ins Verhältnis setzt (ganz im Sinne des bekannten Diktums, dass der Krieg die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln sei):

»Der natürlichste Weg, den Krieg auch wider des Feindes willen zu endigen, ist vielmehr der, wenn man ihn derjenigen Mittel beraubt, ohne welche er den Krieg nicht fortsetzen kann.[...] Die Eroberung des feindlichen Landes muß also dem Krieg ein natürliches Ende machen.« (Hellwig 1803, 5f). ◀70

An anderer Stelle diskutiert Hellwig Vor- und Nachteile der detaillierten Übersetzung des Kriegs in ein Spiel, beispielweise wenn er über die Mängel (im Sinne des ›Unrealistischen‹ seines Spiels) reflektiert: Das Verhältnis von Schussweite und Tagesmarsch erscheint ihm nicht proportional (ebd. S.ix); die Abbildung unterschiedlicher Höhen, Bewaldung etc. und deren Implikationen im Spiel kommt ihm mangelhaft vor etc. Die Aufforderung zur Modifikation aller Regeln durch den Spieler verbindet er mit einem Aufruf zur maßvollen Umgestaltung in dem Sinne, als eine allzugroße Liebe »ins Detail« die Spielbarkeit des Spiel reduzieren könne (ebd., §302).

Gerade in diesem Zusammenhang aber ist es auffällig, dass das Hellwig'sche Spiel den Zufall systematisch auszuschalten sucht. Alle Züge und Vorschriften des Spiels sind streng regelrational und algorithmisiert, Würfel oder zufällige Ereignisse haben im Kriegsspiel keinen Raum. Die Unwägbarkeit des Krieges (oder des Lebens selbst) wird strikt ausgeklammert – wenngleich sie ihm als entscheidendes Moment bekannt ist: »Eine Schlacht ist, wie in der Natur, so

auch hier, manchen nicht berechneten Zufällen unterworfen, und sie kann bei den besten dazu getroffenen Anstalten ungluecklich ausfallen« (ebd., v). Die Problematik des Zufalls in der sinnlichen Simulation des Krieges prägt auch das Fazit von Pias:

»Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Hellwig versucht, verschiedene Aspekte von Agenten, Gelände, Maschinen, Kommunikation, Synchronizität und Auszahlung auf der Basis des Schachspiels zu implementieren. Dabei zeigt sich erstens, daß das Schachspiel als diskreter Apparat mit den Eigenschaften serieller Abarbeitung einzelner Anweisungen, punktmechanischer Kausalität und Verarbeitung ausschließlich natürlicher Zahlen für diese Ansprüche in den wenigsten Fällen zureichend geeignet ist. Vielmehr bedürfte es eines analogen, parallelverarbeitenden Apparates, der mit Wahrscheinlichkeitsverteilungen rechnet. Zweitens wird deutlich, wie eine Modellierung schon weniger Parameter des Kriegstheaters zu einer verwaltungstechnischen Überforderung der Spieler führt, die nur durch Delegation von Buchführung und Kalkulation an eine externe Instanz zu lösen wäre« (Pias 2002, 171).

Herbert G. Wells »Little Wars«

Ein Spiel, das dem Zufall eine Chance gibt und das in einem bestimmten Sinne als ›Kontrafolie‹ zum Braunschweiger Spiel verstanden werden kann und rund 130 Jahre nach Hellwig beschrieben wird, ist das »Floor Games« und die »Little Wars« von Herbert G. Wells (1911 bzw. 1913). Für Wells stellt die Einführung der Gummizugkanone (»spring breechloader gun«, vgl. Abb.24 (Wells 1913, 10)) den wesentlichen Faktor des Zufälligen dar: Nicht mehr ein Regelalgorithmus oder eine Stärketabelle entscheidet über den Ausgang einer Figurenkonfrontation, sondern das Zielvermögen und die zufallsgetriebene ›Ballistik‹ der auf Zinnfiguren gefeuerten Kanonengeschosse werden zum Entscheidungsfaktor. Aber es ist nicht nur die Kanone, die Wells' Spiel zu einem Gegenmodell zum Hellwig'schen Spiel werden lässt. Wesentliche Merkmale des Spiels sind die Einführung des zeitkritischen Moments durch eine Zeitbegrenzung der Züge und damit auch die Abgrenzung von der Schachbasiertheit: »This

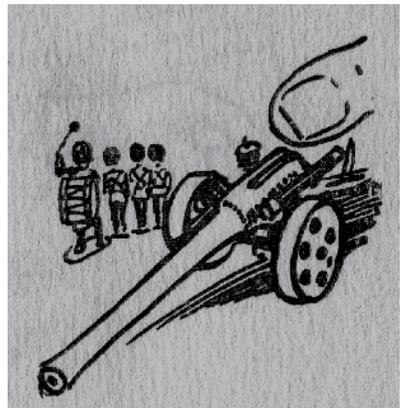


Abb. 24: Die ›spring breechloader gun‹. Zeichnung des Illustrators J. R. Sinclair in der Erstausgabe von ›Little Wars‹

further removes the game from the chess category, and approximates it to the likeness of active service« (ebd., 25). Es fallen aber auch strukturelle Ähnlichkeiten mit dem Hellwig'schen und anderen zeitgenössischen Kriegsspielen auf: Auch Wells kennt das generelle System der Figurenbewegung und die Corpsbewegung (das rasterbasierte Brett wird hier durch metrische Maßangaben der Figurenbewegung ersetzt), auch bei ihm gibt es die Aufteilung in Bewegungs- und Schussaktionen sowie die Idee des anfänglich verdeckten und geteilten Spielfeldes zur Geheimhaltung der jeweiligen Ausgangspositionen.

Aber nicht nur die Gummizugkanone, auch der Standort des Spielfeld gibt einen entscheidenden Hinweis auf das ›Wesen‹ des von Wells gedachten Spiels: Seine ›Floor Games‹ finden auf dem Fußboden statt.◀71 Wells beschreibt die Entwicklung des Kriegsspiels als eine subjektive Erfahrung des Spielens, als eine ›selbstständig‹ sich ergebende Steigerung der Komplexität und das Regelwerk als eine ›natürliche‹ Rationalisierung des Spiels.◀72 So steht bei Wells die körperliche Beteiligung des Spielers in Form des Hinlegens und Zielens über die Kanone im Mittelpunkt der Erfahrung des Spiels (ebd. 92). Dies steigert sich noch in der ›outdoor‹-Variante des Spiels (s. Abb. 25), in der nicht nur der Wind den Zufallsfaktor des Beschusses steigert, sondern (bei Wells unausgesprochen) auch der Begriff des Spielens als einem körperlich-teilhabenden Probehandeln und kompensativen Tun eine Betonung erfährt. An dieser Stelle sei noch einmal kurz auf den am Anfang angerissenen pädagogischen Diskurs verwiesen: Auf eine bestimmte Weise scheint die Idee Wells', die des körperlich erachtenden, gleichzeitig aber ›beschützten‹ Spielens, anschlussfähig an die Postulate der Aufklärungspädagogik, die maßgeblich im Konzept des Kindergartens mündeten:

»Under the influence of the Enlightenment philosophers and the new problems set by industrialization and urbanization, children became not only beings that could and should be educated but also beings that needed physical exercise and fresh air, needed social, mental, moral, and physical training and development. [...] Children were, while playing on the public playground, at once safe from cars and motorcycles, out in the fresh air getting exercise, away from the corrupting influences of the streets and the theatres, and learning about social interaction« (Lauwaert 2006, 61).

Das Wells'sche Kriegsspiel wendet sich an eine Zielgruppe von Jungen jeden Alters, von 5 bis 150 und »girls of the better sort and, by a few rare and gifted woman« (Wells 1913, 7). Es adressiert also nicht den jungen Kadettenschüler, sondern das Kind (oder das ›Kind im Manne‹), außerdem dient es nicht mittelbar der Ausbildung im Kriegshandwerk, sondern will eine Form des sozial eingebetteten Handelns sein.

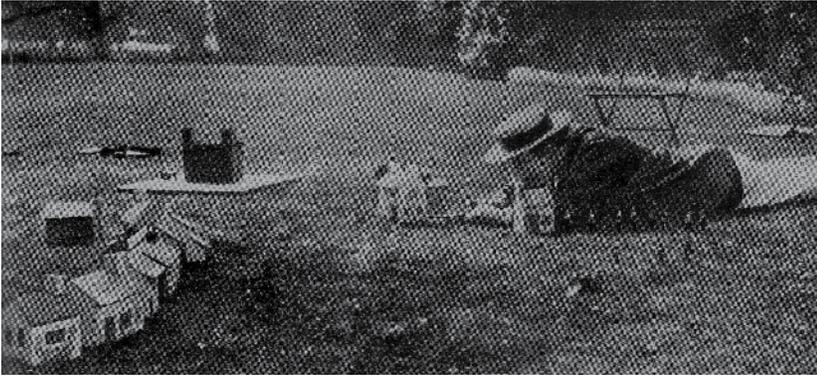


Abb. 25: H. G. Wells beim Spielen seiner ›Little Wars‹. Fotografie von »A. C. W.« (vermutlich Amy Catherine Wells) aus der Erstausgabe

Im »Litte War« ›spielt‹ nun offensichtlich – ganz im Sinne des einführend erwähnten Zitat Huizingas – etwas mit, was »über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung« und didaktischer Anleitung hinausgeht und »in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt« (Huizinga 1994, 9). Wells' Spiel (oder eher sein Schreiben über dieses Spiel) ist geprägt von einem tiefen Humanismus. Kriegsspiele stellen sich für ihn als Teil der Kulturgeschichte des Menschen dar, die ›wild und barbarisch‹ verläuft. Erst die Zivilisierung und damit die Zivilisation erlaubt das ›Hinauswachsen‹ über diese gewalttätigen Spielformen. Für Wells ist Spielen Probehandeln; die ›kleinen Kriege‹ erlauben die aktive Abgrenzung vom ›großen Krieg‹:

»You have only to play at Little Wars three or four times to realise just what a blundering thing Great War must be. Great War is at present, I am convinced, not only the most expensive game in the universe, it is a game out of proportion« (Wells 1913, 100).

Hier (und an anderer Stelle) zeigt sich deutlich der von Wells intendierte Aspekt des erzieherischen Probehandelns, welches das spielende Handeln als vom realen Handeln abgegrenzt begreift: Spiel ist keine Politik – und der Soldat kann nicht spielen (ebd., 96ff). Diese Haltung manifestiert sich auch in wiederholten Reflexionen des ›Simulationscharakters‹ seines Kriegsspiels. Immer wieder gibt es Hinweise auf eine potentiell angestrebte Ehrenhaftigkeit des spielenden Handelns, beispielsweise wenn er erläutert, wie er die Figurenwegnahme in der Spielregel vom ›Töten‹ zur Gefangennahme erweitert (»We took no prisoners – a feature at once barbaric and unconvincing«; ebd., 21), oder wenn er die Einführung eines Punktesystems erläutert, welches die Siegfbe-

Die politische Position Herbert G. Wells ist eine zweiseitige. Einerseits ist sein Werk (auch und vor allem das Romanwerk ab den 1920er Jahren) von einem tiefgreifenden Antimilitarismus, Unitarismus und Humanismus durchdrungen. Dem gegenüber steht jedoch seine Arbeit während des Ersten Weltkriegs. Wells betrachtete sich als Sozialist und stand der Russischen Revolution und dem marxistischen Programm Lenins positiv gegenüber. Er ist aber keineswegs der pazifistischen Bewegung zuzuordnen: 1918 unterstützte er den Ersten Weltkrieg als den »Krieg zur Beendigung aller Kriege« (vgl. Wells 1914) und wurde für kurze Zeit Propagandaleiter in Lord Northcliffes Komitee für »Propaganda gegen den Feind« gegen Deutschland (vgl. Smith 1986, 117-134). »We have now either to destroy or be destroyed. There can be no diplomatic settlement that will leave German Imperialism free to explain away its failure to its people and start new preparations. We have to go until we are absolutely done for, or until the German as a people know that they are beaten, and are convinced that they had enough of war« (Wells 1914, 10f). »We fight not to destroy a nation, but a nest of evil ideas« (ebd., 97).

dingung nicht unbedingt durch den ›Tod‹ des letzten Mannes, sondern auch durch einen ›herausgespielten‹ Vorteil festlegt.

Am deutlichsten wird Wells' Haltung jedoch manifest, wenn er im Appendix sein »Little Wars« mit dem militärischen »Kriegsspiel« vergleicht – beziehungsweise sich durch Reaktionen seines Publikums (vorrangig durch interessierte Militärs) zu einer solchen Stellungnahme genötigt sieht. Dies sei »... not a book upon Kriegsspiel«¹⁷³ (ebd., 102), heißt es da apodiktisch. Das militärische Kriegsspiel sei nicht mit »Little Wars« zu vergleichen; dem Kriegsspiel ermangele der Spaßfaktor und die vergnügliche Teilhabe. Aufgefordert, sein eigenes Spiel zum Kriegsspiel zu erweitern,¹⁷⁴ verweist Wells vage auf seine humanistischen Prinzipien:

»...it would be [...] a waste of an interesting opportunity, if I did not add this appendix, pointing out how a Kriegsspiel of real educational value for junior officers may be developed out of the amusing methods of Little War. If Great War is to be played at all, the better it is played the more humanely it will be done. I see no inconsistency in deploring the practice while perfecting the method« (ebd., 101).

Kurz gesagt: Wells versteht (oder inszeniert) sich nicht als Feldherrenausbilder, sondern als spielendes Kind.

Am deutlichsten wird dies vielleicht im zentralen Kapitel des Buches, der exemplarischen Nacherzählung einer von Wells gespielten Partie »Little Wars«. Begleitet von Fotos (vermutlich von seiner Frau Amy Catherine Wells aufgenommen) narrativisiert Wells die »Battle of Hook's Farm« und erzählt die Wohnzimmerschlacht aus der Perspektive des spielenden und phantasmagorierenden (erwachsenen) Kindes, das einen Soldaten spielt:

»And suddenly your author changes. He changes into what perhaps he might have been [...] He expands – all over he expands. He clears his throat startingly, lugs at the still growing ends of his moustache, and says, with just a faint and fading doubt in his voice as to whether he can do it ›Yas, Sir!‹« (ebd., 63f).

Strategie und Aufbausimulation

Sowohl Hellwig wie auch Wells setzen auf die Internalisierung im Spiel. Beide konzipieren ein (im Grunde ähnliches) Spiel, und beide zielen darauf ab, mit diesem Spiel bestimmte Werthaltungen und Handlungsformen versinnlichen zu können. Der eine setzt auf die Erziehung von jungen Kadetten und Pagen, der andere setzt auf die Sensibilisierung zum humanistischen kritischen Reflektieren des ›großen Krieges‹. Beide gehen also von einer Wirkungsweise aus, in der das Spiel institutionalisiert werden kann, um intendierte Werthaltungen zu vermitteln. Beide schlagen die ›Versinnlichung‹ als Methode des Lernens vor. **175** Hellwig wie Wells entwerfen eine Idee des (symbolischen) Probehandelns, innerhalb deren der Spielende eine naturalisierte (also unsichtbare) Form *ideologischer* Werte internalisieren soll. ›Ideologische Werte‹ meint in diesem Zusammenhang zunächst nur, dass im spielerischen Probehandeln eine Symbiose aus Wissen (und dessen Vermittlung) und alltäglicher Handlungsrelevanz stattfindet, dass also ein Wissen über ein bestimmtes Segment der Welt in einer hierarchischen Geste (vom ›Lehrer‹ zum ›Schüler‹) an ein verallgemeinertes Wissen über die Welt geknüpft wird. Die Effektivität dieser Weitergabe liegt in der Simulation von Lebenserfahrung durch das Spiel, vor allem durch die Identifikation mit der Handlungsrolle im Spiel im Sinne einer »Selbstwirksamkeit« (Klimmt 2005, 88f).

Dadurch aber wird das spezifische Wissen des ›Belehrenden‹ an das ›Breitenwissen‹ des ›Belehrten‹ geknüpft und somit im Idealfall in Zirkulation gebracht – und dabei naturalisiert: »Das Wissen ist eine Voraussetzung für die Diskursivierung des Wissens, welches wiederum eine Voraussetzung bildet für die Entstehung und Veränderung von Wissen« (Müller / Wulff 1997, 174). Eine Konsequenz dieses Wechselverhältnisses wäre sicherlich die Naturalisierung von diskursiven Zusammenhängen als ›innersubjektives‹ Wissen. So wäre Ideologie (und in unserem Sinne auch die Überformung der Ideologie in die Erzählungen des common sense **176**) als der Versuch des sozialen Subjekts zu werten, »Widersprüche der Existenz, die es zerreißen und es im Kern konstruieren, ›zusammenzunähen‹« (Eagleton 1993, 229).

So zeigt sich aber auch ein Ansatzpunkt, den weiten (zeitlichen wie medialen) Sprung von historischen Brettkriegsspielen hin zu aktuellen Computerstrategiespielen zu wagen. Spielreihen wie *COMMAND & CONQUER* (1995-2007), *CIVILIZATION* (1991-2005), *EMPIRE EARTH* (2001-2006) oder *RISE OF NATIONS* (2003-2006) stehen augenfällig in einer

Den technik- und spielhistorisch dezidierten ›Übergang‹ vom strategisch geprägten und überformten Spiel hin zur Strategiesimulation des Computerspiels bilden die (meist schon computergestützten) *conflict simulations* (CoSims). In großer Nähe zu den bis dato beschriebenen Spielkonzepten werden zu-

meist im Kontext des Militärs in Konsequenz der sich informatorisch verändernden strategischen und taktischen Dispositive (Stichwort C3I: »command, control, communication and information«) Mitte des 20. Jahrhunderts verstärkt (computer-gesteuerte) Kriegs- und Konfliktsimulationen zunächst zu Übungs- und Simulationszwecken entwickelt. Im Jahr 1950 entwarf der Physiker George Gamow das Spiel *Tin Soldier* (auch bekannt als *MAXIMUM COMPLEXITY COMPUTER BATTLE*). 1954 entwickelte Herbert Goldhammer *COLD WAR GAME*, Oliver Benson 1959 das *SIMPLE DIPLOMATIC GAME*. All diese Spielkonzepte eint ihr hochgradig simulatorischer Charakter: Nach der Definition der (zunehmend komplexen) Ausgangsbedingungen strategischer, militärischer, diplomatischer und politischer Natur prozessiert der Rechner auf der Basis eines vordefinierten Algorithmus den Ausgang des Konflikts für einen zur passiven Rezeption verurteilten Operator (vgl. bspw. Dunningham 2000; Halter 2006). Der eigentliche Kern der CoSims ist aber – ähnlich wie bei allen Kriegsspielen – die Überformung des Kriegs in ein Regelwerk und das damit einhergehende Unterfangen, die »Friktionen« und Zufälligkeiten des »Geschehens« Krieg zu minimieren bzw. auszublenden.

»Kriegsspiele bedeuten eine durchgreifende Intel-
lektualisierung des Kriegs, die diesen auf intelligible
(und damit berechenbare) Größen bringt: auf Infor-
mationen, die verarbeitet werden, auf Taktiken, die
konsequent verfolgt werden, auf Feindverhalten,
das antizipiert werden kann. In jedem Fall aber be-
steht das Geschäft des Krieges in dieser Sicht aus
Planung, genauer gesagt aus einer kybernetischen
Operation: Informationsgewinnung und Steue-
rung« (Horn 2007, 216f).

Traditionsreihe, in die sich auch das Hellwig'sche Spiel einreihet. In Bezug auf die heutzutage populären Computerspiele muss an dieser Stelle kaum ausgeführt werden, dass diese sich zu großen Teilen sehr eng und deutlich in die (bis hier angedeutete) archäologische Linie des Strategischen im Spiel eingliedern.

Ein computergestütztes Strategiespiel ist eine mediale Form, deren Bewältigung vor allem strategisches (aber auch taktisches) Geschick erfordert. Dabei übernimmt der Computer entweder die Rolle eines Gegenspielers oder er bietet eine Plattform, auf der mehrere Spieler mit- bzw. gegeneinander spielen können. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen zwei Arten von Computer-Strategiespielen: Rundenbasierte Strategiespiele und Echtzeit-Strategiespiele. In rundenbasierten Strategiespielen führen die Spieler ihre Züge in einzelnen Runden nacheinander aus, ähnlich wie z. B. beim Schach. Da die Spieler in diesem Fall nicht unter Zeitdruck stehen, ist eine genauere Planung der Aktionen möglich. Aus diesem Grund sind rundenbasierte Strategiespiele meist komplexer als Echtzeit-Strategiespiele und decken oft auch Aspekte wie Diplomatie, Ökonomie, Urbanistik, Evolution, Exploration oder Politik ab. Die eigentlichen Konflikt-Aspekte treten jedoch oft in den Hintergrund und werden weitaus abstrakter dargestellt als in Echtzeit-Strategiespielen. Die Palette reicht dabei von Spielen auf taktischer Ebene (wie beispielsweise *PANZER GENERAL* (1994-2000) oder die *BATTLE ISLE* -Reihe (1991-1999)) über »globale« Spiele, in denen man eine Nation evolutioniert, entwickelt und führt. Verbreitet sind bei solcherlei Spielen Multiplayerfunktionen, um gegen andere menschliche Spieler antreten zu können. Dabei stehen inzwischen LAN- und Internet-Funktionen natürlich an erster Stelle. Echtzeit-Strategiespiele sind demgegenüber Strategiespiele, bei

denen alle Spieler ihre Handlungen gleichzeitig ausführen. Deshalb reduzieren Echtzeit-Strategiespiele die Komplexität von Spielabläufen und nehmen eine größere Gewichtung des schnellen Reagierens und strategischen Planens unter Zeitdruck vor. Im Zuge des Anwachsens der technischen Möglichkeiten konnten die Echtzeit-Strategiespiele die rundenbasierten im kommerziellen Erfolg schließlich überflügeln. Auf struktureller und funktionaler Ebene ist das Differenzkriterium zwischen computergestützten und ›materiellen‹ Spielen damit zu benennen, dass sie in höherem Maße reaktiv und echtzeitbasiert agieren als ihre ›Vorgänger‹, dass ihre narrative (wie auch gestalterische) Oberflächenstruktur weitaus stärker an die zugrunde liegende Technologie angekoppelt ist und dass sie in nur noch geringerem Maße einer Variabilität des Regelsets unterliegen. ◀77

Man kann an dieser Stelle sicherlich über die beiden bis hier ausführlich besprochenen Spiele hinausgehen und verallgemeinernd davon ausgehen, dass allen historischen wie genrebezogenen, strategischen Spielkonzepten ein mehr oder weniger differenziertes Potential des strategisch-spielerischen Probehandelns zugrundeliegt. Die Spielkonzepte eint die Idee, ein ›konsequenzenloses‹ Handeln aufgrund ökonomischer, politischer, sozialer oder subjektiver Handlungsanweisungen und Regelsets zu etablieren, welches aber eben nur solange als ›konsequenzenlos‹ gelten kann, solange sich das Spiel selbst im Gang befindet. Über die Spielsituation hinausgehend entwickeln beide Spiele eine Lehr-Situation. Eine ›Unschuld‹ des Genres der Strategiespiele wäre daher zurückzuweisen und in Konsequenz auch an aktuelle Computersstrategiespiele heranzutragen – eine Unterstellung die angesichts des einleitenden Zitats wohl auch eher zum common sense gehört.

Aber welche Normen, Regeln und Wissensformationen werden im Spiel vermittelt? Dies lässt sich hier sicher nicht in vollem Umfang darstellen. ◀78 Trotzdem sollen an dieser Stelle zweierlei Thesen angesichts aktueller Computerspiele postuliert werden: Einerseits besteht keine gesellschaftliche Notwendigkeit, das strategische Spiel (ausschließlich) im Rahmen der Vermittlung potentiell kriegerischen Wissens zu situieren. Vielmehr ist davon auszugehen, dass sich das ›Feld‹ der spielerischen Auseinandersetzung, innerhalb deren besagte Wissensformen appliziert werden, kategorial und narrativ erweitert. Es scheint sinnvoll, nicht nur über Spiele nachzudenken, die genuin kriegerischen oder militärisch-konfligierenden Charakters sind, sondern auch ›angrenzende‹ Genres und Spielkonzepte mit in die Analyse einzubeziehen. Speziell Wirtschafts- und Aufbausimulationen, die sich einerseits vom narrativen Konzept, aber eben auch von der Spielmechanik her in ähnlichen Strukturen

bewegen wie die besprochenen Kriegsspiele, scheinen sich hier zur näheren Betrachtung anzuempfehlen.

Ein Spiellösungsbuch mit dem bezeichnenden Titel »Macht und Moneten. Simulationen und Strategiespiele. Der Weg zum Erfolg« (Schmitz / Schmidt 1996, 8) liefert zu dieser Erweiterung des Untersuchungsgegenstands den Fingerzeig. Im Vorwort heißt es: »In ›Macht und Moneten‹ gilt unser Augenmerk jetzt der etwas gewaltfreieren Sorte von Spielen. In den meisten Fällen sind es reinrassige Wirtschaftssimulationen...« (Schmitz / Schmidt 1996, 8). Besprochen werden Spiele wie NETWORK\$ (1995), CAPITALISM (1995) oder POWERHOUSE (1995), die im Wesentlichen auf den Aufbau eines Wirtschaftsimperiums abzielen, welches nach den Regeln eines (Amy Randschen) naiven Neoliberalismus unter gelegentlichen kriegerischen (im Sinne von sabotierenden oder gewaltvollen) Stör- oder Übernahmemanövern zu entwickeln und zu konsolidieren ist. 179 Bei diesen frühen Formen (zumindest bei den genannten Spiele) von Wirtschaftssimulationen ist die Nähe zu den militärisch motivierten Strategiespielen (wie beispielsweise DUNE (1992)) signifikant; auch hier geht es zunächst (wie eigentlich in fast allen aktuellen Formen des Genres) um den Aufbau von Produktionskapazitäten und die Bereitstellung von Ressourcen, um schließlich in einem zweiten Schritt mit den produzierten Einheiten in die tatsächliche ›Schlacht‹ eintreten zu können: in einem Fall in eine kriegerische Schlacht zur Unterwerfung des Gegners, im anderen in eine Übernahme- und Vernichtungsschlacht gegen die Konkurrenz.

Das bei Hellwig und Wells eher als Appendix verhandelte Nachschub- und Versorgungswesen (Kommunikationslinien, Depots etc.) rückt bei diesen Spielkonzepten in den Vordergrund. Insofern scheint es plausibel, auch genuine Wirtschafts- und Aufbausimulationen in einen erweiterten Begriff des Strategiespiels zu integrieren. Forciert ausgedrückt: Die Schlachtfelder, für die in modernen und digitalen Strategiespielen möglicherweise trainiert wird, sind nicht mehr länger (nur) die Schlachtfelder der Armee, sondern zunehmend auch das Parkett der internationalen Hochfinanz, bzw. Spielarenen für Strategien ökonomischer Hegemonie.

SIMCITY

Die populäre Reihe der SIMCITY-Spiele (1989-2003) kann als signifikant für die Entwicklung und Ausgestaltung solcher Wirtschafts- und Aufbausimulationen gelten. **80** Sie ist Teil einer ganzen Produktpalette von ähnlich konzipierten Spielkonzepten und -reihen, **81** die alle auf den Entwickler Will Wright zurückgehen. Das wesentliche Spielprinzip ist der (ökonomisch) erfolgreiche Aufbau einer Stadt und deren planvolle Verwaltung. Dabei ist die Position des Spielers die des (alleinherrschenden) Bürgermeisters. SIMCITY ist auf eine ambivalente Weise unabgeschlossen, denn es gibt keine eigentliche Siegbedingung. Das Spiel beginnt mit einem leeren Spielfeld an einem fiktiven ›Tag Eins‹ – wobei dieser Tag wahlweise zwischen 1900 und 2050 liegen kann, und somit unterschiedliche Technologiestandards zur Verfügung stehen bzw. im Voranschreiten freigespielt werden können. Der Spieler kann nun unterschiedliche infrastrukturelle Maßnahmen einleiten und Bauland ausweisen; dann wartet er auf den Zuzug von Bewohnern (Sims) in seine prosperierende Stadt. Ebenso bringen neue Bewohner und Industrieansiedlungen Steuern, auch der Handel mit (unsichtbaren) Nachbarstädten wirft Gewinn ab, welcher in weitere Ausbauten und Verbesserungen, Erweiterungen und Umgestaltungen der wachsenden Stadt reinvestiert werden kann. Das Spiel funktioniert zeitkritisch: die Stadt ›wandert‹ durch die Zeit. An jedem Jahresende ist ›Kassensturz‹, bei dem eine zu hohe Überschuldung den Spielabbruch bedeutet. Grundsätzlich aber kann eine prosperierende Stadt bis ins Unendliche bespielt werden. Zudem steht es dem Spieler offen, jederzeit Teile einer Stadt wieder abzureißen und erneut aufzubauen oder den ›Katastrophenzufallsgenerator‹ zu benutzen, der in unregelmäßigen Abständen Teile der Stadt durch Orkane, Erdbeben oder Vulkanausbrüche zerstört. Die natürliche (bzw. forcierte) Entropie ermöglicht eine per se unendliche Andauer des Spiels. **82**

Will Wright studierte Architektur, Maschinenbau und Aeronautik. Während dieser Zeit entwickelte er sein Interesse fürs Programmieren. Die ursprüngliche Idee für SimCity entstand während Will Wright (Starr 1994 folgend) an einem Videospiel arbeitete, in dem eine Insel bombardiert werden sollte: »Wright told me recently that while designing a ›terrain editor‹ to create the landscape, he discovered, that he had ›more fun building the island than bombing it‹« (ebd., 4). Wright steht mit seinem umfassenden Schaffen im Bereich der Simulationssoftware auch für genreübergreifende und -neustrukturierende Spielideen ein. Wright gilt als einer der innovativsten und im Spiele- wie Technikdiskurs gut orientierten Entwickler: »In 15 Jahren wird es keine vorprogrammierten Spiele mehr geben. Es wird auch keine festgeschriebene Handlung mehr geben. Die meisten Spiele werden auf Algorithmen basieren, die einen bestimmten Rahmen vorgeben. In diesem Rahmen ist dann alles möglich. Zum Beispiel werden Städte in Spielen von Menschen bevölkert sein, die nicht mehr auf programmierten Wegen gehen, sondern ihr eigenes Leben leben«

WILL WRIGHT - INTERVIEW; GEE, MAI / JUNI 2006

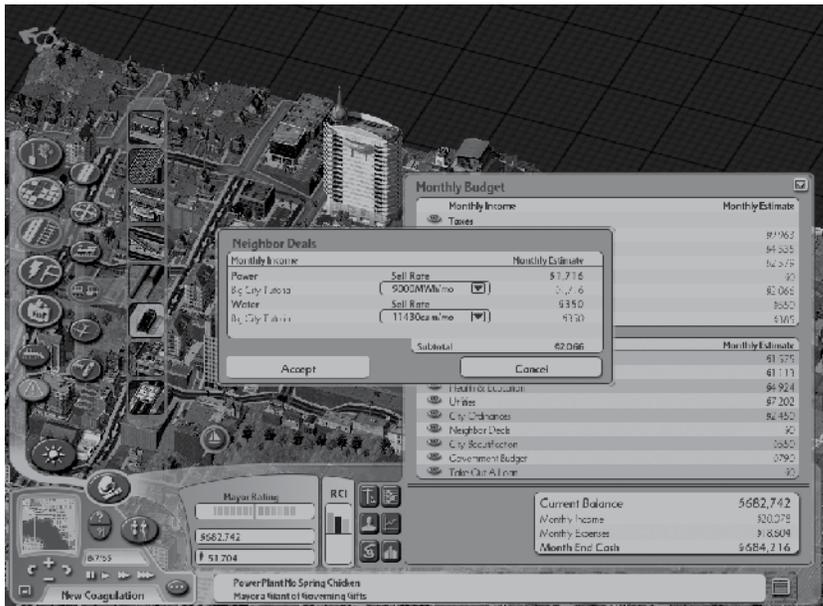
»Du kannst der Versuchung kaum widerstehen, einen außerirdischen Riesenroboter in der Stadt auszusetzen und zuzusehen, wie deine erschrockenen Sims panikartig die Flucht ergreifen? Dann ist der Gottmodus genau das richtige für dich. [...] Der Wiederaufbau ist nicht gerade billig.«
 SPIELANLEITUNG ZU SIMCITY 4 (2003, 13).

Auf eine bestimmte Weise ist es also schwierig, von einer Siegbedingung oder Zieldefinition des Spiels zu sprechen. Andererseits ist aber relativ eindeutig, welcher Faktor über Erfolg oder Niederlage des Spiels entscheidet: Es ist das städtische Einkommen bzw. die Steuerung einer Ökonomie, die über die Fortsetzung oder den Abbruch durch Überschuldung entscheidet.

»Das Ziel liegt darin, wenigstens so viel Geld zusammen zu tragen, wie die Stadt benötigt, um den Ausbau zu finanzieren und das Tagesgeschäft voranzutreiben« (Spielanleitung zu SIMCITY 4 (2003, 27)).

Der Spieler ist also im funktionalen wie auch im narrativen Setting des Spiels »nur« der Kontrolle des Geldes unterworfen: Innerhalb des narrativen Settings des Spiels ist er als Bürgermeister seiner Stadt nur für ein ausgeglichenes Budget verantwortlich, aber keiner übergeordneten Instanz Rechenschaft schuldig; eine mittelbare Währung ist dabei lediglich die Zufriedenheit der Sims,

Abb. 26: Die Adaption an die Siegbedingung. Budget-Interface von SIMCITY 3000



die über Zu- und Abwanderung der Bewohner (die sich unmittelbar wieder im Steuereinkommen niederschlägt) entscheidet. Insofern wäre auf der Suche nach einem ›Leitparadigma‹ von SIMCITY auch mit Starr (1994) zu argumentieren: »The key concept to SIMCITY is the interaction of private land values with the public budget« (ders., 5). ◀83 Die generelle Spielbarkeit des Spiels stellt sich demzufolge genau nicht durch die narrative Überformung oder die Option des Aufbaus und der Ausgestaltung eines komplexen urbanen Lebensraumes her, sondern wesentlich rudimentärer in der kontinuierlichen Generierung von Gewinn. Nur das dauerhaft ausgeglichene Budget erlaubt dem Spieler dauerhaft zu spielen. Insofern muss er alle Regelkreise des Spiels darauf hin optimieren, den mittelbaren oder unmittelbaren Faktor des ökonomischen Zugewinns zu effektivieren: entweder durch die konkrete Sicherstellung von monetären Einnahmen oder mittelbar durch die Zufriedenheit seiner Sims, denn nur durch sie wird das Bleiben des Sims (und damit ihre kontinuierlichen Steuerabgaben) bzw. den Zuzug weiterer Sims (also einen Anstieg der Steuereinnahmen) garantiert. So forciert ist SIMCITY aber keine stadtplanerische Aufbausimulation mehr, bei der es um die Ausgestaltung einer schönen oder funktionalen Stadt geht, sondern eine reine Wirtschaftssimulation, bei der es um die effektive Balancierung von Regelkreisen, Zufriedenheitsstatistiken, Zukunftsinvestitionen, Zinsausgleich und Steuerschätzungen geht. Es ist weniger der Aufbau einer funktionalen oder ästhetischen urbanen Agglomeration, die die ›Siegbedingung‹ von SIMCITY ausmacht, sondern die effektive Beherrschung von Regelkreisen und Richtwerten. Das »hidden curriculum« von SIMCITY ist ein »constant monitoring« (Starr 1994, 6) ökonomisch relevanter Parameter in kybernetischen Regelkreisen.

»Als Bürgermeister musst du den Puls deiner Stadt stets überwachen. Wenn du die Lage in den einzelnen Stadtteilen und stadtweit kennst, kannst du deine Politik und das Budget besser abstimmen, und du weißt dann, ob du deine Ziele mit der momentanen Strategie erreichen kannst. [...] Sieh dir im Graphen die wirtschaftliche Entwicklung im Verlauf der letzten zwei Jahre an, dann siehst du, ob es einen Abschwung gibt«

SPIELANLEITUNG ZU SIMCITY 4 (2003, 24).

Strategie und Statistik

Möglicherweise liegt in dieser Erkenntnis ein Schlüsselmoment zum Verständnis der hier besprochenen Strategiespiele verborgen. Mit dem Hinweis auf das *monitoring* ◀84 von Regelfunktionen in SIMCITY ist ein Handlungsmodell aufgerufen, das dazu geeignet scheint, das ›strategische Handeln in der Versinnlichung‹ zu erklären. Im Rahmen seiner Theorie des Normalismus ◀85 stellt Jürgen Link (1998) das statistische Dispositiv ins Zentrum der Analyse moderner Gesellschaftsformen. Die Verdattung der Welt, die Adaption an statistische Normalwerte und -felder sowie die kontinuierliche Rückkoppelung an diese Normalfelder stellen bei Link eine der wirkmächtigsten Macht- und Ordnungsfunktionen der Moderne dar. Die (Foucaultsche) Figur des Übergangs von repressiven zu (selbst-) disziplinatorischen Ordnungs- und Machttypen aufgreifend, beschreibt Link die Normalisierung als eine ambivalente Figur, die in autoritärer und repressiver wie auch in selbst anzueignender und didaktischer Form auftreten kann (vgl. ebd. 75ff). ◀86 Vor allem der Prozess der Intersubjektivierung und Aneignung von Ordnungsformen ist es, die für die Betrachtung von Spielen sinnvoll erscheint: Wie werden die Ordnungs- und Wissensmodelle solcher Spiele internalisiert und naturalisiert? Link kann zeigen, dass die Subjektivierung normalistischer Strukturen über Narrationstypen stattfindet (ebd. 57ff): Der Normalismus bricht die objektive Datenlage auf subjektive Applikationen und Orientierungen herunter, die als quasi ›natürliche‹ Erfahrungen ihre Wirkungen entfalten. Konkret bedeutet dies, dass innerhalb der gesellschaftlichen Bedeutungsproduktion ein wesentliches Moment nicht mehr die Logik des Ausschlusses ist (also der Exklusion eines Subjekts oder einer Handlung, die jenseits eines gesellschaftlich ausgehandelten ›Normalmaßes‹ steht), sondern die permanente Adaption von Subjekten und Handlungen in ein dynamisches und in permanenter Verhandlung befindliches Normalfeld. Die Gausskurve der statistischen Normalverteilung bildet aktuell eine der wirkmächtigsten Adaptionsvorlagen. ◀87

»Sowohl die protonormalistische wie die flexibel-normalistische Steuerung der Subjektivitäten bewegt sich in einem kollektivsymbolisch konstruierten Orientierungsrahmen, den ich die normalistische *Kurvenlandschaft* nenne. Die Gesamtheit dieser *Kurvenlandschaft* bildet der ›innere Bildschirm‹ normalistischer Subjekte, der ihnen zur imaginären Orientierung dient und der ihnen von Kindheit an vor allem durch die Massenmedien implementiert wird [...]« (Link 2001, 85).

Damit ist die statistische Normalverteilung das Regelungssystem gesellschaftlicher Inklusion: Zu den abflachenden Rändern der Kurve strebende Hand-

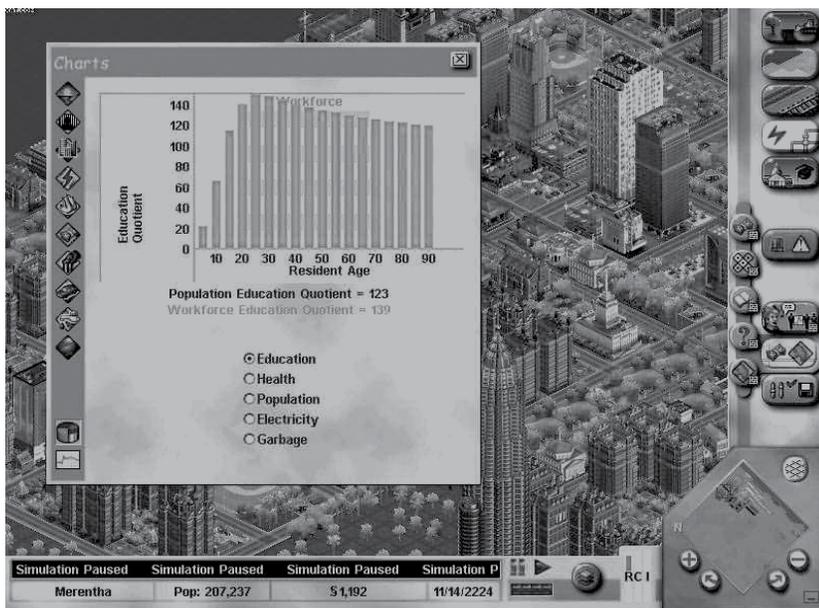


Abb. 27: Bildungs-Statistik aus SIMCITY 3000

lungsformen werden durch die gesellschaftlichen und subjektiven Adaptionen zur »Mitte hin« zurück gezogen; gelegentliches Ausbrechen wird in Form von »re-entries« (Parr / Thiele 1998) wieder »zurückreguliert«. Konkret arbeitet dabei eine »Narration«

»[...] mit seriell wiederholbaren biographischen Sequenzen, die in der Wiederholungsstruktur eine stufenweise normalisierende Bewegung von Extremen zu Normalitäten entwickeln, indem sie gleichsam ein biographisches »Menschenkügelchen« so lange in einer Art mehrfach gestufter Selbsttherapie durch die Siebe gesellschaftlicher Normalität laufen lassen, bis es zu guter Letzt im als Gaußverteilung vorzustellenden großen Mittelbauch gesellschaftlicher Normalität subsumiert ist« (ebd. 90).

Dies alles liest sich nun wie eine sehr passende Beschreibung dessen, was in Spielen wie SIMCITY zum Tragen kommt: **88** Die Siegbedingung des Spiels ist die Adaption von Kurven und Regelsystemen, also die Anpassung des eigenen spielenden Handelns an ein System von normalistischen Verteilungen. Extrempositionen führen zu schlechten Spielbedingungen (oder dem Abbruch) – die »perfekte Weise« SIMCITY zu spielen ist ein »balancing« und »monitoring« von Kurven, Statistiken, Verteilungen und Regelungssystemen mit dem Zweck, die

innere Normalität des Spiels (beziehungsweise der Spielvorgaben und / oder des Computergegners) erst zu erkennen und dann zu erfüllen. Der Spieler tendiert dazu, durch ›try and error‹ die Grenzwerte der inneren Logik des Systems zu erkennen und sich an diese Grenzwerte zu adaptieren. Hierbei konzeptualisiert er einen ›Anderen‹ als das klassische ›Gegenüber‹ des Spiels: den Gegner. Eine wichtige Dimension von Strategiespielen ist das möglichst komplexe Vorentwerfen von Handlungskonsequenzen in unterschiedlichen, möglichen Alternativen: die Vorausberechnung bzw. der Versuch der Steuerung dessen, was der (Computer-)Gegner als nächstes tut. Dazu gehört nicht nur die Kenntnis der Regeln, sondern es handelt sich auch um differenzierte Vorvollzüge von Kommunikation. Es ist die Figur ›den Gegner mitzudenken‹, sich sozusagen in das Gegenüber insofern strategisch einzufühlen, als aus Einschätzung, Empathie und Handlungsprognostik eine projektive Operationalisierung des Anderen vorgenommen werden muss, wie es als strategisch rationale Figur beispielsweise den Kern des ›Gefangenendilemmas‹ bildet. Interessant ist diese Funktionalität des strategischen Spiels aber sicherlich, wenn dieses Gegenüber durch den Rechner selbst hergestellt wird.

Dabei kommt es weniger darauf an, den perfekten Wert zu treffen, sondern innerhalb eines ›normale range‹ zu agieren. Die Grenzen des Normalismus sind flexibel, und die Norm ist kein Fixum, sondern die Definition der jeweils zulässigen Toleranzwerte (Winkler 2004a, 188). In dieser Art der spielerischen Adaption tendiert das Normale dazu, transparent zu werden. Das flexibel-normalistische Prinzip ist auf Verunsichtbarung und Naturalisierung angelegt (ebd., 191). Dies ist das Prinzip, das das Spielen von SIMCITY zu einem perfektiven ›Vergnügen‹ werden lässt. Das spielende Subjekt ›bemerkt‹ nicht, dass es sich an einer dem Spiel innewohnende Siegbedingung ›adjustiert‹, die vor den Erfolg zunächst die Unterwerfung nicht nur unter die Regeln des Spiels selbst, sondern auch unter einen bestimmten ›übergreifenden‹ und gesellschaftlich ausgehandelten Satz von Bedingungen implementiert. Das Subjekt tastet sich an einen starren und normierten Kanon von Toleranzwerten heran und internalisiert diese Werte als dem Spiel zugehörig. Dies funktioniert natürlich am effektivsten im Falle des Sieges, also der tendenziell unendlich spielbaren Stadt. Das spielende Subjekt unterwirft sich also in seiner Wahrnehmung den Spielregeln, ohne dabei zu bemerken, dass es sich einem ›normalisierten‹ Segment gesellschaftlichen Wissens unterwirft. So wird das Normale unsichtbar und rutscht von der Ebene des (symbolisch) ›Gemachten‹ auf die Ebene des Natürlichen (ebd., 192). Diese unmerkliche Unterwerfung unter die Norm wird belohnt: Die Internalisierung der Ideologie des Normalismus garantiert das ›Prestige‹ einer funktionalen Stadtsimulation.

Warum bedarf es nun aber eines so tiefen Rückgriffs in die ›(Diskurs-)Theorie‹, um ein zeitgenössisches Strategie-Spiel zu analysieren – im Vergleich zu den doch eher augenfälligen Implementen und Funktionen der beiden historischen Beispiele? Unter Umständen deshalb, weil wir ›in‹ die Diskurse und Wissenssysteme von bspw. SIMCITY mit eingebunden sind und ihnen nicht wie den Diskursformationen der Brett-Kriegsspiele distanziert und archäologisch entrückt gegenüber stehen. Ein wenig liegt diese Eingebundenheit in die Diskurse aber auch an einem Wandel des zugrunde liegenden Epistems von Spiel und Strategie.

Begreifen wir SIMCITY als ein Spiel des ›self-monitoring‹, dann eröffnet sich ein Anschluss an Begriffe des (Foucaultschen) »gouvernementalen«. Diese meint eine Form der naturalisierten und unsichtbaren Selbstadaption und ›Selbst-Erziehung‹ an und in die herrschenden Diskurse und Dispositive (vgl. auch Kapitel 4). Dieses Selbst-Monitoring grenzt sich aber eben durch das zugrunde liegende epistemische Gesellschaftsmodell von den Kontexten der Hellwig'schen und Wells'schen Ausführungen ab – zugespitzt formuliert, wir würden dort eher Handlungsformen des (autoritär-repressiven) ›monitorings‹ als Beobachtung vorfinden, die auf die Herstellung von Normativität abzielen, und weniger Formen der Selbstadaption und Inklusion des Subjekts. **89** Diese Form der Selbsterziehung bringt Ulrich Bröckling auf den Nenner, wenn er (unter Bezugnahme auf Helmut Plessner, Judith Butler und George H. Mead) das ›unternehmerische Selbst‹ charakterisiert:

»Der Mensch wird zum Subjekt, weil er sich zu dem erst machen muss, was er schon ist, weil er das Leben führen muss, welches er lebt. Dieses Subjekt zeichnet sich dadurch aus, dass es sich erkennt, sich formt und als eigenständiges Ich agiert; es bezieht seine Handlungsfähigkeit aber von ebenjenen Instanzen, gegen die es seine Autonomie behauptet. Seine Hervorbringung und seine Unterwerfung fallen zusammen« (Bröckling 2007, 19).

Ähnlich argumentiert auch Alexander Galloway, wenn er Aufbausimulationen wie die CIVILIZATION-Reihe unter dem Fokus der Deleuzianischen Kontrollgesellschaft analysiert: »Wenn [Sid] Meiers Werk von überhaupt etwas handelt, dann von der informatorischen Gesellschaft selbst. Es geht um die Kenntnis von Systemen und die Kenntnis von Codes, oder, besser vielleicht, die Kenntnis des Systems und die Kenntnis des Codes« (Galloway 2007, 276).

Modellbildung: Regieren und Simulieren

Versuchen wir, die bisher vorgetragenen Analysen und Beschreibungen zusammenzuführen. Die Beschäftigung mit den Kriegsspielen Hellwigs und Wells' haben deutlich werden lassen, dass beide Spiele von einer Versinnlichung von Erfahrungswerten ausgehen und ihre Spieler an eine intendierten Wissensbestand leiten wollen. Auffällig war hierbei, dass die Hellwig'sche Spielanleitung davon ausgeht, dass das spielende Subjekt im Spiel an die Handlungs- und Wissenslogik des Militärisch-Strategischen herangeführt werden könne, während Wells von einer potentiellen Adaptierbarkeit humanistischen Gedankenguts (gleichsam im Sinne einer aristotelischen Logik der Katharsis) ausgeht. Beiden Spielen ist weiterhin gemein, dass sie den Status des potentiell symbolischen Probehandelns offen funktionalisieren und das ludische Prinzip in den Mittelpunkt ihrer Konzeptualisierungen rücken.

Hier klafft jedoch eine der deutlichsten Lücken innerhalb der beiden Konzeptualisierungen auf: der Spielbegriff selbst. Von Hellwig intendiert ist eine pädagogisch motivierte, spielerische Adaption an ›den Ernst des Lebens‹, während Wells an eine mögliche (ebenso pädagogisch motivierte) abgrenzende Funktion des Spiels vom Ernst des Lebens glaubt. Der Hellwig'sche Schüler am grünen Tisch kann und soll sich – sinnlich lernend – vergnügen, der Spieler der »Little Wars« auf dem Fußboden vergnügt sich hingegen schon allein deshalb, weil Spielen per se Vergnügen bedeutet und den Menschen zum (besseren) Menschen macht. Entscheidend ist hierbei jedoch eine wichtige Differenzierung: nämlich die Unterscheidung in das *ludische Moment*, das sich in allen besprochenen Spielen erst im Moment des Spielens selbst entfaltet (das also durch das spielende Subjekt in Interaktion mit dem Regelalgorithmus ›aktiviert‹ wird) und das *narrative Moment*, das bereits vor Spielbeginn im Regelwerk und in der Ausgangssituation des Spiels festgelegt ist. Insofern wäre hier also zwischen Wissensstrukturen, die im Spiel per se angelegt sind, die also durch den narrativen Kontext des Spiels prädisponiert sind, und Wissensstrukturen, die ludisch ›freigespielt‹ werden und demnach eher dem Kontext des spielenden Subjekts zuzuschlagen wären, zu unterscheiden. ◀90

Ungeachtet der Wertung der vermittelten Normen setzen aber alle hier besprochenen Spiele auf eine ›vorentworfene‹ narrative Logik der Vermittlung von Wissen durch eine spielerische Simulation. Der Sprung zu SIMCITY hat nun deutlich werden lassen, dass eine solche Logik offensichtlich auch aktuellen Computerspielen beigegeben ist. Letzter Schritt unseres Vergleichs wäre also nun die Behandlung der Frage, inwieweit es ein Beschreibungs- und Analyseinstrumentarium geben kann, das all diesen Spielen gerecht wird und dabei

vor allem das Spiel selbst in seiner strukturellen wie formalen Kontur als eine durchgängige ›Konstante‹ beschreibt.

Das Spiel ließe sich, vereinfacht ausgedrückt, als eine Black Box konzeptualisieren, die einen (narrativen) Input hat (Werthaltung und Wissen eines Spielautors oder eine gesellschaftliche Wissensformation, auf der ein Spiel aufsitzt) und einen (ludischen) Output generiert (einen Subjekteffekt, der im weitesten Sinne die Internalisierung und Adaption an den Inputeffekt evoziert).¹⁹¹ Um diesem zunächst schlichten Input / Output-Modell eine differenziertere Konzeptualisierung beizugeben, wäre zu spekulieren, in welcher Weise sich die Überführung von einem Wissensbestand in einen anderen beschreiben ließe. Dabei wäre zu unterscheiden zwischen einem Wissensbestand, der sich im weitesten Sinne als autorenhaft oder *enunziatorische*¹⁹² (narrative) Position dominanter Ideologie beschreiben ließe, und einem Wissensbestand, der aus einer (potentiellen) Aneignung dieses ersten Wissensbestandes durch ein in gesellschaftliche Wissensformationen eingebettetes (ludisches) Subjekt entsteht. Bevor diese Beschreibung mit der Nomenklatur der Diskurstheorie angedeutet werden soll, gilt es aber, dem Wesen der prozessierenden Black Box gerecht zu werden. Was genau ist das strategische Spiel selbst, in welcher Weise prozessiert es die (strategischen) Wissensbestände und wie wird es sowohl durch den Enunziator als auch durch das ludische Subjekt konzeptualisiert? Im Wesentlichen ist der Schlüsselbegriff zum Verständnis dieser Black Box in allen genannten Beispielen deutlich vorentworfen: All diese Spiele sind (narrative wie prozessive) ›Simulationen‹ der Welt, sie sind *Modelle*.

»Modell« ist ein in der Alltags- und Wissenschaftssprache vielfältig verwendeter Begriff, dessen Bedeutung sich allgemein als eine Darstellung unübersichtlicher oder abstrakter Gegenstände und Sachverhalte durch eine (idealisierende) Reduktion der Gegenstände und Sachverhalte auf relevante Züge oder fasslicher oder leichter realisierbare Strukturen zusammenfassen lässt« (vgl. Mittelstraß 1984, 911).

Formal präsentiert sich ein Modell als Hilfe zur Veranschaulichung komplexer Sachverhalte durch die Zusammenfassung in logisch-bündiger Form, sowie funktional als Vereinfachung oder Konkretisierung, als Vergrößerung oder Verkleinerung, als auf ihre Strukturen oder Zusammenhänge zurückgeführte Eigenschaften des Ausgangszusammenhangs (Judson 1981). Somit ließe sich die Beziehung zwischen Modell und Original mit Stachowiak (1973) – verkürzt – als eine *Attributenrelation* beschreiben. Die Attributenkonstellation des Originals wird dabei unter Parametern der Verkürzung, Auswahl, Konstruktion und epistemologischer Pragmatik in eine Attributenkonstellation eines Modells überführt – beziehungsweise *codiert*.¹⁹³ Dieser Transferprozess von Original zu

Modell kann als grundsätzliche Strukturübertragung (structure mapping) bezeichnet werden (Dutke 1994).

Dies wäre nun meines Dafürhaltens eine geeignete Betrachtungsweise, die Struktur der ›Black Box‹ Spiel selbst zu beschreiben: Innerhalb des Spiels werden Objektzeichen prozessiert und vor allem dekontextualisiert, die im Rahmen einer Modellbildung durch den Spielautoren ausgewählt und zur Bildung eines operationalen Modells herangezogen werden. In dem Moment, in dem es Hellwig um eine Vermittlung strategischen Wissens geht, dekliniert er innerhalb eines Wissensvorrates an strategischen Wissens- und Handlungsparametern diejenigen Attribute, die er im Rahmen seiner strategischen Modellation zur Strukturübertragung vorschlagen möchte. Daraus entsteht ein Modell-Spiel des Strategischen – und gleichzeitig die intendierte Versinnlichung. Die Black Box des Kriegsspiels prozessiert die in sie ›eingespeisten‹ Parameter und schlägt sie zur Aktivierung durch das ludische Subjekt vor. Hier aber setzt nun die Problematik der Modellbildung an: Denn keineswegs ist durch diese ›Vorarbeit‹ gewährleistet, dass eine funktionale Modellation auch zur intendierten Strukturübertragung führt. Diese Erkenntnis findet sich nunmehr im Well'schen Kriegsspiel wieder: Hier wird durch den Autor die potentielle Offenheit der Modellation und ihrer Parameter und vor allem der Charakter des ›auslesenden‹ spielenden Subjekts erkannt. Fraglich bleibt aber, inwieweit die Strukturübertragung des Originalattribute auf ein Modell gelingt; inwieweit also die Reduktion als Auswahl der zu modellierenden Attributenmenge, vor allem aber die Abbildung der Attributenrelationen ›effizient‹ realisiert wird. Insofern scheint SIMCITY im Rahmen der modelltheoretischen Perspektive die differenzierteste Black Box darzustellen, denn hier wird dem ludischen Subjekt die Übertragung von Original zu Modell nicht wirklich offensichtlich: Das narrative Szenario suggeriert einen anderen Übertragungsvorgang, als die enunziatorische Matrix der Attributenauswahl vorschlägt. SIMCITY erscheint wie eine reduktive Modellation eines urbanen Regelsystems – ist aber viel eher als Simulation einer bestimmten Handlungslogik zu verstehen. ◀94

Diskursive Koppelungen

Um nun aber die eher ›brüchige‹ Metapher der Black Box zu verlassen, soll vorgeschlagen werden, den Zusammenhang von (enunziatorisch-vorentworfenem) narrativem Wissen und (subjektiv und im spielenden Handeln produzierten) ludischem Wissen als eine *diskursive Koppelung* zu beschreiben. Der kurze Exkurs in die Modelltheorie hat dabei zeigen können, dass dieser Über-

gang strukturell als eine Form der Modellation zu begreifen sein könnte. Mit dem abschließenden Gedanken zur Diskurskoppelung, die nochmals an die bereits erwähnte normalistische Theoriebildung anschließenden, soll nun die eher funktionale Ebene dieses Übergangs geklärt werden, indem unterschiedliche Wissenstypen ›aneinander gebunden‹ werden. Im Folgenden soll daher der Begriff der *interdiskursiven Koppelung*, wie er beispielsweise von Siegfried Jäger, Jürgen Link und anderen vorgestellt worden ist, bemüht werden, um der Komplexität dieses ›Wissens-Mäanders‹ nachzugehen.

Die diskursive Koppelungstheorie geht von der ›klassischen‹ Definition des Diskurses aus: Ein *Diskurs* ist demnach »eine historisch-spezifische und spezielle, geregelte Formation von Aussagen [...], die einem spezifischen und speziellen Gegenstandsbereich zugeordnet sind« (Link 1998, 50f). Diskurse sind als artikulatorische Praxen zu verstehen, die »soziale Verhältnisse nicht passiv repräsentieren, sondern diese als Fluß von sozialen Wissensvorräten durch die Zeit aktiv konstituieren und organisieren« (Jäger 2004, 23). Ein Diskurs ist somit als eine ›irgendwie‹ geregelte Verknüpfung oder Formation von Aussagen zu begreifen. Der Terminus ›Aussage‹ wiederum meint hierbei nicht deskriptive Aussagen, grammatikalische Sätze oder Sprechakte – vielmehr meint ›Aussage‹ hier die völlig individualisierte, kontingente, anonyme, nackte und knappe Materialität des zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort ›wirklich‹ Gesagten. In unserem Fall wäre jedoch nicht von einem ›Diskurs des Strategischen‹ auszugehen: Das (jeweils historisch und situativ unterschiedliche) strategische Wissen ›materialisiert‹ sich schließlich nicht in einer dezidierten Aussageform, sondern in einem diffusen ›Gewimmel‹ unterschiedlichster Artikulations- und Wissensformen. **95** Wichtigste Erkenntnis der Diskursanalyse ist aber, dass das Subjekt durch die Diskurse geformt und ›appliziert‹ wird:

»In den Diskursen liegen sog. Applikationsvorgaben für die Formierung / Konstituierung der Subjekte und von deren Bewusstsein und damit auch für ihre Tätigkeiten und ihr Handeln vor. Es sind somit die Menschen, die Wirklichkeit gestalten, sozusagen als in die Diskurse verstrickte Agenten der gesellschaftlich-historisch vorgegebenen Diskurse« (Jäger 2004, 22).

Verschiedene Faktoren der Differenzierung prägen, bilden und stabilisieren unterschiedliche ›Sprachformen‹, Aussageformen und Wissenskomplexe. Eine solche Differenzierung setzt an einer Überzeugung an, moderne Gesellschaften durch funktionale Ausdifferenzierung charakterisiert zu betrachten, d.h. durch die Entwicklung abgrenzbarer und spezieller Praxis- und Wissensbereiche, die ihre jeweilig eigenen Aussagestrukturen in Form spezifischer Wissensdiskurse ausbilden. An diesen Orten dominieren spezialisierte Sprachformen, so genannte *Spezialdiskurse*. Kurz gesagt: In bestimmten Teilsegmenten einer Ge-

sellschaft, die sich durch ein spezifisches Wissen (zum Beispiel über Strategie) charakterisiert, wird eben dieses Wissen in einer speziellen Sprache ›ausgesprochen‹.

Den Abgrenzungsverfahren der Spezialdiskurse (untereinander wie auch dem common sense gegenüber) stehen dann Integrationsverfahren zur Seite, die diese distinkten Bereiche quasi ›kompensativ‹ aneinander ankoppeln. Übersetzungsarbeit und Kommunikation werden somit durch koppelnde Strukturen und Diskurse hergestellt. Diese verbindenden Strukturen firmieren nun in der Link'schen Diskurstheorie unter dem Begriff des *Interdiskurses*.

»Die wichtigste Funktion solcher kulturellen Interdiskurse ist die Produktion und Bereitstellung von diskursverbindenden Elementen und mit deren Applikation die Produktion und Reproduktion kollektiver und individueller Subjektivität, die in hochgradig arbeitsteiligen und ausdifferenzierten Gesellschaften leben können, ohne ständig in verschiedenste Spezialisierungen und Professionalisierungen auseinander gerissen zu werden« (Parr / Thiele 2004, 265).

Die Lesbarkeit solcher Interdiskurse entsteht also durch eine Art der doppelten Codierung. Das Ausgedrückte muss in jedem der beiden Diskurse ›lesbar‹ sein. Mein Vorschlag wäre (es) nun, Strategiespiele als solche ›Integrationsverfahren‹ zu begreifen, sie also als Interdiskurse zu verstehen (vgl. auch Stauff 2008).

Das strategische Wissen, welches sich auf enunziatorisch-narrativer Seite des Spiels befindet, wäre demnach als ein *spezialdiskursives Wissen* zu charakterisieren. Es tendiert zu einem Maximum an immanenter Konsistenz und zur Abschließung gegen externes Diskursmaterial (vgl. Link 1998, 50).

»Spezialdiskurse tendieren gerade aufgrund der Spezialität ihres Wissens, die unter modernen Bedingungen stets mehr oder weniger mit technischer Operationalität gekoppelt ist, zum Vorherrschen der Denotation und der Eindeutigkeit (klare Definitionen, Operationalisierbarkeit usw.), während Interdiskurse umgekehrt Spezialwissen überbrückende, integrative Funktionen bedienen und vor allem an Subjektapplikationen gekoppelt sind woraus sich das Vorherrschen der Konnotation und Mehrdeutigkeit erklärt« (Link, 155).

Gerade das Beispiel Hellwigs macht dies deutlich. Er bezieht sich auf eine Art von ›fachdisziplinärem‹ kriegswissenschaftlichen Wissen, das er zu ›didaktisieren‹ gedenkt. Dieses Wissen versteht Hellwig als eindeutig *denotierbar* – er begreift es also nicht als mehrdeutig, sondern als empirisch-statistisch eindeutig:

»Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, das Wesentliche der wichtigsten Auftritte des Krieges sinnlich zu machen. Je genauer die Natur dieses Gegenstandes nachgeahmt wird, desto mehr wird sich das Spiel seiner Vollkommenheit nähern« (Hellwig 1780, 1).

Auf Seiten des Ludischen (also des subjektiven Spielers) etabliert dieses Wissen schließlich Formen der Aneignung, oder präziser, eine intersubjektive Aneignungsform des bereitgestellten spezialdiskursiven Wissens. Dieses Wissen ist nun wesentlich stärker durch *Konnotationen* hervorgebracht und geprägt. **196** Entkleiden wir das Hellwig'sche Spiel seines zeitgenössischen Kontexts, so wird in einer aktuellen Rezeption des Spiels das innewohnende Wissen fast vollständig durch Konnotation produziert, da dem Spieler der Erfahrungshintergrund der Entstehungszeit abgeht. Zu überlegen wäre weiter, ob nicht auch in einer zeitgenössischen Spielsituation wesentliche konnotative Elemente das Spiel prägen. Ein ›Lesen‹ des Spiels kann der geforderten Dominanz der Denotation kaum folgen, da sich gerade das Spiel immer in einem kontextuellen System der Kommunikation und der sozialen wie subjektiven Praktik entfaltet. Es wäre zu vermuten, dass gerade das ludische Handeln eine Multiplikation der Zeichenbedeutung evoziert, und dass diese Offenheit des Deutungsrahmens und die damit verbundene Betonung des konnotativen Moments gegebenenfalls einen der wesentlichen Charakteristika des Spiels an sich ausmacht. Wer den Regeln und Narrationen eines Spiels nicht seine eigenen Regeln und Interpretationen gegenüberstellt, spielt nicht, sondern prozessiert. Dabei wäre mit der bereits beschriebenen Offenheit aber keineswegs eine Polysemie oder eine generelle ›ideologiekritisch‹ gedachte Form der Aneignung gemeint, sondern lediglich die diskursive Variante, dass auch das narrativ geschlossenste Strategie-Spiel nicht per se denotativ verstanden bzw. gelesen werden kann. Die theoretische Figur der interdiskursiven Koppelung **197** strategischen Wissens im Übergang vom Enunziator zum Spieler meint somit nicht eine beliebige Interpretierbarkeit des ›codierten‹ Wissens. Vielmehr geht es um die per se gegebene diskursive polyseme Modulation des Textkorpus in einem Medium oder öffentlichen (populären und elementaren) Diskursfeld. Die erste Konnotation eines Strategiespiels ist immer die Existenz eines strategischen Spezialdiskurses. Im Gegensatz zu Spezialdiskursen sind Interdiskurse jedoch Wissenskomplexe, die nicht abgeschlossen sind, sondern variabel und flexibel durch alle Diskurse hindurch verbindend zirkulieren (Link 1998, 50). Das Spiel selbst wäre – dem Modell Links folgend – dann ein *Interspezialdiskurs*: In ihm sind spezialdiskursive Elemente (denotative Diskurselemente) enthalten, die in mehreren Interdiskursen auftauchen (beispielsweise verbindende Aussagekomplexe von Militärwesen und Regellogik etc.) (ebd.).

Was also weiter oben noch etwas offen als ›Naturalisierung von Wissen‹ bezeichnet wird lässt sich an dieser Stelle nun präziser als eine Überformung von Spezialdiskursen zu Interdiskursen darstellen. Am Beispiel von Wells' ›Little Wars‹ wird deutlich, dass ein Enunziator sich der Konnotierbarkeit seiner Narration bewusst sein kann. Wells zielt in der Beschreibung seiner erwünschten ›Dekodierung‹ des strategischen Wissens im Spiel sehr stark auf die Appropriation des ludischen Subjekts ab. Er setzt dabei auf das Moment des Spielens als einer Handlungsform, die die Spezialdiskurse zu Interdiskursen insofern verändert, als seiner Intention nach eine ›Gegenlesweise‹ des strategischen Wissens hierbei zu einer anderen (konnotativen) Lesweise führen soll. Spielend eignet sich das Subjekt bei Wells also ein ›hegemoniales‹ (Kriegs-) Wissen an und transformiert es (durch sein Wissen über den Schrecken des Krieges) zu einem humanistischen Wissen. Der Spezialdiskurs ist somit im ludischen Moment zum Interdiskurs geworden.

Schluss

Die Verbindung von strategischem Wissen mit dem Subjekt im Spiel wäre bis zu diesem Punkt des Arguments wie folgt zusammenzufassen: Das Spiel bedient sich (autorenhaft und narrativ) eines vorhandenen Spezialdiskurs und überformt dieses Wissen als ›Angebot‹ in Form eines dezidiert der Kommunikation und handelnden Aneignung durch den Spieler zugeordneten Wissens-›Algorithmus‹. Im Moment des spielenden Handelns verändert sich dieses konsistente Wissen durch eine konnotative Aushandlung des Subjekts zu einem (ludischen) Interdiskurs, der in seiner Offenheit durchdrungen wird von (optionalen) Lesweisen und Überformungen. Das strategische Spezialwissen kann (muss aber nicht) je nach ludischer Handlung zu einem ›anderen‹ und durch andere Wissensdiskurse zu einem ›verschmutzten‹ Wissenstyp werden. Entscheidend ist aber, dass der Interdiskurs Spiel (also der ›Textkorpus‹ des Spiels selbst, im Sinne einer abgegrenzten und materiellen symbolischen ›Technologie‹) nicht nur ›Austragungsort‹ dieser Überführung von Spezial- zu Interdiskurs, von Narration zu Ludus und von Autor zu Subjekt ist, sondern zudem an der Verunsichtbarung des ›hegemonialen‹ Wissenstyps des Spezialdiskurses beteiligt ist. Die Black Box des Spiels wäre somit eine diskursive Technologie, innerhalb deren Objektzeichen reduziert, prozessiert und dekontextualisiert werden und ein operationales Modell bilden. In dieser reduktiven Prozessierung schreibt sich aber weniger eine Verbindung von Original- und Modellstruktur, sondern vielmehr ein generelles Wissen über eine (potentielle oder /

und unterstellte) generelle Modellierungsfähigkeit des Ausgangswissens ein. Die Black Box des Interspezialdiskurses Spiel ist also insofern sehr viel mehr ein ›Vereinfachungskomplex‹ als ein Rationalisierungskomplex. Erst auf der Basis eines solchen ›Rationalisierungsgerüsts‹ aber kann sich ein Wissenstyp der Evidenz oder Natürlichkeit entfalten. Ein in das System der Diskurswechsel implementiertes Wissen ›gleitet‹ auf der Ebene des Symbolischen ›unter‹ der Schwelle des Verdachts seiner ›Gemachtheit‹ hindurch und normalisiert sich zu einem (vorgeblichen) Erfahrungswissen.

Damit ist es also das ›spielerische Spiel‹ selbst, welches zur ›Entnennung‹ des eigentlichen Wissensobjekts führt. Originellerweise hat Thomas Kliche (2001) in seiner Beschäftigung mit der (normalisierenden) Funktion von Psychotests recht treffend eine strukturähnliche Form der Verunsichtbarung beschrieben, die aber gleichlautend auch für die untersuchten Typen von Strategiespielen gelten mag:

»Tragender Bestandteil der Einladung zur Übernahme von Kategorien und Selbstbeschreibungspraktiken ist schließlich die Un-Ernsthaftigkeit, das Schillern der Tests zwischen lebensweltlicher Ernsthaftigkeit und läppischer Unverbindlichkeit. Die Diskursivierung der Identitätskonstruktion und ihrer Rahmenbedingungen zu entnennen, gelingt ihnen, indem sie ihrem Publikum das Gefühl eines souveränen Spiels der Aneignungen anheimstellen« (ebd., 120).

Die gesellschaftliche ›Relevanz‹ dieses Spiels der Diskurse entfaltet sich zu guter Letzt auf der Ebene des common sense, beziehungsweise auf der Rückwirkung aller bis hierhin eingeführter Diskurstypen. Die unterschiedlichen Diskursformationen wirken in ihrer historischen wie genealogischen Breite auf die *Elementardiskurse* oder *Alltagsdiskurse* – diese bezeichnen elementare Äußerungsstrukturen der Soziokultur, sie stellen das dar, was gemeinhin unter dem common sense verstanden wird (Link 1998, 51). An dieser Stelle nun offenbart sich die eigentliche Idee der Diskurstheorie: Die Elementardiskurse sind ›quergängig‹ zu allen Diskurstypen, bilden also innerhalb des Settings von Diskursen Orientierungsraster, an denen sich Diskurstypen ausrichten. Nicht zuletzt werden also die Spezialdiskurse auch auf der Basis von Elementardiskursen geprägt. Und somit etabliert sich ein ›diskursiver Regelkreis‹ in dem sich ein intersubjektiver Wissenskomplex innerhalb einer Gesellschaftsform selbst (in einer Art zirkulatorischen Geste) variiert und gleichzeitig stabilisiert.

Einem solchen *Strukturmodell* der Wissenszirkulation im Spiel (wie es Abb. 28 grob verkürzend zusammenfasst) kann natürlich nur Vorschlagscharakter innewohnen.

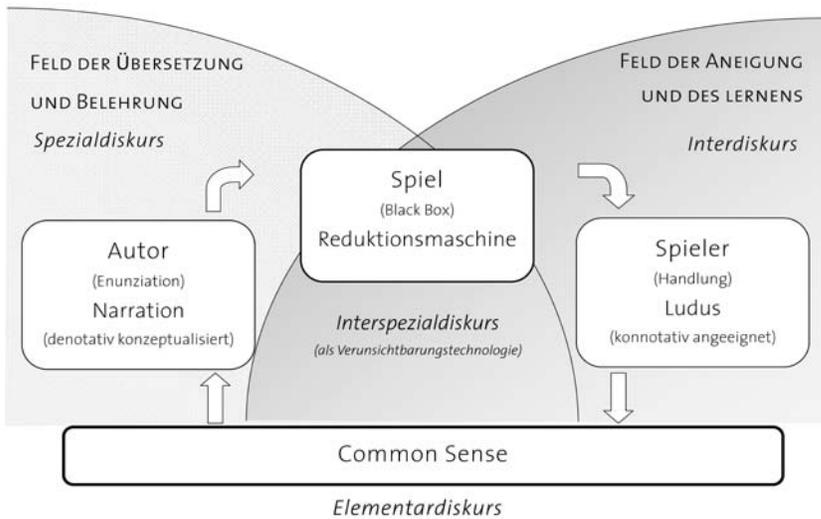


Abb. 28: Strukturmodell der Wissenszirkulation im Spiel

Eines sollte sich aber am Ende implizit auch bereits als eine Art von Ergebnis aus der vorgetragenen Argumentation ableiten lassen: Die weiter oben postulierte Form des Lernens als / durch Probehandeln müsste im Weiteren sehr viel gründlicher differenziert werden, da im Rahmen des vorgeschlagenen diskursiven Regelungskreises von einer effektiven Wirksamkeit der implementierten Wissenstrukturen ausgegangen wird. Dass Probehandeln in strategischen spielerischen Medien konsequenzenfrei sei, kann also nicht mehr gelten – es stünde als nächster Schritt eine präzisere Auseinandersetzung mit dem Performanten des Symbolischen im Spiel an.

Gleichzeitig deutet sich an dieser vorgeschlagenen Struktur der Wissenskopplung noch etwas anderes an. Der bereits eingeführten Figur der *Evokation* (also der Bereitstellung und ›Aktivierung‹ von Wissensangeboten durch das Spiel) stellt sich über die skizzierte Figur des naturalisierten Gebrauchs von Spielen und durch das Moment des (durchaus konsequenzenbehafteten) Probehandelns die Figur der *Immersion* zur Seite.

Mit den Konzepten der Partizipation, Interaktion oder eben Immersion sind Funktionalismen des Spiels aufgerufen, die zwar auch in ›klassischen‹ technischen Medien diskutiert werden, die sich aber im digitalen Spiel genuin anders ausformen und die hier zunächst (wie generell im Bezug auf die ›neuen‹

und ›digitalen‹ Medien) als eine Art mythischen Heilsversprechens aufscheinen. Gerade ›Immersion‹ fungiert oftmals als magischer oder ›auratischer‹ Begriff des Hineingezogenwerdens, zunächst in Form eines narrativen Konzepts. Dieses Konzept postuliert im Bezug auf digitale Medien – hauptsächlich im Sinne ihrer visuellen Repräsentation – eine Ausblendung des Gemachten als eine ›willing suspension of disbelief‹ (vgl. Furtwängler 2006). So konzeptualisierte ›Welt-am-Draht / Matrix-Phantasien‹ sind in ihrer Radikalität zuallererst wohl als (auch ökonomische) Wunschkonstellationen interessant und nur so sinnvoll zu analysieren. Der hier wesentliche Begriff von Immersion zielt eher auf eine Dynamik, die über die symbolische, aber vom wirklichkeitsbezogenen Handeln abgehobene Koppelung argumentiert. »[D]ie *immersive* Vermittlung von *Verhaltensformen* im Spiel korrespondiert mit einer betonten *Artifizialität* der szenischen *Umstände* des Verhaltens« (Venus 2006, 324). Entkleiden wir den Begriff von solchen ›Überspannungen‹ der ›Totalimmersion‹, so ist zu fragen, wie aus dem Double von Evokation und Immersion ein Konzept zu generieren sei, welches die Erlebens- und Handlungsdynamiken des Spielens weniger als Qualitäten des Visuellen oder Textuellen beschreibt, sondern als eine Frage der Koppelung von Wissensstrukturen und -formen auf der Basis eines stabilen und von Produktions- wie Rezeptionsseiten geteilten common sense versteht.

Das nächste Kapitel untersucht unter dieser paradigmatischen Vorannahme eine detaillierte (historisch ausgreifende) Koppelung von Wissensstrukturen im Spiel. Das daran anschließende fünfte Kapitel will sich folgend der (schwierigen) Rekonstruktion eines aktuellen genealogischen Feldes unter dieser Perspektive annehmen, um dadurch das vorgeschlagene Strukturmodell noch weiter zu entfalten und auszudifferenzieren.

DIE ADAPTION AN DIE DISKURSE: RHYTHMUS UND ARBEIT

»Marx insists on the transformation of brute nature through human work, through technology and interventions, through labour and consciousness. Yet he doesn't discover rhythms...«
HENRI LEFEBVRE (2004,7)

»Es ist gegen das Gesetz, ein Gewehr zu besitzen, weil man damit vielleicht jemanden erschießen könnte. Aber wie kann man jemandem mit einer Uhr etwas antun?«

›Ist dir das nicht klar? Man kann ihn zeitlich überwachen und genau herausfinden, wie lange er braucht, um etwas zu tun.«
›Na und?«

›Dadurch kann man ihn dazu veranlassen, es schneller zu tun.«
JAMES G. BALLARD - CHRONOPOLIS (1960)

Immersion beschreibt das Hineingezogen-Werden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Sphäre des Medienangebots. Immersion ist in diesem Sinne als eine ›Wirkungs‹-Kategorie des Computerspiels zu verstehen, die auf der Rezeptionsseite daran wirkt, die Teilhabe und die Unmittelbarkeit des Spiels zu ermöglichen und zu stabilisieren. Fragt man nach den technischen oder textuellen Bedingungen der Immersion, so ist die Interaktivität des technischen wie strukturellen Environments im Bezug auf das Computerspiel ein häufig genannter Punkt. Die Tatsache, dass im digitalen Medium die dominante Uni-Linearität ›alter‹ Medien suspendiert scheint, dass also der Nutzer und Rezipient dieser ›neuen‹ Medien über einen starken Rückkanal wirkmächtig und signifikant in die Dynamik des Medienangebots eingreifen kann, gilt oftmals schon als schlagkräftiges Argument für die Postulation einer starken Immersionswirkung. Angesichts immer noch stark vorgeschriebener und unflexibler Entscheidungs-

baumlogiken der Programme und angesichts dessen, was die Kontur realer und situativer kommunikativer Interaktivität zu bieten in der Lage ist, wäre aber zu fragen, inwieweit die technisch generierte Partizipationsform des Digitalen schon als ›echte‹ Interaktivität gefeiert werden kann. Lässt sich Immersion tatsächlich als eine Option des technisch Möglichen begreifen? Ist die Interaktivität eines Shooters kategorial überhaupt vergleichbar mit der eines Online-Rollenspiels? Meines Dafürhaltens muss die Suche nach dem Immersiven an einer anderen Stelle als der des Technischen ansetzen.

Medien entwickeln verschiedene Techniken, die darauf abzielen, ihre Gemachtheit zu verschleiern, um ihre Rezipienten in eine solchermaßen naturalisierte

Welt aus Texten, Bildern oder Handlungsmöglichkeiten einzubinden. Verschiedentlich ist darauf hingewiesen worden, dass Immersion im Computerspiel auch beispielsweise durch spezifische Formen der Repräsentation hergestellt wird. Prominent muss hier auf Momente der Bildperspektive hingewiesen werden: Der zentralperspektivische ›Rausch‹ eines *first-person-shooters* oder eines Rennspiels mag hier analog zu den Immersionstechniken des Kinos (also der subjektiven Einstellung der Kinokamera) diskutiert werden (vgl. bspw. Distelmayer 2006). Ebenso wäre hier der Avatar (als Verlängerung oder Stellvertreter des Spielers) ein wichtiges Element mit Hilfe dessen aus den handlungs- und textbezogenen Konzepten des Spiels die Sicherstellung von immersiven Effekten betrieben wird (vgl. bspw. Neitzel 2004). Gerade die verschiedenen Ebenen der »Synchronisierungen« des Spielers mit seinem Stellvertreter, wie sie beispielsweise Fritz (1997) typologisiert, wären zur Diskussion der Immersion zwar kritisch in ihrer Konkretheit und ›Taxionomieverliebtheit‹ zu befragen, aber grundsätzlich heranziehbar. **498** Als entscheidend muss aber der Hinweis Neitzels (2008) gewertet werden, das Konzept der Immersion durch den Begriff der ›Involvierung‹ zu ersetzen.

»Ich möchte also nicht von Immersion sprechen, sondern von Involvierung. Wenn ich über Involvierung spreche, so spreche ich nicht von der totalen Immersion, vom Verschmelzen eines Spielers oder einer Spielerin mit dem Spiel, sondern von einem spielerischen Gleichgewicht von Nähe und Distanz. Involvierung oder *involvement* beinhaltet immer auch eine aktive Komponente der Beteiligung, die mit dem Spielen korrespondiert« (ebd. 102).

Ich würde an dieser Stelle jedoch den Effekt der Immersion (immer noch verstanden als ›andere Seite‹ der Evokation) wesentlich grundsätzlicher diskutieren wollen. Denn es scheint mir, als wäre der Effekt der Immersion, der Involviertheit, der Teilhabe und Unmittelbarkeit einer der zentralen Begriffe zum Verständnis jeden technischen und visuellen Mediums. Die Funktionalität des bewegten Bildes ist seine ›Anwesenheit‹ in unserer Wahrnehmung beim gleichzeitigen intuitiven Wissen um seine ›Abwesenheit‹. Die ästhetische Wahrnehmung des Kinos, der Fernsehens oder des Computerspiels kreisen um Momente der Teilhabe, einer Position, in der visuelle Repräsentationen die Wahrnehmung des Rezipienten in einer Art berühren, die viel mehr ist als ein ›ontologischer Effekt‹. **499** Ich möchte davon ausgehen, dass ein Hineingezogen-Werden nur möglich ist, wenn das, in was man hineingezogen wird, ›irgendwie‹ natürlich anmutet, wenn alles Gemachte sich verunsichtbart und das Präsentierte zum Unmittelbaren wird. Immersion wäre so gesehen eine subjektive Handlungskategorie, ein Handeln an etwas, das zur subjektiven Welt zugehö-

rig erscheint und nicht als etwas Technisches oder Arbiträres auftritt. Das Spiel muss zur Natur werden, um immersiv zu wirken.

Im Rückgriff auf die anthropologischen Spieltheorien wäre hier einfach zu argumentieren, dass das Spiel bereits und per se Teil der Natur (des Menschen) ist. Eine solche Argumentation würde aber übersehen, dass das Spiel am und mit dem Computer zunächst ein Spiel an einem technisch-symbolischen System ist und sich hier angesichts des technisch-manufakturierten Codierten eigentlich eine Art der ›Entfremdung‹ einzustellen hätte. Hier wäre also der Schlüssel zum Verständnis des Effekts der Unmittelbarkeit, also die dem Technischen innewohnende Tendenz zur Verunsichtbarung zu suchen.

Insofern erscheint es sinnvoll, dieser Verunsichtbarung weiter nachzuspüren, um zu verstehen, wie die Immersion – als Erleben des Natürlichen – nicht zuletzt dadurch zustande kommt, indem sich im Spielen nicht nur das Technische verunsichtbart, sondern auch das Codierte. Konkreter gefasst meint dies, dass sich auch die dem Code und dem Symbolischen anhängigen Bedeutungsstrukturen dabei verunsichtbaren.

Im vorangegangenen Kapitel haben wir dies anhand des Diskurses des Strategischen bereits an einem ›offensichtlichen‹ Wissenssystem historisch nachvollzogen. Eine weitere Fallanalyse soll aber nun nochmals aufzeigen helfen, wie sich in der Gemengelage von Immersion, Evokation, der Koppelung von Wissenstypen und dem Rekurs auf den basalen common sense auch weniger offensichtliche Naturalisierungen von Wissens- und Herrschaftstypen in das Handeln am Spiel einschreiben. Wesentlichster Unterschied ist in dieser zweiten Analyse das Fehlen der dominanten Kategorie der ›Autorenschaft‹. Der im Folgenden untersuchte Typus von Wissen über Rhythmus und die Akkomodation der Arbeit an das Arbeitsgerät ist als prominentes Beispiel gesetzt, um aufzuzeigen, dass sich Wissenstypen auch jenseits einer materiellen, verkörperten enunziativen Instanz in das Spiel eintragen – und dass der Effekt der Immersion oder Teilhabe hierbei wesentlich zur Effektivität dieser Akkomodation beiträgt.

Zu Beginn gilt es aber die konkrete Thesenlage vorzustellen, die unter dieser Oberprämisse diskutiert werden soll. Exemplarisch möchte ich ausführen, wie sich die Koppelung von Rhythmus, Arbeit und Disziplin, wie sie in (vor)modernen Konzeptionen angetroffen wird, über die Industrialisierung und die Veränderung eines Arbeitsbegriffes in das Computerspiel selbst einschreibt. Daraus folgend wäre die hier vertretene Vermutung, dass eine solche Koppelung auch (naturalisierend und immersiv wirkend) als Effekt der Disziplin und des Selbstmanagements auf das Arbeitsgerät Computer selbst durchschlägt. Auch Erkki Huhtamo (2007) postuliert eine solche Zugriffsweise

als den Versuch, die (Vor-)Geschichte des Spiels als eine Geschichte der Automatisierung und der Koppelung von Mensch und Maschine zu schreiben: **100**

»Die Vorstellung, daß eine enge, nahezu symbiotische Beziehung zwischen Mensch und Maschine besteht, wird oft als das Ergebnis der Gegenwartskultur betrachtet, die reich an allen möglichen beweglichen und unbeweglichen Geräten ist. Als zweifellos am weitesten verbreitete Anwendung interaktiver Medien mögen elektronische Spiele als ultimative Verwirklichung dieser Vorstellung erscheinen, sowohl im Guten wie im Schlechten. Der Diskurs über die Verbindung von Mensch und Maschine reicht jedoch weiter in die Vergangenheit zurück« (ebd., 21).

Huhtamo stellt im Folgenden die Veränderung der Arbeit Ende des 18. Jahrhunderts und die Beginnende Automatisierungs- und Automatenkultur als ein solches Referenzsystem vor.

In ähnlicher Weise soll nun auch hier argumentiert werden. Computer- und Konsolentanzspiele wie *DANCE DANCE REVOLUTION* (1998) oder *SAMBA DE AMIGO* (2000), Partyspiele wie *SINGSTAR* (2004) und *GUITAR HERO* (2005), aber auch interfacezentrierte Konsolenkonzepte wie die Wii oder Eye-Toy-gestützte Bewegungsspiele bringen die Körper am Arbeitsgerät Computer »zum Tanzen«.

Eine solche Koppelung von Körperbewegung und Spiel findet nicht nur an einer solch »offensichtlichen« Stelle wie den dezidierten Tanz oder Bewegungsspielen statt. Eine Vertiefung meiner These wäre, dass an solchen exzessiven Momenten des Bewegens etwas an sich Unsichtbares, nämlich die Koppelung von Rhythmus an das Arbeitsgerät Computer sichtbar wird. Unsichtbar und eher »subliminal« aber ist das Rhythmische »immer da gewesen«, es gehört zum Arbeits- und Schreibegerät Computer dazu. Und da das Spielen am Computer kein anderes, differentes Handeln gegenüber der Maschine darstellt, müsste sich das Rhythmische also auch im Spiel nachweisen lassen. Die Frage ist hier aber zunächst, an welchen Stellen und wie sich aktuell die Koppelung von rhythmisch diszipliniertem und erwerbsökonomisch gestaltetem Arbeitskörper an die Medientechniken beschreiben lässt.

Claus Pias (2002) hat in seinen Ausführungen zum Computerspiel wiederholt darauf hingewiesen, dass der Rechner aus dem Diskurs der Arbeitswissenschaften und Experimentalpsychologie eine Normalisierung seines Users be-



Abb. 29: Arcade-Version des Spiels *DANCE DANCE REVOLUTION* (1999) (Deutsche Version: *DANCING STAGE* (2005))

treibt, also eine Akkommodation des Menschen an die Maschine unter der Prämisse der Rationalisierung und Steigerung der Arbeitsfähigkeit (die sich beim Computer natürlich maßgeblich durch die Prozessierung von Text darstellt). Ausgehend von dieser präzisen Rückbindung von Computerentwicklung und -gebrauch an die Arbeitswissenschaften will ich im Folgenden versuchen, eine ›kleinteiligere‹ Reflexion arbeitswissenschaftlicher Ökonomisierung von Körper und Arbeit nachzuzeichnen, nämlich den Begriff und die Funktion des Rhythmischen im Computerspiel. Wo Pias aber vorrangig den Begriff des Interface betont, würde ich an dieser Stelle die Frage nach dem Immersiven und Naturalisierenden aufwerfen wollen – geleitet von einer Perspektive, die nach der Naturalisierung des Technischen und Symbolischen fragt und dabei die Internalisierungsstrategien der Arbeitswissenschaft als ideologische Effekte für die ›Herstellung‹ von Immersion begreift.

Dabei soll die von Pias vertretene Perspektive leitend sein, solche Koppelungen vorrangig als historisch-archäologisch herausgebildet anzunehmen. Es soll über die Herausbildung einer solchen Koppelung unter Jener Prämisse nachgedacht werden, dass sich ebensolche Koppelungen nicht nur in die Technik- und *Mediengeschichte* einschreiben, sondern dass solche Diskurse ihre Stabilität wie ihre ›Natürlichkeit‹ vor allem durch ihre ›Tradition‹ sichern. In einer skizzenhaften Verkürzung will ich insofern vor allem anhand der Ausführungen Karl Büchers von 1896 und den arbeitswissenschaftlichen Studien Frank W. Gilbreths der 1920er Jahre einen Zusammenhang von Arbeit und Rhythmus (in einem erweiterten Sinne) darstellen, der sich zusammengefasst wie folgt formulieren ließe:

- Rhythmus ist Distinktion – Distinktion ist Disziplin.
- Distinktion greift auf den Körper zu – solange der Körper arbeitet, diszipliniert der Rhythmus die Arbeit.
- Wenn der Körper aus der Arbeit heraustritt, greift der Rhythmus an anderer Stelle als Disziplinierung in die Arbeit ein.

Diese Thesen sollen aber letztlich dazu dienen, vorrangig am Beispiel des Computerspiels ein Nachdenken über die Implikationen des Rhythmischen zu ermöglichen und die Korrelationen von Arbeit, deren Internalisierung und die Idee der Disziplinierung als ›Selbstmanagement durch Frequenz‹ zu reflektieren – auch wenn es zunächst den Anschein erwecken mag, dass der lange historische und philosophische ›Exkurs‹ der Argumentation vom Thema dieses Buches wegführt.

Rhythmus und Distinktion

Zu Beginn einer Suche nach Diskursen und Dispositiven des Rhythmischen müssen eine Definition und die Frage nach einem ›Nullpunkt‹ stehen. Wenn ich mich auf eine Umfassung des Begriffes des Rhythmischen verständigen sollte, so würde ich dies zunächst und ad hoc auf den Begriff der *Distinktion* zurückführen wollen. Das Rhythmische (und mit ihm die Frequenz, der Takt, das Metrische usf. – also alle Phänomene innerhalb des Feldes des ›Klanglichen‹ als Organisations- und Ordnungsprinzips) lässt sich meines Erachtens auf die Frage zurückführen, wie die *Einteilung* in sie eingeschrieben wird: Rhythmus ist Distinktion. ◀101

Diese Umfassung führt auch zu der Betrachtungsweise, einen Kulminationspunkt dieser Distinktionsstiftung benennen zu können. Betrachten wir das Rhythmische als eine Struktur des Einteilens, dann wird deutlich, dass sich das Augenmerk auf die Verbindung von Einteilung und ›everyday life‹ richten muss, also auf die Punkte, an denen die Distinktion ihren Weg in die soziale Praktik findet. Mit Gendolla (1992, 35ff) oder Beck (1994) wäre ein solches Moment im mittelalterlichen Kloster benennbar. ◀102 Durch die Einteilung des Tages in distinkte Einzelteile, die jeweils innerhalb eines festen Ordnungsrasters von Arbeit und Gebet stehen, ist die Ordnung des klösterlichen Lebens möglicherweise einer der Punkte, an dem das Raster des Rhythmischen etabliert wird. Die Überführung dieses Rasters in die gesellschaftliche Ordnung würde dann übernommen werden vom Schlag der Zeit, also den Glockengeläuten und Kirchenuhren, die die Tagesrasterung des Klösterlichen in das Alltagsleben überführen. ◀103 Hier etablieren sich (in einer sehr reduktiven und metaphorischen Betrachtungsweise) sinnfällig Arbeit, Zeit und Rhythmisierung von Zeit zu einem Ordnungssystem. Ende des 13. Jahrhunderts findet eine (erste) Einführung der Linearisierung und Distinktion im Erleben der Zeit an einem Ort der Ordnungsmacht statt. Ein von ›außen‹ aufgesetzter Takt reglementiert und ordnet die Arbeit des Subjekts wie auch der Gesellschaft. Der somit etablierte distinkte Rhythmus ›erfindet‹ die (effektive – und hier noch hegemonial-repressive) Arbeit.

»Everyday life is modelled on abstract, quantitative time, the time of watches and clocks. This time was introduced bit by bit in the west after the invention of watches, in the course of their entry into social practice. This homogeneous and desacralised time has emerged victorious since it supplied the measure of the time of work« (Lefebvre 2004, 73).

Somit ließe sich das eingeführte Verständnis des Rhythmischen als Distinktion noch ergänzen um die Kernaussage, dass Distinktion offensichtlich mit Disziplin einhergeht.

Karl Bücher: Arbeit und Rhythmus

1896 erscheint in Leipzig das Buch »Arbeit und Rhythmus« von Karl Bücher. Bis 1924 in sechs Auflagen nachgedruckt ist es ein zeitgenössisches, populäres und in seinem Kontext ein breit rezipiertes, einflussreiches Buch. In einem psychologischen, sozialen, politischen und kulturellen Zusammenhang fällt es in eine Phase intensiver Auseinandersetzung mit dem Rhythmus in experimenteller und theoretischer Natur (Golston 1996).

Bücher argumentiert auf der Basis eines teilweise eher ›unterkomplexen‹ Verständnisses von Ethnologie und Anthropologie und unter Zuhilfenahme teilweise bürgerlich-nationaler geopolitischer und »rassenbegrifflicher« Argumentationen für eine enge Verzahnung von Rhythmus und Arbeit. Er begreift den Rhythmus als dem menschlichen Körper inhärent und damit als Organisationsprinzip für die (dem Menschen ebenso inhärent innewohnende) Arbeit. Ausgehend von der Beobachtung »primitiver Naturvölker« und des dort konstatierten engen Zusammenhangs von Gesang, Tanz und körperlicher Arbeit formuliert Bücher zum Ende seiner Auseinandersetzung eine Theorie, die den »Rhythmus als ökonomisches Entwicklungsprinzip« innerhalb des ›sozialen Evolutionsprozesses‹ der komplexer werdenden Arbeit begreift (Bücher 1924, 458ff).

»Damit hätten wir das auszeichnendste Merkmal des Tanzes, den Rhythmus auch als durchgehende Eigentümlichkeit primitiver Arbeitsweise erkannt. Zunächst handelt es sich bloß um instinktive Erregung von Lustgefühlen an einer Stelle, wo der Mensch ihrer am meisten bedarf, um die Mühe des Arbeitskampfes auf sich zu nehmen« (ebd. 37).

Bücher weiter folgend setzt innerhalb dieses Entwicklungsprozesses eine Transformation des Metrischen ein. Die »instinktive Erregung« durch den Rhythmus ›intellektualisiert‹ sich – zunächst als Taktgeber für die handwerkliche, dann für die industrialisierte körperliche Arbeit und schließlich auch für die geistige Arbeit.

»Man beobachte das Stricken, das Mähen mit der Hand, das Säen, das Heuwenden, das Schneiden des Kornes mit der Sichel, das Umgraben des Bodens mit dem Spaten, das Falzen der Bögen in einer Buchbinderei, das Ablegen des Satzes in einer Druckerei, das Geldzählen des Kassie-

riers in einem Bankgeschäft – überall wird man das Gleichmaß der Bewegung, überall das Streben erkennen, komplizierte oder längere Bewegungen in kurze oder einfache Abschnitte zu zerlegen und die aufgewendete Kraft der geforderten Leistung genau anzupassen. Selbst wenn wir eine Reihe gleicher Buchstaben oder Ziffern schreiben, verfallen wir unwillkürlich in diesen Rhythmus der Bewegung, und auch die Leistungen unserer Hand werden damit immer gleichartiger«(ebd., 30).

Es entsteht der Eindruck, dass unter der Wahrnehmung der industriellen Revolution das Rhythmisch-Distinkte für Büchner zu einem ›Schmiermittel‹ der körperlichen Arbeit gerinnt. Der inhärente Rhythmus menschlicher Arbeit wird zum Produktions-(hilfs-)mittel, so »...wie das aufgegossene Öl den Gang der Maschinen steuert« (ebd., 443).¹⁰⁴ Entscheidend ist bei Büchner die Idee, dass der Rhythmus ein ›Anderes‹ darstellt. Er kommt ›von außen‹ über den Körper in das geistige Subjekt und damit in die Arbeit und wird dort ›naturalisiert‹.¹⁰⁵ Hier markiert sich eine mehrfache Abgrenzung und Positionierung zu anderen Denkweisen ähnlich gelagerter Natur: Denn die Frage nach der Internalisierung einer ›Metrik‹ der Arbeit muss fast zwangsläufig auf die Frage kondensiert werden, inwieweit diese Metrik ›von außen‹ im Sinne eine externen Setzung oder ›von innen‹ heraus – also im Sinne einer immanenten Disposition – auf das arbeitende Subjekt kommt. Konkreter wäre insofern die Frage zu stellen, ob die Rhythmisierung von Arbeit sich auf ein ›Apriori‹ stützen kann oder durch ein a posteriori zugeführtes Element stabilisierend auf die Arbeit wirkt. Vereinfacht ausgedrückt geht es hier um die Auseinandersetzung, ob der Rhythmus der Arbeit durch einen ›externen‹ Takt gesteuert wird (im Sinne eines hegemonialen und repressiven Projekts) oder durch eine ›interne‹ Steuerung naturalisiert wird (im Sinne eines selbstdisziplinatorischen Projekts). Es kulminiert hier eine Fragestellung wie sie sich in der Nachfolge Büchners vor allem im Werk Ludwig Klages verhandelt findet. In dessen Ausführungen von 1922 (die 1934 unter dem Titel »Vom Wesen des Rhythmus« zur Veröffentlichung kommen) findet sich die Kernthese: »Der Takt wiederholt, der Rhythmus erneuert« (Klages 2000, 32). Klages unterscheidet zunächst in den ›Rhythmus‹, der als allgemeine Lebenserscheinung auf der Polarität von Leib und Seele beruht. Dessen Wesenhaftigkeit ist die Erneuerung des Ähnlichen im Bereich der »erscheinenden Gestalten«. Demgegenüber steht dann der ›Takt‹ als eine Äußerung des menschlichen Geistes und Willens aus dem Dualismus von Geist und Leben (wobei das ›Leben‹ als eine leib-seelische Polarität anzunehmen sei). Das Wesen des Taktes ist die Wiederholung des Gleichen im Bereich der geistigen Akte (Blasius 1983, 52).

»Wiederholte der Takt das Gleiche, so muß es vom Rhythmus lauten, es *wiederkehre* mit ihm das *Aehnliche*; und da nun die Wiederkehr eines Aehnlichen im Verhältnis zum Verflossenen dessen Erneuerung vorstellt, so dürfen wir kürzer sagen: der Takt wiederholt, der Rhythmus erneuert« (Klages 2000, 52). ◀106

Im Fokus des Nachdenkens soll aber dabei das von Klages mit ›Takt‹ beschriebene Phänomen stehen. Takt wird bei ihm charakterisiert als eine Frequenz, die sich über Repetition, Distinktion, Wiederholung usf. definiert und das ›Rhythmische‹ von außen in das Subjekt ›inkorporiert‹. ◀107

Metasound des Rhythmus – Gilbreth'sche Arbeitswissenschaften

Greifen wir noch einmal auf Bücher zurück: »Gerade die Einförmigkeit der Arbeit ist die größte Wohltat für den Menschen, so lange er das Tempo seiner Körperbewegung selbst bestimmen und beliebig aufhören kann« (Bücher 1924, 429). Hier findet sich der Ansatzpunkt für Nachdenken über den Rhythmus der Arbeit unter der Perspektive einer Verwissenschaftlichung und Normierung des Arbeitens unter den Gesichtspunkten industriellen und rationellen Arbeitens. Ausgehend von dieser These der engen Verzahnung von Arbeit und Rhythmus als Internalisierung (im Sinne eines ›Klangs der Arbeit‹) sollen Analogien zu den verschiedenen Ausprägungen der Arbeitswissenschaft angedeutet werden. ◀108 Dabei geht es mir darum, aufzuzeigen, in welchem Sinne dieser ›Klang der Arbeit‹ ein funktionaler Teil des disziplinatorischen Projekts ist. Die Distinktion des Rhythmus greift auf den Körper zu – solange der Körper arbeitet, diszipliniert der Rhythmus die Arbeit. Dass eine solche Verbindung geeignet ist, sich im Rahmen des Taylorismus, des Fordismus und der Psychotechniken als Konsequenz der industriellen Revolution zu entfalten, scheint augenfällig. Interessanter allerdings scheint noch, die Analyse der Verbindung von Rhythmus und Arbeit über diesen Beginn der ›Verwissenschaftlichung‹ der Arbeit hinaus zu verfolgen. Denn gleichfalls entsteht hier eine ›neue‹ Denkweise der Organisation eines Selbst-Wissens: »Die normalisierende Funktionsweise der Psychotechnik steht für eine neuartige Produktion von Wissen über Individuen, welches für die Individuen zugleich auch als Wissen über sich fungiert« (Schrage 2001, 111).

Von den Taylor'schen Arbeitsstudien (die hauptsächlich als Zeitstudien zu begreifen sind) hin zu den erweiterten Arbeitswissenschaften als Bewegungsstudien, Psychotechniken und Rationalisierungsstudien vollzieht sich eine Per-

spektivenänderung, die von einem Verständnis der Arbeit als zu ›beschleunigendem‹ Gut hin zu einem Verständnis von Arbeit als effektivierbarem und steuerbarem Diskurs umschlägt (vgl. ebd. 39-151). Gleichzeitig stabilisiert sich in diesem Übergang aber auch der Begriff der ›strategischen Verwissenschaftlichkeitbarkeit‹ von Arbeit selbst:

»Erkenntnisse über die menschliche Arbeit, ihre Rahmenbedingungen und ihre Organisation haben nicht von sich aus Geltung, sondern müssen erst durch Macht oder Konsens in Geltung gesetzt werden. Die fehlende Determination der Erkenntnis anwendung durch den Erkenntnisinhalt gilt für einschlägiges Alltagswissen ebenso wie für Kenntnisse, die mit wissenschaftlichen Methoden erarbeitet worden sind« (Hoffmann 1979, 239).

Nach dem ersten Weltkrieg entwickelt sich die Arbeitswissenschaft unter den Perspektiven jeweilig nationalstaatlicher und wissenschaftlicher Perspektiven und Paradigmen weiter. An vielen Stellen und Orten wird mit unterschiedlichsten Erkenntnisinteressen an einer Scientifizierung (größtenteils als Prozess der Effektivierung) der Arbeit geforscht.

So sind beispielsweise in den Bewegungsstudien Aleksej Gastevs (1966) in St. Petersburg (die sich wiederum stark inspiriert zeigen von den Untersuchungen des ›Berliner Instituts zur Erforschung der Arbeit‹ unter Wilhelm Braune und Otto Fischer) nicht nur eine hohe Analogie zu den fotografischen Bewegungsstudien Murrays zu erkennen, sondern vor allem das Diktum der Suche nach den rhythmischen Komponenten der Arbeit. Dabei findet (zumeist in den Arbeiten der sowjetischen Arbeitswissenschaften) auch ein Anklang der futuristischen Idee der Synthese von Maschinenrhythmus und menschlichem Arbeitsrhythmus Niederschlag.

Interessant ist hier der Bericht Ernst Tollers aus dem (Gastevschen) Zentralinstitut der Technik (ZIT) in Moskau, der berichtet, wie der sowjetische Arbeiter durch Akkommodation in Strukturen der Disziplinierung überführt wird: Es geht um die Erreichung der ›naturalen Arbeit‹ in der Schulung des sowjetischen Arbeiters. Der Arbeiter solle den Rhythmus der Arbeit soweit internalisieren wie möglich; dies gelingt, weil der Rhythmus von der Natur kommt. Toller wörtlich:



Abb. 29: Arbeitswissenschaftliche Rhythmusstudien – Optimierung der Anschlaggeschwindigkeit beim Schreibmaschine-Schreiben

»Der Rhythmus der Maschinen ist den Rhythmen der menschlichen Arbeit analog«

ALEKSEI GASTEV

(zit. nach Zielinski 2002, 265)

»Wir Futuristen wollen, [...] 3. dass man unter dem Wesen der Maschine ihre Kräfte, ihren Rhythmus und die unendlich vielen Analogien versteht, die die Maschine suggeriert; 4. dass die so verstandene Maschine die Inspirationsquelle für die Entfaltung und die Entwicklung der bildenden Kunst wird«

ENRICO PRAMPOLINI / IVO PANNAGGI /
VINICO PALADINI –

DIE MECHANISCHE KUNST: FUTURISTISCHES
MANIFEST (1922)

(zit.n. Schmidt-Bergmann 1993, 112.)

»[...] ein Apparat lehrt die richtige Stellung beim Hämmern. Der Arm des Arbeiters ist angeriemt an einen sich mechanisch bewegenden Hammer, der die Hand packt. Eine halbe Stunde lang muß der Arm die Bewegung des Hämmerns mitmachen, bis sein mechanischer Rhythmus auf ihn sich überträgt« (Hermann 1996, 155).

Vor allem aber an den arbeitsökonomischen Untersuchungen Lilian und Frank W. Gilbreths lässt sich eine Argumentationslinie aufzeigen, die die erwerbsökonomische (und vornehmlich körperliche) Arbeit mit dem Rhythmus analogisiert und zu einem ›Klang der Arbeit‹ überformt. Dieser ›Klang der Arbeit‹ meint dabei die Synthetisierung des körperlich an die Arbeit angedockten Rhythmus mit Mechanismen der (hier noch sehr hegemonial gedachten und konzeptualisierten) Internalisierung des Arbeitsrhythmus zu einer Strategie der Disziplinierung und (zukünftig)

Selbstdisziplinierung des arbeitenden Köpers und Geistes –als wichtigstes Abgrenzungskriterium aber unter Verzicht der ›Anriemung‹ des Arbeiters. Im Kern des Gilbreth'schen Projekts stehen die Bewegungs- und Ermüdungsstudien, die zwei wesentliche Komponenten der Arbeit untersuchen und nach deren Effektivierung suchen.

Die Bewegungsstudien erheben den Moment der Bewegung zum Kern der (körperlichen) Arbeit – Ziel der Bewegungsstudien ist es, die Bewegungsabläufe zu effektivieren, in dem man sie minimiert. Dabei wird der Rhythmus als eines der zentralen Mittel erkannt, um Bewegungen als Energie ökonomisch in effektive Arbeit umzuwandeln: »Jede Bewegung muß die notwendige Folge der vorausgehenden und die richtige Vorbereitung der nächsten sein. Nur dann kann von einem Rhythmus der Bewegung gesprochen werden. Tote Punkte darf es nicht geben« (Gilbreth 1921, 6). Kernpunkt der (frühen) Studien Frank Gilbreths ist also die Frage, wie die Bewegung in Distinktionen eingeteilt werden kann, und in welchem Sinne diese Bewegungen frequenziiert werden müssen, um das tayloristische Ideal der vollen Ausschöpfung körperlicher Arbeitskraft zu erreichen – wobei das Spezifika dieser Psychotechnik augenfällig nicht in der Herstellung ›flexibler Normalismen‹ (Link) oder der ›Einschließung der Individuen in die Norm‹ (Foucault) zu denken ist:

Mustertafel über die Bewegungen bei der „Pick-and-dip“-Methode, äußeres Mauerwerk.			
Reihen- zahl Nr.	Bewegungen für je 1 Stein je 1 Bewegung Folgen	Bewegungen für je 1 Stein Richtig	Bewegungen
1	Schritt nach Mörtel		Steht das Mörtelschiff auf dem Materialgerüst, so muß die Kante des Schiffs mit der Bordkante des Gerüsts abschließen. Steht das Schiff auf dem Boden, so muß die Kante 21 Zoll von der Mauer entfernt sein. Mörtelschiffe müssen höchstens vier Fuß voneinander entfernt sein.
2	Nach Mörtel reichen	1 Bewegung	Mit ausgestrecktem Arm ohne Rücken danach langant
3	Mörtel umrühren		Mörtel muß die richtige Beschaffenheit haben!
4	Schritt nach Ziegel		Stehen die Ziegel auf einem Rahmen, so können sie leicht nachgeschoben werden, und der Manter erspart sich den Schritt danach. Ziegelpacken dürfen nicht näher als 1 Fuß, andererseits höchstens 4,6 Fuß von der Mauer entfernt stehen.
5	Nach Ziegel reichen	in Bewegung Nr. 2 enthalten	Nach Ziegel und Mörtel muß gleichzeitig gelangt werden!
6	Ziegel aufnehmen		Die Ziegel müssen der entsprechenden Reihenfolge nach geschichtet sein.
7	Mörtel aufnehmen	1 Bewegung	Möglichst eine gerade, gleichmäßig schnelle Bewegung.
8	Ziegel zur Mauer langen	in vorhergehender Be- wegung Nr. 7 enthalten	Die Bewegung muß mit Bewegung 7 symmetrisch er- folgen.
9	Mörtel aufsetzen	in Beweg. 7 enthalten	Die Bewegung darf nicht ins Starcken kommen.

Abb. 31: Frequenzierung und Distinktion der Bewegung: Maß und Wiederholung als Rhythmisierung der Arbeit. Frank Gilbreth - »Bricklaying System«

»Das Taylor-Verfahren greift so im Gegensatz zur Disziplin nicht am individuellen Körper an, sondern agiert unter der Voraussetzung ›allgemein-menschlicher Bewegungsabläufe«. [...] In der Koppelung des Lohns an die Stückzahl wird aber zugleich auch ein weiterer Unterschied des Taylor-Verfahrens zur Disziplin im Sinne Foucaults deutlich: Die Disziplin arbeitet nach dem Modell des Einschlusses von Individuen, die außerhalb des Normalen angesiedelt sind; die Disziplinierung hat das Ziel, sie in ›normale‹ Individuen zu verwandeln. Taylor dagegen sieht in den von seinem Verfahren betroffenen Arbeitern rational handelnde ›normale‹ Individuen, die durch die Abhängigkeit der Lohnhöhe von der Stückzahl dazu motiviert werden sollen, die ihnen ›objektiv‹ mögliche Produktivität tatsächlich zu erreichen und ›Trödelei‹ zu vermeiden. [...] – das Taylor-Verfahren bleibt durch seine Fixierung an vorausgesetzten ›objektiven‹ Optimalnormen ein Verfahren der *Normierung*« (Schrage 2001, 88f).

So kann innerhalb der Bewegungsstudien nicht nur von einer Effektivierung der Bewegung selbst gesprochen werden (die sich sichtbar in den fotografischen und filmischen Bewegungsstudien ausdrückt), sondern auch von einer Notation der Bewegung als rhythmischer ›Partitur‹ (vgl. Abb. 31). Rhythmus ist hier also (wie erwartet) eine Form der Arbeitsdisziplinierung, Arbeit selbst ist in ihrem Kern rhythmische Bewegung. Als erster Kernpunkt kann also die *Frequenzierung* und Distinktion der Bewegung als These der Arbeitswissenschaft benannt werden. Die Bewegungsstudien führen in Konsequenz zu

den Ermüdungsstudien. Jenseits der zwangsläufigen Ermüdung durch Arbeit («nötige Ermüdung») führt ineffektive und unökonomische Bewegung zu vorzeitiger Ermüdung («unnötige Ermüdung») (vgl. Gilbreth / Gilbreth 1921, 12), einer Verschwendung von Produktionskapital. Daher kommt dem Bewegungsrhythmus eine entscheidende Funktion zu. Er ist der Indikator der Ermüdung: Verlangsamt sich die Arbeitsbewegung, gerät sie aus dem Takt, die Arbeit wird ineffektiver, insofern ein Rhythmus nur dann die Arbeit zu stabilisieren in der Lage ist, wenn er gleichmäßig ist. Beginnt die Arbeitsbewegung innerhalb ihrer Frequenzierung also zu schnell, so führt sie zwangsläufig über die körpereingeschriebene Ermüdung zur Verlangsamung. Es gilt also, über Bewegungs- und Ermüdungsstudien einen Rhythmus zu finden, der ›durchgehalten‹ werden kann, mit effektiven Pausen durchsetzt ist und somit eine Arbeits-Rhythmus-Bewegung stabilisiert. Es geht um den zweiten Kernpunkt der Arbeitswissenschaft, also um *Ermüdungsausmerzung* (ebd.). Hier entsteht der Begriff einer Frequenz der Arbeit, die sich aus der aufbauenden Ermüdung als eine »natürliche Verlangsamung« des Arbeitsrhythmus darstellt. ◀110 Entscheidend ist hierbei aber Folgendes: Der Arbeiter weiß über die Frequenz seiner Arbeit Bescheid. Er wird sich ›natürlich‹ in dieses Absinken und damit in die Stabilität einer effektiv gesteigerten Produktivität fügen. Er muss, als dritter Punkt der Arbeitswissenschaft, die Frequenz der Arbeit internalisieren. Ein Hilfsmittel dieser Internalisierung ist zunächst der Wettbewerb, welcher als Mittel dem Arbeiter als intuitiv vertraut unterstellt wird. Der Wettbewerb ist eine effektive Möglichkeit, die Arbeitsfrequenz singulär zu steigern. *Effektivierung* durch Wettbewerb stellt somit einen weiteren Kernpunkt der Arbeitswissenschaft dar:

»Ein gelegentlicher Wettkampf dagegen schadet nichts. Man hat im Gegenteil erlebt, daß die Arbeiter an solchen Wettkämpfen viel Spaß hatten und ihnen der Wettkampftag direkt ein Tag der Freude wurde, der rascher vorüber ging und dabei noch mehr einbrachte als ein gewöhnlicher Arbeitstag. Übertrieben werden dürfen solche Kämpfe allerdings nicht. Dafür sorgt jedoch schon der natürliche Instinkt des Arbeiters selbst« (Gilbreth 1920, 65).

Signifikant ist darüber hinaus, dass die Arbeits- und Bewegungsstudien der Gilbreths massiv auf den externen Beobachter setzen.

»Die Fähigkeit, genau beobachten zu können, ist ein Haupterfordernis. Der Beobachter muß nicht nur in der Lage sein, die Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind, sondern auch imstande sein das, was er sieht, in klarer deutlicher Sprache so zu beschreiben und festzuhalten, dass andere ohne weiteres seinen Aufzeichnungen folgen können« (Gilbreth / Gilbreth 1921, 14).

Der Beobachter muss hier nicht ausschließlich der Arbeitswissenschaftler sein, diese Position kann auch durch den Betriebsbesitzer, einem neuen (unvoreingenommenen) Betriebsangehörigen, einem externen Arbeiter etc. vorgenommen werden (ebd. 14ff). Deutlich ist natürlich, dass innerhalb der Gilbreth'schen Studien dieser Beobachter insofern externalisiert und mechanisch verobjektiviert wird, als die fotografischen und filmischen Techniken in diesem Zusammenhang an Bedeutung gewannen.

Dennoch ist hier auch die Konstruktion eines selbstdisziplinatorischen (und nachgerade panoptischen) Blicks des arbeitenden Subjekts auf sich und seinen Körper erahnbar. Die *Selbstbeobachtung* ist als letzter Kernpunkt der Arbeitswissenschaft beziehungsweise im Projekt der Internalisierung des ›Klangs der Arbeit‹ benennbar. Entscheidend ist aber zunächst, dass in der Weiterentwicklung der Arbeitswissenschaften der externe Beobachter wegfällt, dass also ein Dispositiv der Selbstdisziplinierung zu greifen scheint. Am Ende dieser Entwicklung (sowohl im Sinne der historischen Weiterentwicklung der Arbeitswissenschaften als auch im Sinne einer Konsequenz des Vorgetragenen) steht dann eine *Entkörperlichung* beziehungsweise eine Entkopplung von körperlicher Arbeit und Rhythmisierung der Arbeit. ◀111

Schreib-Maschine

Mit der Entkörperlichung der Arbeit vom industriellen Prozess hin zum dienstleistenden Gewerbe, so könnten bekannte Thesenlagen subsumiert werden, setzt ebenso eine Verschiebung der Wahrnehmung des Rhythmischen und des an ihn ›angeschlossenen‹ Körpers ein. Die ›or-

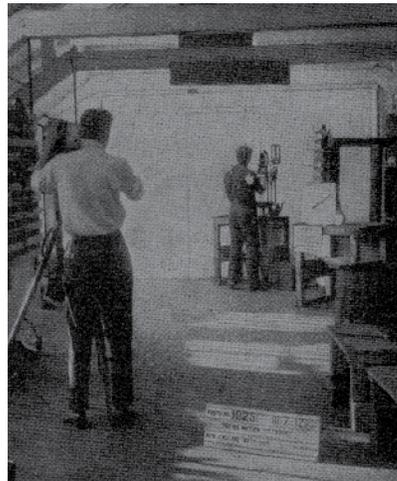


Abb. 32: Beobachtungsmedientechniken der Arbeitswissenschaft

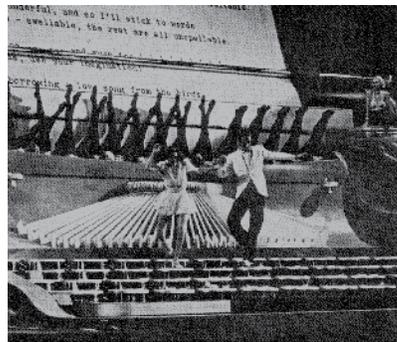


Abb. 33: ›Too Marvelous for Words‹ Ruby Keeler und Lee Dixon in: READY, WILLING AND ABLE, (USA 1937, R: Ray Enright)

namentale Masse« der Tillergirls (Kracauer 1977, 50f), die Analogisierung von Akkordarbeit, Rhythmus und Arbeiterbewegung zum Fließband als umgangssprachliche »Jazz-Band« (Hermann 1996, 132), Ruby Keelers und Lee Dixons Tanz auf der Schreibmaschine (Abb.33) – all dies könnte als Signifikante für eine Veränderung der Wahrnehmung von Körper, Arbeit und Vergnügen über eine Medialisierung des Rhythmusdispositivs beschrieben werden. Reflektiert werden soll an dieser Stelle aber zunächst die Veränderung des »Rhythmuskörpers« durch die Veränderung der Arbeit. Dass dies ein übergreifender Prozess ist, der in weiterem Sinne ein gesellschaftliches wie subjektives Dispositiv verändert, ist mehrfach ausgeführt worden (Prost 1999). Im Grunde soll an dieser Stelle nur der Wandel von der körperlichen zur mentalen Arbeit als eine Struktur der »Entkoppelung« von Interesse sein.

Wenn also, wie oben schon einmal angedeutet, der Körper aus der Arbeit heraustritt, so scheint sich aber der Rhythmus an anderer Stelle als Disziplinierung in die Arbeit einzuschreiben. Das externe Körpermoment wird inkorporiert und zu Arbeitsdisziplin überformt. Der Rhythmus verlässt die Fließband- und massenindustrielle Arbeit, die Arbeit ändert sich, die Idee des in der Arbeit choreografierten Körpers tritt vorgeblich aus dem Fokus. Und nicht zuletzt scheint die Arbeitswissenschaft ihre Effektivität zu verlieren.

Als These soll folglich postuliert werden, dass sich die Rhythmisierung der Erwerbsarbeit sowohl in arbeitsökonomischen wie auch in »selbst-technologischen« Diskursen weiter an eine »entkörperlichte« Arbeit anbindet:

»Über das Manuelle hinaus werden auch seelische Dispositionen durch psychotechnische Eignungsprüfungen zu erreichen gesucht. Das Massenornament ist der ästhetische Reflex der vom herrschenden Wirtschaftssystem erstrebten Rationalität« (Kracauer 1974, 54).

»Ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts mußten auch Büroangestellte in zunehmendem Maß den Prinzipien der Mechanisierung gehorchen. Sie wurden gezwungen, ihre Arbeitszeit an neue Büromaschinen »gefesselt« zu verbringen – ihre mechanischen Rechenmaschinen, »Electric Pens« und Schreibmaschinen, Kopiergeräte (oder »Mimeographen«), Diktiergeräte, Telefonvermittlungen« (Huhtamo 2007, 23).

Ein »Weg« der Argumentation könnte es sein, mit der Veränderung der Arbeit auch von einer Veränderung der diskursiven Steuerung der Arbeit auszugehen: Dann würde die klassische (Gilbrethsche) Arbeitswissenschaft möglicherweise als von der jungen Disziplin der Kybernetik ersetzt zu betrachten sein. Eine andere Perspektive ist es, an dieser historischen Stelle dem Weg des disziplinierenden Diskurses selbst zu folgen. In dieser Perspektive scheint die (moderne) Dienstleistungsarbeit den Körper vorgeblich von seiner rhythmischen Disziplin

zu befreien. Aber schon der von Kafka entworfene (und biografisch gelebte) Versicherungsangestellte scheint am Beginn der Moderne im monotonen Kratzen der Feder auf dem Papier und dem Gleichklang der mechanischen Rechenmaschinen des Großraumbüros etwas vorwegzunehmen, was sich in der neoliberalen Arbeit **112** vollendet: der überformte Metasound als Selbstdisziplinierung und die Überführung des Arbeitsrhythmus von der Arbeit in die Freizeit. Denn dass diese ›Neudefinition‹ des Psychotechnischen eine Art ›ästhetischen‹ Überschuss erzeugt, zeigt sich nicht nur bei Kracaurs Gedanken zum Ornament, es ist in deutlicher Weise im neusachlichen Schreiben zu entdecken, wenn die Disziplinierung des Rhythmus nicht nur in der Schreibmaschinenarbeit des titelgebenden Tippmädchens *Gilgi* thematisiert wird, sondern zugleich auch zum Formprinzip der Autorin Irmgard Keun selbst wird:

»Tick-tick-tick – rrrrrrrr – bezugnehmend auf Ihr Schreiben vom 18. des ... tick-tick-tick – rrrrrrrr... einliegend überreichen wir Ihnen... tick-tick-tick ... im Anschluß an unser gestriges Telefongespräch teilen wir Ihnen mit... Die Stenotypistin *Gilgi* schreibt den neunten Brief für die Firma Reuter & Weber, Strumpfwaren und Trikotagen en gros. Sie schreibt schnell, sauber und fehlerfrei. Ihre braunen, kleinen Hände mit den braven kurznäglig getippten Zeigefingern gehören zu der Maschine, und die Maschine gehört zu ihnen.« **113**

Aus dem ›rhythmus-disziplinierten‹ Körper des Arbeiters formt sich das ›Management des Selbst‹ wie es vielleicht am frühesten noch James Burnham 1941 mit seinem Buch »The Managerial Revolution« kritisch reflektiert. Die (repressive) Form der externen Steuerung durch Rhythmisierung geht über in eine (selbstdisziplinatorische) Form des internalisierten *self-managements*.

»Schließlich wurden im Falle des humanen Faktors, des arbeitenden Körpers, beide Funktionen auf diesen selbst übertragen, und zwar in zwei Schritten: Auf eine hierarchische Disziplinierung in der Gruppe folgte die individuelle Selbstdisziplinierung. Bezüglich ihrer Effekte fielen Beobachtung und Normierung auseinander. Ersterer ging es darum, ihre in einer anonymen und amorphen Anhäufung gegebenen Gegenstände zu differenzieren und zu individuieren. Letztere aber applizierte auf die nunmehr identifizierten Gegenstände die Verfahren der Selektion, der Allokation und der Homogenisierung, der Reduktion aller Varianten auf den *one best way*, der allerdings unendlich optimierbar blieb« (Novak 2000, 132).

Eine ›Spur‹, die dieser Diskurs zeichnet, ist die der Schrift bzw. des Schreibens als produktiver Arbeit. Das Schreiben (oder ›Aufschreiben‹) als ökonomische und produktive Tätigkeit gewinnt an dem Ort an Bedeutung, an dem die körperliche Arbeit und ihre Rhythmisierung zurücktritt. Gleichzeitig scheint genau am Ort der Schrift eine Disziplinierung einzusetzen, die strukturell und funktional der Organisation der körperlichen Arbeit analog erscheint: eine

Effektivierung durch Selbstdisziplinierung wie sie im oben angeführten Bücher-Zitat schon deutlich wird: »... und auch die Leistungen unserer Hand werden damit immer gleichartiger« (ebd., 30). So konturiert sich eine gleichzeitige ›Maschinisierung‹ des Aufschreibens mit der Schreibmaschine und den angekoppelten ›Schreibmädchen‹ hin zum Computer als dem vorläufig effizientesten Arbeit / Freizeit-Werkzeug der ›Textverarbeitung‹.

Somit lässt sich also zunächst das Fortbestehen des Physischen und Körperlichen im Prozess der (dienstleistenden) Arbeit vermuten. Nur dass es in diesem ›Übertrag‹ des Klangs der Arbeit nicht mehr um die Effektivität und Rationalisierung der körperlichen Bewegung geht.◀114 Vielmehr steht nun in dieser ›neuen‹ Form der rhythmisierten Arbeit die Naturalisierung und Internalisierung des Rhythmischen selbst als ein reglementierendes und normierendes Prinzip im Vordergrund. Im Sinne einer Flexibilisierung des Rhythmischen (beispielsweise betrachtet durch die Perspektive des Link'schen Normalismus) scheint sich nunmehr das große Projekt der Moderne (das Selbstmanagement) auch hier in den arbeitenden und effektiven Körper wie auch sein Subjekt einzubetten.◀115 Das selbstdisziplinatorische Projekt der Internalisierung und Naturalisierung des Arbeitsrhythmus zu betrachten, bedarf es also einer kritischen Theorie – der von Henri Lefebvre vorgeschlagenen »rhythmscience«.

Rhythmscience

Bei Lefebvre findet sich eine Beschreibung des Rhythmus als eine Organisationsform und disziplinatorische Funktion, die Rhythmus als durch Maß und Wiederholung charakterisiert beschreibt (Lefebvre 1992, 7) – Messung und Wiederholung subsumieren sich zur Frequenz, die wiederum auf den Körper zugreift. Die Körper und ihre Subjekte werden zu Objekten (ebd., 10). So entsteht bei Lefebvre für die Moderne ein Verständnis von Rhythmus als ›Dressur‹, als eine Formation von Selbstdisziplinierung und Internalisierung. Die originelle Wendung Lefebvres ist es, den Rhythmus somit als dispositive Organisationsform zu verstehen, die den Körper über die Koppelungsstelle der Disziplin selbst wieder ›ins Spiel‹ bringt: Denn die Frage nach dem Rhythmus-Dispositiv bringt das Körperliche insofern in Anschlag, als Dispositive der Macht den Körper selten außen vor lassen (ebd., 67).

Die Rückführung des Rhythmischen bei Lefebvre auf die Frequenz (als Maß und Wiederholung) verweist auf eine Betrachtungsweise, die Normalisierung in Koppelung an Körper und Arbeit gleichermaßen durch Ähnlichkeit der rhythmischen Bewegung begreift. So finden sich die Begriffe von Distinktion und

Frequenz als Modellwerte eben nicht nur in der Arbeitswissenschaft, **116** sondern auch in der abstrakten Beschreibung eines disziplinatorischen Dispositivs, das zunächst ohne den Körper angenommen wird. Aber es ist Lefebvres Verdienst, deutlich zu machen, dass das Rhythmische hier gerade ›an anderer Stelle‹ an den Körper als eine ›verunsichtbarte‹ Form des Distinkten, Frequenzierten und Bemessenden zurückkoppelt: Es ist dies eine Naturalisierung am Ort des Handelns – des Gebrauchs (Lefebvre 1992, 69).

Einer dieser Orte des Handelns ließe sich, wie bereits angedeutet, meines Erachtens mit dem Computerspiel benennen. Dies scheint mir ein signifikanter Ort, an dem sich in deutlicher Weise aktuell die Diskurse des Arbeitens, Schreibens, aber auch des Freizeitverhaltens unter der Perspektive der Instatiiierung deutlich verdichten.

In Beobachtung japanischer Spielhallen und *pachinko*-Spieler **117** fragt sich Günther Anders (1988),

»ob nicht heute ein Großteil unserer emotionalen Energie unseren Apparaten gilt. Erforderlich wäre also eine spezielle, der Sozialpsychologie entsprechende und dieser ebenbürtige psychologische Sonderdisziplin, deren erste Aufgabe darin zu bestehen hätte, unsere Beziehung zu unseren Dingen-, namentlich zu unserer Apparatewelt zu erforschen; wozu auch die Beziehung der Dinge zu uns gehören würde – womit freilich nur gemeint sein kann: die Art, in der wir uns von unseren Dingen behandelt vorkommen« (ebd.60).

Entkleiden wir den Vorschlag Günther Anders' seiner kultur- und technikpesimistischen Grundhaltung, dann ist mit der von ihm vorgeschlagenen Untersuchung der ›Art wie wir die Dinge sehen und die Dinge uns behandeln‹ eine doppelte Perspektive auf die technischen Medien gewonnen. In unserem Falle wäre es die Frage nach der Medientechnik, der (Rhythmus-)Arbeit und der Herauslösung eines ›Dings‹ (dem Computerspiel) in einem Bereich von Freizeit, der dennoch ›erwerbsökonomisch‹ und ›maschinell-produktiv‹ verstanden und thematisiert werden kann.

Die monotone und ›sonambule‹ Form der von Günther Anders beobachteten Spiel-Spieler-Koppelung lässt sich mühelos auch auf eine bestimmte Wahrnehmung von Computerspiel-Spielern aktueller Ausprägung übertragen. Claus Pias' (2002) Untersuchungen zum Computerspiel haben deutlich gemacht, wie sehr der Computer und seine Spiele aus dem Geist der Arbeitswissenschaft und der Körper-Arbeit-Effektivierung abstammen. Und diese These ist von einer überzeugenden Stringenz: Der Computer ist ein (wenn nicht gar das) Arbeitsgerät der Nachmoderne und steht hier in einer logischen und konsequenten Fortsetzung zur Schreibmaschine u.ä. Der Computer ist das entscheidendste arbeitsorientierte ›Maschinenäquivalent‹ unserer Kultur, und es steht zu ver-

muten, dass das Dispositiv der Arbeitsökonomisierung über Frequenzierung und Rhythmisierung hier auch seine rationalisierenden und disziplinierenden Kräfte entfaltet. Da das Spiel dem Computer von Anbeginn als Implement beigegeben ist, wäre die Vermutung, dass das Spiel ein privilegierter Ort ist, um uns an das Arbeitsgerät zu akkommodieren und es zu naturalisieren, legitim. Dabei stellt sich aber zunächst eine viel grundlegendere Frage: Wie kann das Spielen am Computer unter der Perspektive des (Selbst-)Disziplinatorischen besprochen werden, wenn es doch zutiefst mit dem Ludischen konnotiert ist? Denn beispielsweise mit Johan Huizinga wäre das Spiel eigentlich als Grundbedingung von Kultur und im Weiteren als emanzipatorische Idee zu verstehen (Huizinga 1994, hier vor allem: 227f). Ohne hier groß in die umfassende Diskussion des ›Spiel‹-Begriffes einsteigen zu wollen, kann aber doch beispielsweise mit Roger Callois (1960) eine funktionale Differenzierung vorgenommen werden: Dieser unterscheidet in die unterschiedlichen Trieberfüllungsfunktionen

von »*paidia*« und »*ludus*«. *Paidia* steht hier für die spielerische Grundkategorie, die sich durch Übermut, Exzess, kindliches Spiel als ›glücklicher Überschwang‹ – kurz: das Ungeregelte – charakterisieren lässt. *Ludus* charakterisiert demgegenüber die Regelung und Übung, das organisierte und reglementierte Spielen. Gonzalo Frasca (1998) präzisiert hier ankoppelnd *paidia* als den Antrieb zum Spiel und *ludus* als die differenzierende Kraft. Disziplinierung wäre also möglicherweise die Überführung von *paidia* in *ludus*. Damit ist auch eine Überführung und Differenzierung des anthropologischen Begriffes des Ludischen angedeutet, die (eher soziologisch orientiert) auf den Übergang vom ›Herumspielen‹ zum zielorientierten, (arbeits-) ökonomischen Spielen und in Folge zur Akkommodation an die Frequenz auf die Naturalisierung und Internalisierung des Arbeitsgerätes hinweisen. Eine ›Reglementierung‹ des *ludus* würde dann eben auch die Disziplinierung sein und in Konsequenz zur Konturierung eines Arbeitsdispositivs unter der Fragestellung des Rhythmischen führen.

Konkret fußt eine solche Überlegung auch auf der Beobachtung, dass eine sehr hohe Anzahl von

Ein anderer Zugriff der basalen Einschreibung des Rhythmus in das Spiel wäre der Begriff der Distinktion selbst. Das zeitkritische Moment des Computerspiels entsteht (auch historisch betrachtet) in der Einführung der diskreten Schritte des Zuges. Das temporalisierte Weiterschreiten von Zug zu Zug stellt für das Spiel eine entscheidende Komponente dar. So wie das mit Hilfe einer Uhr ›zeitkritisch gewordene‹ Schachspiel ist auch das Computerspiel durch die Zeitbegrenzung des Zugs zu einem (nicht nur »chronotopischen«) Narrativ überformt worden, sondern erweist sich auch als adaptierbar an das Diskurssystem des (Arbeits-) Rhythmischen. Als nicht unbedingt naheliegendes Beispiel mag das von John Horton Conway 1970 entworfene ›Game of Life‹ (vgl. Gardner 1970) gelten. Dieser zelluläre Automat entfaltet seine Spezifik gerade durch die diskrete und distinkte Taktung des ›zugbasierten‹ Voranschreitens und gewinnt seine Popularität und seinen ästhetischen und epistemologischen Charakter gerade durch seine daraus resultierende Überformung vom Algorithmus zur (zeitlich-rhythmisch entfaltenen) Narrativität.

Spielen mit dezidiert rhythmischen Elementen versehen ist (vgl. nebenstehenden Textkasten).

Es geht mir in meinen Überlegungen nicht vordergründig um das ganz konkrete Bewegen, Tanzen und rhythmische Musizieren. Vielmehr gilt, dass das Rhythmische selbst sehr vielen Spielapplikationen in weitaus weniger signifikanter ›Sichtbarkeit‹ beigegeben zu sein scheint. Die gesamten Genres beispielsweise des Jump'n'run oder des Kampfspiels scheinen darauf angelegt, bestimmte Bewegungsmodi des Atavars über die frequenzierte und zielgenaue Betätigung des Interfaces (bspw. in Form von Controller oder Pfeiltasten der Tastatur) zu steuern. Das je nach Grad der Beteiligung im Spiel variable ›Haptische‹ dieses Interfacesteuerns verweist dabei aber eben nicht nur auf die unterschwellige körperliche Beteiligung am Spiel (›button smashing«; vgl. auch Galloway 2007, 278f), sondern auch auf Koppelungen an Spielsituationen, die durch Regelungstechniken von Distinktion, Maß, *Frequenz* und *Wiederholung* beschreibbar sind, – also den Kategorien des Rhythmischen.

Das arbeitswissenschaftliche Moment der Distinktion von Körperarbeitsbewegung (oben als einer der Kernpunkte der Arbeitswissenschaft charakterisiert) über das Rhythmische scheint hier wieder auffindbar.

Die mit Lefebvre gefundene Beschreibung des Rhythmusdispositivs, geregelt durch die Diskurse von ›Messung‹ und ›Wiederholung‹ etc., findet sich insofern als ein in fast jedem Spiel nachweisbares Moment. In diesem Sinne möchte ich nun kurz noch einmal die wesentlichen Momente der Arbeitswissenschaft rekapitulieren, die im Bezug auf die Organisation des Rhythmischen bestimmt wurden und sie auf ihre ›Kompatibilität‹ in der Anschauung von Computerspielen überprüfen.

Die zweite postulierte Kernthese der Arbeitswissenschaft wurde mit dem Schlagwort der *Ermüdungsausmerzung* markiert. Ebenso wie in der wissenschaftlichen Rationalisierung der körperlichen Arbeit scheint die Vermeidung der körperlichen (wie mentalen) Ermüdung im Spiel ein essentielles Kriterium der Effektivität des Spiels darzustellen. Gerade die ›immersiven‹ Effekte des Spiels stabilisieren die ›Verbleibedauer‹ am Spiel. Je länger ermüdungsfrei gespielt wird, de-

Eine unvollständige Recherche ergab als erste (willkürliche) Auswahl die Liste folgender dezidiert rhythmisch orientiert wahrgenommener Computer- und Konsolenspiele: Amplitude (2003), Aerobics Revolution (2003), Barbie Tanzstudio (o.J.), Beatmania (1998), Boogie (2007), Dance Dance Revolution Ultramix (2003), Dancing Stage: Mario Mix (2005), Dancing Stage Universe (2008), Deutschland sucht den Superstar (2003), Disneys Dschungelbuch (2001), Donkey Konga 1-3 (2003-2005), Elite Beat Agents (2006), Every Extended Extra (2006), EyeToy: Groove (2004), GitaDora! Guitar Freak 4th Mix and DrumMania (2002), Guitar Freaks (1999), Guitar Hero 1-3 (2005-2007), Gitaroo Man Lives! (2006), Gunpey (2007), Jam Session (2007), Karaoke Revolution (2003), Lumines (2004), Mad Maestro (2002), Mojib Ribbon (2003), P.N.03 (2002), Parappa the Rapper (1997), Rez (2001), Rock Band (2008), Samba de Amigo (2000), Space Channel 5 (2000), Taiko no Tatsujin (2002), Um Jammer Lammy (1999), Vib Ribbon (2000).

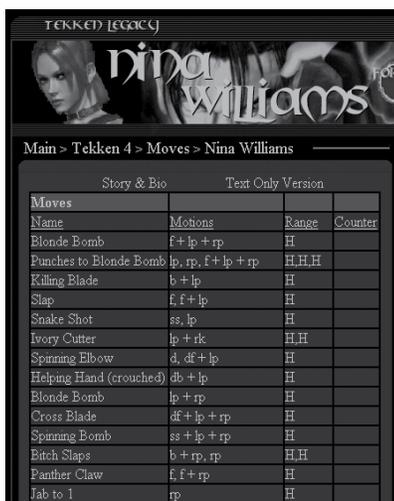


Abb. 34: Tastenkombinationen für das Kampfspiel TEKKEN: Special Moves für die Figur Nina Williams

sto effektiver koppelt das Spiel seinen Spieler an sich. Dies mag einerseits ein durch Narrationen und Dramaturgien visuelle wie spielerische Attraktionen gesteuertes Zeitmanagement sein, ist aber – wie auch schon bei der körperlichen Arbeit – sicherlich auch (hier allerdings variable nach Spielgenre) eine Frage der rhythmischen Akkommodation an das Spiel. Das heißt, die Ermüdungsausmerzung im Spiel geht eng mit der dritten arbeitswissenschaftlichen Kernthese, der *Internalisierung der Arbeit / des Spielerischen*, einher. Diese Internalisierung wäre beim Computerspiel beispielsweise beschreibbar durch Akkommodation oder Assimilation an die technische Frequenz. Pias spricht (am Beispiel von Pong) von der »Akkommodation am Rhythmus« des Spiels durch den Spieler (ders. 2002, 113), der den Weg frei macht für das Spiel in die Wohnzimmer.

»Die Akkommodation an den fremden Rhythmus des Spiels ist schlicht proportional dem Grad der Entkoppelung des

Zweiten vom Ersten Selbst und bricht demnach den Bann des Subjekts« (ebd. 116). ◀118

Interessanter ist jedoch außerdem die Auseinandersetzung mit den Begriffen der Assimilation und Akkommodation mit Jean Piaget. Nach Pias kehren sich hier die Begriffe um: »Unter den Bedingungen von Actionspielen kehrt sich Piagets Pädagogik um: Die Akkommodation heißt jetzt Spiel und die Assimilation nach dem Tod des Spiels heißt Arbeit« (ebd. 117). ◀119

Die Aufnahme des Spielrhythmus, die Akkommodation des Rhythmischen, ist aber beileibe nicht das Ende des Rhythmus-Dispositivs; es stellt vielleicht vielmehr die Grundbedingung dieser ›immersiven‹ Handlung-an-der-Technik dar. Stabilisierend auf diese Koppelung wirkt sich sicherlich auch der Moment der *Effektivierung durch Wettbewerb* aus. Wettbewerb als Grundbedingung des Spiels (als ludus) scheint dem Computerspiel per se beigegeben. Im Computerspiel kehrt aber vor allem der Gedanke des freiwilligen Wettbewerbs wieder. Der ›Computer-Arbeiter‹ tritt gegen seine eigene Leistungsgrenze an (ggf. über den Zwischenschritt des Computergegners), das angestrebte und wiederholte Erreichen des Highscores ist die Plansollübererfüllung, ein permanenter Stachanow-Wettbewerb. Dabei geht es aber im Spiel nicht mehr um die Erhöhung der Frequenz bis zur Schmerzgrenze (zumindest nicht im singulären Wettbe-

werb), sondern um das Halten der Frequenz (Jump´n´Run) beziehungsweise um ein kalkuliertes ›Hochtakten‹ der Spielfrequenz bis zum erwarteten Scheitern als gezieltem ›Hinausschieben‹ der Übertaktung (SPACE INVADERS (1978), TETRIS (1987) etc.).

Die Stabilisierung all dieser Immersionen in das Rhythmus-Arbeits-Dispositiv wird über ein breites Repertoire an Selbstkontroll- und Selbstmanagementtechniken bereitgestellt. Die arbeitswissenschaftliche *Selbstbeobachtung* als *monitoring* und als Regelkreis der Internalisierung und Stabilisierung schlägt (ähnlich wie wir dies bereits am Begriff des Strategischen nachvollziehen konnten) im Spiel durch.

Ein breites Setting von Techniken und Kriterien steht hier zur Verfügung, um die Selbstbeobachtung zu ermöglichen: Zielerreichung, Zwischenzieldefinitionen, Highscoreing, Rankings, Replays, etc. Der Vorarbeiter bzw. der Selbstbeobachter als Beobachter arbeitswissenschaftlich korrekten Handelns wird im Computerspiel vom Gegenüber zum Selbst: Die Maschine kontrolliert die arbeitswissenschaftlich ›korrekte‹ Frequenzierung des Arbeitens an der Maschine. Belohnung und Bestrafung finden nicht mehr in der Leistungslohnbesoldung ihren Ausdruck, sondern in der Highscore-Elite.

Einführend habe ich das Rhythmische als das Distinkte charakterisiert. Mit dem Distinkten als Kern des Arbeitsrhythmus schließt sich nun aber (über das Spielerische am Computer) auch der Kreis zum Rechner und den um ihn zirkulierenden Wunschkonstellationen. Denn der Rechner hat das Distinkte zum Strukturprinzip seiner selbst gemacht:

»Zerlegung, Ordnung und Distinktion; das entscheidende Potential der ›universellen diskreten Maschine‹ scheint in ihrer trennenden Kraft zu liegen. Sofort aber wird man relativieren müssen: die vielbeschworene ›0 und 1‹ nämlich mag die Basis aller Folge-Trennungen sein, im Konkreten weit wichtiger sind die Festlegungen einer distinktiven Logik, die finite Zustände in neuerliche finite Zustände überführt und nur solche Transformationen zulässt, die ihrerseits finit, transparent und – zumindest dem Prinzip nach – nachvollziehbar sind« (Winkler 1997, 24).

Nicht nur dass also mit einer solchen Parallelsetzung von rhythmischer Distinktion, arbeitswissenschaftlicher Effektivierung und Computerspiel als ›Einübung‹ des effektiven Arbeitens am Rechner der (leidigen) Entkörperlichungsdebatte digitaler Medien ein starkes Argument entgegengesetzt wäre, die aufgezeigte ›Verkörperlichung‹ als Akkommodation, Assimilation oder Immersion der Technik als Arbeitsgerät an den Körper und die Wahrnehmung des Subjekts ließe sich hiermit auch (am Beispiel des Rhythmischen) als sehr effektiv charakterisieren.

Bei Gastev war es nicht mehr jeder Arbeiter, der sich dieser Rhythmusdisziplin unterwirft, sondern nur noch die Elite der Arbeiter, die in der Lage sind, die »Akkommodation durch die Maschinen« auszuhalten.◀120 Im Computerspiel setzt sich nunmehr eine »Liberalisierung« der Rhythmusarbeit durch, die ihre subjektive wie gesellschaftliche Akkommodation in einer breiten Varietät von Koppelungsangeboten und Immersionen herstellt.

Entscheidendster Punkt einer solchen Akkommodation ist sicherlich die Unsichtbarkeit des Werkzeuges. Der Hammer Gastevs oder die Ziegelsteine Gilbreths bleiben für den Arbeiter sichtbar. Der Gebrauch der Tanzmatte in DANCE DANCE REVOLUTION (1998) oder des Controllers bei SPACE CHANNEL 5 (2000) geschieht im Intuitiven, im Unsichtbaren. Sie bilden die immersiven Konstellationen innerhalb derer sich das disziplinatorische Wissen in die spielende Rhythmusarbeit einlagern kann. Das *monitoring* des Rhythmus-Spiels ist keines mehr, in dem dem Spieler ein dominantes Wissen in Form einer Didaktik angeboten wird, sondern in dem sich das Wissen unterschwellig und nicht mehr als eine möglicherweise erkennbare Enunziation anbietet. Dennoch erscheint es plausibel, auch hier von einer diskursiven Koppelung zu sprechen. Auch im zweiten historischen Beispiel koppelt sich spezialdiskursives Wissen (Arbeitswissenschaft, Rhythmusarbeit) über ein reduktives Moment des Spielerischen erkennbar an das spielende Handeln und wird zum Interdiskurs (Rhythmusspiel). Dabei scheint die Struktur dieser Koppelung aber wesentlich mehr den Regeln zu gehorchen, die wir im letzten Kapitel für aktuelle Strategiespiele in Form von Wirtschafts- und Aufbausimulationen besprochen haben. Es gibt auch für das Rhythmuswissen keinen erkennbaren Autoren, der ein solches Wissen in eine Narration o.ä. unter den Prämissen einer Denotation »codieren« würde. Dadurch aber ist die Effektivität dieses Wissensdiskurses nicht weniger dominant. Im Gegenteil erscheint durch die Unsichtbarkeit nicht nur des Werkzeuges, sondern auch des Enunziators die Transparenz des Systems wesentlich effektiver. Denn im Gegensatz zum Kino, in dem die Position des Produzenten und Herstellers der Repräsentationen als eigene natürliche Perspektive verinnerlicht werden muss, stellt das Computerspiel meistens Optionen zur Verfügung, sich als Spieler selbst als Produzent von Fiktion, Handlung und Repräsentation zu begreifen. Die Position des Bürgermeisters von SimCity wird nicht als vorentworfenen Rolle und als Angebot zur Identifikation wahrgenommen, sondern die Perspektive auf die »eigene« Stadt wird verinnerlicht; erst durch das eigene Handeln setzt sich die »Fiktion« erst in Gang (vgl. dazu auch Morris 2007, 432).

Insofern könnten wir das im letzten Kapitel etablierte Strukturmodell auch insofern forcieren (bzw. vereinfachen), als wir für eine moderne Gesellschaft den

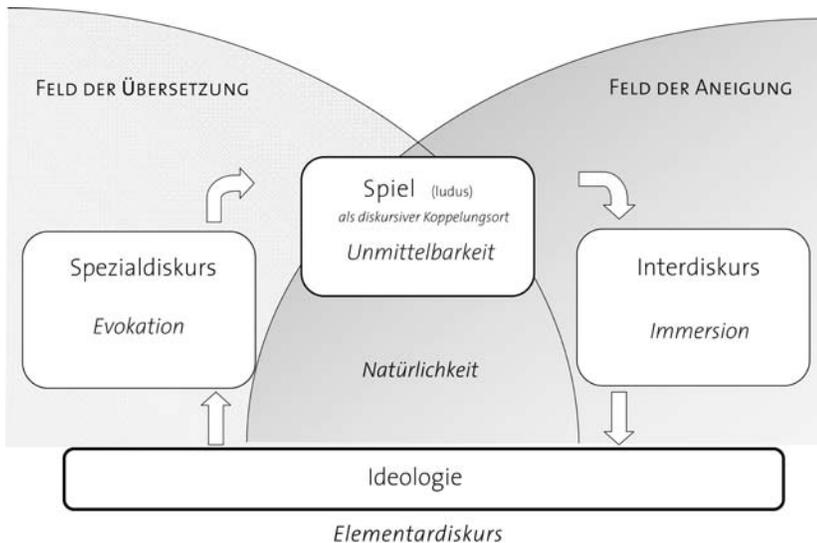


Abb. 35: Strukturmodell der Wissenszirkulation im Spiel – Abstraktion

›konkreten‹ Autoren durch die ›abstrakte‹ Instanz der *diskursiven Manifestation* ersetzen würden (vgl. Abb 35).

Maßgeblichster Punkt eines solchen (reduzierten) Schemas wäre es darauf hinzuweisen, dass die unterschiedlichen Diskurstypen die jeweilige gesellschaftliche Wirklichkeit nicht nur einfach widerspiegeln, sondern dass diese Diskurse gegenüber der Wirklichkeit ein ›Eigenleben‹ führen und selbst eine Materialität *sui generis* darstellen (vgl. Jäger 2004, 144).

So verstanden würde sich nun also der common sense (beziehungsweise der Elementardiskurs) zu einer Formation des dispositiven und diskursiven Wissens entwickeln, die die Herrschafts- und Steuerungstechniken der Moderne beinhaltet. In unserem Beispiel wäre es daher essentiell darauf zu verweisen, dass die Arbeitswissenschaft zum Feld einer (gegebenenfalls auch gouvernemental zu fassenden) Kontrollmacht und -ideologie gehört. Insofern würden wir nun verkürzend argumentieren können, dass einerseits das Spiel und das Spielen die Diskurse aus dem Elementardiskurs evozieren, wobei dieser Elementardiskurs als natürlich erfahren werden würde. Diese Naturhaftigkeit stabilisiert sich aber eben nicht zuletzt dadurch, dass sich im Wechselspiel von Evokation und Immersion die Ideologie über das natürlich erscheinende Spiel stabilisiert.

Man könnte sagen: In den Instanzen von Unmittelbarkeit, Evokation, Immersion und Ideologie ist die Unmittelbarkeit und Transparenz des Gemachten aller beteiligten Instanzen dadurch sichergestellt, als sich alle Instanzen jeweils für sich selbst Methoden und Funktionalismen der Verunsichtbarung und Naturalisierung bedienen, um sich darüber hinaus in eben dieser Unsichtbarkeit gegenseitig zu stabilisieren und zu bedingen. Evokation und Immersion stellen dabei eine Paarung von Handlungspraktiken dar, die in unserem Beispiel des Computerspiels die Technik und das Subjekt selbst betreffen. Beide Praktiken überformen die Gemachtheit des Apparates und der Technik zu einem sublimen Objekt und zu einer Verunsichtbarung der materiellen Technizität. Unmittelbarkeit und Ideologie sind im Wesentlichen Strategien der Macht, intersubjektive Geltungsrahmen zu erstellen, innerhalb derer die Gemachtheit sich über Inklusionsverfahren von Wissen, Werten, Normen und Ethiken stabilisiert und die Gemachtheit dieses symbolischen Wissen naturalisiert wird.

Diese durch das Strukturschema zunächst noch etwas grob skizzierte Dynamik soll im Verlauf der Argumentation weiter entfaltet werden. Das nächste Kapitel soll dezidiert aufzeigen helfen, wie eine solche Politik der unsichtbaren Diskurse und Ideologien das Computerspiel und seine anhängige Wissensproduktion überformt. An dieser Stelle sei daher zunächst nur konstatiert, dass sich aus den historischen Fallstudien für eine aktuelle Beschreibung der Strukturfunktion des Wissens in und um Spiele eine deutliche Betonung von innewohnenden kommonsensualisierten Ideologien und Machtpolitik ableiten lässt. Diese ist offensichtlich eng verwoben mit den Naturalisierungspraktiken (Evokation / Immersion) des symbolisch-technischen Systems und deren maßgeblichster Effekt eine stabile und ebenso unsichtbare Akkomodation des Subjekts an die Diskurse darstellt.

Abschließend gilt es anzudeuten, wie sich im Falle des Rhythmus-Spiel-Arbeits-Zusammenhangs auch eine positiv sanktionierende Haltung innerhalb des gesellschaftlichen common senses gegenüber dem ›neuen‹ Arbeitsmedium herstellt. Dies zeichnet sich bereits (zugegeben: anekdotisch) ab – am 24. Mai 2004 berichtet *CNN-online* über die gesundheitssteigernde Wirkung von Bewegungscomputerspielen (»Video game fans dance of extra pounds«), zwei Jahre vorher bereits hatte *Computerbild* den Kalorienverbrauch ausgewählter Spiele berechnet, was schließlich 2007 auch das *British Medical Journal* testierte. ◀121

TECHNOLOGY

Video game fans dance off extra pounds

Monday, May 24, 2004 Posted: 12:31 PM EDT (1631 GMT)

COLUMBUS, Ohio (AP) -- Forget the image of paunchy video gamers holed up in a dark room, surrounded by sticky Twinkie wrappers and empty soda cans.

Dance Dance Revolution players burn extra pounds along with their quarters. Weight loss is an unexpected benefit of a game designed for dance music.

Natalie Henry, 14, was drawn to the pulsing techno songs, and didn't realize she had slimmed down until she went clothes shopping.

"I went to go buy pants and the 14s were



Natalie Henry, 14, has dropped from a size 14 to a size 8 playing Dance Dance Revolution.

Abb. 36: CNN-online, 24.5.2004

DIE DURCHGÄNGIGKEIT DER DISKURSE: HALF-LIFE UND DIE GEWALT



Abb. 37: Coverbilder von HALF-LIFE (1998) und
HALF-LIFE 2 (2004)

Wer ist Gordon Freeman? Ein unbedeutender wissenschaftlicher Angestellter, der zur falschen Zeit am falschen Ort ist, der in eine extraterrestrischen Invasion hineinrutscht und der tut, »was ein Mann tun muss«: sein Leben verteidigen, die eigene Freiheit und die der anderen erkämpfen, dabei zum »Anticitizen One« wird und es erträgt, weil er einem höheren Ideal dient. Gordon Freeman ist das Ideal des amerikanischen Traums, der selbstjustiziable »Free Man with a Gun«.

Wer ist Gordon Freeman? Ein optionsloses Werkzeug undurchsichtiger macht- und verschwörungspolitischer Konstellationen, das manipulierte

Werkzeug eines mysteriösen G-Mans, der auf Abruf und ohne eigene Entscheidungsmöglichkeiten nicht nur gegen Marines, Special-Ops, Assasinen, mysteriöse Außerirdische und Zombies kämpfen muss, sondern vor allem gegen das Fatum des »Geworfen-Seins«. Gordon Freeman ist der von Camus entworfene Sisyphos, geworfen in die Brandung immer wieder anrennender Feinde und gefangen in einem omnipräsenten Spinnennetz auf ihn einwirkender Kräfte.

Wie sieht Gordon Freeman aus? Wie ein Computer(spieler)-Nerd. Ein schwächlicher und unscheinbarer Mann mit schwarzer Hornbrille und klarem Blick, ein schmales Angestelltenbärtchen, reduziert auf wenige (comichafte) Signifikante, wiedererkennbar und (zwischenzeitlich) ein kulturelles Stereotyp. Gordon Freeman – das sind wir.

Wie sieht Gordon Freeman aus? Das wissen wir nicht. Wir kennen weder seine Stimme noch seinen Körper. Wir sehen nur seine Hand oder die Waffe, die sie trägt, rechts ins Bild ragen. Lediglich die Spieleverpackung oder Merchandisingbilder vermitteln uns einen Eindruck seines Aussehens. Im Spiel jedoch ist er unser Platzhalter, eine Leerstelle des Spielcodes, die uns immersiv adressiert. Gordon Freeman – das sind wir.

Dass ›wir‹ Gordon Freeman sind, ist die Konsequenz des bis hierhin Vorgetragenen. Wenn Computerspiele sich über die einer Gesellschaft zugrundeliegenden Diskurse und Wissensformen organisieren, dann liegt es nur nahe, dass dieses Wissen den Spielenden ›mit enthält‹, dass also die Artikulationen des Spiels den Spieler adressieren und ihn anschlussfähig machen an das Wissen des Spiels. Die zwei vorangegangenen Kapitel haben sich als historische Explorationen der archäologischen Achse der Spiele verstanden. Mit der Auseinandersetzung um die Spielreihe HALF-LIFE (1998- 2006) und die sogenannte Gewaltdebatte liegt nun eine dezidiert aktuelle Analyse vor, die sich weitaus mehr als bis dato vorgetragen der genealogischen Analyse der Wissens- und Diskursysteme verschreibt. Hierbei soll vor allem aufgezeigt werden, wie sich die verhandelten Diskurse und Dispositive ›quer‹ zu den Objekten in unterschiedlichen Gegenständen niederschlagen – in unserem Beispiel von einer Debatte der Medienöffentlichkeit bis hin zu einem Spiel. Diese Darlegungen gehen von der Prämisse aus, dass sich Wissen und Bedeutungen innerhalb einer Mediengesellschaft in Form von Narrativen (dem common sense oder Elementardiskurs) diskursiv organisieren und dabei nicht auf eine bestimmte und klar abgrenzbare Artikulationsebene beschränkt bleiben. Exemplarisch wird daher die HALF-LIFE-Serie auf ein solches Setting von Aussagepraktiken untersucht. Dazu werden in einem ersten Schritt die Beiträge einer Mailingliste analysiert, um ein breites Sample an Aussagen über Shooter zu rekonstruieren. Dabei fällt ein deutliches zugrunde liegendes bipolares Wertungsschema auf, das unter dem Schlagwort von ›Dissidenz vs. Ideologie‹ zusammengefasst wird. In einem zweiten Schritt wird dieser common sense auf sein Auftreten im Spiel, im Produkt und im Interface der

HALF-LIFE ist eine Serie erfolgreicher Ego-Shooter der Entwicklerfirma Valve Software. Diese Serie besteht im Kern aus dem ersten Spiel HALF-LIFE (veröffentlicht am 31. Oktober 1998), das als erster Shooter mit einem vergleichsweise hohen narrativen Background und Paratext gilt, und dem wegen seiner lange angekündigten, innovativen Physikengine mit Spannung erwarteten Nachfolger HALF-LIFE 2 (veröffentlicht am 16. November 2004). Eine Reihe von Modifikationen und Spin-Offs (bspw. HALF-LIFE - BLUE SHIFT (2001) oder HALF-LIFE 2 EPISODE ONE (2004)) gruppieren sich um diese beiden Kernspiele. In HALF-LIFE übernimmt der Spieler die Figur des Physikers Gordon Freeman, der in der Forschungseinrichtung Black Mesa in New Mexico arbeitet. Während eines misslungenen Experiments wird die Einrichtung von extraterrestrischen Invasoren überannt und es öffnen sich Wege auch in die Welten der Aliens. Der Spieler muss sich dabei mit seinem Avatar nicht nur den unterschiedlichen außerirdischen Gegnern entgegenstellen, sondern auch den eintreffenden amerikanischen Soldaten und Agenten, deren Auftrag die Elimination aller Zeugen des Vorfalls ist. Auf seinem Weg durch die Anlage begegnet der Spieler immer wieder einem geheimnisvollen Mann im Hintergrund, dem G-Man, der ihm am Ende des Spiels ein Jobangebot unterbreitet. HALF-LIFE 2 setzt die Geschichte an diesem Punkt fort: Etwa zwanzig Jahre nach den Ereignissen in Black Mesa wird Gordon Freeman vom G-Man aus einer Stasis geweckt. Der Spieler findet sich unvermittelt in einer Welt wieder, die von Außerirdischen (den Combine) überannt worden ist und von einem humanoiden Diktator beherrscht wird. Mithilfe von Freunden, Verbündeten und Widerstandsgruppen infiltriert der Spieler die Architektur der Invasoren und stürzt deren Herrschaft.

HALF-LIFE - Spiele befragt. Es kann gezeigt werden, dass bestimmte Wissens- und Ordnungsmuster Medien und ihre Subjekte vertikal durchziehen.

Es soll dementsprechend im Folgenden der Versuch unternommen werden, eine Analyse von HALF-LIFE nicht aus dem Spiel selbst heraus zu denken oder aus einer abstrakten definitiven Idee der Medialität, sondern aus einer Perspektive, HALF-LIFE als Teil eines umfassenden und strukturierenden (medien-) kulturellen Systems zu lesen, das quer zu allen funktionalen und strukturellen Unterscheidungen und Differenzierungen durchgängige Bedeutungslinien produziert. Wer ist Gordon Freeman? Eine medienbasierte Erzählung innerhalb einer durch Medien maßgeblich geprägten Kultur.

Paratext

Dieses Reden über Medien bildet zunächst die »Paratexte« ◀122 der Medien. Darüber hinaus sind Medien und die in ihnen verhandelten Kommunikate aber auch eingebunden in die konstitutiven Erzählungen der Gesellschaft – ein System von geteiltem Wissen, Erzählungen und Diskursen. In diesem Sinne über Computerspiele, Shooter oder HALF-LIFE nachzudenken heißt also, diese nicht als interpretierbare oder hermeneutisch aufschließbare symbolische Niederlegungen zu begreifen, sondern sie auf ihre Eingebundenheit in das ›Gewimmel‹ der Aussagepraktiken zu befragen. Ein solcher Zugriff fragt ›mithilfe‹ des pragmatisch bestimmten ›Objekts‹ eines Medienimplements, eines Genres oder eines dezidierten ›Programms‹ ◀123 nach den ankoppelnden dynamischen und vielschichtigen Aussagepraktiken, welche selbst als konstitutiv für das Wissen einer Gesellschaft über Medien und ihr ›Wirken‹ in der Gesellschaft angenommen werden. Es geht bei einem solchen Zugriff darum, über die Wertsysteme einer Kultur nachzudenken, und spezifisch: inwieweit diese Wertsysteme auf Medien bezogen werden können.

Das ›Sprechen‹ über Medien und ›Medieninhalte‹ kann als eine Praktik der Stabilisierung von Wertsystemen verstanden werden. Darüber hinaus muss dem ›Erzählen‹ der Medien selbst (im Sinne einer Selbstbeschreibung des Untersuchungsgegenstandes) ebenso wie seiner wesentlichen Bestimmung (nämlich seiner Produkthaftigkeit und seiner inneren wie äußeren Ökonomie als Teil einer auf Warentausch beruhenden Gesellschaftsform) Platz eingeräumt werden. Diese verschiedenen Ebenen einer Bedeutungsproduktion des ›Sprechens‹ sind als vielschichtige und in permanenter Bewegung begriffene Verhandlung offener Wissensbestände zu verstehen, die in ihrer jeweiligen Verhandlung und Neuverhandlung instantiiert, reglementiert und immer neu bestätigt werden.

Solche ›Narrativitäten‹ über und durch Computerspiele formen das, was umgangssprachlich als *common sense* bezeichnet werden könnte.

Narrative sind konstitutiv für Kulturen und nehmen einen exklusiven Ort ein. Die »Exklusivität« des Narrativen besteht im zentralen Beitrag, den es zur Identitätsbildung und kulturellen Formationen leistet (Müller-Funk 2002, 147). Kulturen bilden aber auch symbolische Formen aus, die nicht alle im engen Sinne ›narrativ‹ sind: Nicht jede Form der ›Narration‹ bedient sich fiktionaler, dramaturgischer oder ritualisierter Formen des (raumzeitlich organisierten) Sprechens. Grundsätzlich wäre aber in einer solchen Perspektive davon auszugehen, dass sich der Grundbestand kulturellen Sinns und Bedeuten in Form strukturierter Erzählungen niederschlägt, selbst wenn das Narrative sich nicht immer den erkennbaren Formprinzipien des Erzählens beugt. **124** Jede Kultur basiert auf einem Setting von Erzählungen, die latent sind (weil verboten, vergessen, geheim oder – vor allem – marginal). Solche Erzählungen bleiben in einer Kultur selbstverständlich (und intersubjektiv), weil sie unthematisiert und unbestritten (im Marx'schen Sinne naturalisiert und fetischisiert, vgl. dazu auch Kapitel 2) sind: Sie sind daher *kommonsensual*. Ein solches Verständnis eines ›latenten Narrativs‹ im Herzen der Kulturstiftung verweist natürlich auf die Idee des ›kulturellen‹ oder ›kollektiven Unbewussten‹. Es verweist aber auch darauf, dass das ›Gewimmel der Diskurse und Aussagepraktiken‹ gar nicht so unüberschaubar und differenziert ist, wie es mitunter scheinen mag. Die Idee des *common sense* verweist darauf, dass es in Kulturen Überzeugungen gibt, die (ähnlich den innersubjektiven kognitiven Schemata und Stereotypen) Ordnungen und Muster erzeugen, die durch ihre reduktive und repetitive Form Sicherheiten produzieren. Während aber die *intrasubjektiven* Komponenten solcher Musterbildungen vorrangig die stabile Versicherung von Wissen im Subjekt garantieren, thematisieren *intersubjektive* Musterbildungen als *common sense* gesellschaftliche Versicherungen und Ordnungsstrukturen.

Ein solcher *common sense* ist ein »...symbolisch-narrativer Gemeinbestand einer Kultur«, der ihr

»...Stabilität verleiht und ihr Härte gegen Devianz ermöglicht. Dabei kann man den *common sense* als ein Insgesamt der in einer Kultur verfügbaren, nicht-impliziten, in den Zustand der Selbstverständlichkeit versetzten Wissensbestände begreifen oder aber auch als ein eigenes Symbolsystem, das mit anderen (Wissenschaft, Religion) in Interaktion steht, aber durchaus eigene Gesetzmäßigkeiten folgt« (ebd., 155).

Somit wird das Nachdenken über Shooter und HALF-LIFE erkennbar auch ein Nachdenken über die gesellschaftliche Konzeption des Mediums als Teil kulturkonstitutiver Wirkungsformen von Erzählungen und Kommonsensualisier-

rungen. Und insofern ist die Frage nach den kulturellen Narrativen auch eine generelle Frage an Medien als kulturelle Dispositive. Die Motivation der nachfolgenden Ausführungen ist aber weniger die Frage, welche der Erzählungen nun die ›richtige‹ ist, sondern vielmehr die Frage, warum und wie sich der common sense organisiert. Im Vordergrund dieser Überlegungen steht die Analyse eines exemplarischen vielstimmigen Sprechens über Medien, um daraus die diesem Sprechen zugrunde liegenden Erzählungen zu rekonstruieren und in einem zweiten Schritt das Untersuchungsobjekt selbst auch darauf zu befragen, wie sich diese Sprechweisen und Erzählungen in ihm selbst niederschlagen. Methodisch wird zur weiteren Ausdifferenzierung zunächst der pragmatisch gewählte Begriff des common sense weiter zu differenzieren sein.

Common sense als Diskursformation

Der common sense kann als ein Resultat der Operationen von Diskursen und Zeichensystemen verstanden werden, welche eine Verbindung eingehen und sich zu einem zwar weiter dynamisch organisierten, aber grundsätzlich stabilen Muster entwickeln. Analytisch wird so die ›Hergestelltheit‹ des vorgeblich natürlichen Symbolsystems erkennbar. Als Artikulationsform ist diese Erzählung eines common senses als Teil des diskursiven Systems zu verstehen, auf dem die Sinn- und Bedeutungsverhandlung einer Gesellschaft aufbaut.

Der aus diskursivem Material gebildete common sense verweist in dieser Auffassung vor allem auf den der Bedeutung innewohnenden Machtcharakter, macht aber auch deutlich, dass Bedeutung jenseits des eigentlichen und untersuchten Textes ›eingepflanzt‹ wird. Der Diskurs selbst erfährt seine interne Strukturierung und Ordnung durch interdiskursive oder institutionelle Machtfaktoren. So wird erkennbar, dass sowohl der common sense innerhalb einer Gesellschaft wie auch die diskursive Ordnung sozial hervorgebracht und produziert sind (vgl. bspw. Fiske 1987, 15). Die ›soziale Realität‹ einer Kultur entsteht in der Pluralität der Diskurse – Gesellschaft ist als multidiskursiv geordnet anzunehmen. Jedwede Artikulation ist somit eingebunden in eine durch ideologische und diskursive Setzung hergestellte Ordnung der Aussagepraktiken, die aber im Wesentlichen vom common sense zusammengehalten wird. Insofern kann der common sense im Rahmen der Diskurstheorie auch als eine elementare Ebene der Diskursorganisation verstanden werden. Elementardiskurse oder Alltagsdiskurse sind fundamentale Äußerungsstrukturen der Soziokultur und stellen das dar, was gemeinhin unter dem common sense verstanden wird (vgl. Link 1998, 51).

Diese Artikulationen kultureller und symbolischer Zusammenhänge auf der Basis solcher Elementardiskurse prägen nicht zuletzt die Wissensbestände von Subjekten, stiften somit (intersubjektiven wie individualen) Sinn. Dabei stehen Diskurs und Wissen nicht allein empirisch, sondern auch kategorial in einem Wechselverhältnis: »Das Wissen ist eine Voraussetzung für die Diskursivierung des Wissens, welches wiederum eine Voraussetzung bildet für die Entstehung und Veränderung von Wissen« (Müller / Wulff 1997, 174). ◀125

Eine Konsequenz dieses Wechselverhältnisses wäre sicherlich die Naturalisierung von diskursiven Zusammenhängen als ›intersubjektivem‹ Wissen. So wäre Ideologie (und in unserem Sinne auch die Überformung der Ideologie in die Erzählungen des common sense) als der Versuch des sozialen Subjekts zu werten, »Widersprüche der Existenz, die es zerreißen und es im Kern konstruieren, ›zusammenzunähen‹« (Eagleton 1993, 229).

In Andeutungen soll nun der Versuch unternommen werden, die oben ange deuteten common sense - Erzählungen als auf differenten diskursiven Wissensformationen ausitzend zu rekonstruieren. These hierbei wäre, dass innerhalb einer solchen kommonsensualen Diskursformation weniger ›richtiges‹ von ›falschem‹ Wissen zu trennen wäre, sondern in einer Art der Meta-Schau einerseits eine Rekonstruktion einer übergeordneten Diskursformation vorgenommen werden kann, die in Folge dann auch in weiteren kulturellen Artikulationen nachgewiesen werden kann (wie beispielsweise eben auch einem Computerspiel wie HALF-LIFE) und andererseits auch Aussagen über die Konstitution von Medialität selbst rekonstruiert werden können.

Spiel-Diskurse: Shooter

In den Sprechweisen über Computerspiele können bestimmte Oberstrukturen (Dispositive) ausgemacht werden, innerhalb derer sich die Argumentation gliedert. Im Folgenden sollen diese Diskurs- und Dispositivstrukturen in Oberbegriffen zusammengefasst werden und in ihrer jeweiligen Wendung nach grundsätzlichen (oftmals normativ geprägten) Implikationen thesenhaft dargestellt werden. Am Beispiel der Diskussionen einer Mailingliste zum Thema Computerspiel kann in Andeutungen eine solche Rekonstruktion der Master-Narrative beziehungsweise eine grob gerasterte Anordnung von Argumenten und Thesen unternommen werden. Im Rahmen der untersuchten Diskussion ist es vorrangig die Debatte um die ›Gewaltdarstellungs- / Medienwirkungsvermutung‹, die die thematische Schwerpunktsetzung vorgibt. Dies ist nicht weiter überraschend, da auch im breiten gesellschaftlichen Diskurs dieses The-

Methodische Anmerkung: Die Rekonstruktion der verschiedenen Sprech- und Diskursformen geschieht hier vorrangig am Material der Mailingliste ›Spielkultur‹ (www.spielkultur.net). Hier wurde im Zweitraum von Anfang 9/2003 bis Ende 11/2004 mehrfach (zumeist anhand ›äußerer‹ Anlässe wie bspw. Fernsehbeiträge, politische Diskussionen etc.) über die sogenannte ›Killerspiel-These‹ breit diskutiert. Die Rekonstruktion der Diskursstränge und -argumente bedient sich dabei der dort vorgetragenen Argumente. Eine ausführliche tabellarische Auflistung der vorgetragenen Argumente findet sich in der Quellensammlung im Anhang. Problematisch ist hierbei Folgendes: Einerseits ist die Reduktion auf eine Mailingliste zunächst insofern problematisch, als hier nur ein bestimmtes (als ggf. grundsätzlich ›technik- und spielaffin charakterisierbares) Äußerungssample vorliegt. Zum zweiten setzt sich die Liste aus einem breiten Feld von Spieleforschern, -entwicklern, -fans zusammen, also aus einer Gruppe dem Gegenstand grundsätzlich affin gegenüberstehenden Subjekten. Die Rekonstruktion des Stranges ›Freiheitsphantasie‹ lässt sich hier ggf. relativ allgemeingültig darstellen. Die Rekonstruktion der ›Contra-Argumente‹ allerdings muss über die zitierende Aufnahme von externen Stimmen erfolgen werden, da sich nur in seltenen Ausnahmefällen Vertreter dieser These sich direkt auf der Mailingsliste zu Wort melden. Daher wurde in Einzelfällen auf bestimmte Äußerungen direkt zugegriffen. Ähnliches gilt für die weiter unten folgende Auseinandersetzung mit den Stimmen (hier innerhalb von *online-fan-communities*) zu den

HALF-LIFE-Spielen.

ma am engsten und fundamentalsten mit dem Shooter verbunden zu sein scheint.

Es muss an dieser Stelle jedoch deutlich darauf hingewiesen werden, dass die nun folgende (exkursive) Rekonstruktion eines solchen Diskursfeldes nicht in der Motivation der Auseinandersetzung mit der ›Gewalt-Frage‹ begründet ist, sondern aus der Perspektive, die inhärenten Diskurse des Sprechens über ein Medienimplement nachzuzeichnen. Es soll (in Andeutungen) ein commonsensuales System der Aussagen rekonstruiert werden, welches in einem zweiten Schritt auf das Objekt ›Shooter‹ selbst bezogen werden soll. Es steht also nicht eine Abwägung der Argumente der Gewaltdebatte im Augenmerk, sondern die Aussagepraxen selbst. Daher ist es auch nicht das Anliegen der folgenden Rekonstruktion, eine vollständige Deklination aller denkbaren Aussagen zum Gewaltthema vorzunehmen, sondern vielmehr, ein breites Setting der Argumente und deren Ordnungsstruktur aufzuarbeiten, um beispielhaft die dem Reden über Games zugrunde liegenden Wissensfelder zu analysieren. **126** Daher bleibt eine solche Rekonstruktion immer un abgeschlossen – und durch die Eingebundenheit des Rekonstruierenden kann sie auch keine ›Wertneutralität‹ behaupten. Am Beispiel der Diskussionen über Shooter zeigt sich hier deutlich, dass Argumentationsmuster generell die ›Genregrenze‹ überschreiten und grundsätzlich weit über das Narrativ des Shooters hinausgreifen.

Das grundsätzlich gliedernde Motiv im Sprechen über den Shooter bildet nun, wie schon angedeutet, die Auseinandersetzung um den dem Shooter inhärent angenommenen Gewalt-Begriff. Fast alle Diskussionen um den Shooter drehen sich dementsprechend um die Frage, inwieweit das Genre (oder Einzelbeispiele) in Ästhetik, (Medien-) Wirkung und Bedeutungsproduktion dem gesell-

schaftlichen und / oder individuellen Gewaltbegriff zuarbeiten bzw. in welcher Form von einer Interdependenz medial ›vermittelter‹ Gewalt mit subjektiver und gesellschaftlicher Gewaltnordnungen auszugehen sei. In diesem Zusammenhang gruppiert sich auch ein erstes (und gewichtiges) Diskursfeld um die Frage nach dem Zusammenhang von Gewalt, Gewaltdarstellung und Kultur.

Im Bezug auf die Selbstdefinition von Kultur dreht sich demgemäß das Thesenfeld zunächst um Auseinandersetzungen um die generelle Eingebundenheit von Gewalt(darstellungen) in jeweilige Kulturen und postuliert ein Gegensatzpaar zweier grundsätzlicher Positionen.

- T1a: Gewalt(darstellung) gehört schon immer (als Ritual / Mythos / Probehandeln) zur Kultur und muss als solches als inhärenter Teil kultureller Erzählungen behandelt werden.

- T1b: Gewalt(darstellung) ist qua Gesellschaftsvertrag ein der Kultur exkludiertes Feld, dessen Darstellung mit Kultur konfligiert.

Dementsprechend hängt dieser Thesenbildung die Frage nach der Medienspezifik der Gewaltdarstellung an:

- T2a: Die Gewaltdiskussion dreht sich eigentlich nicht um den konkreten Medientext, sondern um einen übergreifenden, aber eben nicht thematisierbaren gesellschaftlichen Gesamtzusammenhang der Gewalt

- T2b: Die Gewaltdiskussion muss sich jeweils spezifisch am konkreten Medientext / -genre abarbeiten.

Hier wird bereits deutlich, dass in solchen kommonsensualen und diskursiven Erzählformen implizit grundsätzliche (oft inkommensurable) gesellschaftliche Grundannahmen mitverhandelt werden, die sich auf Fragestellungen der Konstruktion von Gesellschaftlichkeit oder der Rolle des Medium selbst beziehen. Die hier vertretenen Thesen und Grundannahmen ordnen sich dementsprechend auch an grundsätzlichen dispositiven Strukturen, die hochgradig der jeweiligen Sprechposition zuzuordnenden ideologischen Verfasstheit geschuldet bleiben (und daher auch kaum ›sachargumentativ‹ variabel oder veränderbar erscheinen).

Ausgehend von den Positionen T2a bildet sich ein Subsetting an Argumenten, die grundsätzlich im Bezug auf die Gewaltdiskussion eine dominante Form der



Abb. 38: Artikulation von kommonsensualen Narrativen: die Angst vor dem wirkenden Medium

Entkontextualisierung aus dem Genre und einer Rekontextualisierung in gesellschaftlichen Praktiken einfordert:

- T3: Gewaltdarstellung (im Game / Shooter◀127) ist als Exzess und Ironie zu lesen.
 - T4: Mediengewalt (im Spiel) ist immer Teil einer subkulturellen Geste.
 - T5: Die Offenlegung von Gewaltstrukturen durch mediale Texte/Spiele ist eine Form der Kulturkritik.
 - T6: Die Diskussion um Gewalt im Spiel ist selbst eine moralische Praktik.
- Heir wird Offensichtlich, dass einerseits aus der Position T2b keine weiteren Argumentfolgen für die generalisierenden Kulturdiskurse gezogen werden können, und dass andererseits aus den Positionen T3-6 eine als ›kultur- und ideologiekritisch‹ zu bezeichnende Argumentationsfolge abgeleitet wird, die die ›Widerständigkeit‹ und das ›ideologiekritische, dissidente‹ Handeln mit und durch Games postuliert:
- T7: Shooter werden auch / vor allem / teilweise dissident genutzt.
 - T8a: Spiel ist (konsequenzenfreies) Spielen (Ludus) und nicht (hermeneutisch aufschließbare) Narration.

Im Verlauf der Argumentationsanalyse schließt sich erst an das Argument T8 wieder eine Gegenposition an, die parallel zu dem auch im Spezialdiskurs ›Game Studies‹ geführten ›science war‹◀128 um eine bipolar gedachte grundsätzliche Konzeptualisierung des Games verläuft:

- T8b: Die Behauptung einer rein ludischen Verfasstheit des Games ist eine Kompensation / verweigert die Beschäftigung mit dem aneigenbaren Inhalt des Games.

Die in den Thesen 2a bzw. 2b bereits zentral angelegte Frage nach dem Stellenwert der Medien führt dann auch in ein zweites Cluster von Thesenbildungen, die sich im Argumentationsverlauf rekonstruieren lassen. Diese kreisen maßgeblich um die Funktion, die Rolle und den Stellenwert ›des Mediums‹ im Zusammenhang mit dem Spiel und der Gewalt. Hier weisen sich vor allem Aussagekomplexe aus, die implizit oder explizit auch Aussagen über Medien selbst treffen, wobei in einer Vielzahl solcher Argumente die Aussagen über Medien auf ›sekundäre‹ Medien bezogen werden, also auf Medien, die über Spiele / Shooter berichten und nur in seltenen Fällen auf das Spiel selbst in seiner Medialität bezogen sind. Insofern könnte dieser zweite Aussagenkomplex auch unter dem Oberbegriff der intermedialen Verhandlung von Medien als ökonomisch und institutionell bzw. produktorientiert adressierte Struktursysteme verstanden werden.

Es steht in diesem Feld die Frage des Medienvergleichs an, die zunächst in T9 zusammengefasst werden kann:

- T9: Warum wird ein (erzählerisches / kulturelles / subjektives) Phänomen wie ›Gewaltdarstellung‹, deren Darstellung in anderen Medien (bevorzugt Buch, Theater, Film) Usus ist, am Game diskutiert?

Ein erstes Sample von Aussagepraktiken bezieht sich, dem folgend, auf die scharfe Abgrenzung von Medien des Spiels und Medien der Berichterstattung über Spiel:

- T10a: Medien kritisieren Shooter / Spiele, obwohl sie durch diese Spiele ökonomischen Vorteil haben.
- T10b: Medien rezensieren Spiele auf der Basis einer leitmedialen / autorenintendierten / bildungsbeauftragten Kompetenz.

In diesem Thesenpaar verhandelt sich erkennbar die Frage, welches Medium kompetent über Spiele sprechen darf. Es schließt sich in Folge eine Aussageform an, die T10a ins Normative bzw. in ein Argument des Medien›kampfes‹ im Sinne einer Leitmedienfrage wendet:

- T11a: Medien nutzen die Gewaltdiskussion um / über Games / Shooter, um sich von anderen (in diesem Moment diskreditierten) digitalen Medien (strukturökonomisch und / oder (hoch-) kulturstiftend) abzugrenzen.

Dementsprechend findet T9 eine Weiterschreibung in einem Aussagekomplex, der eine Beschäftigung von Medien mit Games insofern ablehnt, als sie die Möglichkeiten kulturkritischer Beschäftigung als generelle (quantitative oder qualitative) Nobilitierung ablehnt.

- T11b: Gewaltdiskussion findet substantiell innerhalb von Medien nicht statt; eine normative mediale Auseinandersetzung mit ›inkriminierten‹ (Game-)Medientexten betreibt nur deren Popularisierung und steigert Abverkaufszahlen.

Aus den Argumenten T10a und T11a bilden sich in Fortführung in den unterschiedlichen untersuchten Diskussionsverläufen ein Set von vorrangig als medieninstitutionell bzw. –ökonomisch zu charakterisierenden Argumenten:

- T12: Medien konzentrieren sich in der Wirkungsdebatte aus Gründen der Attraktion / Spektakularität / Absatzsteigerung / Normativität eindimensional nur auf das Shooter-Gewaltphänomen.
- T13: Berichtende Medienredakteure sind nicht sach- und diskurskompetent. Interessanterweise bildet sich aber auch aus den Argumenten T10a-b und T11a-b ein Setting kritischer Aussageformen, die die Berichterstattung der ›anderen‹ Medien als nicht journalistisch-ethisch, sondern als normativ bzw. funktional-gelenkter Argumentation charakterisiert.
- T14a: Berichtende Medien übernehmen unreflektiert Industrie-PR.
- T14b: Berichtende Medien übernehmen unreflektiert *peer group*-Diskurse / Fan-Stimmen.

Beide Linien der Argumentation werden schließlich von der kritischen Reflexion geeint, dass mediale Äußerungen immer auch in ökonomische Zusammenhänge eingebunden sind.

- T15: Ökonomische Determinierung des Games als Produkt verunmöglicht jede ethisch-moralische Debatte.
- T16a: Nachfrage (nach Genre / Shooter) regelt Angebot (von Herstellerfirmen / Publisher).
- T16b: Die Ökonomie verhindert die Ausdifferenzierung des Spiels, daher bleibt die Gewalt durch die Kontinuierung von Attraktionen / Genres essentieller Teil des Spiels

Vor allem Argument T16b ist in diesem Dispositivfeld insofern als randständig zu charakterisieren, da hier sehr dezidiert über die (ökonomische) Medialität des Spiels selbst reflektiert wird und zum anderen am radikalsten die Medialität des Spiels mit einer Negation von möglichen Autorenintentionen verknüpft wird.

Umso interessanter erscheint dann ein Argumentationspaar, das innerhalb der untersuchten Diskussionen zwar einerseits eine gewisse Alleinstellung einnimmt (sich also nicht aus anderen Argumentationsmuster ›herleiten‹ lässt), dass aber andererseits als Argument große Aufmerksamkeit erfahren hat und eher alleinständig über die genuine mediale Qualität des Games Aussagen trifft:

- T17a Der exzessive Bildstatus aktueller Spiele (Photo-Realismus) stiftet eine neue (und radikal andere) Unmittelbarkeit des Gewalt(mit)erlebens.
- T17b: Der Bildstatus von state-of-the-art Spielen wird immer als nicht weiter steigerbare Novität und ›realitätsindizierend‹ angenommen, ist aber im Bezug auf das Dargestellte irrelevant.

Deutlicher konzentriert sich ein Sprechen über die Medialität des Games in einem Diskursstrang, der sich mit der Medienwirkung des Games auseinandersetzt. Diese ›klassische‹ Formation der subjektiven und gesellschaftlichen Wirkung von Medieninhalten und -formen ist der ›Kern‹ der Argumentation. Er stellt in dieser wie jeder anderen Aussage den quantitativ umfangreichsten und in der Unvermittelbarkeit unterschiedlicher Argumentationen am deutlichsten bipolar gestalteten Strang der Diskussion um den Shooter dar.

Als Hauptlinie der Argumentation kann in der Analyse des Untersuchungsfeldes daher auch zunächst ein zentrales bipolares Argument benannt werden:

- T18a: Die Darbietung von Gewalt (im Shooter) hat eine (negative) Wirkung auf das rezipierende Subjekt.
- T18b: Die Darbietung von Gewalt (im Shooter) hat keine (direkte und eindeutige) Wirkung auf das rezipierende Subjekt.

In einer gewissen Präzisierung leitet sich aus diesem Argumentationspaar das Folgende ab:

- T19a: Gewaltrezeption (beim Shooter) ist nicht verallgemeinernd zu verhandeln, sondern bedarf der individuellen und subjektorientierten Fokussierung.
- T19b: Es können verallgemeinernde Aussagen über die Wirkungen des Shooters auf seine Rezipienten / Konsumenten getroffen werden.

Aus T19a resultiert dann ein Subargument, das sich mit der potentiellen Wirkung auf das Subjekt und die Möglichkeit, hierüber Aussagen zu treffen, bezieht:

- T20a: Die Diskussion um Mediengewalt übersieht, dass Spieler primär in bestimmten gesellschaftlichen und sozialen Nischen existieren (Spieler sind Subjekte des Cyberspace; Spieler sind Subjekte des Kapitalismus; Spieler sind Teil des »abgehängten Prekariats«). Wirkungsaussagen haben dies zu berücksichtigen.

Inhärent und unausgesprochen (zumindest im untersuchten Material) bleibt die Gegenthese aber Teil des Diskursfeldes, als Konstruktion der Sprecher von Aussage T19a.

- T20b: Die soziale Situierung des Spielers ist für Aussagen über die Wirkung des Games nicht relevant.

Als genuin medienbezogene Aussage kann dann ein weiteres Argument im Wirkungsdiskurs benannt werden, das sich mit dem Spezifikum des Games auseinander setzt:

- T21: Nicht das Subjekt spielt und handelt im Shooter, sondern sein Avatar / Stellvertreter (symbolische Distanzierung verhindert direkte Medienwirkungen).

Auf einer ähnlichen Weise (also mit Bezug auf die unterschätzte Medienkompetenz des Spiels) konturiert sich auch eine weitere Argumentenlage, die im Untersuchungsfeld vor allem im Bezug auf Kinder und Spiel artikuliert wurde:

- T22: Kinder haben ein sehr viel selbstverständlicheres Verhältnis zu Gewalt als unterstellt wird (Kinder wissen intuitiv was gut für sie ist).

Dieses Argument reagiert erkennbar auf das Hauptargument T18a, das selbst häufig mit dem besonderen Bezug auf die Schutzbedürftigkeit Minderjähriger vorgetragen wird. Ebenso vorrangig im Bezug auf Kinder und Jugendliche tritt kontinuierlich das radikalisierte Argument T18a als Wirkungsvermutung für ein gesamtes Sample populärer Medien auf:

- T23: Games sind Teil der oder alleinverantwortlich für eine »Medienverwahrlosung«.

Diesem Argument wird zumeist nichts (mehr) entgegengesetzt.

Interessant ist aber, dass vorrangig T22 und T23 in Kombination mit einem übergreifenden Argument verwandt werden, das als Figur allerdings so gut wie jedem der bis dato rekonstruierten Argumente als Verstärkung und Evidenzierung beigegeben werden kann und wird:

- To: Empirische, quantitative, laborative oder apparatemedizinische Studien bestätigen das Ausgesagte.

Vor allem das ›übergreifende‹ Argumentieren, wie wir es in To formal, in beispielsweise T2a, T3-6, oder T20a auch inhaltlich antreffen, eröffnet aber eine letzte, für die hier vertretende Argumentation der diskursiven, kommonsensualen Konturierung des Sprechens über Games aber entscheidende Wende. Es sind Aussagen, die die Gewaltdebatte um den Shooter in ein breit angelegtes kontextuelles Bedeutungssystem eingliedern.

Ein Hauptargument (jenseits der bereits vorgetragenen und dargestellten Argumente, die primär anderen Aussagekomplexen zugeordnet wurden) ist der dezidierte Hinweis auf die kontextuelle Eingebundenheit des Shooters / Games bspw. in Spielkulturen, moralische Debatten oder Formen des kulturellen und subjektiven Probehandeln:

- T24: Spiele(entwickler) / Rezensenten / Spieler präsentieren und / oder diskutieren Gewalt(darstellung) entkontextualisiert, obwohl Spieler Kontextbewußtsein haben.

In einer ähnlichen Weise thematisiert ein weiteres Argument die angenommene Handlungsmächtigkeit des Spielers:

- T25: Das kooperative Spiel (Netzwerk, eSport) ist ein abstraktes Wettkampfhandeln, das die Narration transparent macht und dabei vollständig aus dem Diskurs (Gewalt) herauslöst.

Übergreifender ist dann in diesem Sinne noch die Wendung der diskursiven Eingebundenheit in das Gender-Argument zu berücksichtigen.

- T26a: Gewalt im Spiel / Shooter ist nicht mehr einer eindeutigen subjektivgeschlechtlichen Aneignungsform zuordenbar, sondern thematisiert strukturelle Gewalt.

Dieses Argument reagiert erkennbar auf ein anderes:

- T26b: Gewalt im Spiel / Shooter ist rein männlich konnotiert / bedient männliche Allmachtsphantasien.

Auf eine ähnliche Weise greift auch das letzte in diesem Zusammenhang im Diskussionsverlauf aufgefundene Argumentationspaar die Auseinandersetzung um eine ›isolierbare‹ bzw. entkontextualisierte Konzeption des Spielens auf:

- T27a: Spiele vernichten ökonomisch / subjektiv Zeit.

● T27b: Spiele besetzten Zeit durch produktives Handeln (flanieren, dissidentes (also die Regeln ›unterlaufendes‹) spielen, Austreten aus Produktionszusammenhängen, etc.).

An dieser Stelle soll die Rekonstruktion der Argumentation der Spielkultur-Liste abbrechen. Ein ausuferndes Set von weiteren Aussagekomplexen und Argumenten soll hier nicht weiter ausgebreitet werden, da die bisher dargelegten Argumente bereits deutlich machen, wie sich die konstatierte ›Polarisierung‹ der Argumentation und die Konstitution kommonsensualisierter Aussageformen darstellt und eine ›Vollständigkeit‹ der Argumentationsrekonstruktion auf der Basis des Untersuchungsgegenstandes nicht hergestellt werden kann (und auch nicht Ziel dieser Darlegungen ist). ◀129

Im Nachdenken über Computerspiele und speziell beim Genre des Shooters fallen aktuell zwei basale Erzählungen auf: einerseits den Shooter als ein ideologisches Objekt zu betrachten, in dem Bestände des Unethischen, Unmoralischen, Unpädagogischen oder Unästhetischen transportiert werden (T1b, T8b, T17a, T18a, vor allem T23, T26b). In Variation dieser Argumente wären dann noch Positionen hier zuzurechnen, die den Shooter als prominentestes Projekt einer kulturindustriellen, (medien-) ökonomischen Kontinuierung ›uninspirierten‹ gameplays zu betrachten (T15-T16b). Demgegenüber gibt es Bedeutungsformen, die den Shooter als Teil des Spielerischen betrachten, ihn also als Ort (konsequenzenfreies) Probehandeln verstehen (T1a, T21, T25), als appropriative Übernahme technischer Bestände, als kathartisches Modell der Triebabfuhr (T1a, T6), als Ort sportlich-spielerischen Wettkampfs (T25) – kurz, als konsequenzen- und realitätsbefreite, ludische Phantasie (T8a).

Verkürzt könnte also der common sense über Shooter als ein widerstreitender Erzählungskomplex verstanden werden, der diese Form des Computerspiels als in zwei gegensätzlichen Perspektiven getrennt konzeptualisiert. In der einen Form des common sense sind Shooter eine kulturdestabilisierende Kraft die die Suspendierung des Gewaltverzichts und der Fürsorgepflicht betreibt, und die aus der medienökonomischen und gewinnmaximierenden Motivation verbreitet werden (T1a). In der anderen kommonsensualen Perspektive stehen Shooter als narrativ-ludische Form des ›de-realisierten‹ und ›ent-referenzialisierten‹ Handelns in (team)sportlich-kultisch und medien-technikzentrierten Bedeutungsproduktionen der lustvollen Kompetenzsteigerungen (T1b, T8a). Würden wir diese beiden Erzählungen noch weiter verkürzen und zuspitzen wollen, so ließe sich aus diesen beiden Erzählungen gegebenenfalls ein Binarismus ◀130 von negativ gewerteter ideologischer Macht versus einer positiv gewerteten spielerischen Freiheitsbehauptung extrahieren, die beide auf der Ebene der ›Wirkung‹ eines Medienangebotes operieren.

Ähnliche Binarismen finden sich auch im kulturellen ›Sprechen‹ über andere Medien. An jedem (technischen) Mediensystem der Geschichte kann die Dichotomie von politischer oder subjektiver Freiheitsbehauptung und / oder Dissidenzphantasie versus einer Beschreibung von ideologischen Durchdringungen und Übernahmen der medialen Artikulationsformen durch kulturindustrielle Machtformen nachgezeichnet werden. Austragungsort solcher Erzählungen scheint bevorzugt der Ort der Medienwirkung zu sein. ◀131 Kurz gesagt: In der permanenten Verhandlung über die Gewalt und die Freiheitsgrade des Spiels wird in wesentlich höherem Maße über die Gesellschaft selbst und die ihr innewohnenden Regelungssysteme und Ideologien diskutiert als über konkrete Medien und ihre dezidierte Wirkung. Das Sprechen über konkrete Spiele ist vielmehr ein Sprechen der Selbstkonstitution von (Medien-)Gesellschaft.

Dispositiv Medium: Freiheitsbehauptung und Ideologie

Es geht mir in dieser Rekonstruktion eher darum zu zeigen, inwieweit wir an einem Äußerungsakt das Manifest-Werden bestimmter als kommonsensual zu bezeichnender Äußerungen und Diskursformationen nachweisen können, die sich entlang der vorgeschlagenen Ordnungsumgebung von Dissidenz- / Freiheitsbehauptung vs. ideologischer / produktökonomischer / medieninstitutioneller Behauptungen gruppieren lassen.

Mit diesem Setting kann in einem zweiten Schritt nun das eigentliche ›Untersuchungsobjekt‹, nämlich die HALF-LIFE-Spiele, angegangen werden. Hier wäre nun die These interessant, dass sich die rekonstruierten Äußerungsformen also auch am Medientext selbst, beziehungsweise in anderen Äußerungsformen über diesen Text, aber auch in seinen produktökonomischen, technologischen oder narrative Sprechweisen festmachen lässt. Nimmt man die Diskursanalyse ernst, so wäre von einer übergreifenden Formierung aller Äußerungspraktiken (sei es ein subjektives oder institutionengebundenes Sprechen, sei es ein medienimmanentes Artikulieren) nach diesem Diskursfeld auszugehen.

»In den Diskursen liegen [...] Applikationsvorgaben für die Formierung / Konstituierung der Subjekte und von deren Bewusstsein und damit auch für ihre Tätigkeiten und ihr Handeln vor. Es sind somit die Menschen, die Wirklichkeit gestalten, sozusagen als in die Diskurse verstrickte Agenten der gesellschaftlich-historisch vorgegebenen Diskurse« (Jäger 2004, 22).

So verstanden sind Diskurse artikulatorische Praxen, die die sozialen wie subjektiven Verhältnisse und Bedeutungen nicht passiv repräsentieren, sondern diese aktiv konstituieren und organisieren. Wenn also die Diskurse sozial ›aus-

gehandelt« und artikuliert sind und sie nicht durch einzelne Subjekte, Instanzen oder Autoren konstituiert werden, dann sind sie kein »über der Gesellschaft schwebendes« System oder eine Superstruktur jenseits des Subjekts (ebd. 78), sondern konkrete intra- wie intersubjektive Handlungsregeln und Bedeutungsmuster.

Wo treffen wir nun aber auf die Dichotomie von Freiheit vs. Ideologie, wenn wir uns HALF-LIFE nähern? Am offenlegendsten auf der Ebene des Narrativs selbst. Auf der Ebene der beiden zentralen Spiele der Serie, HALF-LIFE und HALF-LIFE 2, finden wir die Artikulation der Freiheitsphantasie. Der Held Gordon Freeman kämpft gegen außerirdische Repressoren (die Xen bzw. die Combine) und übermächtige Staatsapparate (Marines, Assassinen, den G-Man) einerseits in Form des einsamen ›Loners‹, der primär das eigene Überleben in den Vordergrund seines Handelns stellt, dabei aber auch den Altruismus des Beschützers der Schwachen entfaltet. Gordon Freeman ist also einerseits der Prototyp des einsamen, sich selbst behauptenden und die individuelle Freiheit und Unversehrtheit behauptenden Kämpfers und andererseits (vor allem in HALF-LIFE 2) der Held einer Widerstandsbewegung.

Ebenso erzählt HALF-LIFE aber auch die Geschichte eines fremdgesteuerten und ohnmächtigen Subjekts. Gordon Freeman ist gleichzeitig das fremdbestimmte Werkzeug eines mysteriösen und ›machtvollen‹ G-Mans,¹³² der als unsichtbare, lenkende und verschwörungstheoretisch konzeptualisierte Macht im Hintergrund wirkt und erst als letzter Boss-Fight im ersten Teil in Erscheinung tritt.¹³³ Der G-Man greift nicht in das Geschehen ein, er beobachtet lediglich – fast scheint er eine Art omnipotenter Experimentator zu sein und die Gänge des Black Mesa-Labora-



Abb. 39: Fan-Art: Gordon Freeman als Loner...



Abb. 40: ...und als Held



Abb. 41: Der G-Man in HALF-LIFE (1998) und
HALF-LIFE 2 (2004)



Abb. 42: Die Alien-Varianten: Combine und
Vortigaunt

toriums erscheinen wie eine Art Versuchsaufbau der Bewährung, an deren Ende die Rekrutierung steht. ◀134 Ebenso konzeptualisiert die Erzählung von HALF-LIFE Gordon Freeman als den ›falschen Mann am falschen Platz‹. Ein subalterner, unbedeutender wissenschaftlicher Mitarbeiter, der mehr durch Zufall zu einem bestimmten Zeitpunkt Teil eines Experiments wird, das den außerirdischen Invasoren die Tür zu seiner Welt öffnet, und der lediglich um sein eigenes Überleben kämpft, ohne zu realisieren, dabei den Status des ambivalenten ›last man standing‹ einzunehmen. ◀135

Interessant ist dabei die Kontur des Feindes, gegen den Gordon Freeman anzutreten hat: Neben dem schon erwähnten ›verschwörungstheoretisch‹ konnotierten G-Man sind es im ersten Teil vor allem Soldaten und ›Special-Ops‹, also die Agenten einer institutionalisierten Regierungsgewalt, die das Gegnerpotential darstellen, ebenso wie es in gleichem Maße die außerirdischen aus der Welt Xen sind. Dieser in unterschiedlichen Formen auftauchende Gegner ist merkwürdig ambivalent: Einerseits kippt die Erzählung in ihrem Voranschreiten dahin, diese Aliens (vor allem die Spezies der Vortigaunts) weniger als Aggressoren, die auf der Erde einfallen, dar-

zustellen, sondern sie vielmehr als Verteidiger gegen eine menschliche Invasion ihrer eigenen Welt zu zeichnen. ◀136 Zum anderen ist das Ziel dieser archetypischen ›Anderen‹ (Xenos = ›fremd‹ (gr.)) nicht die Auslöschung des Menschen, sondern dessen Hybridisierung. Die ›Headcrabs‹ ◀137 befallen die Menschen und überformen sie in zombiähnliche Monster, die entmenschlicht und xenos- / fremdgesteuert Teil des Bedrohungsszenarios werden. Der Kampf Gordon Freemans gegen die fremden Invasoren ist also auch ein Kampf gegen die Assimilation und den Verlust der eigenen Subjektivität.

Auf eine ähnliche Weise lässt sich diese Dichotomie auch auf der Ebene des Ludischen zeichnen. Hier ist es vor allem die Konzeptualisierung des Avatars (s. nebenstehender Textkasten), der auf die angedeuteten Diskursmuster verweist. Der Avatar in HALF-LIFE ist (wie die meisten Avatare des *first-person*-

shooters) ein offener und produktiv aneignbarer Stellvertreter: Er hat weder ein Gesicht noch eine Stimme und bietet sich damit zur Projektion an. Sein (durchschnittliches) Äußeres ist nur über Paratexte bekannt, sein ›Charakter‹ reduziert sich auf eine eher symbolische Codierung: Waffe, Gesundheit, Status des Schutzanzuges, verbleibende Munition. HALF-LIFE 2 feiert die Freiheit des Avatars (und des Spielers) durch eine ›realistische‹ Physik, die Offenheit weit verzweigter Level mit hochimmersiver Anmutung und einer breiten Manipulierbarkeit des Settings – es lädt ein, das Spiel zu anderen Bedingungen als denen des Handbuchs oder des Narrativs zu spielen. Diese Offenheit kann als ein Prinzip verstanden werden, das versucht, die Begrenzungen des Spielraums ebenso wie die Begrenzungen der distinkten und linearen Logik programmierter Settings 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) durchmessen werden, sondern ist grundsätzlich darauf angelegt, als eigenständige Komponente des Spiels sekundär (also nach Abarbeitung primärer Siegbedingungen) durch Handlung angeeignet zu werden. Der Avatar (und vor allem seine Gravity-Gun) laden zu einem freien Gebrauch des gegebenen Settings ein. Es scheint, dass sich hier also ein Unterschied zwischen *game* und *play* manifestiert. Gleichzeitig jedoch ist gerade die Gravity-Gun ebenso ambivalent zu begreifen. Sie erweitert die Verlockung eines gestischen Potentials um das Versprechen der ultimativen Manipulierbarkeit¹³⁸ und spricht eine Einladung aus, die Grenzen des programmierten Spielraums zu transgressieren. Gleichzeitig jedoch arbeitet diese aktuelle Form des Versprechens einer vollständigen Manipulierbarkeit der Spielwelt an zwei parallel gelagerten (diskursiven wie mediendispositiven) Effekten: einerseits den Avatar weiter auf eine reine Pro-

Sehr interessant wäre an dieser Stelle auch eine Auseinandersetzung über die theoretische Konzeptualisierung des Avatars. Hier zeichnet sich in der (medienwissenschaftlichen) Debatte eine ebenso dichotom zu nennende Auseinandersetzung um dessen grundsätzliche Konzeptualisierung ab. Ist der Avatar eine ›Leerstelle‹ des Ludischen, die zur offenen (probehandelnden) Rollenübernahmen einlädt, oder ist er als Werkzeug, Prothese oder Externalisierung ›gestischer‹, handelnder oder schlicht ›interfacender‹ geschlossener Interaktion mit dem Spielprogramm im Sinne des *graphic user interface* anzunehmen? In einer solchen Zusammenfassung deutet sich meines Empfindens nach ebenso der kommonsensuale Widerstreit zwischen (handelnder) Freiheit und (technisch implementierten) apparativen Ideologie an.

Interessant ist diese Diskussion von *game* vs. *play* (im englischen mit *to play* = ›zweckfreies (Herum) Spielen‹ vs. *to game* = ›regeldeterminiertes Spielen‹ zu präzisieren) vor allem im Rahmen etablierter Spieltheorien (vgl. hierzu vor allem Sutton-Smith 1997). Ist ein spielerisches Handeln in einem durch Regeln determinierten Handlungsraum, das sich dediziert diesen Regeln entzieht, immer noch als ein Spiel zu begreifen? Ist diese Form des Spielens dann als ›ideologiekritisch‹ oder ›dissident‹ zu charakterisieren? Ist die Exploration von Handlungsräumen und Topografie nicht vielmehr eine Vorstufe des Spiels, ein per se nicht von formalisierten Regeln bestimmtes Handeln?

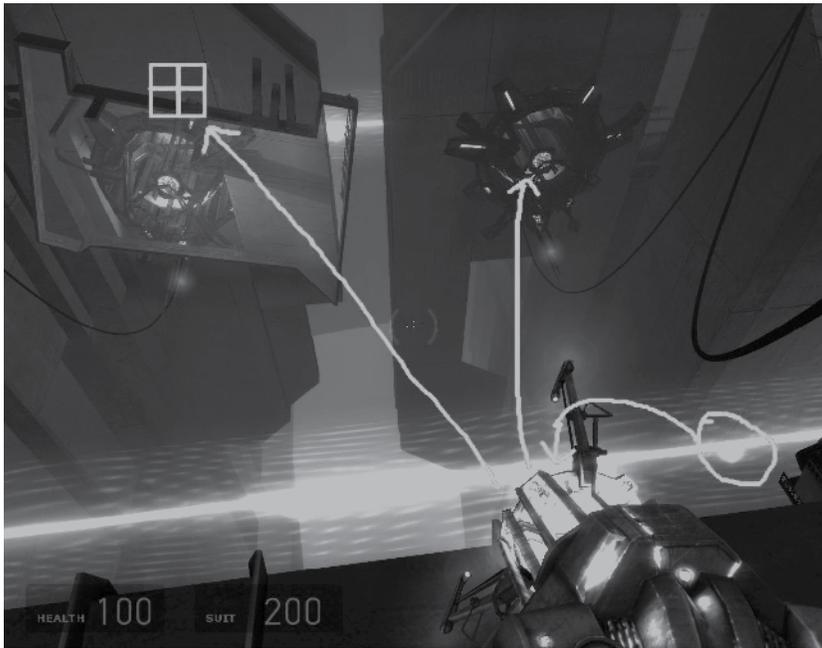


Abb. 43: Die Verheißung unendlicher Manipulierbarkeit: Die Gravity Gun

these des des Spieles, oder als Interfaces zu reduzieren und ihn weiter den Eigenschaften der an sich schon entfremdeten Rollenfigur (Persona) zu entkleiden (ihn also noch weiter auf die Geste des ›Greifens‹ als Interfacetechnologie zu reduzieren) und damit gleichzeitig an der Transparenz des Spiels selbst zu arbeiten, also die arbiträren Codes und Mechanismen des Handelns an einem Programm, einer Technik oder einem Algorithmus zu verunsichtbaren (vgl. dazu auch Nohr 2004). In Andeutung erkennen wir also auch auf der Ebene des Interfaces und des Avatars einen Widerstreit von Freiheitsbehauptung und (technologisch-medialer) ideologischer Determination. ◀139 Am erkennbarsten wird dieses dichotome Diskursmuster jedoch auf der Ebene des medienökonomischen Produktstatus der HALF-LIFE-Spiele.

HALF-LIFE ist einer der wichtigsten und gamehistorisch relevantesten Spielmaschinen der Mod-Szene. ◀140 Es gilt als einer der wichtigsten Kulminationspunkte der Modifikationen durch Fans und ›literate‹ Spieler. Das, der ursprünglichen Spielsoftware durch den Entwickler Valve beigegebene, Editor-Tool ›Worldcraft‹ hat rund um das ursprüngliche Spiel zur Entwicklung einer Reihe

von leistungsstarken und funktionalen Modifikationen geführt, die sich einerseits flankierend und ergänzend um das eigentliche Spiel herum gruppieren (vgl. Kringiel 2005a) und andererseits auch als ›Initialzündung‹ zur Bereitstellung des Source-Codes für andere Spiele geführt hat. Durch die Offenlegung des Quellcodes von HALF-LIFE entstanden Titel wie COUNTERSTRIKE (1999/2001), GUNMAN CHRONICAL (2000/2000) oder DAY OF DEFEAT (2001/2003). Diese Modifikationen können lediglich auf der technisch-ästhetischen Basis des ursprünglichen Spiels als eigenständige Narrative (im Sinne der Applikation eigener ›Rhetoriken‹ mit den Mittel des ursprünglichen Produkts) betrachtet werden. Somit klingt hier sehr dezidiert eine diskursive Linie an, die als einer der ›Ur- und Gründungsmythen‹ des Digitalen und des Netzes gelten mag: die Idee der *open source* und der Außerkraftsetzung des (restriktiven) Autoren-, Enunziatoren- oder Rechteinhaberstatus. **141**

Gleichzeitig spiegelt sich in der Idee des Modifizierens aber auch die ›andere Seite‹ des Feldes, nämlich die der Logik produktökonomischen und marktorientierten Denkens. Gerade die Ebene der mithilfe der Offenlegung des Quellcodes ermöglichten Varianten und ›Klone‹ ist hierbei ein ambivalenter Schnittpunkt auch offensiver produktökonomischer Strategien (vgl. Schäfer 2006): Einige der ursprünglich als Fandadaptionen etablierten Mods wurden in einem zweiten Schritt von Valve wiederum als Produkte überformt. HALF-LIFE-Adaptionen wie OPPOSING FORCE und BLUE SHIFT wurden so erfolgreich, dass sie von den Distributoren aufgekauft und als Retail-Versionen (also als Spiele, die im Gegensatz zu reinen Mods auch ohne die ›Originalsoftware‹ ausführbar sind) als Produkt angeboten wurden. So wird der programmierende und entwickelnde Fan durch die Bereitstellung der *game-engine* nicht nur als Fan an das Produkt gebunden, sondern auch zum Beta-Tester, Innovator und Ideen- und Produktlieferant gemacht, der letztlich seines Autoren- und Entwicklerstatus beraubt bleibt. So gilt hier, was an anderer Stelle schon über kooperative Projekte wie Linux und usergenerierten Content formuliert wird:

»Die erweiterte Kulturindustrie verwandelt Produkte in Prozesse und macht Schluss mit Produktdefinitionen. Stattdessen finden die Produktdefinitionen mit der Implementierung der Produkte in den sozialen Kontext der Konsumenten statt. In diesem permanenten Lese- und Schreib, Design- und Redesign Kontinuum wird die Rezeption selbst zur Modifikation« (Schäfer 2006, 305).

Jenseits der Modifikation ist aber auch der Blick auf das eigentliche Produkt von Interesse. War der Sourcecode von HALF-LIFE noch das Feld einer als ambivalent zu bezeichnenden Auseinandersetzung um Aneignungspraktiken, so wird er im Beispiel von HALF-LIFE 2 zu einem Auseinandersetzungsort der waren-

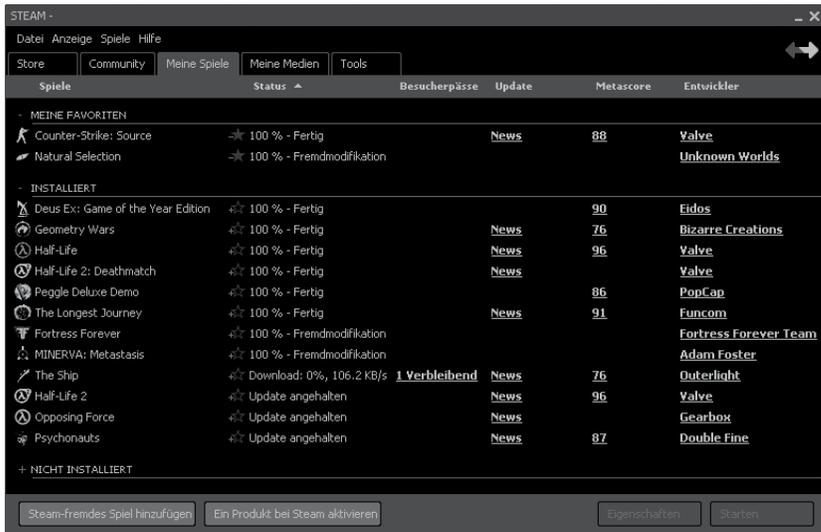


Abb. 44: Screenshot der Steamplattform von Valve, die die Online-Distribution, Wartung (Patches) und Überwachung der Spiele als auch die Kommunikation der Spieler untereinander, die Bildung von Gemeinschaften und die Bereitstellung öffentlich einsehbarer Spieler-Profile möglich macht

haften Produktökonomie des Spiels. Der Quellcode von HALF-LIFE 2 wurde kurz vor der angekündigten Veröffentlichung von Unbekannten¹⁴² auf ominöse Weise entwendet und tauchte kurze Zeit später im Internet in Form einer spielbaren rudimentären Version von HALF-LIFE 2 auf, wodurch eine große Verzögerung der Erscheinung in Form einer ökonomisch (erst-)auswertbaren Version des Spiels entstand. Der Entwickler Valve sah sich nach dem Diebstahl genötigt, den kompletten Quellcode dahingehend zu modifizieren, dass er für Außenstehende wieder opak wurde und das Produkt HALF-LIFE 2 gegen eben die Modifikationen resistent werden sollte, die bei HALF-LIFE noch zum solitären Status des Produktes beigetragen hatten.¹⁴³ Gleichzeitig ist HALF-LIFE 2 ein rigides medienökonomisches, marktbestimmtes, und ideologisches Produkt. Höchste Anforderungen an den PC und die fast zwingende Notwendigkeit zum Erwerb neuer Hardware zum Veröffentlichungszeitpunkt,¹⁴⁴ eine unterstellte Kooperation von Publisher und Grafikkartenherstellern,¹⁴⁵ die rigide Registrierungspraxis zur Freischaltung über die Steam-Plattform bei Valve, ‚falsche‘ kaufverleitende (vom Verbraucherschutz inkrimierte) Angaben zum Produkt auf der deutschen Verpackung¹⁴⁶ etc. machen dies deutlich.

An diesem so nur angedeuteten institutionellen ›Ringen‹ um das Produkt HALF-LIFE 2 zeichnet sich nun aber auch eine neue Ebene des Diskurssystems ab, das dieser Darlegung zugrunde liegt.

So wie in einem bestimmten Diskurssystem Valve als Entwickler / Autor sich einer negativen Aussagepraxis im Bezug auf Shooter und ›Gewaltspiele‹ durch eine negativ eingestellte Öffentlichkeit ausgesetzt sieht oder sich mit seinem Publisher Vivendi in endlosen Kämpfen um Veröffentlichungsdruck, Rechtevergaben ◀147 und Streaming-Freischaltungen ◀148 befindet, so wird am Ende dieser Darstellung auch der Kampf des Spielers und Medienkonsumenten als ein Kampf um die Freiheit des Spiels gegen die Ideologie eines marktwirtschaftlichen Produkts erkennbar. ◀149

Mit dieser exemplarischen Lesweise unterschiedlicher Äußerungspraktiken, die einen medialen ›Text‹, eine gesellschaftliche Diskussion über diesen Text und die produktökonomische Konturierung dieses Textes mit umschließen, ist nun aber in Andeutungen gezeigt, inwieweit die Postulation von Diskursen, die quer zum Objekt durch eine Gesellschaft fließen, tragfähig ist. Ebenso konnte in der Analyse gezeigt werden, in welchem Maße sich konkret mediale Texte und symbolische Materialisierungen auf einen gemeinsamen zugrunde liegende Bedeutungsrahmen beziehen lassen, der sich, so zumindest die Quintessenz der vorangegangenen historischen Studien, auch als Applikationsrahmen subjektiven wie intersubjektiven Wissens und Handelns begreifen lässt.

Somit können wir eine der Fragestellungen des vorliegenden Buches nun besser überblicken: die Frage nach dem innewohnenden Wissen von Spielen und welchen ›abstrakten‹ ideologischen Wirkungsrahmen sie entfalten. Zu präzisieren wäre nun aber in einem weiteren Schritt, wie über die Koppelung des Spielers an das Spiel konkret gesprochen werden kann. Denn hier, im eher handelnden und subjektorientierten Teil des Wirkungsrahmens von Computerspielen haben wir bis dato nur sehr abstrakt von einer Rezeption symbolischer Angebote gesprochen, deren Effektivität durch eine stabile und wirksame Unsichtbarkeit der Arbitrarität und Produziertheit von sowohl Text als auch Apparat hergestellt wird. Es wird also im nächsten Kapitel sehr konkret um die Frage des Bildes und der Repräsentation des Computerspiels gehen sowie um die ihm anhängende Apparativität.

Es wird bereits im ersten Kapitel darauf verwiesen, dass die vorgetragene Argumentation von den Theoremen der Apparatusdebatte des Kinos befeuert wird. Daher soll nun auch in der Hinwendung zur ›Oberfläche‹ des Spiels parallel zur Apparatusdebatte die Frage nach der Ideologie weiter präsent bleiben – denn für das Kino postuliert die Apparatusdebatte eine unentwirrbare Interdependenz von Naturalisierung des Technischen mit den innewohnenden

Ideologien. Das Bild auf der Leinwand selbst, so könnte man hier forciert zusammenfassen, ist der Träger der Verunsichtbarung der Maschine des Kinos, in dem sich die Ideologie seiner Bedeutung tarnen kann. Insofern ist die Hinwendung zu den Repräsentationen des Spiels keine Abwendung von den aufgezeigten kulturellen Narrative und Ideologien im Spiel. Daher soll die Auseinandersetzung um innewohnende Ideologeme (und mögliche Freiheitsgrade) an dieser Stelle auch nicht abbrechen, sondern als zentrale Frage des Abschlusskapitels noch einmal aufgenommen werden.

DAS SYMBOLISCHE DER BILDER: UNMITTELBARKEIT UND GEMACHTHEIT

So beginnt einer der Klassiker der phantastischen Literatur. Der Lovecraft'sche Protagonist Randolph Carter imaginiert sich in seinen Träumen ein Gegenreich der Illusionen, eine bevorzugte phantastische Welt, die er seiner Erfahrungsrealität diametral gegenüberstellt. Träume werden oftmals als Analogie für das Erlebnis Kino herangezogen; die Figur der ›Kompensation‹ von Erfahrungsrealitäten durch Medienrealitäten ist Teil diverser Medien- und Rezeptionstheorien. Die Geschichte vom Silberschlüssel bietet auch eine tragfähige Metapher für Mediennutzung. Und nicht zuletzt zeichnet sich im Lovecraft'schen Erzählen wie auch in anderen phantastischen Erzählungen beispielsweise der Romantik eine ›Vorausschau‹ auf die Entwicklung des Genres des Phantastischen ab: Durch das Ende einer als homogen konzeptualisierbaren Erfahrungsrealität bricht auch das vielen Theorien des Phantastischen zugrunde liegende Modell der ›zwei getrennten

Welten‹ zusammen. Und ebenso klingt hier die oft formulierte Angst vor der ›Entzauberung des Wunderbaren‹ durch die technē an, einer Technik, die sich nicht nur im Wissen über die Vortex der gezähmten Atome ausdrückt, sondern auch in der Entzauberung der Erzählung durch ihr Medium.

Dieser kleine Exkurs zur Erzählung Lovecrafts steht nicht nur wegen ihrer metaphorischen Nähe zu Konzepten des Traums, der Immersion oder dem Spiel mit Erfahrungsrealitäten am Beginn dieses Kapitels. Ein Verweis auf einen der Klassiker der phantastischen Literatur scheint sich auch deswegen anzubieten, da im Zentrum dieses Kapitels die Auseinandersetzung mit der Spielseerie SILENT HILL (1999-2007) stehen soll, die sich einerseits deutlich an Erzähl- und Gestaltungsmotiven des Phantastischen anlehnt und zum anderen als arche-

»Sie hatten ihn an die Kette der realen Dinge gelegt, und dann das Wirken jener Dinge solange erklärt, bis das Mysterium aus der Welt verschwunden war. Als er sich beklagte und danach sehnte, in die Zwischenlichtbereiche zu entfliehen, wo Magie all die kleinen, lebhaften Fragmente und Assoziationen seines Geistes zu Perspektiven atemloser Erwartung und unerschöpflicher Entzückung modellierte, verwiesen sie ihn stattdessen an die neuentdeckten Wunder der Wissenschaft und geboten ihm, in der Vortex des Atoms ein Wunder und in den Dimensionen des Himmels ein Mysterium zu finden. Und als es ihm nicht gelingen wollte, diese Gaben in Dingen zu entdecken, deren Gesetze bekannt und messbar sind, da sagten sie, es mangle ihm an Imagination und Reife, weil er Traumillusionen den Illusionen unserer physikalischen Schöpfung vorzog«.

H.P. LOVECRAFT – »DER SILBERSCHLÜSSEL« ◀150

Die bislang fünfteilige SILENT HILL-Reihe (1999-2007) stellt (neben der Resident Evil –Reihe) einen der bekanntesten Vertreter des sogenannten Survival Horror-Genres dar. »Die Bezeichnung Survival Horror rührt vermutlich daher, dass es sich bei der Spielgeschichte und -welt um ein den gängigen Horrorszenarien (z.B. Zombies) entlehntes Setting handelt. Survival Horror-Spiele sind ein Subgenre der sog. Action-Adventures, die ihrerseits eine Verschmelzung der bereits seit den 70er Jahren bekannten Adventurespielen (z.B. ZORK 1980) mit den erst in den 90er Jahren aufgekommen 3D-Action Spielen darstellen [...] Inhaltlich werden alle Folgen vor allem durch den Ort der Handlung (Silent Hill) sowie über ein ähnliches Gameplay verbunden. Spielcharaktere und -handlung variieren von Folge zu Folge«. Die SILENT HILL-Reihe zeichnet sich durch einige formale und inhaltliche Charakteristika besonders aus. In allen Teilen sehen sich verschiedene Charaktere einer Umwelt ausgesetzt, die als (alb)traumartig, klaustrophobisch, introspektiv oder postmortal zu beschreiben wäre. Oftmals ist es Kern der Narration, zu erkennen, ich welcher »alternativen« Realität sich der Protagonist aufhält. Die Geschichten der einzelnen Spiele sind abgeschlossen, werden aber durch das Moment der Läuterungsgeschichte zusammen gehalten. Allen Teilen gemeinsam ist die Option der unterschiedlicher Spielausgänge – abhängig vom Spielerverhalten hält das Spiel unterschiedliche Auflösungen der Narration vor. »Ziel des Spiels ist es, neue Bereiche der Spielwelt zu erschließen, um zum Ende der Spielgeschichte zu gelangen. Dafür müssen bestimmte Aufgaben gelöst werden. Genreüblich bestehen diese darin, bestimmte Gegenstände zu finden und richtig zu verwenden sowie mehr oder minder logische Rätseln zu lösen. Wie bei anderen Adventures unterliegt der Spieler dabei keinem

typisch für bestimmte Strategien der Konstitution »alternativer« und immersiver Welten stehen kann.

Eine Reflexion der Naturalisierung an eine Analyse von Motiven des Phantastischen und des Traum anzukoppeln, empfiehlt sich aber nicht nur, weil diese Erzähl- bzw. Wahrnehmungsformen »genrekonstitutiv« sind, sondern vor allem, weil der Traum wiederholt als beispielhaft für das Nachdenken über die schwierige Trennbarkeit von Wahrnehmungsmodalitäten und -ebenen angeführt worden ist. Der Traum ist die »ultimative« Immersion und verschleiert seine »Produziertheit« zur Sicherstellung seiner Effektivität. Auf eine weniger »effektive« Weise ist aber auch das Phantastische dem Traum analog. Es ist auf der Ebene der Verunsicherung eines Rationalitätsempfindens eine gezähmte Form des Träumens im Wachen. Da es hier, kurz gesagt, um die Frage gehen soll, wie sich eine (medien-)technische Anordnung »naturalisiert«, wie etwas Künstliches, Gemachtes zu etwas Natürlichem wird, wie »Technik« zu »Natur« wird, scheint die Analyse eines »medial-symbolischen produziert-enunzierten Traums« in Form des Spielens von SILENT HILL ein sinnvoller Ausgangspunkt des Nachdenkens zu sein.

Die Idee, die ich skizzieren möchte, ist dabei vorrangig von der Frage motiviert, wie das Handeln an Technik (also die soziale und subjektive Praxis) und das Zeichenhafte, das Aufgeschriebene des Medialen (also das Symbolische und Diskursive) dabei miteinander in Bezug stehen. Dieser Perspektive liegt die Überzeugung zugrunde, dass das Computerspiel nur dann als Teil des Mediums Computer verstanden werden kann, wenn wir über die Frage nach dem »Bild« oder der »Narration« des Spiels hinausgehen. Dringt man aber durch die Strukturen von Bild und Erzählen hindurch, bleibt doch – so zumindest eine der ge-

läufigen Argumentationen – nur noch der Programmcode selbst übrig. Der Code des Spieles als Formalsprache aber müsste sich doch jeder Frage nach einer möglichen Naturalisierbarkeit entziehen, da er so offensichtlich abstrakt ist, dass an ihm keine ›Verinnerlichung‹ möglich ist:

»Im Falle der Computer scheint der Code in Gestalt der Formalsprache immer schon vorvereinbart, und – eben weil formal – von den Äußerungsakten / Praxen / ›Anwendungen‹ weitgehend unabhängig zu sein. In beiden Fällen scheint die Dialektik zwischen Äußerung und Code unterbrochen; der Code scheint gegen den Einspruch der symbolischen Praxen gesichert« (Winkler 2004a, 108).

Der hier verfolgte Weg, über die Naturalisierung des Spiels nachzudenken, führt aber genau zu der Frage nach dem Symbolischen, also der ›Sprache‹. Dabei wird vor allem die Frage nach Materialität und Referenz des Symbolischen (also die Trennung von Bezeichnendem und Bezeichnetem) eine Rolle zu spielen haben, ebenso wie die Frage, inwieweit eine funktionierende Referenz wichtig ist für das, was der Mediennutzer als die ›Erfahrungsrealität‹ im Mediengebrauch benötigt.

Was ist das Gegenüber, das Andere, wenn wir bspw. SILENT HILL spielen? Mit ›wem‹ agieren und ›handeln‹ wir in welcher Weise ›wo‹? – Wir handeln an einer technischen Medialität, die zunächst nur auf uns selbst zu verweisen scheint. Hier gibt es keinen Dritten, kein ›online‹-Gegenüber, keinen dezidierten sozialen kommunikativen Akt. Medienhandeln meint hier im engsten Sinne, Bedeutungen an einem angebotenen Medienakt zu produzieren, sich in einem bestimmten Sinne ›aktiv‹ mit einem dynamischen Prozess der symbolischen Produktion von Ereignissen auseinander zu setzen. Handeln meint hier aber auch zunächst ein vermittels Interfacetechnologien ausgeführtes Reagieren, dass sich auf innerhalb eines apparativen und zeichenhaft organisierten Systems hergestellten Anmutungen bezieht. Die Artikulation des Spiels SILENT HILL ist dabei aber nicht ›nur‹ eine Artikulation eines Narrativs oder eines ludischen Konzepts, sondern auch eine Artikulation des Apparats selbst. Hier zeigt sich dann auch die (problematische) Trennung von Form und Inhalt des Medienhandelns:

Zeitdruck. Besonders erwähnenswert, weil in keinem anderen Spiel so konsequent wie in SILENT HILL 2 eingesetzt, sind minutenlange Lauf- bzw. Ruderpassagen, in denen ›nichts weiter passiert‹, außer dass der Spieler die Hauptspielfigur James Sunderland durch den Nebel navigiert. Diesen Passagen kommt – laut Produzenten – primär eine atmosphärische Funktion zu. Hinzu kommen Actionpassagen, in denen der Spieler mit einem oder mehreren Monstern konfrontiert wird« (alle Zitate: Lange 2004).

»Da es eine Artikulation außerhalb von Medien nicht gibt und da Medien überhaupt erst die Mittel für eine Artikulation zur Verfügung stellen, gibt es ›Inhalte‹ unabhängig von den Möglichkeiten ihrer Artikulation eigentlich nicht« (Winkler 2004b, 18).

Im weitesten Sinne kommen wir somit zu einer theoretischen Fokussierung, die uns das Spiel, seine Technik und seinen Spieler als eine Anordnung begreifen lässt, in der sich ›technisches Reagieren‹ vorrangig als ein Operieren von zeichenhaften, symbolischen Kommunikationen verstehen lässt. Das Spiel wird zu einem visuellen ›Text‹, der von einem ›Leser‹ gelesen wird, der darüber das ›Buch‹ vergisst. Es geht darum aufzuzeigen, wie die symbolische und visuell basierte Kommunikationsform ›Spielen‹ auf das Medium selbst zurückwirkt. Ebenso soll in Andeutungen nachgezeichnet werden, wie ein solches Argumentieren die ›Textsorte‹ selbst mit berücksichtigen muss: in unserem Fall den ›phantastischen‹ Text von SILENT HILL.

Das Bild des Spiels

Wie auch immer wir den Unterschied der technischen Kontexte im Handeln annehmen, es geht zunächst um ein ›Lesen‹ von SILENT HILL im Kontext seines Trägermediums, was hier als das Produzieren von Bedeutung im Sinne der aneignenden Decodierung oder eines ›Herauslesens‹ von visuell manifestiertem Wissen verstanden werden soll. Es geht um die Frage nach der Referenz der technischen Bilder, **151** um die Frage, auf was sie verweisen und ob sie auf etwas verweisen, was in einem Realen anwesend ist oder nicht. Damit wäre auch eine Unterscheidung benannt, die sich im Sinne eines realen Objekt-Bild-Bezuges oder eines fiktiven Bildbezuges verkürzen ließe auf die Frage ›echt‹ oder ›erfunden‹. Da die Frage so aber nicht sinnvoll gestellt ist (denn das Foto eines Einhorns ist sicherlich für die meisten seiner Rezipienten beides: ein ›echtes‹ Bild von einem fiktiven Objekt **152**), muss diese Unterscheidung auf einen anderen Binarismus zurückgeführt werden, der einerseits die technische Medialität und andererseits die Referenzialität sinnvoll aufgreift. Vorschlagen möchte ich daher eine Unterscheidung von ›analogem‹ und ›digitalem‹ Bild weiter zu denken. In der Verkürzung einer solchen Unterscheidung ließe sich der Hauptunterschied der beiden Bildformen darauf reduzieren, dem analogen Bild eine Referenzillusion zur Welt zuzuschreiben, während das digitale Bild sich jenseits der Vermutung von Referenz ›neu erfinden‹ würde. **153**

Was unterscheidet das technisch-analoge vom algorithmisiert-digitalen Bild? Ist es seine Indexikalität, seine Aura, sein Abdruck oder schlicht nur seine tech-

nische Hervorbringung? Zumindest eine Unterscheidung scheint hier sinnvoll: die Trennung von *Bild* und *Simulation*. Ein Bild existiert unveräußerlich in einem bestimmten Raum, der vom physischen Raum unterschieden ist: Betrachter und Betrachtetes sind getrennt. Dem gegenüber stünde dann (stark verkürzt und ad hoc) ein Begriff der Simulation, mit dem diese Differenzierung nicht mehr aufrechtzuerhalten wäre – schlicht, weil die Simulation dergestalt »unfixiert« und prozessual ist, dass sie keinen Raum mehr einnimmt. Das Subjekt selbst würde somit zur Bedingung für die Existenz des Werkes; das Bild wird gelesen / gesehen, die Simulation produziert, vom Betrachter »ausgelesen« oder schlicht: evoziert.

Das Visuelle wird durch die Beteiligung des Subjekts zur Simulation, sein technischer Hintergrund »naturalisiert« sich – und somit ist die Trennung der jeweiligen engen technisch-apparativen Kontexte überwunden. Das Visuelle entbirgt sich der Referenz auf die Welt und verweist nur noch auf das Symbolische, also auf die ihm zugrunde liegende Programmstruktur.

Mit dieser Argumentation kommen wir zu einem Verständnis der Relation und des kommunikativen Verhältnisses zwischen Spieler und Spiel. Damit können wir nun benennen, was in der Spielsituation »anwesend« ist: der Körper des Spielers, die durch die Evokation und Immersion des Spielers zur Existenz gebrachte Spielsituation – und ein verschwindendes Technisches. Das Apparative würde sich in der »Herstellung« des Simulierten ausblenden.

Die Naturalisierung des Technischen im Symbolischen

Der Realismuseffekt des technischen Bildes, das Versprechen seiner »irgendwie gearteten Echtheit«, ist ein Versprechen des *Bildes*, also des Visuellen. Nur Bilder scheinen in der Lage zu sein, sich ihrer technischen Gemachtheit zu entziehen, sich zu verschleiern oder zu naturalisieren. Dem Text scheint das aufgrund seiner Abstraktheit schlicht unmöglich – niemand würde das Wort »Pumpgun« mit dem Objekt »Pumpgun« verwechseln, auch wenn uns auch das Wort »Pumpgun« selbst zunächst nicht arbiträr erscheint. Dennoch ist wiederholt in ähnlichen Auseinandersetzungen über die Art der Referenzbehauptung von technischen Bildern und Simulationen darüber spekuliert worden, inwieweit deren visuelle Organisationsformen als Sprache verhandelt werden können (vgl. exemplarisch Bazin 1975; Metz 1972). Und genau dies scheint der Trick des technischen Bildes zu sein, denn das Intuitive dieser Kom-

»Nicht weil das Kino eine Sprache ist, kann es uns so schöne Geschichten erzählen, sondern weil es sie uns erzählt hat, ist es zu einer Sprache geworden«
CHRISTIAN METZ (1972, 73).

munikationsform erweist sich lediglich als vordergründig.. Auf eine abstrakte und komplexe Weise jedoch erweist es sich, dass im Technisch-Visuellen zumindest auch Formen der Kodierung, Grammatisierung und Lexikalisierung anzutreffen sind, also Strukturen der Sprachlichkeit im weitesten Sinne. Daher sind eben auch Strukturen der Abstraktion, der *Arbitrarisierung* des symbolischen Codes, anzutreffen. Das ›Element‹, das hier die –zunächst inkommensurabel erscheinenden – Bereiche von Bild und Sprache aufeinander bezieht, ist die in den vorhergehenden Kapiteln bereits angedeutete Figur des Diskurses, der hier vereinfacht als Summe von *Äußerungspraktiken* gelten mag. Zwar ist in der Foucault'schen Theorie des Diskurses die Stellung von Bild zu Text unentschieden und auch die beispielsweise an Jürgen Link orientierte Diskursanalyse vermag nur schwer einen dezidiert medienwissenschaftlichen Begriff des Diskurses zu etablieren (vgl. Stauff 2006), der eine solche Inbezugsetzung von textuellen Äußerungen, Handlungspraktiken und (vorrangig) technischen Bildern ermöglicht. Dennoch ist beispielsweise mit der ebenfalls von Link et. al etablierten Kollektivsymbolanalyse und der Interdiskurstheorie **154** eine theoretische Linie gegeben, die (inhärent) Diskursstränge als Materialisationen unterschiedlichster Medialität charakterisiert und somit als Bezugstheorie zu einem solchen Vorhaben dienen mag.

Damit sei keineswegs für einen multimedialen fixen ›Thesaurus‹ des Computerspiels argumentiert, sondern vielmehr für eine abstrakte Sprachhaftigkeit im Sinne des abstrahierten und codierten Artikulierens. Wenn wir uns dem Bild des Spiels über eine parallele Diskussion der Theorie des Kinos nähern wollen, dann führt der Weg über das Zeichenhafte, das Symbolische.

Das Symbolisch-Sprachliche

Versuchen wir an dieser Stelle die Diskussion, die latent dem Verdacht ausgesetzt ist, wie eine generelle Theorie des digitalen Bildes im Spiel zu klingen, zu relativieren und an das Objekt der Analyse zurück zu binden. Was über den intuitiven Erkennbarkeitscharakter des Bildes gesagt wurde, bezieht sich offensichtlich zunächst auf Spielbilder, die sich einem gewissen Abbildrealismus verschreiben, sich eng ans filmische Gestaltungspotential anlehnen und ebenso von gewissen technischen Limitationen frei sind. Es geht mir in meinem Nachdenken um einen Kanon an ›aktuellen‹ Spielbildern und nicht um abstrakte Spielvarianten wie PONG (1972) oder TETRIS (1987) und auch nicht um Spielgenres mit hoher gestalterischer Eigengesetzlichkeit (Jump'n'Run, visualisierte Brett- oder Kartenspiele, Aufbausimulationen etc.) und schon

gar nicht um nur minimal grafisch ausgestaltete Spiele (Textadventures, frühe MUDs etc.). Vielmehr geht es mir eben um Spiele, die sowohl durch bildgebende wie auch narrative Funktionen im weitesten Sinne auf das Gestalt- und Ausdruckspotential der bekannten technischen Bewegtbilder wie Kino oder Fernsehen anspielen, also im Sinne Bolters und Grusins (2000) als Remediationen verstanden werden können. Für die Frage, wie dieses Natürliche seine Herstellung findet, hilft aber auch der Blick auf das Kino, vor allem auf die dort schon geführte Apparatus-Debatte. In diesem Sinne bietet sich das Nachdenken über narrativ organisierte und abbildrealistische Spiele insofern als exemplarisch an, als das Spiel *SILENT HILL* und die gesamte Serie sich stark an Sehgewohnheiten und Erzählstrukturen des Kinos und Fernsehens orientieren. So gesehen steht *SILENT HILL* vielleicht dem Spielfilm *28 DAYS LATER* (GB 2002, Danny Boyle) näher als dem Spiel *AGE OF EMPIRES* (1997), ebenso wie *HALF-LIFE*-Reihe (1998-2004) mehr mit der *ALIEN*-Filmreihe gemein hat als mit *TETRIS* (1987). Daher soll nun zunächst die Frage nach dem Sichtbaren wieder aufgenommen werden und zu guter Letzt nochmals auf das Narrative des Spiels eingegangen werden. Ziel eines Nachdenkens über das Visuelle des Spiels müsste es sein, zu klären, wie sich die angenommene Symbolhaftigkeit und Sprachlichkeit der Bilder zu einer intersubjektiven Bildsprache überformt. Ebenso wäre dann zu zeigen, wie die intuitive und kommunikable Verständlichkeit solcher Bildformen auf der Basis eines allgemeinen Wissens – also einer Art diskursiven visuellen Lexikons – zu klären wäre. Denn eine Sprache (als künstliches Codesystem) ist natürlich nur dann funktional, wenn sie über das Subjekt hinaus decodierbar, sondern bestimmten, allgemein geteilten Regeln unterworfen ist. Im Weiteren muss gelten, dass die Funktionalität eines Codesystems nur dann restlos gegeben ist, wenn es intuitiv genutzt werden kann, also seine Künstlichkeit verborgen bleibt. Niemand möchte beim Schreiben und Sprechen permanent daran erinnert sein, ein hochkomplexes, künstliches (und defizitäres) Vereinbarungssystem zu benutzen. Wie also wird



Abb. 45: Das Referenzversprechen des Kine-
matographischen: *28 DAYS LATER* (2003)...

Abb. 46: ...vs. *SILENT HILL 2* (2001)

(Bild-)Sprache zu ›Natur‹? Die Bilder des technischen Mediums zielen zunächst und oberflächlich betrachtet auf einen Realismuseffekt *jenseits* der Sprache als diskursivem System. ›Objektivität‹ und ›Kommunikabilität‹ wird den Bildern im Sinne eines »Sprechens ohne Sprache« – wie Christian Metz (1972, 51ff) das formuliert – unterstellt. Seit langem ist die Frage nach dem technischen und zumeist als ›profan‹ charakterisierten Bild als Sprache im Groben durch zwei Problemfelder umrissen worden. Zum einen artikuliert sich im System der Bilder der Bedeutungsgehalt kontinuierlich, d.h. im Gegensatz zur Sprache wirken sie nur im Sinne einer ihnen zugeschriebenen Kontinuität und Homogenität – das Bild wird als Ganzes gelesen und nicht sukzessive (wie der Text), muss aber (vor allem im Bewegtbild) den Preis zahlen, unwiederbringlich vorbei zu sein, wenn es gelesen ist. Man kann im Kino oder Fernsehen nicht oder nur schwer ›zurückblättern‹, zum anderen ist seit Ferdinand de Saussure der Begriff des Zeichens an die Idee des Zeichen-Systems gekoppelt: Bedeutung kommt nicht dem einzelnen Zeichen zu, sondern ausschließlich in der Differenz und im *Kontrast* zu anderen Zeichen artikuliert wird.

Für die Bilder wird hier ihre Ikonizität zum Problem, also die Tatsache, dass das Abgebildete mit dem Abbild über Ähnlichkeit verbunden zu sein scheint.

»Visuelle Formen [...] sind ebenso der Artikulation, d.h. der komplexen Kombination fähig wie Wörter. Aber die Gesetze, die diese Art von Artikulation regieren, sind von denen der Syntax, die die Sprache regieren, grundverschieden. Der radikalste Unterschied ist der, dass visuelle Formen nicht diskursiv sind. Sie bieten ihre Bestandteile nicht nacheinander, sondern gleichzeitig dar, weshalb die Beziehungen, die eine visuelle Struktur bestimmen, in einem Akt des Sehens erfasst werden« (Langer 1992, 99). ◀156

Für technische Bilder ist die Relation des symbolischen Systems direkt gegeben, während diese Verbindung im Fall der Sprache nur durch das Zeichensystem und die gesellschaftliche Vereinbarung hergestellt wird. Sprache ist arbiträr, das Bild durch die Unterstellung einer Ähnlichkeitsrelation und durch sein Realismusversprechen ikonisch – so könnte man dieses Problem bei einer oberflächlichen Betrachtung formulieren. Oder noch einfacher: Die Sprache wird noch eher als ein ›Künstliches‹ erkannt – das Bild nur in seltenen Ausnahmefällen. Und schlimmer: Die technischen Bilder scheinen umso weniger als codiert gelten zu können, je mehr sie sich der Konventionalisierung aussetzen. Denn das Konventionalisierte wird wohl im weitesten Sinne als ›künstliche‹ Bildmetapher erkennbar – wird in Konsequenz aber eben als eine Verflachung des Sinngehaltes des Bildes gelesen.

Konventionalisierung und Stereotypisierung

Ein Mediensystem, das diese ›Verflachung‹ fast zum eigenständigen Strukturprinzip erhoben zu haben scheint, ist das Fernsehen. Beispielsweise ist die Bildfigur des vorrangig mit den Fernsehnachrichten konnotierten ›Shake-Hands‹ erkennbar der Konventionalisierung und Stereotypisierung verhaftet. ◀157 Diese Krise der Bilder setzt unter anderem durch eben diese zunehmende visuelle Konventionalisierung ein (vgl. Winkler 1992a). Wir sehen uns einer quantitativen Häufung des Immer-Gleichen ausgesetzt, also dem, was man auch als Stereotypisierung bezeichnen kann.

Die Krise des medialen Bildes ist also zunächst eine Krise der quantitativen Vervielfältigung des Bildstereotyps. Und genau hier verliert das singuläre technische Bild, das ja durchaus Aussagecharakter hat, vorgeblich an Überzeugungskraft. Die Bilder verlieren ihre intuitive Verständlichkeit und werden eben nicht zur Sprachform, sondern zur Bildrhetorik. Die Konvention ist zu offensichtlich, um als Sprache zu wirken. Die Konvention verweist zu offensichtlich auf das Gemachte, die Konvention ist keine ›Natur‹. ◀158

Und genau hier scheint auch das ›übliche‹ marktorientierte und zielgruppenzugeschnittene Spiel anfällig zu sein. Das Wandern durch Gänge und Labyrinth, das Schießen und Schlagen auf Aliens und Zombies, bestimmte Bildmotive, die dem *first- und third-person-shooter* sofort zuzuordnen sind, aber auch die Figur des Herumirrens in Nacht und Nebel, das Rätsellösen etc; dies alles scheint dem Verdacht des Stereotypen anheim zu fallen. Verkürzt könnte man sagen, dass in der allgemeinen Wahrnehmung der sprachlich-symbolische Gehalt des Bilds deswegen nicht wahrgenommen wird, weil das Bild sich zu ›primitiv

Um der Repräsentationsordnung eines Spiels wie *Silent Hill* habhaft zu werden, scheint es also angebracht, nach den Konventionalisierungen und Stereotypisierungen solcher Repräsentationsordnungen Ausschau zu halten. Dabei kann (der umfassenden Darlegung zum Begriff des Stereotyps durch Schweinitz (2006) folgend) grob in unterschiedliche Facetten solcher Stereotypisierungen unterschieden werden. Die naheliegende Form ist dabei sicherlich, nach den erzählenden und visuellen Vereinfachungen zu suchen, die dem umgangssprachlichen Verwenden des Begriffs der Konventionalisierung und Stereotypisierung am nächsten liegen. Das Konkrete wird hierbei (funktional) ausgeblendet und abstrahiert. Stereotypen sind in diesem Zusammenhang nie etwas Komplettes (also kein ›ganzer‹ Text oder ein ganzes ›Bild‹), sondern immer etwas Reduziertes, Vereinfachtes, Rasterhaftes. Sie sind als stabile Reduktionen auffassbar, die in ihrem Schematismus den kognitionspsychologischen Schemata nahestehen (s. Textkasten S.166). Es entsteht eine »prägnante Simplizität« (ebd.,31). Dabei geht es nicht um eine schlichte Erfassung von Wiederholungsmomenten, sondern auch um die Herausstellung der dynamischen Handlungsbezogenheit der Schemabildung: »Sie [die Stereotypen -RFN] lassen sich mithin als pragmatische, mit Handlungskontexten (auch mit kommunikativen Kontexten) koordinierte Größe deuten, die sich allmählich an konkrete Kontexte angepasst haben – etwa an Dispositionen von Adressatengruppen bestimmter Textsorten« (ebd., 32). Sie erhalten ihre Prägnanz durch Simplizität und durch eine Art der ›vereinfachenden Einschleifung‹ im wiederholten Gebrauch. Im Computerspiel sind diese Vereinfachungen und Stereotypisierungen relativ offenliegend. Durch

die starke Genreorientierung ◀159 und die (teilweise) recht starre Weiterschreibung von Genrelementen ist hier ein sehr funktionaler Punkt der Stabilisierung von Wiederholungen gegeben. Bestimmte Handlungsmomente, beispielsweise des Weg-Findens und Orientierens, aber auch konventionelle Lösungsschemata der Zielerfüllung, können hier angeführt werden. Genres wie der *first-person-shooter* scheinen ohne solche Konventionalisierungen kaum vorstellbar. Aber auch andere *riddell-based games* oder Horror- und Phantastiknarrative stellen ihre Effektivität – funktional befeuert – durch stereotype Genrekonventionen. Hier wäre en detail noch zu unterscheiden zwischen der *Wiederholung* (im Sinne eines mehrfachen Durchlaufens des Selben) und der *Serialität* (der variierten Wiederkehr des Gleichen). Entscheidend ist hier, dass solche Konventionen intersubjektiv gelten und verstanden werden. Darüber hinaus wird das Schema durch den Gebrauch im Spiel habitualisiert und intersubjektiviert. Dadurch wird es einerseits zur Konvention, aber auch an den Gebrauch und das Handeln selbst geknüpft. Diese vorgebliche Unmittelbarkeit im Handeln und Gebrauchen lagert sich an das Stereotyp an und arbeitet somit an seiner Naturalisierung. Schemata werden hier durch soziointegrative Effekte vom Subjekt in die Gesellschaft überführt und dabei auch latent stabilisiert. Das Stereotyp muss, um sich realisieren zu können, mit dem Repertoire des Konventionellen korrespondieren. Es realisiert sich somit immer intertextuell, also im Zusammenspiel mit anderen Texten, da der einzelne Text niemals das Stereotyp selbst sein kann. Stereotypisierungen zielen also auf die »Konventionalisierung eines Musters« (ebd. 33) als interpersonale Kohärenzstiftung. Dabei normieren sie auch kommunikatives und unmittelbar praktisches Handeln. Die Habitualisierung von Handlungen und

artikulierte. Meine These ist an dieser Stelle, dass hinter dem vorgeblichen Zitieren, Re-Zitieren und *sampeln* des technischen Bildes im Spiel ein hochgradig aufgeladenes und vor allem an die Diskurse und Sprechweisen rückgekoppeltes Artikulationssystem wirkt, das nicht abbildend und nicht ›fotorealistisch‹ agiert, sondern im Sinne einer vorgeblich intuitiv ›lesbaren‹ Artikulation. Wie also wird das Spiel-Bild zu etwas, das wir glauben, ganz ›selbstverständlich‹ zu verstehen – eben auch jenseits seiner Stereotypen und Rhetoriken?

Apparaturtheorie

Die ›Lösung‹ eines solchen Problems liegt in der Weiterführung der ideologiekritischen Variante der Apparaturtheorie der 70er. Dort taucht bereits die Frage auf, wie es das technisch hergestellte Bild des Kinos schafft, mit der Realität verwechselt zu werden, ein Fenster zur Welt zu öffnen und dabei vor allem seine ›Gemachtheit‹ zu verschleiern. Das Kino organisiert seine Bildkompetenz seit seinem Bestehen über eine vorgebliche Referenzialität. Die Leinwand erscheint als Fenster zur Welt, die auf der Leinwand sich abspulende Bilderzählung wird eben nicht als eine Aneinanderreihung symbolischer, arbiträr organisierter Operationen verstanden, sondern von seinem Betrachter als ›echt‹ qualifiziert und ›intuitiv‹ verstanden. Es gibt keine Grammatik und kein Lexikon des Kinos, man muss keine Kurse besuchen, um visuelle Kompetenz zu erlangen. Demzufolge kann das Kino seine ›Natürlichkeit‹ evolvieren, indem es seine Bilder ›naturalisiert‹. Die Techniken (sowohl der Aufnahme als auch der Projektion) sind uns nicht präsent, ebenso wenig wie die mit uns im Kino sitzenden anderen Zuschauer. Ein raschender Popcornbecher, ein Laufstreifen

oder eine schlechte Tonanlage aber genügen, um die illusionäre Vereinbarung des Kinos aufzukündigen. Was aber genau sind nun die zentralen Argumente, mit denen diese Verunsichtbarung und Naturalisierung beschrieben wird? Skizzieren wir kurz die Hauptargumente der Apparatusdebatte. Ausgangspunkt dieser vorrangig ideologiekritischen Auseinandersetzung mit dem Kino war der Impuls einer Neubewertung des Technikbegriffes als einer geschichtlich, sozial und ideologisch mitgeprägten Dimension jenseits einer eindimensional-linearen Innovationsgeschichtsschreibung. Die Theoretiker der Apparatusdebatte (Jean-Louis Comolli, Marceline Pleynet, Jean-Louis Baudry) ›entkleiden‹ die Technik ihres neutralen Charakters. Das Kino wird als zeichengenerierende Maschine benannt, als eine Apparatur, die nicht mehr länger Voraussetzung für die Kommunikation, sondern selbst Teil der Bedeutung und Botschaft ist – eine Grundannahme, die offensichtlich auf die McLuhan'sche Figur des Mediums, das selbst seine Botschaft ist, verweist (vgl. ders. 1992, 17ff.). Ein ideologischer, diskursiver Blick prägt sich den Maschinen ein. Ist dies einmal geschehen, wird im Folgenden jeder Blick der Maschine ideologisch ›imprägniert‹. Markantes Beispiel für die Herstellung eines solchen Blickregimes ist sicherlich die Darstellungsvorschrift der Zentralperspektive. Lange als künstlicher ›Abbildungsvorschrift‹ erkannt (vgl. bspw. Panofsky (1974)), ist die Organisationsform des Sehens doch soweit naturalisiert, dass wir sie nicht in Frage stellen. Die Zentralperspektive konstituiert das Kino und offensichtlich ebenso das Computerspiel – die Variationen der Renaissanceperspektive werden im Spiel mit großer Selbstverständlichkeit nicht als Codierung, sondern als ›Gegebenheit‹ hingenommen (Schwingeler 2008). Der filmische Raum wird innerhalb dieses theoretischen Argumentierens zum privilegierten Beispielfall (vgl. auch Winkler 1992a). Die Zentralperspektive wird dabei als klassisches bürgerlich-ideologisches System analysiert. Sie wirkt als Raummechanismus und ist

Lösungen als intrasubjektivem Erleben eröffnet hierbei den Weg zu Automatismen, die die Grenze des Subjekts überwindet. Diese Form der ›Einschleifung‹ von Handlungen im Spiel eröffnet aber auch den Weg zur Herausbildung von Differenz. Von Abweichung kann man nur reden, wenn ›das Übliche‹ bekannt ist. Der einzelne Text ist eigentlich immer eine Form der Differenz, also ein Kommentar, eine Variante oder eine bestimmte Formation des Stereotyps. Silent Hill beispielsweise setzt auf diesen Effekt, wenn dem Spieler klar wird, dass eine Lösungsmöglichkeit des Spiels auch darin besteht, die auftauchenden Zombis nicht ›reflexhaft‹ zu bekämpfen, sondern einfach zu umgehen, und dass diese Handlungsform mit einem bestimmten Spielende gratifiziert wird. An Punkten wie diesen erweist sich das Stereotyp als eine formale Kategorie, welche nicht nur ›reduktiv‹ sondern auch als eine intelligible Form anzunehmen ist. Für das Kino hat dies beispielsweise auch Edgar Morin mit der Filmologie aufgezeigt. Mit dem Stereotyp wird hier eine Wende gegen die Unmittelbarkeit vollzogen. Wurde das Kino bis dato unter der Prämisse der Naturnähe und Ähnlichkeit zur Fotografie besprochen, so kehrt mit Morin eine Distanzierungsbewegung ein, die den Film gerade als etwas Gemachtes in den Blick nimmt: Die Intelligenz des Kinos (und seiner Betrachter) konstituiert sich durch die Projektion abstrakter Muster und die Identifikation des Zusehers mit diesen Mustern (ebd. 198).

dabei die zentrale symbolische Determination der Maschine Kamera / Projektion und wird darüber hinaus aber eben auch zu einem sprachlichen Konstitutivum des »Hollywood Continuity Style«.

Wird die ›Gemachtheit‹ des technischen Bildes als eine ideologisch-apparative Prägung erkannt, dann bricht die Transparenz der Maschine und die Idee der Realismusabbildung in sich zusammen. Die Transparenzproblematik geht zunächst von der Maschine aus, überschreitet sie aber bei weitem. Man könnte die Grundidee der (frühen) Apparatusdebatte also insoweit zusammenfassen, als die technisch hergestellten Bilder durch die aktive Beteiligung des Zuschauers naturalisiert werden, sich ihrer Gemachtheit entledigen und dass die daran beteiligten Prozesse nicht ›unschuldig‹ sind, sondern eben genau deswegen kritisch zu lesen sind, weil sie uns die Darstellung der Welt verblenden. Die Techniken illusionieren die Welt und manipulieren das Subjekt, indem sie ihre Gemachtheit verschleiern.

Eine der grundsätzlichen Kritiken◀160 an dieser frühen Form der Apparatus-theorie kann aber durch die Ausblendung des sprachlichen und symbolischen Systems innerhalb der Diskussion benannt werden. Hartmut Winkler (1992a) bringt dies auf den Punkt: »Wenn die Technik die Inhalte determiniert, kann sie dies nur, indem sie die Codes einschränkt, d.h. indem sie Wahlmöglichkeiten ausschließt, die der Code ohne den Eingriff der Technik zulassen würde« (ebd., 75). Eben diese Codefrage bleibt aber weitestgehend ausgespart; die Beschäftigung mit dem symbolischen System, beispielsweise der Zentralperspektive, ist ein Ausweichen auf das Feld der Kunsttheorie, vernachlässigt aber die Struktur und Funktion der eigentlichen und genuinen Möglichkeiten und Bedingungen des symbolischen Systems Film. Überspitzt formuliert verliert ein guter und präziser Ansatz in seiner Auseinandersetzung um die Präzisierung seines Begriffs die eigentliche Intention, analytische Schärfe und integrative Kraft; er verwässert und verliert sein eigentliches Ziel aus den Augen (vgl. ebd. 76).

Diese Kritik mag im Bezug auf die Apparatus-theorie verwundern, wenngleich sie berechtigt erscheint. Dennoch muss gefragt werden, warum sich die Auseinandersetzung um die ›ideologische Maschine Kino‹ einer Beschäftigung mit dem Symbolischen entzieht (und warum beispielsweise auch eine aktuelle Debatte um die Visual Culture dies, allerdings unter anderen Vorzeichen, tut). Die Apparatusdebatte fußt unmittelbar in einem theoretischen Kontext, der sich dezidiert dem Charakter des Zeichens zuwendet. Im Umfeld von Marxismus und Psychoanalyse, strukturalistischer Theoriebildung und Linguistik etabliert sich zu Beginn der 70er Jahre eine Beschäftigung mit einem materialistischen Zeichenbegriff, der die Arbeit der Ideologie und Naturalisierung direkt an das Zeichen heranträgt. So postuliert beispielsweise die Zeitschrift *Tel*

Quel einen Textbegriff, der wie ein Vorgriff auf die Apparatusdebatte **161** zu lesen ist:

»Unter ›Texten‹ verstehen wir im weitesten Sinne alle Kulturprodukte, die sich in die grundlegenden Mythen dieser [i.e. kapitalistischen] Gesellschaft investieren lassen: Bibliotheken, Konservatorien, Museen, Institutionen und ähnliche Kulturreserve dienen als Basis für die Inszenierung einer ›Formengeschichte‹, die eine bestimmte, von der herrschenden Klasse festgelegte Funktion zu erfüllen hat« (Tel Quel 1971, 185f; zit. n. Kreimeier 2006, 234).

Im Rückgriff auf den Marxistischen Materialismus dekliniert der hier vertretene Text- und Zeichenbegriff das Gesamtsystem der (bürgerlichen) Ideologie als auf einem Ensemble von Sprach-, Text- und Zeichensystemen aufsitzend. So entsteht ein symbolisches System, das die ideologischen und ökonomischen Kämpfe und Auseinandersetzungen in sich inkorporiert und damit die Manifestation aber auch den Stabilisierungsmechanismus von dominanten Ideologien darstellt.

»Alles ideologische hat Zeichencharakter. [...]. Jedes ideologische Zeichen ist nicht nur die Widerspiegelung oder der Schatten der Wirklichkeit, sondern auch ein materieller Bestandteil dieser Wirklichkeit. Jedes ideologische Zeichenphänomen manifestiert sich in irgendeinem Material, einem Ton, einer physikalischen Masse, einer Farbe, einer Körperbewegung usw.« (Vološinov 1975, 56; Herv. im Orig. **162**).

Warum sich dieser radikale Textbegriff nicht dezidiert in der Apparatusdebatte niederschlägt, ist eine wissenschaftshistorisch zwar interessante, aber wohl kaum sinnvoll zu beantwortende Frage. **163** Die ›Lücke‹ in der symbolischen Fundierung ist aber vorhanden.

Winkler hat in seiner Lesweise die ›Lücken‹ der Apparatusstheorie in der Erklärung der Herstellung der Transparenzordnung dahingehend ergänzt, als Transparenz eben nicht nur apparativ, sondern auch symbolisch (im Sinne der Referenz) hergestellt wird. **164** Jenseits des dort verhandelten Problemfeldes geht es Winkler auch um die Frage, wie eine symbolische Theorie des technischen Bildes dazu verwendet werden kann, den ideologiekritischen Ansatz um das Sprachlich-Symbolische zu ergänzen. Den etwas fruchtlosen Versuchen der Filmsemiotik stellt Winkler einen ›gröber geschnitzten‹ Ansatz gegenüber, der sich maßgeblich an der Gestalttheorie orientiert. Den Problemen der frühen Filmsemiotik – also beispielsweise das singuläre Bildzeichen zu identifizieren – stellt er den Ansatz gegenüber, quasi ad hoc die Sprachlichkeit des Bildes zu unterstellen und eher nach der Instantiierung und Dynamisierung dieser sprachliche Zeichen zu fragen. Der Ausweg hierbei ist es, sich nicht auf das Bild-

zeichen zu konzentrieren, sondern – im Rückgriff auf die Gestalttheorie – nach den distinkten Bildgestalten.

Die vorgeschlagene Lösung zielt dahin, die chronotope und distinkte *Gestalt* zum Zeichenäquivalent zu erklären und somit zum distinkten Moment der Analyse zu erheben. Der Gestaltbegriff der Gestaltpsychologie rekurriert auf die visuelle Anmutung des Sehens, oder präziser: auf die wahrnehmungsphysiologischen Grundparameter, die das Sehen und die Wahrnehmung einzelne ›Bildobjekte‹ als distinkt bzw. vom ›Hintergrund‹ geschieden beschreiben. Die Gestalt entsteht also – in einer Analogie zur Saussure'schen Semiotik – aus der Differenz zum Grund. Gleichzeitig tendiert die Gestalt zur Einfachheit: »Jedes Reizmuster strebt danach, so gesehen zu werden, dass die sich ergebende Struktur so einfach ist, wie es die gegebenen Umstände zulassen« (Arnheim 1978, 87). Gestalten bauen sich auf in der wiederholten Wahrnehmung. Jede wahrgenommene Gestalt trifft auf den Resonanzboden bereits wahrgenommener Gestalten und Konzepte. ◀165

Hier ist eine dezidierte Nähe zum Schemabildungsprozess der Kognitionspsychologie zu sehen. ›Schema‹ bezeichnet hier ein (hypothetisches) Konstrukt, mit dem die übergeordnete Organisation von Wissen im Gedächtnis beschrieben wird, und das auch für die Organisation mentaler Modelle verantwortlich ist. Dabei ist das Schema als integraler Teil der Wahrnehmung und Wahrnehmungsverarbeitung zu verstehen. Das Schema als Prinzip der Organisation und Musterbildung nimmt Informationen auf, wenn diese den Sinnesorganen verfügbar sind, es leitet die Aktivitäten zur Einbringung ergänzender Informationen und verändert diese wiederum, und das Schema selbst wird durch die Erfahrung der Wahrnehmung verändert. Es entsteht der sogenannte ›Wahrnehmungs-Zyklus‹ (Neisser 1979, 43). »Wahrnehmung ist immer eine Interaktion zwischen einem besonderen Objekt oder Ereignis und einem allgemeinen Schema. Sie kann als ein Prozeß des Generalisierens des Objekts oder des Partikularisierens des Schemas angesehen werden« (ebd., 58). Auch in der Zeichentheorie stellen das Schema und die Schemabildung einen der wesentlichen

Die maßgebliche Frage ist jedoch, wie diese subjektive Theorie der Wahrnehmung intersubjektiv gemacht werden kann. Wo ist die Verbindung zwischen der individuellen Wahrnehmung der Bildgestalt oder der Bildmetapher und der verallgemeinerbaren Wahrnehmung – und damit natürlich auch: der ideologischen Wahrnehmung? Und hier greift die originelle Variante Winklers: Diese Verbindung ist der Rückgriff auf die Sprache selbst, auf den erweiterten Textbegriff.

Die Wiederholung (also: die ›Iteration‹) ist ein Argument innerhalb der Gestalttheorie, die es erlaubt, Bild und Sprache als kommensurabel darzustellen, sie in gleichen Strukturen zu beschreiben. Auch Sprache muss iteriert werden, um zu wirken. Spracherwerb ist eine Form des Wiedererkennens und eigenen Benutzens von Formen ebenso wie von Grundstrukturen und Abstraktionen. Die konkret auftretende Form oder Gestalt wirkt zunächst in ihrem Kontext. Zur Abstraktion beziehungsweise Sprache wird sie erst durch eine Kontextentbindung, durch eine Verallgemeinerung und Anerkennung durch Subjekte und in der intersubjektiven Wiederholung, wie Susanne

Langer (1992) in ihren Überlegungen zur symbolischen Logik hinreichend klargestellt hat: »Nur Konvention kann einen Eigennamen erteilen, und es gibt kein Mittel, welches verhindert, dass eine andere Konvention einem anderen Individuum denselben Eigennamen gibt« (Langer 1992, 102). Ein Spiel wie SILENT HILL 2 führt diesen Prozess exemplarisch vor. Die Gestalt ›James‹ (die als Avatar hier auf eine seltsame Weise gleichzeitig die Widerspiegelung des Spielers selbst ist, also eine verschränkte Artikulation eines ›Ichs‹ darstellt) exploriert wiederholt durch die gezielte Handlung des Spielers das Bild und differenziert dabei sprachlich konnotierbare Gestalten vom Hintergrund: ›Tür‹, ›Schloss‹, ›Munition‹. Dies kann er so oft tun, bis er (bzw. der Spielende) die Gestalt und den Gestaltamen erlernt und internalisiert hat. Das gesamte Genre des ›riddle solving‹-Spiels (das durch seinen alternativen Genrenamen des »point and click« schon fast paradigmatisch auf die hier besprochene theoretische Figur verweist) ist in seinem genuinen Sinnzusammenhang als ein permanentes Erlernen, Konventionalisieren und Intersubjektivieren von ›Namen‹ zu beschreiben. Interessant ist dabei zudem, dass dieses Lernen sich verschleiern, dass es also zu einer Art des »stealth teaching« (s. Textkasten S.168) wird. So entsteht eine symbolische Ordnung des technischen Bildes aus einem Mechanismus der Konventionalisierung durch Wiederholung von Bildgestalten. Bis hierhin aber kaum Neues, denn Überlegungen, die Wiederholung selbst zum Einübungsplatz des Zeichens zu machen sind nicht neu. Verwiesen sei hier beispielsweise auf die Arbeiten Edgar Morins (1958) oder (gänzlich anders motiviert:) Friedrich Kittlers (1985), 166 mithilfe

(wenn nicht gar den allgemeinsten) Mechanismen zur Herausbildung symbolischer Ordnungen dar. Das Subjekt scheint aus dem heterogenen Angebot in der Welt Ordnungen zu etablieren, indem es aus der Gruppierung von Wiederkehrendem oder Zugehörigem und der Verhärtung von Mustern in der Wiederholung Schemata bildet. Ob diese Schemata dann als eigentliche Zeichen oder Symbole auftreten oder ob sie eher in Form von Stereotypen oder Genre auftreten, spielt dabei weniger eine Rolle – entscheidender ist, dass das Symbolische ohne Schemata nicht funktional zu sein scheint. Im Rahmen beispielsweise diskurstheoretischem Argumentierens wäre hier davon auszugehen, dass sich durch die Wiederholung und die Konventionalisierung von Ausdrücken Verdichtungen und Assoziationen ausbilden, die – analog zum Schema – Einschreibungen von Selbstverstärkungen darstellen.

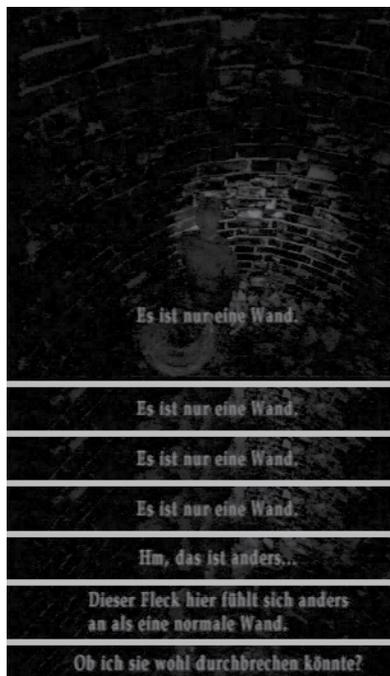


Abb. 47: Die Konventionalisierung von Gestalt und Namen

Mit ›stealth teaching‹ bezeichnet Matthias Bopp das verdeckte didaktische Moment in Computerspielen, in denen das Spiel und die Spielerzählung den Spieler im Rahmen einer immersiven Didaktik über die Funktionalität des Spiel ›belehrt‹. »Computerspiele sind als arrangierte Lernumgebungen darauf angelegt, eine Bewusstwerdung ihres didaktischen Designs womöglich zu vermeiden, um das Eintauchen ins Spielgeschehen, das zeitweise Vergessen des Selbst und der Spielumgebung, die so genannte Immersion bzw. den Spiel-Flow, nicht zu gefährden. Ihr besonderes Merkmal ist also eine immersive Didaktik« (Bopp 2006, 170). Im Sinne eines ›geheimen Lehrplans‹ entwickeln viele Spiele unterschiedlichste Formen der Einübung und Handlungsanleitung für den Spieler, die im Spiel selbst verborgen sind und somit die ›Diegese‹ des Spiels wahren.

Diese verborgenen Handlungsanweisungen sind nun einerseits im Sinne eines Ersatzes für die Betriebsanleitung, eines Tutorials oder des Handbuchs eines Spiels pragmatisch zu verstehen. Im Rahmen der hier vorgetragenen Argumentation sind sie aber auch starke Hinweise auf das Moment der Konventionalisierung und Verunsichtbarung.

derer sich argumentieren lässt, dass der Mechanismus der Zeichengenese auf faktischer Wiederholung gegründet ist. Das Klischee bzw. die Wiederholung ist bei Morin somit der Preis, den das Medium technisches Bild ›bezahlen‹ muss, um lesbar zu sein. Es ist ein Effekt der *Konventionalisierung*, diesmal aber einer unterschwellig, unsichtbaren Konventionalisierung. Entscheidend ist hierbei der strikt kollektive Charakter der Konventionen. Diese sind gesellschaftlich und historisch ausgehandelte und stabilisierte Ordnungsfunktionen, die im Gegensatz zum Schema (s. nebenstehender Textkasten) nicht subjektiv, sondern intersubjektiv sind.

So verstanden wäre die symbolische Äußerungspraxis als ›Werkzeug‹ charakterisierbar und hierbei als durch die Wiederholung bzw. Konventionalisierung geprägt anzunehmen. »Wenn technische Reproduktion ein Typus der Wiederholung ist, dann insofern als die Wiederholung selbst zu den Basismechanismen des Semiotischen zählt« (Morin 1958, 27). Daher muss aber Quantität, wie die Materialität des Technischen bzw. des Werkzeuges, in eine strukturelle Funktion umschlagen. »Implizit bedeutet dies, dass Diskurse sich mit außer-diskursiven Mitteln stabilisieren; dies ist ein regelhafter Punkt des Übergangs zwischen

diskursiver und außerdiskursiver Ökonomie« (ebd., 35). Hier wäre – als Andeutung – erkennbar, wie die symbolischen Anordnungen von medialen Zirkulationen reiner Zeichenebene in gesellschaftlich ›materielle‹ Handlungsformen umschlagen, wie sie also ›intersubjektiv‹ werden und ihre materielle Wirkung in der Kultur entfalten. Wie dies am Falle des Computerspieles zu konzeptualisieren wäre, haben wir bereits in Kapitel 3 ausführlich nachvollzogen. Der Weg zur Performanz der Zeichen geht vom Status des Probehandelns aus und führt zu der ›merkwürdigen‹ Erkenntnis der potentiellen Unabgrenzbarkeit des ›Medialen‹ vom ›Wirklichen‹.

Die Symbolhaftigkeit, die Sprachlichkeit der technischen Repräsentationen, verschleiert sich also dadurch, dass Sprache nicht als diskursiv und gesellschaftlich ›gemacht‹ anerkannt wird, sondern ›intuitiv‹ decodierbar zu sein

scheint. Somit wäre die Wahrnehmung selbst es, die, Winkler weiter folgend (ders. 1992a, 141 ff), die Subjektivität und die symbolische Ordnung vorgeblich versöhnt. Die Wahrnehmung wird als Brücke zum bereits Artikulierten geschlagen und erlaubt dem Subjekt dennoch, die Ambiguität der Bilder dahingehend auszunutzen, die diskursive Konnotation der Bilder als subjektiv gemacht wahrzunehmen. So wären es für das Apparatesystem Computerspiel die Subjektposition und der Blick selbst, die die ideologische Ebene in das Dispositiv Spiel hineintragen, welche sich – analog zum Dispositiv Kino – dann im technischen Apparat vergegenständlicht und von den Apparaten ›übernommen‹ wird. Wiederum vereinfacht ausgedrückt: Wir erkennen Bildgestalten, benennen sie sprachlich, und glauben, weil wir sie ›aussprechen‹ können, dass sie intuitiv gelesen werden. Dabei verdrängen wir, dass gerade die Sprache aber etwas gesellschaftlich Gemachtes ist, das nie ›unschuldig‹ ist – wer in *SILENT HILL 2* »Zombikrankenschwester« sagt, adressiert nicht nur ein Objekt seines Probehandelns, er aktiviert einen gesellschaftlichen Bedeutungsbestand, der das Objekt seiner vorgeblichen sprachlichen Adressierung in einen Wissenszusammenhang stellt, der hier zunächst nur vage als ›metaphorisch‹ umrissen werden soll.

Um den theoretischen Fokus noch einmal zu verdeutlichen: Es geht mir darum zu zeigen, dass die technischen Bilder bestimmter Computer- und Konsolenspiele, die sich bekannter visueller Formensprachen etablierter technischer Medien bedienen, ein symbolisches System bilden. Wir treffen hier auf eine ›Sprache‹, die von ihrem Leser als intuitiv verständlich angenommen wird, obwohl sie hochgradig aus dem ideologischen System des Diskurses und des Dispositivs heraus geprägt wird. Es geht mir darum zu zeigen, dass bestimmte, stark auf symbolischen Akten beruhende, visuelle Figuren oder Rhetoriken in einer Art der Einübung des Spracherwerbs als eine Art von ›Sprechakt‹ in unsere visuelle Wahrnehmung treten. Dabei sind es diese Sprachfiguren, die wir durch ihre Wiederholung erlernen, aber gerade auf der Basis des visuellen ›Spracherwerbs‹ als intuitiv und subjektiv angeeignet, erlernt betrachten, obwohl sie meistens, aus dem Diskurs der Sprache kommend, hochgradig ideologisiert sind. Das Intersubjektive erleben wir zum Subjektiven verschleiert. Anders formuliert könnte man auch sagen: *Wir naturalisieren Ideologie, wenn wir spielen.*

Apparatus Spiel – naturalisierte Diskurse

Welche Ideologien wir nun ganz spezifisch naturalisieren, wenn wir spielen, soll an dieser Stelle vorerst vernachlässigt werden. Zunächst soll es nur darum gehen, das Symbolische und Zeichenhafte per se als ideologisch imprägniert zu begreifen. Die vorangegangenen Kapitel haben in ihren Einzel- und Fallanalysen bereits Hinweise darauf geliefert, dass jedes Handeln an den symbolischen Beständen des Spiels immer auch nicht-spielerische Wissensbestände mit aufruft und dass Spiele per se Teil nicht-spielerischer Diskursstränge sind.

Kapitel drei konnte dabei bereits zeigen, wie die unterschiedlichen Diskurs- und Wissenstypen über verschiedene Handlungsformen an und im Spiel miteinander gekoppelt und verschränkt werden. Es wurde ein Modell vorgeschlagen, um zu zeigen, wie das zugrunde liegende elementare Wissen über Positionen von spezialdiskursiver Autorenschaft bzw. Enunziation über eine funktionale Reduktion durch das Spiel zu einem interdiskursiven Wissen des Spielers überformt und dort über die Variierung und Stabilisierung des common sense die Zirkulation des Wissen vollendet (vgl. Schaubild S.102). Die nun en detail vorgeschlagene ›Maschine‹, die die Naturalisierung des Apparativen auf der Basis einer Gestalt-Text-Koppelung durch Konventionalisierung vorschlägt, kann nun deutlicher klären, wie die Verunsichtbarung und Naturalisierung im bisherigen Prozessmodell der Wissenszirkulation am Punkt des Interspezialdiskurses Spiel vonstatten geht.

Mit dem Ende des 5. Kapitels wurde bereits die Frage nach dem Ideologischen als Organisationsstruktur kultureller Bedeutung aufgeworfen, das nächste Kapitel soll diese Frage nun fortsetzen. Zunächst soll es noch einmal darum gehen, wie dem Beispiel SILENT HILL etwas spezifischer nachzuspüren wäre, um (in einer weiteren Fortschreibung der Apparatusdebatte) das Abstrakt-Zeichenhafte zu verlassen und wesentlich präziser auch ›das Erzählte‹ selbst in die Analyse der Verunsichtbarungen mit einzubeziehen.

Stellen wir nun die Frage, was wir sehen (und lesen), wenn wir SILENT HILL spielen, so ist die Frage in der Tat die, welche ›Bedeutungen‹ und welche Sprechakte hinter SILENT HILL stehen. Entscheidend ist hierbei sicherlich die Kategorie des Bildes selbst; ähnlich wie bei der Apparatusstheorie des Kinos könnte auch beim Spiel mit der Frage der ›Bildlichkeit‹ begonnen werden. Denn einerseits scheint SILENT HILL natürlich ›visuell‹ gelesen zu werden. Das Spiel scheint ein Bild von der Welt abzubilden, gleichzeitig jedoch auch Fantasmagora und Traum zu sein). Gleichzeitig geben sich die Bilder von SILENT HILL als ›natürliche‹, wenngleich fiktive Bilder von einer Welt aus – Bilder, die wir intuitiv zu verstehen scheinen, obwohl sie doch andererseits ›konventionalisiert‹ sind und die, wie

angedeutet, eigentlich in das intersubjektive und ideologische Universum der Sprache selbst rückgekoppelt sind. Diese Bilder entkleiden sich zunächst ihrer Referenzialität, sie sind keine fotografischen, technischen Bilder im Sinne des Kinos, sondern *Simulationen* im Sinne ihrer entontologisierten ›Hergestelltheit‹ und abhängig von einem sie hervorbringenden Subjekt. Sie verschleiern diese Entkleidung, indem sie dennoch wieder an den Diskurs der Sprache anknüpfen und in einer spezifischen und symbolischen Art der Konstruktion eine vorgeblich natürliche Abbildung der Welt etablieren.

Auch SILENT HILL operiert mit bekannten und in den vorangegangenen Kapiteln benannten Elementen des Formenrepertoires etablierter Computerspiele: Die Zentralperspektive, die Isometrie, die Kartensicht oder die *first-* oder *third-person*-Perspektiven als spezifische Organisationsform des Bildkonstrukts wären hier in Schlagworten zu benennen. Diese Formenelemente sind radikale Konstruktionen künstlicher Sichtbarmachung, die dennoch als symbolisches System natürlicher Koppelung an Spielwelten verstanden werden. Labyrinth, Wände, Begrenzungen, Horizontlinien und Bewegungsrestriktionen sind Mittel, mit denen nicht nur die Begrenztheit und Determiniertheit des programmierbaren ›Spielfeldes‹ verschleiert werden, sondern auch die ›Verräumlichung‹ und ›Verortung‹ eines per se ortlosen Mediums wie dem Computer betrieben wird. Gleichzeitig jedoch bricht sich aber speziell im Spiel diese Transparenz. Was wir aus dem Kino als einen Moment der Geschlossenheit kennen, der zu Sicherstellung von Diegese und Dispositiv konstituierend ist, setzte sich im Spiel so zunächst nicht fort. Die simulierten technischen Bilder von nebligen Straßen und unheimlichen Gängen in SILENT HILL werden im Spiel immer wieder außer Kraft gesetzt: Inventarbildschirme und Karteneinblendungen brechen die dispositive Geschlossenheit des Bilderstroms auf. Die Frage wäre hier, ob solche ›Inserts‹ als Bruch einer Wahrnehmungsrealität zu verhandeln wären (oder gar als Brechtscher Verfremdungs-Effekte), oder ob nicht vielmehr die Handlungsdimension des Spieles selbst diese Brüche zu schließen vermag.

Entscheidend wäre hier aber nun am konkreten Beispiel die Überlegung, wo und wie das Spielprinzip SILENT HILL an einen symbolischen, sprachlichen Code anknüpft und wie diese Koppelung als eine intersubjektive Einübung von Gestalterlebnissen verstanden werden kann. Innerhalb meiner These wäre nun zunächst ein etwas metaphorisch wirkendes Element zu nennen: das Element des Traumes und (in Folge) das des Phantastischen. Die Verbindung zwischen der digitalen Bildwelt von SILENT HILL und der Transparenztheorie findet sich (jenseits der Abstrakten Sprache und Gestalt) konkret in der Thematisierung des Unterbewussten, ›des Traums‹, was möglicherweise auch als Antwort gelten mag, wie die Brüche der visuellen Repräsentation eines solchen Spieles über-



Abb. 48: »See? – I´m real...«

brückt werden können. Erleben wir SILENT HILL als Erfahrung des Träumens, so würden sich auch die ›Sprünge‹ auf der symbolischen Ebene dahingehend versöhnen, als auch ein Inventar, eine Karte oder ein Speicherbildschirm als zu einer geschlossenen, nicht-alltagsweltlichen Erfahrungsebene substituiert werden würden. Christan Metz (1994) hat bereits auf die große Nähe von Film und Traum hingewiesen. Er präzisiert die Metapher des Traumes für das Kino dahingehend, nicht vom nächtlichen und vom Willenssubjekt gelösten Traum auszugehen, sondern vom Konzept des bewussten Tagtraumes, der bewussten Fantasie(-vorstellung). Metz konstatiert eine ›Konkurrenzsituation‹ zwischen Film und (Tag)Traum.

»Dennoch besteht zuweilen die Tendenz, den Abstand zwischen beiden [Film und Traum – RFN] zu verringern. Im Kino kann die affektive Beteiligung besonders lebhaft werden, je nach der Fiktion des Films und der Persönlichkeit des Zuschauers, und die perzeptive Übertragung steigert sich dann während einiger kurzer Augenblicke flüchtiger Intensität um einen Grad« (ebd., 1004).



Abb. 49: »Are you dreaming again, James?«

Die beiden Momente von Film und Tagtraum greifen an dem Punkt ineinander, in dem das Moment der Realitätsauffassung verhandelt wird – der Tagträumende und der Kinogänger sind gleichermaßen die Existenzbedingung des Traum- bzw. Kinoerlebnisses insofern, als sie ohne ihre eigene Aufmerksamkeit darauf zu verwenden die ›Evokatoren‹ eines alternativen Realitätskonzeptes sind. Beide ›Realitäten‹ (die des Kinos wie auch des Tagtraumes) sind, so verstanden, auf das Subjekt und seine Imaginations- und Produktionskraft verweisende Konzepte, Realitäten zu stiften, die alternativ zu Wahrnehmungsrealitäten erster Ordnung sind und die aus einem Prozess der Naturalisierung von ›künstlich‹ und diskursiv organisierten symbolischen Systemen entstehen.

So wie sowohl der (selbst erzeugte) Tagtraum, der Traum des Schlafes wie das Kinoerlebnis an das Unterbewusste appellieren, das Unbekannte und Unheimliche anrühren, es zitieren und ansprechen, so appelliert auch das Spiel SILENT HILL an den Prozess der Erzeugung eines ›kinematographischen‹ Tagtraums. Die Läuterungsgeschichte des Helden der SILENT HILL 2-Welt James Sunderland, seine Reise durch eine irrealer Welt fantasmagorischer (Alb-)Traumerlebnisse, ist offensichtlich nicht im Sinne des radikal subjektiv orientierten, surrealistischen Zugriffs auf das Unterbewusste konzipiert, sondern sehr stark an der Konvention des Lesbaren ausgerichtet: Jeder Spieler ›weiß‹, dass es in den Labyrinthen von SILENT HILL um eine Reise ins ›Gruselige‹ geht. Der Spieler weiß und erlebt jedoch auch, dass er im Computerspiel nicht nur durch die Perspektive sondern vor allem durch die Kontrolle der Perspektive in das Geschehen versetzt wird:

»Anders als bei Baudry's Zuschauer / Träumer besitzt der Spieler jedoch ein hohes Maß an Kontrolle über die Geschehnisse auf dem Bildschirm – dies ist für das Computerspiel essentiell und dem Traum geradezu entgegengesetzt. [...] Anders als bei der Vorstellung von primärer kinematografischer Identifikation, die von einer theoretischen Identifikation mit einem transzendentalen Subjekt abhängig ist, oder den Mechanismen der ›suture‹, welche den Zuschauer in ein Spiel der Blicke zwischen Charakteren des Films verwickelt, wird beim FPS [first person shooter - RFN]-Spiel primäre Identifikation sehr viel direkter hergestellt durch eine durchgängig realisierte *first-person*-Perspektive, dem Gefühl des Agierens beim Spieler selbst und der Erfahrung von Interaktivität« (Morris 2007, 431f).

So wie aber das Kino schon eine signifikante Nähe zum Traum aufweist (man denke hier nur an die wiederholten Traum- und Bewusstlosigkeitssequenzen, die die Filmgeschichte durchziehen),

Der hier vertretene Ansatz klammert psychoanalytische Deutungen weitgehend aus. Es sei an dieser Stelle aber kurz auf Sigmund Freud verwiesen, der in seiner Schrift »Das Unheimliche« eine dichotome Definition des Unheimlichen liefert, die nahe an die im Folgenden etablierten Beschreibungen des Phantastischen bei Todorov oder Callois kommt. Da Freuds Definition des Unheimlichen als das wiederkehrende Verdrängte ein ähnliches Konzept darstellt wie die Beschreibung von dialektischen Welten, von Bekanntem und Unbekanntem, kann beispielsweise Freud auch als Folie zum Verständnis der phantastischen Theorie vor allem unter dem Fokus der psycho- respektiven, soziogenetischen Funktionen des Verdrängten herangezogen werden. »Es ist korrekter [als von dem Terminus »Verdrängung« zu sprechen], wenn wir einer hier spürbaren psychologischen Differenz Rechnung tragen und den Zustand, in dem sich die animistischen Überzeugungen des Kulturmenschen befinden, als ein – mehr oder weniger vollkommenes – Überwunden sein bezeichnen. Unser Ergebnis lautete dann: Das Unheimliche des Erlebens kommt zustande, wenn verdrängte, infantile Komplexe durch einen Eindruck wieder belebt werden oder wenn überwundene primitive Überzeugungen wieder bestätigt scheinen« (Freud 1970. 271). Weiterführen ließe sich diese theoretische Überführung von Traum, Unheimlichem, Kino und Computerspiel durch die Ausführungen Victor Burgins (1996). Dieser beschreibt das Hybride (als welches das Spiel klassifiziert werden könnte) mit der Freud'schen Traumdeutung: Neben den Charakteristika der »Verdichtung«, der »Verschiebung« und des »Übergangs« ist es bei Burgin maßgeblich das Kriterium der »Wunscherfüllung«, welches das Hybride kennzeichnet.



Abb. 50: Standbild aus Alfred Hitchcocks SPELLBOUND (USA 1945) – Traumsequenz gestaltet von Salvadore Dali



Abb. 51: Standbild aus PREY (2006)

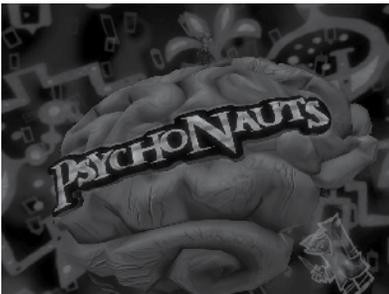


Abb. 52 Standbild aus PSYCHONAUTS (2005)

so zeichnet sich auch das Computerspiel durch eine wiederkehrende (und teilweise originelle) Thematisierung des Traums und des Unterbewussten aus. Verwiesen sei nur kurz beispielsweise auf den *first-person-shooter* PREY (2006). Hier kann der Spieler vor ihm liegende Wege ausspähen und scheinbar unüberwindliche Hindernisse überwinden, indem er (die indianischen roots seiner Figur aktivierend) in eine Art transzendentalen Astralkörper wechselt und in einer *out-of-body-experience* die Beschränkungen der physischen Welt umgehen. Außerdem verleiht ihm diese Fähigkeit im Spiel Unsterblichkeit: Dem Tod seines Avatars im feindlichen Feuer entgeht er durch spirituelle Wiedergeburt. PSYCHONAUTS (2005) treibt die Affinität zu Traum und Unterbewusstsein auf die Spitze. Hier exploriert der Spieler mit seinem Avatar in einem *jump'n run* das Unterbewusstsein seiner Gegner und Mitspieler. Ziel ist es dabei zunächst, das Gehirn, beziehungsweise das teilweise ›verstörte‹ Unterbewußte diverser Charaktere des Spiels, zu betreten und dort verschütteten Erinnerungen nachzuspüren, verdrängten Traumata auszuweichen und gespaltene Perönlichkeiten zu heilen.

Das Bild des Unheimlichen, des Traumes oder des Phantastischen in SILENT HILL kommt uns also ›natürlich‹ vor, nicht zuletzt weil es ein ›narrativ‹ etablierter Topos des Computerspiels ist. Es scheint hier auch wieder die mit Gregory Bateson (2007) bereits angesprochene Paradoxie des Spielens als Probehandeln auf (vgl. Kap.3):

»Die Unterscheidung zwischen ›Spiel‹ und ›Nichtspiel‹ ist wie die Unterscheidung zwischen Phantasie und Nichtphantasie mit Sicherheit eine Funktion des Sekundärprozesses oder des ›Ich‹. Im Traum ist sich der Träumer gewöhnlich nicht bewußt, daß er träumt, und innerhalb des

Spiels muß er oft daran erinnert werden, daß dies ›ein Spiel ist‹. Ähnlich operiert der Träumer innerhalb des Traums oder der Phantasie nicht mit dem Begriff ›unwahr‹. Er operiert mit allen möglichen Behauptungen, ist dabei aber erstaunlich unfähig, zu Metabelauptungen zu gelangen. Er kann, solange er sich nicht kurz vor dem Erwachen befindet, keine Behauptung träumen, die sich auf seinen Traum bezieht (d.h. ihm keinen Rahmen gibt)« (ebd. 200).

Das Bild des Spiels, so könnte man hier fortführen, wäre also die Existenzsicherung eines solchen ›Traum-Spiels‹. Der Effekt, der die allgemeine Lesbarkeit und Verstehbarkeit der Bilder herstellt, ist ein Effekt, der den Spieler zur Bedingung für die Existenz des Bild-Textes macht und somit auch gewährleistet, dass der Spieler die Rückkoppelung des Textes in einen allgemeinverständlichen Diskurs ›übersieht‹. Das Spiel wird zur Natur in dem Sinne, als wir es für selbstverständlich annehmen. Es handelt sich um eine visuelle Darbietung, die gerade ihre Konventionalisierung und ihre ›Symbolhaftigkeit‹ verschleiert, indem sie sich als etwas zutiefst Subjektives ausgibt: als einen Traum, etwas Unheimliches, etwas Schmerzvolles und Beängstigendes.

In einer Beschäftigung mit einer gänzlich anderen Kategorie von Bildern beschreibt Herbert Schwaab (2004) unter Rückgriff auf die pragmatische Philosophie Stanley Cavells einen Modus der Wahrnehmung, der sich vielleicht auch auf das phantastische Erleben des Spiels SILENT HILL übertragen lässt:

»Im Grunde genommen geht es um eine besondere Form der Auflösung von Subjekt / Objekt, aber auch um eine im Modus der Fernsehnehmung ermöglichte Erscheinung von Entsubjektivierung: Fernsehen lässt sich deswegen mit Natur in Verbindung bringen, weil die dahinter stehenden Institutionen zu komplex und undurchsichtig sind, was bedeutet, dass die in ihnen beheimateten Erscheinungen keinen Ursprung zu haben scheinen. So bewegt man sich durch eine Welt scheinbar gleichförmiger Eindrücke, bis sich etwas besonderes auf unmittelbare Weise mitteilt und den Betrachter dieser Gleichförmigkeit entreißt« (ebd., 222). ◀167

Es sind eben Bilder des Phantastischen. Und das ›Genre‹ des Phantastischen tradiert eine spezifische Funktionalität innerhalb der Erzeugung alternativer Realitätskonzepte. Tradiert ›spielt‹ das Phantastische mit den Anrufung des Unterbewussten, des Konventionalisierten aber auch des Unsagbaren, der Kompensation – und vor allem der Konstruktion von divergenten Realitäten.

Das Phantastische als das Natürliche

Warum nun aber soll ausgerechnet die (literaturwissenschaftliche) Kategorie des Phantastischen erklären helfen, wie sich die Zeichen und Bilder über die Konventionen versöhnen? Vorrangig deshalb: Der Zuschauer / Leser ist in der klassischen Theorie des Phantastischen die Existenzbedingung nicht nur des Textes, sondern auch der Funktionalität des Textes.

Zunächst aber zur Definition: Strukturell lässt sich das genuin Phantastische als Textualisierung von Phänomenen jenseits von Erfahrungswirklichkeit(en) beschreiben. Verschiedene Theoretiker (so Tzvetan Todorov, Roger Callois oder Theodor W. Adorno – s. nebenstehenden Textkasten) haben die Phantastik im

Tzvetan Todorov (1972) definiert die Phantastik als Auflösung eines Realitätskonzeptes durch die Erweiterung der Erfahrungswirklichkeit. Dieses strukturelle Verständnis der Phantastik (welches durchaus in Abgrenzung zu Callois gelesen werden kann) beinhaltet auch deren Ende. Todorov sieht den Tod der Phantastik in der Psychoanalyse begründet (ebd. 149ff). Die Themen der Phantastik werden zu Themen der Psychoanalyse, die Durchdringung und Auflösung der Tabus löst die Grenzen zwischen den (Erfahrungs-) Welten auf. Roger Callois (1974) definiert Phantastik als Phänomen des Textkorpus: »Im Phantastischen aber offenbart sich das Übernatürliche wie ein Riss in dem universellen Zusammenhang. Das Wunder wird dort zu einer verbotenen Aggression, die bedrohlich wirkt, und die Sicherheit einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für allgültig und unverrückbar gehalten hat« (ebd. S.47). Dienlicher scheint hier schon eine Betrachtungsweise des Phantastischen als Phänomen des Erkenntnisprozesses, wie sie beispielsweise Adorno (1970) in der Ästhetischen Theorie leistet: »Phantastische Kunst, die Romantische wie Züge davon in Manierismus und Barock, stellen ein Nichtseiendes als Seiendes vor [...] Der Effekt ist die Präsentation eines Nichtempirischen als wäre es empirisch« (ebd., 36).

Wesentlichen als Bruch in der gewohnten Wahrnehmung beschrieben. Schon daran wird offensichtlich, dass die Wahrnehmung dessen, was phantastisch wirkt, Veränderungen unterworfen ist. Es liegt nahe, diese Veränderungen unter der Perspektive einer sich historisch verändernden Ausdifferenzierung des Wissens über die Erfahrungswirklichkeit zu betrachten. Die Labilität der Grenze zwischen Wahrnehmungs- und Darstellungsperspektive liegt sowohl in sich verändernden Perspektiven beim Autor wie auch beim Rezipienten begründet. Insofern kann das Phantastische als Analyseobjekt an den Wendepunkten eines tradierten Darstellungsmodus (eben beispielsweise am Übergang vom fotografisch-technischen Bild zum simulierten technischen Bild) an Bedeutung gewinnen. Aber auch punktuelle, subjektive Befindlichkeiten gewinnen in einer psychologisch motivierten Ausdeutung an Bedeutung. Die Kompensationsfunktion des Phantastischen, innerhalb derer Modernisierungsängste in andere Ausdrucksformen transformiert und verarbeitet werden, ist nicht zuletzt von Ernst Bloch◀168 exemplarisch herausgearbeitet worden. Im Spannungsfeld zwischen Literaturtheorie und Kritischer Theorie kann das Phantastische somit verkürzend als dualistisches Prinzip verstanden werden, das eine Erfahrungs-

wirklichkeit einer ›verstörten‹ Rezeption aussetzt, die dem Rezipienten mindestens die Fragwürdigkeit seiner Alltagswahrnehmung bewusst macht. Das Phantastische ist, so verstanden, nur in seiner dialektischen Beziehung zum geordneten Rahmen der Erfahrungsrealität zu lesen.

Den Kern dieser Darlegung bildet die Überzeugung, dass der Zuschauer und Leser selbst zur Bedingung für die Existenz des *kompensierenden* Textes wird. Gleichzeitig ist das Phantastische nur in seiner *dialektischen Beziehung* zum geordneten Raum der Erfahrungsrealität zu lesen. Die Frage wäre, inwieweit das Phantastische als Struktur und Funktion nicht auch herangezogen werden kann, um zu erklären, wie nicht nur Erfahrungswirklichkeiten kompensiert werden, sondern auch die Naturalisierung des Technischen, des Arbiträren, des Simulierten. Dazu ist ein weiterer Blick auf die Medialitätsebene des Phantastischen, die Ebene des Codes, des Zeichens, der Vereinbarung, notwendig.

In der klassischen Leseweise des Phantastischen, beispielsweise nach Todorov, präsentiert das Medium Wahrnehmungsebenen, die Brüche aufweisen, wobei in den Bruchlinien Verdrängtes wiederkehrt, sich die Normalität als verstellte Realität entpuppt, sich Sichtbares und Unsichtbares, Traum und Wirklichkeit vermengen. Die Zuordnung von Signifikant und Signifikat selbst erfährt hier eine Vermengung: Ein Spiegel ist ein Spiegel ist ein Spiegel.

Dabei wird besonders die Verweisfunktion auf Sprache offensichtlich. Sprache fungiert als besonderer Fall der Repräsentation ohne eigentlichen Rekurs oder Ähnlichkeitsfunktion zum Bezeichneten. Um mit Rolf Renner (1990) zu sprechen: Die Differenz der Textklassen Bild und Schrift drückt sich zwar in ihrem Repräsentationsmodus aus, aber unter dem Einfluss einer spezifischen (historischen) Erfahrung kommen sich beide näher. Diese Erfahrung ließe sich klassifizieren als die Infragestellung der subjektiven Wahrnehmungsfähigkeit.

»Am Beispiel von Velasquez' ›Las Meninas‹ haben Foucault und andere nicht nur die Beziehung von Bild, Spiegelbild und gemaltem Spiegelbild als ein Prinzip der Rekomposition des Wirklichen nach anderen Gesetzen dargestellt, sondern zugleich die besondere Form der Erzeugung von Bedeutung im Bild beschrieben. Sie liegt nicht in dem, ›was es unmittelbar zeigt, sondern worauf es verweist, als seine sprachliche Ergänzung und Deutung‹. Gerade das malerische Spiel von Abbilden und Bedeuten macht bewusst, dass jede eindeutige Zuordnung von signifiant und signifié, wie sie die Sprache als selbstverständlich suggeriert, eine oberflächliche Fiktion ist« (ders., 431).

Der historische Wahrnehmungswandel durch eine Veränderung der Sehweisen generiert einen Repräsentationsmodus, der als Herausforderung an das Wahrscheinliche gelesen werden kann. Und exakt in dieser Auflösung der strengen Trennung von Erfahrungswirklichkeit und konzeptualisierter phantastischer



Abb. 53: Spiegelvisionen in SILENT HILL 2

Gegenwirklichkeit liegt auch die Auflösung des Gegenübers im phantastischen Bild von SILENT HILL.

Der Witz einer solchen Argumentation ist es, dass das Phantastische dabei die ›narrative‹ Vorbedingung und Möglichkeit einer leichteren Koppelung von intersubjektiver Sprache an iterierbarem Gestalt-Bild darstellt, da die Möglichkeitsbedingung des Phantastischen genuin ein solches Signifikantenspiel voraussetzt und fördert. Und dies nicht zuletzt seit jenem (historischen) Punkt, an dem das Phantastische aufhörte ein rein textuelles Phänomen zu sein und zum Bild wird. Das Bild des Phantastischen muss sich schon grundsätzlich bestimmter Mechanismen bedienen, um wirksam zu sein, wenn das phantastische Bild ebenso als Funktion der ›Weltenkollisionen‹ wirken will. Es scheint einsichtig, dass ein Konzept des phantastischen Textes, welches auf den Kontrast zur Erfahrungswirklichkeit setzt, innerhalb des abbildenden, technischen und ›wirklichkeitsverhafteten‹ Bildes weiter funktional bleiben will. Ein Foto des Verdrängten, des Unterbewussten, des gesellschaftlich Ausgeschlossenen ist nur schwer denkbar. An dieser Stelle nun setzt die Arbeit des phantastischen Bildes ein. Das ästhetische Gesetz der ›nachahmenden‹ (also: ontologischen oder mimetischen) Repräsentation wird zum Ursprung des phantastischen

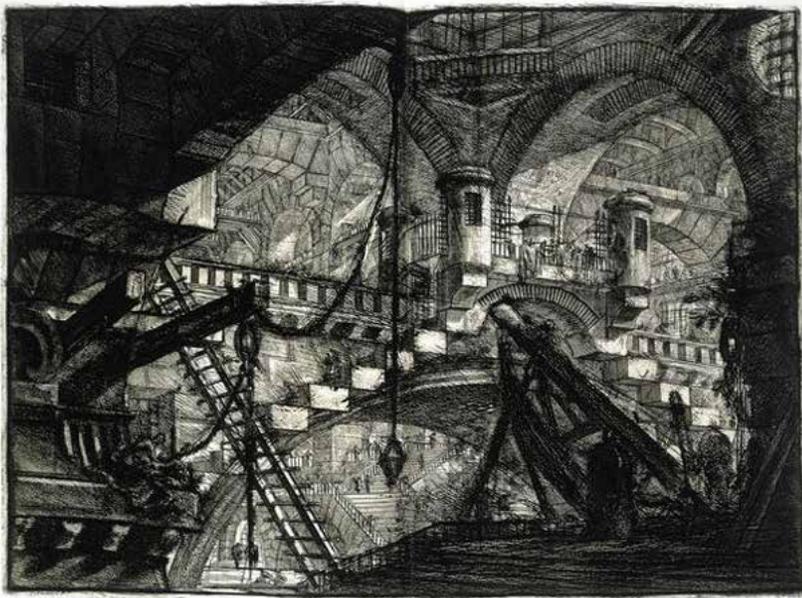


Abb. 54: Piranesis phantastische Kerkerwelten (um 1740) .

Piranesis Grafiken von imaginären Kerkern gehören zum Kern der romantischen phantastischen Bildwelten. Samuel Taylor Coleridge und Edgar Allen Poe, aber auch Sergej Eisenstein zeigen sich von den 14 bzw. 16 Drucken von ca. 1740 beeindruckt und beeinflusst. Piranesi gestaltet seine Platten in der Tradition des Imaginären (dabei in der Tradition von bspw. Tiepolo und Canaletto stehend), schuf aber mit seiner ambitionierten Architektur und theatralischen Perspektive einen ›Klassiker‹ der phantastischen Bilderzyklen.

Textes: Das Medium bewahrt nicht nur den Schrecken, sondern wird selbst dessen Ursprung. Im nachmodernen Zusammenbruch der mimetischen Repräsentation (sowohl auf der Seite des Rezipienten als auch auf Seite des Produzenten) verändern sich auch die Spezifika des Phantastischen.

»Es spricht einiges dafür, dass sowohl die Geschichten der Grenzaufhebung [...] als auch die Ablösung narrativer Strukturen in Texten durch Bildkomplexe, schließlich aber auch die Bezugnahme von Bildern auf Texte historische Erfahrungszustände des neuzeitlichen Subjekts spiegeln; den versuchten medialen Grenzaufhebungen korrespondierten Brüche in der Erfahrungswirklichkeit« (Renner 1990, 451).

Das Phantastische der Nachmoderne kann als Spiel mit der Intermedialität und der Negation der mimetischen Repräsentation verstanden werden: eben auch



Abb. 55: Neil Gaimans *Sandman*: Experimente mit dem Referentiellen des Bildzeichens

als (Re-)Konstruktion einer Wahrnehmungshaltung. Das Phantastische misst sich jetzt nicht mehr an der Spannung zur Erfahrungswirklichkeit, sondern es referiert auf die Fiktion des Realen, der Fiktion einer begrifflich zuordenbaren Welt. Die Zeichenordnung von Kultur und Zivilisation wird in Frage gestellt. Wenn die nachmoderne Welt als vom (baudrillardischen) »Aufstand der Zeichen« geprägt gelesen werden kann, so ist in der Repräsentation des Phantastischen dieser Aufstand vorweggenommen: Die diskursive Verschlingung von Zeichen und Bezeichnetem (beispielsweise bei Jose Luis Borges), zwischen Bild und Schrift (Oscar Wildes *Das Bildnis des Dorian Gray*), aber auch zwischen Bild und Abbild (beispielsweise in Piranesis *Carcerie*-Zyklus (Abb.54)) spiegelt dies wieder. Die Grenzüberschreitung der Gesetze des Mediums reagiert auf den Wahrnehmungswandel einer Erfahrungswirklichkeit im phantastischen Medium. Das ästhetische Gesetz der mimetischen Repräsentation wird zum Ursprung des phantastischen Textes, das Medium bewahrt nicht nur den Schrecken, sondern wird selbst dessen Ursprung. Das Phantastische misst sich, nachmodern, nicht mehr an der Spannung zur Erfahrungswirklichkeit, sondern es referiert auf die Fiktion des Realen, der Fiktion einer begrifflich geordneten Welt. Die Intermedialität zersetzt auch eine historische und historiographische Differenzierung der Texte und Medien, der unendliche Regress der kulturellen Verhandlungen beginnt, eben das postmoderne Textspiel; die Aufhebung der Signifikat-Signifikant-Trennung erweitert sich auf alle Referenten. Als ein weiteres und in meinen Augen sehr überzeugendes Beispiel kann auch auf Neil Gaimans monumentales Comic-Großprojekt *Sandman* **◀169** verwiesen werden (vgl. Abb. 55).

Hier wird die phantastische Geschichte des Traumes über weit verzweigte, narrative Mäander erzählt. Dabei wechseln von Episode zu Episode die Zeichner und Illustratoren des Projekts, ohne dass die immer wieder neuen Gesichter und Erscheinungen von vertrauten Charakteren und Handlungsschauplätzen

als verstörend oder defizitär wahrgenommen werden würden. Hier hat das Visuelle des Phantastischen das Spiel der Signifikanten so weit getrieben, dass das Bild des Phantastischen wieder zum Ursprung des Phantastischen selbst werden kann. Es zeigt sich am Beispiel des ›Sichtbaren‹ des Fürsten Morpheus eine Ähnlichkeit zur ›Sichtbarkeit‹ der Spielerfahrung von SILENT HILL. Auch hier ist das Visuelle der Simulation, der Signifikant der Erzählung, nur eine deutungsoffene, vorgeblich subjektive, in Wirklichkeit aber in den sprachlichen Diskurs seiner Lesbarkeit rückgekoppelte Möglichkeitsbedingung des Effekts des Repräsentierten.

Schluss

Diese mehrfach überlagerte Naturalisierungstendenz hat sich durch die in diesem Kapitel vorgetragene, symboltheoretische und apparative Ebene konzeptuell ergänzend darstellen lassen. Ich habe in diesem Kapitel abschließend anzudeuten versucht, wie sich sowohl die Technik als auch die Geschichte des Spiels bestimmter Strategien bedient, um zu Natur zu werden, sich also zu naturalisieren. Am Ende dieses Kapitels steht zusammenfassend nochmals die Postulation der vier für diese Argumentation entscheidenden Thesen: *Wir naturalisieren Arbitrarität, wenn wir spielen. Wir naturalisieren Wissen, wenn wir spielen. Wir naturalisieren Medienapparate, wenn wir spielen. Und: Wir naturalisiere Ideologie, wenn wir spielen.*

Die Technik verbirgt sich hinter Effekten des Visuellen, hinter Effekten der vorgeblichen Subjektivierung von Erfahrung und Handlung. Am Beispiel kann gezeigt werden, wie das Narrativ sich hier des Phantastischen bedient und an der Auflösung einer eindeutigen und distinkten Erfahrungswirklichkeit arbeitet. SILENT HILL zu spielen ist ›echtes‹ Erleben von Affekten, Fernsehen ist ein ›Fenster zur Welt‹, ins Kino gehen wie tagträumen. Der Gebrauch von Medien scheint insofern ein ›gefährliches‹ Spiel zu sein, als jedes Mediengebrauchen immer auch ein Stück die Aufgabe von Eindeutigkeit bedeutet.

Nocheinmal taucht nun aber auch die Ideologiefrage selbst auf, wie sie sich schon am Ende des letzten Kapitels angedeutet hat. Meint die Naturalisierung von Apparat, Zeichen, Erzählung und Wissen, dass wir dem ›hegemonialen Gerät Computer‹ chancenlos ausgeliefert sind, dass das Spielen von SILENT HILL, SIMCITY oder HALF-LIFE uns unhintergebar an die Technik und die Machtverhältnisse unserer Gesellschaft kettet? Inwieweit sind die immersiven Effekte auch Effekte der Naturalisierung von erwerbsökonomischen und tayloristischen Arbeitsgeräten? Wir pflegen ›emotionalen‹ und ›affektiven‹ Um-

gang mit den Werkzeugen, die wir am nächsten Morgen wieder zu ›bedienen‹ haben. Vielleicht wünschen wir uns (im Gegensatz zum Kino und zum Fernsehen) beim Computer also sehr viel mehr, dass im Spiel die Entfremdung vom Arbeitsgerät als spezifisch Technischem aufgehoben wird, dass das Spiel zur Natur, zur ›zweiten Natur‹ wird. Die Frage, die uns ins abschließende Kapitel leiten soll nun aber sein, ob gegenüber dem ›übermächtigen‹ Naturalisierungsapparat des Computerspiels auch eine Handlungsform des Dissidenten, des Widerständigen, möglich ist. Wie homogen ist der ideologische Apparat Spiel?

Ein Spiel wie *SILENT HILL* naturalisiert den Verlust einer einheitlichen Erfahrungswirklichkeit eben nicht nur dadurch, dass es uns Wünsche erfüllt, die wir in diese Technik hineinlegen. *SILENT HILL* naturalisiert Technik, Erfahrungsverlust und Ökonomie – und suftet dennoch Vergnügen. Dieses Vergnügen grenzt sich zu dem des Kinos ab, weil die Naturalisierung weiter reicht, weil das Spiel für den Spieler zur Natur wird. Es wird dadurch zur Natur als es in einem speziellen Sinn ›Erfahrungsangebote‹ bereit hält wenn wir uns immersiv in das Spiel hineinbegeben. Ist der Spaß, die Lust am Spiel, schon widerständig? Oder bedarf es eines ›aktiven‹ Handelnes ›gegen‹ die Symbole, Maschinen und Wissenskonstellationen des Spiels?

Randolph Carter, der lovecraft'sche Protagonist, findet seine phantastische Welt in seinen Träumen wieder. Er rekreiert sich seine Welt, wird eins mit ihr und erhebt sich über sie, träumt sich selbst zum Gott. In seine Erfahrungsrealität kehrt er lediglich zurück, um Erbschaftsangelegenheiten zu regeln.

TRANSPARENZ, NATURALISIERUNG UND DIE OPTION DER DISSIDENZ

Das Nachdenken darüber, wie etwas Gemachtes zur Natur wird, steht im Zentrum dieses Buches. Auf eine bestimmte Weise ist damit auch eine der zentralen Fragen der Moderne und der Industrialisierung aufgerufen: Wie wird die Produktion und Manufakturierung unserer Umwelt zu einem Prozess der unhintergehbaren Selbstverständlichkeit? Es geht damit aber – anders gewendet – auch um eine zentrale Frage der Medienwissenschaft: Die Frage danach, wie ein krisenhaftes Medium, wie beispielsweise die Sprache (reduktiv, arbiträr, nur intersubjektiv geltend), im alltäglichen Gebrauch doch funktional, selbstverständlich und intuitiv-benutzbar erfahren wird. All diese zentralen Fragen und Diskussionen bilden für die vorliegende Argumentation aber nur den Leitrahmen, nicht jedoch das eigentliche und zentrale Argument. Dieses Buch widmet sich im eigentlichen Kern der Frage, wie sich das Computer-, Video- oder Konsolenspiel seiner offensiven Gemachtheit auf der Ebene der Technik, bzw. des Technikgebrauchs, aber vor allem auch auf den Ebenen des Symbolischen entzieht.

Die Antwort scheint eine denkbar einfache zu sein: Technische Massenmedien tendieren ›tarditionell‹ dazu, ihre Apparathaftigkeit und Technizität in Teilen oder zur Gänze zu verunsichtbaren, um als gesellschaftliche Aktanten zu werden. Das Symbolische ist ohne seine Verschleierung nicht funktional denkbar. Die wiederkehrenden Sprachkrisen und Ikonoklasmen tragen zur Stabilität solcher Systeme funktional bei. Mit einer solchen Generalisierung würden jedoch gewichtige Fragen an das Computerspiel übergangen werden – nämlich beispielsweise die Frage nach dem Stellenwert des Computerspiels für die digitalen Devices und Medien unserer Kultur, oder aber den speziellen Charakter der ›Bildsprachen‹ des Bildschirmspiels. Ebenso würde der treibende Charakter des Spiels für die Entwicklung von Technologien, Netzwerken oder symbolischen Handlungsformen unberücksichtigt bleiben. Und nicht zuletzt würden

»Hinter dem Widerstand der Technik steht als letzte Instanz – die Natur. Alle Technik hat es mit den Grenzen der Natur und ihren Gesetzen zu tun; die Zeichenoperationen negieren dies – ein Computerspiel kann die Schwerkraft spielend außer Kraft setzen. Mit ihrem Zeichenkörper aber bleiben auch die Zeichen an die Naturgesetze gebunden. Mit Medientechniken zu spielen ist – indirekt – immer ein Spielen auch mit der Natur«

HARTMUT WINKLER (2008, 119)

ganze Problemkomplex des Natürlichen der Medien, der dem Spiel auf besondere Weise zu Eigen zu sein scheint, unberücksichtigt bleiben.

Zusammenführung

Bevor sich dieses abschließende Kapitel der ›Natur des Natürlichen‹ im Computerspiel zuwendet, soll aber nochmals der bisherige Argumentationsverlauf unter dem Fokus der Naturalisierungstendenzen zusammengefasst werden.

Der erste Zugriff dieser Darlegung war es, Tendenzen der Naturalisierung grob zu skizzieren, wie sie entlang gängiger Konzeptualisierungen des Computerspiels dargestellt werden können. Dazu war es nötig den weitgestreuten Charakter des Computerspiels darzustellen, also darauf zu insistieren, das Computerspiel als einen Korpus von Objekten zu charakterisieren, der nicht auf Technologien, distinkte Texte oder visuelle Erzählungen beschränkt ist. Computerspiele wurden als ein weit gespanntes Feld von Praktiken, Erfahrungen und Medienhandlungen beschrieben, als *sublime Objekte*. Als maßgebliche Wirkungsform wurden folgend die *Evokationen* von Wissen, Handlungsformen und Bedeutungsmustern charakterisiert und das Computerspiel somit als Teil einer Medienkultur beschrieben, die gleichermaßen durch subjektive Erfahrungen, intersubjektives Wissen und durch kulturelle wie technologische Dynamiken generiert und angetrieben verstanden werden muss. Ausgehend von der anthropologischen Spieltheorie Johan Huizingas konnten erste Tendenzen der Naturalisierung innerhalb des Spiels angedeutet werden: Die *Limitation und Verunsichtbarung von Regeln*, die *Bereitstellung von vorgeblichen Regelverstößen* und die *hinausgeschobene Finalität des Spiels* wurden als bereits im Wesen des Spiels innewohnende Naturalisierungen vorgestellt. Angedeutet wurde ebenso, dass diese inhärenten Faktoren durch einen externen Faktor, nämlich den der *Option der ›subkulturellen‹ Aneignung*, begleitet werden. Die These, dass die Naturalisierung des Spiels also nicht nur auf der Ebene des Symbolischen wie Medialen zu verorten, sondern einerseits bereits im Spiel selbst vorangelegt ist und andererseits innerhalb einer Aneignungs-Kultur auch extern im sozialen Handeln betrieben wird, bildet den Leitrahmen für die folgende Argumentation.

Das zweite Kapitel hat die Frage nach der Naturalisierung aus einer Perspektive der Medienwissenschaft in Augenschein genommen, indem nach der Funktion des Raumes im Spiel gefragt wurde. Ausgehend von der tragfähigen Argumentation der Apparatusdebatte wurde hier die Frage aufgeworfen wie die Konstitution eines medial evozierten Raumkonzepts an der Verunsichtba-

rung und Transparentwerdung eines Mediums oder Medienformats arbeitet. Mit dem Schlagwort des *Raumfetischismus* wurde hier zunächst darauf verwiesen, in welcher exzessiver Weise sich das Computerspiel unterschiedlichster Topografien und Kartografien bedient, um mediale Räume zu erzeugen. Das Handeln an solchen Konzepten des Raumes ist eine der basalen Funktionen des Interagierens mit Computerspielen. Umso wichtiger war es, anhand dieser exemplarischen Handlungsform aufzuzeigen, inwieweit gerade durch die Fetischisierung eines durchgängig im Computerspiel vorhandenen Phänomens die Naturalisierung einer solchen ›künstlichen‹ Setzung betrieben wird. Mit der – am Marx'schen Fetischbegriff ausgerichteten – Stiftung einer vorgeblichen Unhintergebarkeit konnte eine erste Zugriffsform auf die Wirkungs- und Funktionsweise ›spielerischer Narrative‹ aufgezeigt werden. Deren Effektivität wurde durch den Vorschlag eines gestaffelten Konzepts von ineinander ›gefalteten‹ Raumkonzeptionen Rechnung getragen. Innerhalb dieses Konzepts werden *innerspielische, soziale und diskursive Topografien* ausgewiesen und zur parallelen Analyse empfohlen. Kerngedanke hierbei ist es, zu zeigen, wie sich eine als natürlich und unmittelbar anmutende Konzeption einer ineinandergreifenden (internen wie externen) Topografie des Spiels ergibt, die in hohem Maße nicht nur auf den Spezifika des Spiels selbst ruht, sondern auch verstärkt von der Medialität und Apparathaftigkeit des Computerspiels getragen wird. Im Wechselspiel von Interfacekonzepten, kognitiven Aneignungsformen und diskursiven Rückbindungen an intersubjektives Wissen entstehen im Computerspiel eine Vielzahl von Räumen, Plätzen und Orten, die in ihrer ›Gemachtheit‹ transparent verbleiben. Gleichzeitig evozieren diese als natürlich angenommenen Konzepte einen Handlungsraum, in dem sich homogen erlebte Erzählungen, Handlungen und Wissensaneignungen funktional entfalten können. Mit einem kurzen Exkurs in die Politisierung und ideologische Durchdringung von Spielen kann in einem zunächst historisch orientierten Exkurs der Argumentationsweg eröffnet werden, über die Herstellung von Erfahrungspositionen der *Unmittelbarkeit* nachzudenken.

Das dritte Kapitel, das die historische Genese der Strategie- und Kriegsspiele behandelt, kann am Begriff der (ebenfalls bereits historisch eingeführten) *Versinnlichung* eine solche Unmittelbarkeitserzeugung nachweisen. Etwas präziser und methodischer gefasst geht es hierbei darum, dass ein Spiel immer aus einer Position der Artikulation von Wissen entsteht (mal in Gestalt eines Autors, mal in abstrakterer Form der instanzlosen Enunziation). Häufig können in Spielen (wie natürlich in fast jedem Text innerhalb der Kultur) intendierte Wissensformen aufgefunden werden, die die artikulierende Instanz zur Rezeption und Aneignung anbietet. Dabei tendiert diese Instanz zur Be-

hauptung einer eindeutigen und geschlossenen Codierbarkeit dieses Wissens im Sinne eines ›didaktischen‹ Prozesses: Der Spielehersteller ›glaubt‹ an ein über das Spiel vermittelbares und vermitteltes Wissen. Demgegenüber steht die Position der Rezeption und Aneignung, die die dem Spieltext inhärenten Bedeutungsstrukturen meistens ›offener‹ interpretiert als angenommen. Mit dem Begriff der *diskursiven Koppelung von Spezialdiskurs und Interdiskurs* kann ein erstes Konzept zur Beschreibung der Versinnlichung etabliert werden. Maßgeblicher Punkt hierbei ist die Erkenntnis, dass im Spiel gesellschaftliches Spezialwissen verhandelt wird, das zumeist ›unter‹ der Oberfläche des offensichtlich Gesagten verborgen liegt, und das – gerade wegen seiner Herkunft aus einem gemeinsamen Wissensvorrat, dem *common sense* (oder dem *Elementardiskurs*) – in der Aneignung wie auch in der Artikulation als natürliches Wissen funktionalisierbar ist. Bestimmte ideologische Wissensbestände gleiten ›unterhalb dominanter Signifikationen hindurch‹ und tragen ihren Teil zur Versinnlichung und Naturalisierung des Artikulierten bei. Anhand von *SIMCITY* kann gezeigt werden, wie in einem aktuellen Computerspiel gesellschaftlich dominante Wissensformationen, die in Einklang mit ausgehandeltem kulturellem Regelungswissen stehen, ›unsichtbar‹ in eine spielerische Umgebung ›eindringen‹ und dabei weniger als Subjekteffekt zum tragen kommen als vielmehr an der Stabilisierung und Dynamisierung eines gesellschaftlichen *common sense* mitwirken. Diskurse über die Rationalität von Entscheidungen, die Adaption an ein ökonomisches Modell ›kybernetisch-regelhafter‹ Steuerbarkeit urbaner und sozialer Systeme oder eine Wissensordnung von *monitoring* und *balancing* sind solche Formationen inkorporierten Wissens. Ebenso kann aber auch nachvollzogen werden, dass von Herstellungsseite intendiertes Wissen sich nicht auf eine ›effektive‹ Weise in ein Spiel einschreibt, sondern dass gerade wegen der interdiskursiven Koppelung intendiertes Wissen der Aushandlung ›anheimfällt‹ und durch das gesellschaftliche Regelungswissen ebenso überformt wird.

Neben dem intendierten ausgehandelten Wissen entfalten aber gerade auch nicht-intendierte Wissensformationen eine dominante Wirkung im Spiel und Spielgebrauch. Am Beispiel des Rhythmus, der Arbeitswissenschaft und der Distinktion konnte im vierten Kapitel gezeigt werden, dass Spieler in hohem Maße Wirkungsweisen und Wissensformationen ›inkorporieren‹, die ihre Geltungsmächtigkeit in hohem Maße jenseits von bewusst wahrgenommenen und interpretierten Aussagekomplexen entfalten. Der Takt der Arbeit schreibt sich in Form einer ›Applikationsvorgabe‹ als modernes Ordnungsmotiv nicht nur in die Spielhandlung, sondern auch in das technische ›Spiel-Zeug‹ selbst ein. Als Konsequenz kann hier bereits in der Funktion der *Akkommodation* des Sub-

jekts an ein dominant technisch-symbolisches sublimes Objekt gezeigt werden, inwieweit (Computer-)Spielen auch eine Praxis der *subjektiven Selbstdisziplinierung* darstellt. Diese Akkomodation an vorentworfenen Wissens- und Handlungskomponenten (die auf ähnliche Weise auch über das Moment des assimilativen *self-monitoring* im Bezug auf Strategiespiele aufzeigbar ist) steht dabei in Einklang mit den innerhalb der Diskurstheorie bzw. der Normalismusforschung beschriebenen Modellation des Selbst als einer ›adjustablen‹ Größe, die sich an unsichtbaren, naturalisierten und subjektiv verinnerlichten Handlungsmustern ausrichtet. Naturalisierung – so könnte als Quintessenz aus den beiden historischen Studien gefolgert werden – ist also nicht nur ein Effekt der Unsichtbarwerdung von Maschinen und Apparaten, sondern auch und vor allem ein Effekt des *Selbstmanagements*. Hier ist es vor allem der Übergang von einem ›wilden‹ und ›urförmigen‹ *paida* zu einem ›disziplinierten‹ und ›geregelten‹ *ludus* (vgl. Callois 1960 bzw. Kap. 4) innerhalb des Spiels selbst, das solchen Formen der subjektiven Anpassung Vorschub leistet.

Ein Beispiel für diese Überführung von *paida* in *ludus* wäre eben im Spielen am Computer als Problemlösungsverfahren gegeben. Ähnlich argumentiert auch James Gee (2000) wenn er eine der wesentlichsten Effekte von Computerspielen dahingehend dekliniert, dass aus Spieler immer ›aktiven Problemlöser‹ werden. ◀170

In der Weise, wie uns das Computerspiel an den Rechner selbst auf eine spielerische Art heranführt, etablieren wir auch Problemlösungsverfahren für nicht-spielerische Rechnerprobleme: Eine unbekannte Software oder eine unbekannte Applikation wird von vielen geübten Computerbenutzern durch ›Herumspielen‹ im Rahmen einer generellen Handhabungsfähigkeit mit einer konventionalisierten ›usability‹ von Software ›eingeeübt‹.

Als Konsequenz jedoch ist zu konstatieren, dass sich über die Ebene der subjektiven Übernahme von sowohl unterschwelligem und ›unsichtbaren‹ Regelwissen als auch von ideologischer Bestände eines common sense vor allem eine Form der *Unmittelbarkeit des Erlebens* einstellt, die, gestützt durch die Effekte von Immersion und Evokation, die Funktionalität des Spiels / Spielens garantiert.

Am Beispiel der ›paratextuellen‹ Auseinandersetzung mit der *state-of-the-art* Spielreihe HALF-LIFE konnte dieses Postulat nochmals differenziert werden. Hier wird erkennbar, dass die behauptete Durchdringung von Spiel und Spielkultur diskursanalytisch rekonstruiert werden kann. Am Topos der ›Gewalt- und Wirkungsdebatte‹ um Computerspiele kann gezeigt werden, dass sich innerhalb wie außerhalb des Spiels quergängige Wissensmuster und Aussagesysteme verfestigen, die jenseits einer subjektiven Erlebensform die intersubjektiven

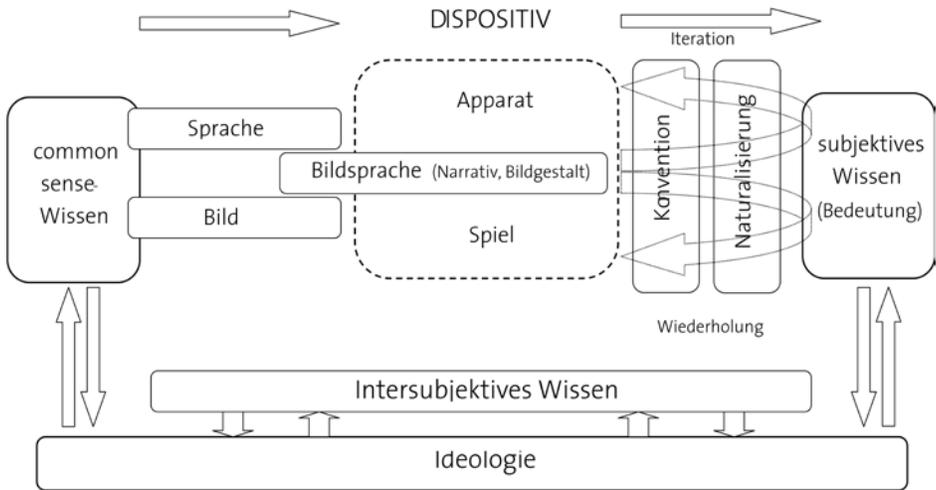


Abb. 56: Die »Konventionalisierung-Naturalisierungs-Maschine«

Bedeutungsmuster darstellen. Diese Bedeutungsmuster »materialisieren« sich um das Spiel, seine Technik, seine Aussage und gesellschaftlicher Verhandlungen um den Stellenwert von Spiel und Technik. Hierbei wurde noch einmal deutlich, dass der common sense (oder *Elementardiskurs*) eines der wichtigsten Systeme der Wissensorganisation einer Mediengesellschaft darstellt. Der common sense, verstanden als Organisationsprinzip, welches dem Wissen Härte gegen deviantes (also »abweichendes«) Verhalten zuschreibt, ist der eigentliche »Ort«, an dem sich die Natürlichkeit des Wissens über und in Computerspielen organisiert und strukturiert. Bei diesem Wissen handelt es sich eben nicht nur um ein »Marginalienwissen« über bestimmte Artikulationen oder randständige Aussagen, sondern um die Auseinandersetzung mit elementaren politischen und ideologischen Beständen einer Gesellschaft. Durch die Polarisierung der Ideologeme von »Freiheitsbehauptung und / vs. Ideologie« konnte eine binäres System des Wissens aufgerufen und freigelegt werden, das sich als ein strukturierendes und wirkmächtiges Wissens- und Handlungssystem einer Gesellschaft darstellt – eine Polarität die hier in Folge nochmals aufgenommen werden soll.

Das sechste Kapitel widmet sich der zentralen Frage der symbolischen Ebene des Spiels. Ausgangspunkt ist hier die Frage, wie Technik und Handeln im Bezug zum symbolischen System des Zeichenhaften und des (mimetisch) Reprä-

sentierenden stehen – wie sich also der Funktionalismus der Naturalisierung auch auf der Ebene des ›Textuellen‹ und des ›Visuell-Symbolischen‹ konzeptualisieren lässt. Als Vorschlag wird ein Struktur-Modell der ›Konventionalisierungs-Naturalisierung‹ auf symbolisch-visueller Ebene etabliert (vgl. Abb. 56). Der Kern dieses Konzeptes ist die Frage nach dem, was als ›das‹ Symbolische des Spiels zu gelten hat. Hier steht in gängigen Konzepten und Aneignungsformen zumeist eine Trennung von Form und Inhalt im Wege, die eine vereinheitlichende Umfassung des Symbolischen unterminiert.

Zum einen scheint es in einem generalisierten Zugriff auf aktuelle markt-gängige Spiele zweierlei Ebenen der symbolischen Codierung zu geben. Die erste Ebene suggeriert eine ›Lesbarkeit‹, die durch eine Artikulation von Wissen und Aussagen seitens der Enunziation hergestellt wird und die durch eine aneignende Decodierung von visuell manifesten Aussageformen dem rezipierenden Subjekt zugänglich ist. Demgegenüber scheint eine zweite Artikulation zu existieren, die eine ›Sehbarkeit‹ des Spiels suggeriert. Diese Ebene lässt den Eindruck entstehen, dass im Spiel technisch generierte, ›arbiträre‹, ›nicht referenzielle‹ oder ›simulatorische‹ Bildfolgen anwesend ist, die jenseits des ›Gesagten‹ des Spiels dessen visuelle ›Seinsform‹ darstellt, also als eine Art Rahmen und Referenzgeste den Wirkungsbereich der ersten Ebene sicherstellt. Kurz: Das natürliche Sprechen, Erzählen und Artikulieren des Spiels (als Remedialisierung bekannter narrativer, dramatischer oder fiktiver Text- und Medienformen) würde in Kombination mit den neuen simulierten, virtuellen und künstlichen Bildwelten (exemplarisch am Modell des Phantastischen aufgezeigt) erst das ergeben, was wir als Computerspiel bezeichnen. Dieses Computerspiel wird dann als eine natürlich wirkende Formation der Kombination der differenten Ebenen veranschlagt, als ein ambivalentes System ›künstlicher Natürlichkeit‹, die sich funktional in ein Ensemble technischer Massenmedien und ihrer Formate eingliedert.

Demgegenüber steht die Idee des vorgeschlagenen Strukturmodells, diese Trennung aufzugeben. Der hier vertretende Ansatz zielt im wesentlichen darauf, im Computerspiel eine *Bildsprache* als Hybridisierung der beiden Ebenen von ›Text‹ und ›Bild‹ zu konstatieren, die sich einerseits dominant aus dem Korpus eines kommonsensualisierten Wissens speist, dabei aber weitestgehend durch ihre Naturalisierung unsichtbar verbleibt und somit weder in der konkreten Handlung des Spielens noch in der theoretischen Konzeptualisierung des Spiels ›auffällig wird‹.

Schlüsselpunkt dieser funktionalen Hybridisierung ist der von beiden Ebenen behauptete Realismuseffekt. Das ›Bild‹ des Computerspiels aktueller Ausprägung verweist auf eine Funktion des (mediengeschichtlich vorentworfenen)

mimetischen Realismus; die ›Sprache‹ des Computerspiels bedient sich der ihr traditionell innewohnenden natürlichen Funktionalität. Für eine Auseinandersetzung mit dem Symbolischen des Spiels soll daher als Vorschlag gelten, von einer synthetischen Sprachlichkeit der Bilder, beziehungsweise einer hybridisierten Bildsprache, auszugehen, die ihre Effektivität und Funktionalität einer intersubjektiven Geltung und einer mehrfach verschleierte und aufgehobenen Arbitrarität verdankt.

Diese Bildsprache ist sowohl kontinuierlich als auch linear und hat keinen ›Kontrast‹ und keine Differenz, da sie ikonisch zu sein scheint. Die Unauffälligkeit dieser Bildsprache generiert sich aus deren vorgeblich hohen Stereotypisierung und Konventionalisierung, die die Bildsprache ›arm‹ erscheinen lassen. Speziell die beobachtbare Tendenz der Konventionalisierung ist dabei der Schlüsselmoment, der die Konzepte des Strukturmodells an die Apparatusdebatte anschlussfähig macht. Betrachten wir das System Spiel als ein Dispositiv aus Techniken, Rezeptionsweisen und vor allem aus symbolischen Beständen der Bedeutungsproduktion, so ist einerseits das sublimale Objekt des Spiels konkreter (und medientheoretisch avanciert) benannt und andererseits eine Theorietradition des Nachdenkens über die Verunsichtbarung von Gemachtheit und Apparathaftigkeit aufgerufen, die hier die Argumentation entscheidend voranzutreiben hilft.

Die *Apparatusdebatte* postuliert ein Technikverständnis, das (Medien-)Technologie als nicht-neutra, sondern als ideologisch ›imprägniert‹ begreift. Die Effektivität dieser Imprägnierung garantiert sich aus der Unsichtbarkeit des Apparats sowie seiner ideologischen Eingebundenheit in der Rezeption. In der Weiterschreibung der Apparatusdebatte (exemplarisch durch Winkler 1992a) kann die Frage, wie Technik Inhalte determiniert, nicht ohne Bezugnahme auf die Ebene des Codes und des Symbolischen beantwortet werden. Dieses Symbolische (im Falle des Computerspiels als Bildsprache identifiziert) ist genuiner und essentieller Bestandteil einerseits des *Dispositivs*, andererseits aber auch des common sense. Insofern greifen die Naturalisierungstendenz und ideologische Überformung des Computerspiel-Dispositivs also nicht nur auf die Verunsichtbarung des Gemachten der Bildsprache zu, sondern auch manifestieren sich ebenso in der Verunsichtbarung der Herkunft der Bildsprache aus dem common sense. Die Verunsichtbarung des Gemachten ergibt sich – wie gezeigt – aus der Naturalisierung der bildsprachlichen Gestalt, die sich durch eine hochgradige Konventionalisierung und Stereotypisierung ergibt. Die Entstehung der bildsprachlichen Gestalt aus einem Pool gemeinschaftlich geteilter Wissensvorräte – dem common sense – naturalisiert sich durch die Ausblendung und Verunsichtbarung gerade der Konventionalisierung des bildsprachlichen

Symbolischen innerhalb des Dispositivs. Die Wiederholung naturalisiert die Gestalt, ebenso wie die Wiederholung die Bildgestalt an die intersubjektive und ideologische Sprache bindet. Es ist die Wahrnehmung selbst, die Subjektivität und symbolische Ordnung versöhnt.

Gerade also weil das Stereotyp des Bildsprachlichen im Computerspiel so ›flach‹ und ›ausdrucksarm‹ wirkt, wird es nicht als Produkt einer Konventionalisierung des Symbolischen erkannt, ebensowenig wie es als Teil eines Dispositives oder als Teil eines common sense erkannt wird. Diese Verunsichtbarung des Sprachlichen sowie dessen Herkunft aus einem intersubjektiven, ›latenten Narrativ‹ der Kultur (also dem *Kommonsensuellen*, vgl. Kap. 5) sind der Kern der vorgeschlagenen ›Maschine‹ der Verunsichtbarung des Computerspiels. Daran schließt sich dann das bereits etablierte Strukturmodell der diskursiven Koppelung, also der Rückkoppelung von subjektiv angeeignetem Wissen und die Rückbindung dieses Wissens in Elementardiskurse und Ideologeme und die daraus resultierende Produktion eines kommonsensualen Wissens an.

Als Quintessenz kann sicherlich auch konstatiert werden, dass Computerspiele nicht nur genuiner Teil des digitalen Mediums (Netz, Computer etc.) sind, sondern auch wesentlich an der *Strukturbildung* selbst arbeiten:

»Medien sind Maschinen der Strukturbildung und Verdichtung – dies ist der Kern des Medialen [...]. Der Zusammenhang zwischen Wiederholung, Schemabildung, Differenzierung und Zeichenabstraktion macht deutlich, dass Medien nicht Einzeläußerungen nur verteilen, sondern eine übergreifende *Strukturbildung* leisten. Muster ist das System der Sprache, das im Sprechen (in der Gesamtheit der tatsächlich gemachten Äußerungen) entsteht. Parallel wären die Codes der anderen Medien, die mediale *Technik* und die Herausbildung der materiellen Medien-Netze als ein Effekt der Strukturbildung zu begreifen. Der Mechanismus der Strukturbildung beschreibt den Umschlag zwischen Einzeläußerung und Code, Zeichengebrauch und Zeichen-System« (Winkler 2008, 312).

Ebenso wird aber deutlich, dass das Zeichen-System kein rein symbolisches und unschuldiges Codesystem darstellt, sondern wesentlich in den Zusammenhang ideologischer Aushandlungen eingebunden ist. Das Zeichen-System ist Ideologie (vgl. bspw. Eagleton 1997) und Diskurs (vgl. bspw. Link 1998). Insofern wäre die Aufmerksamkeit darauf zu lenken, welchen Niederschlag die Ideologien (zeichenhaft) im Spiel, dem Dispositiv Computerspiel und dem das Spiel umgebenden Kontext findet.

Materielle Persistenz

Die Idee der Strukturbildung und eine Betonung des Zeichenhaften verweisen aber noch einmal auf ein Kernproblem medienwissenschaftlich betriebener Game Studies, nämlich auf die Frage, in welcher Weise ›das Spiel‹ konzeptualisiert werden kann, wenn der ›offene‹ Begriff des Dispositivs ›konkretisiert‹ werden soll. Mit der Konzeption des Dispositivs in seiner diskurstheoretischen Wendung ist eine Gleichzeitigkeit von symbolisch-sprachlichen Diskurskonstellationen vorgegeben, die um eine materielle und technische Ausprägung ergänzt ist. Erstere scheint sich über die symboltheoretischen Annahmen gut beschreiben zu lassen. Wie ließe sich aber der Teil der ›ideologisch imprägnierten Technik‹ des Dispositivs näher beleuchten? Vordergründig liegt ein Zugriff nahe, der das Computerspiel auf der Basis seiner dominanten Technizität aus einem Blickwinkel von Mediengenealogie, -archäologie und -technikgeschichte adressiert und somit das ›sublime Objekt‹ Spiel als eng verschaltet mit seinen ›Gestellen‹ begreift und über diese Brücke versucht, den Strukturbildungsprozessen, den Bedeutungsproduktionen und dem Diskursiven nachzuspüren.

Zwei Einwände sprechen aber gerade im Bezug auf das Computerspiel gegen einen solchen Weg. Der eine ist pragmatisch, der andere theoretisch begründet. Der theoretische Einwand ist der, dass sich aus einer ›technikzentrierten‹ Perspektivierung von Medien eine Suspendierung des Subjekts ergibt und somit eine wirkmächtige Größe in der Artikulation von Diskursen und Zeichen aus dem Rennen genommen wird. Die Dominanten und Dynamiken eines Mediums vorrangig oder ausschließlich aus einer Prägekraft und stabilen Kontinuität des Technischen zu erklären, mag im Bezug auf den Gegenstand Spiel punktuell produktiv erscheinen (wie beispielsweise in den Arbeiten Pias´ oder der hier vorgelegten Lesweise der Rhythmus-Arbeits-Akkomodation), verstellt aber wesentliche Zugriffe auf die zeichenhaften, diskursiven, subjektiven und intersubjektiven Artikulationen, die sich um, über, mit und durch das Spiel bilden. Markus Stauff subsumiert in seiner ausführlichen Auseinandersetzung (ders. 2005, 181-202) mit der theoretischen Basis diesen Problems:

»Der Verweis auf die technische, materielle ›Härte‹ eignet sich somit kaum als Differenzierungskriterium (etwa gegenüber Diskursen). So richtig der Hinweis ist, dass eine apparative Anordnung auf Praktiken, Codes oder Diskurse strukturierend einwirkt, so wenig macht die Anordnung selbst die Strukturierungseffekte aus; ebenso wenig lässt sich das Ausmaß oder die Dauerhaftigkeit ihrer Wirksamkeit daraus ableiten. Wenn die materielle Basis eine Determinationskraft hat, dann nur ›in letzter Instanz‹, von der wir aber seit Althusser (1968, 81) wissen,

dass ihre Stunde nie schlägt – zumindest solange nicht, wie man nicht sämtliche künftigen Ankopplungen von Techniken, Praktiken oder Diskursen an diese materielle Basis vorhersagen will oder kann« (ebd., 189f).

Diese relativ zentrale Debatte der Medienwissenschaft über das Verhältnis von Techniken, Praxen und Diskurse soll und kann hier aber nur angedeutet werden. Für das hier verhandelte Argument ist jedoch zentral, wie die ›Materialität‹ des dispositiv-diskursiven Systems Computerspiel beschrieben werden kann.

Entscheidender scheint das pragmatische Argument gegen eine Technik-Zentrierung der Analyse des Spiels zu sein, das sich auf eine einfache Frage reduzieren lässt: Welche Technik? Was wäre eine materielle, technologische, apparative oder sonstwie als technoid zu klassifizierende Grundlage einer solchen Analyse? Ruht der ›Effekt Spiel‹ auf der Hardware oder der Software auf? Sind informatische Codes ›Externalisierungen‹ von Festplatten und CPUs? Sind Objektinventardateien kommensurabel mit Spiel-Engines, oder ist das eine als der Effekt des anderen zu begreifen? Konkreter gefasst wäre an dieser Stelle die Frage zu stellen, ob ›das Computerspiel‹ überhaupt und präzise als ein technisch distinktes Objekt (gleich welcher konzeptueller Definition) zu begreifen wäre. Wenn schon auf der Ebene von Platine und Programmiersprache keine Eindeutigkeit zu erreichen ist, wie wäre dann überhaupt auf der Ebene der ›Selbst-Realisierung‹ von Hard- und Software von einer vereinheitlichenbaren Materialität auszugehen? Realisiert sich das ›gleiche‹ oder das nur das ›selbe‹ Spiel in den unterschiedlichen technischen Ausformungen von PC über Xbox, Gamecube, Playstation hin zur PSP und zum Handy?

Dass sich hier eine hohe (pragmatische wie theoretische) Vereinheitlichung von Disparatem abzeichnet, zeigt alleine schon die Koexistenz der Begriffe ›Computerspiel‹ und ›Videospiele‹ in der einschlägigen theoretischen Literatur, die einmal das technologische Gestell und einmal die Bildform des Objekts zum Definitionskriterium erhebt. Nehmen wir noch die ebenso gebräuchlichen Begriffe wie ›Telespiel‹, ›Arcadespiel‹ oder ›Konsolenspiel‹ hinzu so deutet sich auch an, dass der Ort des Spiel(en)s ebenso wie die visuelle Remedialisierung zum Kriterium wird. Die analytische Trennung bzw. die Aufhebung einer Trennung zwischen Singleplayer-Spiel und MMORPG ist nicht nur eine Frage der Taxonomie (Singleplayer als Vorstufe zum Multiplayer? Multiplayer als Anhängsel des Singleplayers?), sondern auch immer eine (unentscheidbare) Frage nach dem Technischen (Homecomputer vs. Netzwerk). Kurz gesagt: Die Frage nach der Strukturbildung, der Materialität oder der diskursstrukturierenden Kraft

des Spiels muss dessen technisch-materielle Verfasstheit reflektieren, kann diese aber kaum zum dominanten Prozess erheben.

Auf der Suche nach einem medienwissenschaftlich sinnvollen Ausgangspunkt für die Beantwortung dieser Frage bietet sich der (auf das Subjekt zentrierte) Zugriff auf den Handlungsaspekt des Spiels an, nicht zuletzt dann, wenn wir dieses als durch eine Gleichzeitigkeit von (performativ orientiertem) Spiel und (narrativ orientiertem) Erzählen definiert verstehen (vgl. dazu Venus 2006). Gleichzeitig empfiehlt sich ein solcher Zugriff auch über die Zeichendimension dieses Handlungsaspektes, der bereits im Zusammenhang von Probehandeln und Handeln (vgl. Kap. 3) diskutiert wurde.

Im Konnex von Handeln und Probehandeln ergibt sich dann auch der (medien-theoretisch) interessante Aspekt, auf die ›Wirkungsdimension‹ des Spielens abzielen zu können. Wenn das Computerspiel nicht mehr länger als ein konsequenzenfreies Probehandeln in gesellschaftlich exkludierten Räumen angenommen werden kann, dann müsste es notwendigerweise eine Ebene der Wirksamkeit in der Gesellschaft entfalten – es müsste *performat* sein. Dazu bedarf es einer (Neu-) Definition des Symbolischen:

»Wenn alles Symbolische praktisch werden muss, geht die Pointe des Symbolischen, ein Probehandeln zu ermöglichen, das von tatsächlichen Konsequenzen zunächst entkoppelt ist, verloren; es implodiert der Unterschied zwischen Probehandeln und Handeln, virtuell und real, Konjunktiv und Indikativ« (Winkler 2004a, 199).

Dem Argument Winklers (ebd. 22off) weiter folgend, wird deutlich, dass gängige Definitionen des Symbolischen und Performanten auf einer ›Zwei-Welten-Hypothese‹ aufsitzen. Die Idee eines Probehandelns als konsequenzenfreien Handelns mit dem Symbolischen im Spiel rekurriert (beispielsweise eben bei Huizinga) auf der angenommenen Differenz zweier Arten von Handeln: einem Handeln des irreversiblen Eingreifens in die Welt und einer Handlungsform des reversiblen – weil ›nur‹ symbolischen – Handelns.

Wenn wir aber nun davon ausgehen, dass auch das Handeln am Symbolischen zwangsläufig irreversible Konsequenzen haben muss, da sich die die Gesellschaft strukturierenden Diskurse eben zu Teilen aus dem Symbolischen ergeben, dann wären zweierlei Schlussfolgerungen denkbar: Einerseits könnte angenommen werden, dass das symbolische Handeln eine diskursiv oder handlungspraktisch wirksame Form der Veränderung von Bedeutungssystemen darstellen würde. Um nun die Funktionalität dieser Performanz zu bestimmen, wäre es aber im Folgenden unabdingbar, sich auf eine spezifische Auslegung oder Lektüre des (ursprünglich rein sprachphilosophisch gesetzten) Performanzbegriffs zu kaprizieren. Egal wie wir den Begriff aber wenden, er scheint

sich der Passung auf unser Problem zu entziehen. Die Beantwortung der Frage ›How to do things with games?‹ (171) ist hier aber auch nicht das zentrale Interesse. Als zweite Schlussfolgerung wäre also insofern nicht darüber zu reflektieren, wie mit Symbolen im Spiel gehandelt wird, sondern eher zu fragen, wie wir handelnd symbolische Systeme manipulieren, welche wiederum auf uns einwirken. Es gilt daher auf die Irreversibilität beziehungsweise die materielle Natur des Handelns am Symbolischen im Spiel anders gelagert zuzugreifen. Eine überzeugende Argumentation ähnlicher Stoßrichtung legt Jochen Venus (2006) vor, wenn er über den *Materialismus des Symbolischen* im Spiel reflektiert. Der zentrale Punkt der Argumentation ist ein, an der Marx'schen ökonomischen Theorie orientierter, medienmorphologisch motivierter Versuch der Beschreibung des Computerspiels als materieller Form innerhalb der Warenzirkulation. Ausgangspunkt ist die Frage, wie das eigentlich immaterielle Zeichen innerhalb einer auf Wert und Tausch basierenden Ökonomie materiell gestaltet sein muss, damit es in die Zirkulation und Mehrwertproduktion eingespeist werden kann.

Anschlussfähig sind in diesem Zusammenhang die Überlegungen Winklers (2004, hier vor allem: 110-130), der ein Modell vorschlägt, welches erklärt, wie die Diskurse ihre Kontinuität organisieren. Ausgangspunkt dieses Modells ist eine ›ambivalente‹ Konzeptualisierung des Diskurses in der Wissenschaft. Einerseits werden Medien als fluide Diskurse begriffen, die den kommunikativen Akt in den Mittelpunkt stellen, der wiederum an den menschlichen Akteur gekoppelt ist. Andererseits begreift die Theorie Schrift, Technik oder Form, also materielle Niederlegungen, als bestimmend für die Medialität. Der ›synthetisierende‹ Vorschlag Winklers zielt nun (verkürzt) darauf ab, die Persistenz des Diskurses durch ein immer wiederkehrendes Wechselspiel von fluider artikulatorischer Praxis und verdichtender Niederlegung zu begreifen. Aus dem Wechselspiel von ›aussprechen – aufschreiben – lesen / aussprechen – wieder aufschreiben – ...‹ entsteht eine Kontinuität des Diskurses, die auf der Seite der Niederlegung auch die materielle Persistenz des Diskurses in Form von ›Monumenten‹ sicherstellt (vgl. Abb.57):

»Monumente können Wiederholungen ersetzen, weil sie selbst gesellschaftliche Maschinen zur Initiierung von Wiederholung sind. Diskurse erreichen ihre Kontinuierung, indem sie Instanzen der Beharrung schaffen, die neben den Diskursen (und in Spannung zu ihnen) persistieren« (ebd. 127).

In der Winkler'schen Lesweise würde sich nun klären lassen, an welcher Stelle des Computer-Spielens die Materialität des Diskurses anzusetzen wäre. Hier wäre es das Programm, das als Aufschreibung und Niederlegung die verfe-

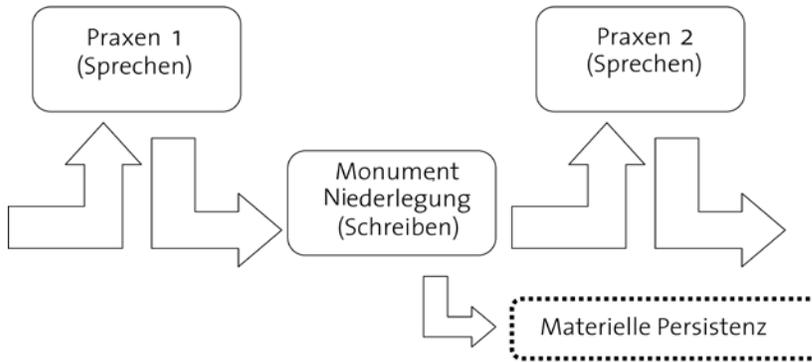


Abb. 57: Das Winkler'sche Modell diskursiver materieller Persistenz

stigte Form des Spiels darstellt und als materieller Speicher zu verstehen ist. Das Performante und Flüchtige des Spiels, also das, was ›geschehen wird‹, ist im algorithmischen Entscheidungsbaum des Codes vor- und aufgeschrieben. Es ist zunächst in Form eines distinkten (wiewohl kaum im umgangssprachlichen Sinne) Materiellen aufgeschrieben. Es wird im Moment des Spielens gelesen und ausgelesen und damit wieder fluide, aber eben *nicht* wie im Sinne der Schrift zur ›freien‹ und hermeneutischen Aneignung, sondern im Sinne einer determinierenden Handlungsanleitung. Aus der Fluidität des ›sprachlichen‹ Diskurses des Spiels schreibt sich dann das Spiel zurück in die Materialität des Speichers. Hier scheint das Winkler'sche Modell zunächst an seine Grenzen zu gelangen, denn das Speichern des Spiels zu seiner erneuten ›Monumentalisierung‹ bestätigt zwar die Persistenz des Spiels (der Code eines Singleplayers verändert sich durch gespeicherte Spielstände nicht, es kommt lediglich eine neue Datei mit einem gespeicherten Spielstand dazu), andererseits zeigt sich aber kein Anzeichen für eine Variabilität des Diskurses. Die ›Interaktivität‹ des diskursiv handelnden Spielers hinterlässt keine substantielle Veränderung am Diskurs. ◀172

Das Konzept Winklers erweist sich aber dann als treffend, wenn wir nicht länger auf das singuläre Spiel abzielen, sondern das Spiel als Agglomeration unterschiedlichster Techniken, Formen und Handlungspraxen begreifen. Multiplayerspiele und Onlinespiele stellen sich dann als eine Möglichkeit dar, wie sich der fluide Diskurs einerseits persistieren (Onlinewelten existieren lange und überformen sich von einem Spiel ins nächste) und andererseits im Prozess

des Lesen / Schreibens verändern kann. Eine virtuelle Spielwelt wie WORLD OF WARCRAFT (2005) wird nicht aus den Programmen, die auf den jeweilig beteiligten Einzelrechnern liegen additiv ›ausgelesen‹, sondern scheint sich vielmehr aus einer Gruppe unterschiedlichster Aufschreibungen zu ›hybridisieren‹. Erst aus der Menge der Programme der beteiligten Rechner, aus Serversoftware und aus den Programmstrukturen des Anbieters sowie aus unzähligen Zwischenspeichern ergibt sich das Spiel. Die Diskursivität des Spiels schreibt hier nicht nur dadurch fort, dass sich die Zwischenstände der einzelnen Spieler verändern, sondern auch dadurch, dass der Betreiber auf Geschehnisse innerhalb der Spielwelt reagiert. Neue Weltenräume werden freigeschaltet, bestehende Welten den Spielpraktiken angepasst, neue Narrative implementiert – es werden aber auch rigide Reglementierung durch den Betreiber eingeführt, die *cheats* und Modifikationen entgegenwirken sollen, die von findigen Spielern in den Spielcode bzw. den Spieldiskurs eingebracht werden.

Somit wäre hier ein mögliches Strukturmodell gegeben, um zu erklären, wie Spieldiskurse einerseits als *fluide Artikulationen einer Handlungsanweisung* begriffen werden können und andererseits das Spiel aber auch als *materielles und gleichzeitig variables Formenkonstrukt* begreifbar machen, das gleichzeitig an der Traditionsbildung beteiligt ist: also Speicher von Wissen wie gleichzeitig Sicherstellung der eigenen Persistenz ist. Hier wird nun auch deutlich, wie sich die Strukturbildung, wie also eine *Medialität des Spiels als Dispositiv* beschreibbar ist, die durch das Spiel und seinen Diskurs betrieben wird. Ebenso zeichnet sich hier ein Verständnis davon ab, wie die Zirkulation der Bedeutung innerhalb der Diskurse anzunehmen ist.

Eine solche Argumentation zielt aber nicht darauf ab, dass solche Artikulationen nur im Online-Spiel aufzufinden wären. Ganz im Gegenteil wäre die eigentliche Überlegung, dass im Spiel durch den Akzent des Performativen die Niederlegung der Diskurse ›im Spieler‹ selbst geschieht. Die ›Arbeit‹ des spielenden Subjekts stellt das ›Moment‹ für eine solche Einschreibung dar, in der sich das Zeichen als Handlungsanweisung in den Spielerkörper inkorporiert. Die Darlegungen zur Adaption an den Rhythmus des Spiels haben dies bereits angedeutet. Ein solche Perspektive ist wiederum anschlussfähig an den Vorschlag von Jochen Venus (2006), der sich im Bezug auf das Computerspiel gegen eine »Mentalisierung des Zeichens« (ebd. 319) wendet (also im Sinne Winklers auch auf die Materialität des Zeichens und des Diskurses setzt), dabei jedoch die semiotisch-lexikalische Zeichenhaftigkeit von Spiel und Erzählen als suspendiert annimmt und das Spiel selbst als *Form* begreift.

»Um sich im Feld der Medien zu realisieren, destruiert die kapitalistische Produktionsweise der Medien die subjektiv zu erfüllenden Momente von Spie-

len zu Gunsten objektiv, zeichenkörperhaft determinierter Anschlusswartungen« (ebd. 331). Eine Kontraktion von Spielen und Erzählen sorgt im speziellen Fall also dafür, dass der ›Wert‹ des Spiels eben genau nicht mehr darin liegt, ein Vergnügen aus spielerisch-immersiven oder narrativ-identifikatorischen Prozessen immaterieller Natur zu gewinnen. ◀173 Ein Wert entsteht zunächst daraus, dass das Spiel eine Anschlusswartung generiert und sich somit als materieller Wert über sein spielerisch-narratives Ende hinaus ›verlängert‹. Auf den ersten Blick scheint die Existenz und ›marktdeterminierende‹ Praxis der Genrestabilität und Serialität dies (nicht nur im Bezug auf das Computerspiel sondern auch hinsichtlich vieler populärkultureller Mediengüter) evident zu bestätigen.

Hierbei zeigt sich aber die kulturelle Ware als ambivalent. Einerseits muss sie um Anschlusswartung generieren zu können eine hohe Ähnlichkeit mit dem letzten Produkt aufweisen, also ein Versprechen gegen, das alte Produkt dadurch zu verlängern, ihm trotz seiner Neuheit sehr ähnlich zu sein. Andererseits muss ein Kulturgut steht originell sein um sich Verkaufen zu können. Vinzenz Hediger (2006) weist (im Rückgriff auf die Überlegungen von Joëlle Franchy (2005)) darauf hin, dass aus dieser Ambivalenz eine merkwürdige doppelte Codierung des kulturellen Produkts entsteht: es ist nur verkäuflich nach Maßgabe seiner Neuheit, muss aber, um dem Konsumenten zu überzeugen bekannt sein. Die Konventionalisierung, Stereotypisierung und Serialisierung bietet aus dieser Ambivalenz offensichtlich den einzigen Ausweg. Die Generierung einer Anschlusswartung ist insofern auch als ›Trick‹ zu verstehen nicht nur das Computerspiel zur Form zu machen sondern auch seinen Warenhaftigkeit an sich sicher zu stellen.

Wenn Venus argumentiert, dass innerhalb des Kapitalismus das Zeichen nicht auf der Ebene von Zeichenlogik funktioniert, sondern auf der Ebene seiner Form, und diese Form über Ökonomien von Aufmerksamkeit, Vergnügungen oder Anschlusswartung zu ihrem Wert kommt, dann ist ihm also sicherlich zuzustimmen. Ebenso finden wir bei Venus ein starkes Argumentieren gegen eine Materialität der Medientechnik, die auch seines Dafürhaltens nur schwer als Aufhänger für Medienwissenschaft und -geschichte genutzt werden könne, da die Dynamik der Technikentwicklungen hypertroph geworden sei (ebd. 318). Demgegenüber plädiert Venus dafür, eine Medienpragmatik des Subjekts (also beispielsweise Gebrauch oder Sensualität) ins Zentrum zu rücken und damit von einer zumindest latenten Materialität des Zeichens auszugehen.

»Ein konsequent durchgeführter Materialismus des Zeichens und der Medien würde diese Trennung zwischen einer medialen Materialität und einer semiologischen Immaterialität proble-

matisieren und konstatieren, dass die abstrakte, allein denkmögliche *Referenz* eines Zeichens ihre materielle Versinnlichung in einen *Zeichenkörper* und die im Zuge der Zeichenrezeption wirklich gedachte und im Handeln funktionalisierte *Interpretation* des Zeichens einen unauf löstlichen Zusammenhang bilden, in dem keines der drei Momente ontologisch vorgängig ist oder unabhängig von den je anderen Momenten konstatiert werden kann. Die empirische Einheit des Zeichenkörpers hat ihr integrales Moment in der Interpretation, ebenso wie das Einheitsmoment der Interpretation im empirischen Zusammenhang der Organe des Zeichenkörpers liegt« (ebd., 320).

So lassen sich mit Venus also geeignete Konzeptionen auffinden, wie dem Prinzip der Strukturbildung und der speziellen Konturierung des Zeichenhaft-Diskursiven näher gerückt werden kann: nämlich über die Annahme einer medialen Formbehauptung des Spiels und der Materialität des Zeichens, die sich über die subjektive Handlungspraxis ebenso wie durch ökonomische Kräfte herstellt und eben weniger über narrative oder ludische Akte. *Gerade* durch diese latente Aufhebung des Begriffs von Inhalt und Zeichenbedeutung einer ›nur‹ referentiellen und immateriellen Repräsentationsordnung ergibt sich ein neues Bild des Computerspiels. Wir können es nunmehr als ein aus Referenz(behauptung), subjektiver wie diskursiver interpretatorischer Offenheit und formbestimmter Materialität von Zeichen und Performanz bestimmtes Objekt benennen. Ein Objekt, das nunmehr als entgrenzt und nicht mehr distinkt angenommen werden kann – ein *sublimes Objekt*.

Eine solche Argumentation hat den offensichtlichen Vorteil, ›das‹ Computerspiel als eine entgrenzte Artikulation von Waren- und Zeichenhaftigkeit zu begreifen, die auch die vorgebliche Unterscheidbarkeit von gekaufter Spiel-DVD, illegal oder legal heruntergeladenem Spielcode, dem Zugriff auf Online-Spielwelten, dem geräteimplementierten Handygame oder dem archivierten und gesammelten Emulator-Game aufhebt. *Die Distinktion und Unterscheidung des sublimen Objekts entsteht dann erst nachgelagert aus der Handlungsform und ist dabei als eine ›Fetischisierung‹ zu verstehen, die eine Unhintergebarkeit gerade der Differenz einzelner Spielsegmente, -genres und -techniken behauptet.* Damit rückt der (Marx'sche) Fetischbegriff – die Konstruktion der vorgeblichen Unhintergebarkeit und Naturhaftigkeit der Ware – ins Zentrum der Betrachtungen. Das Spiel entwickelt somit nicht nur einen Raumfetischismus (s. Kap.2), es selbst scheint mit einem Fetischcharakter versehen zu sein.

»Das Geheimnisvolle der Warenform besteht also einfach darin, daß sie den Menschen die gesellschaftlichen Charaktere ihrer eignen Arbeit als gegenständliche Charaktere der Arbeitsprodukte selbst, als gesellschaftliche Natureigenschaften dieser Dinge zurückspiegelt, daher auch

das gesellschaftliche Verhältnis der Produzenten zur Gesamtarbeit als ein außer ihnen existierendes gesellschaftliches Verhältnis von Gegenständen. Durch dies Quidproquo werden die Arbeitsprodukte Waren, sinnlich übersinnliche oder gesellschaftliche Dinge. So stellt sich der Lichteindruck eines Dings auf den Sehnerv nicht als subjektiver Reiz des Sehnervs selbst, sondern als gegenständliche Form eines Dings außerhalb des Auges dar. Aber beim Sehen wird wirklich Licht von einem Ding, dem äußeren Gegenstand, auf ein andres Ding, das Auge, geworfen. Es ist ein physisches Verhältnis zwischen physischen Dingen. Dagegen hat die Warenform und das Wertverhältnis der Arbeitsprodukte, worin sie sich darstellt, mit ihrer physischen Natur und den daraus entspringenden dinglichen Beziehungen absolut nichts zu schaffen. Es ist nur das bestimmte gesellschaftliche Verhältnis der Menschen selbst, welches hier für sie die phantasmagorische Form eines Verhältnisses von Dingen annimmt. Um daher eine Analogie zu finden, müssen wir in die Nebelregion der religiösen Welt flüchten. Hier scheinen die Produkte des menschlichen Kopfes mit eigenem Leben begabte, untereinander und mit den Menschen in Verhältnis stehende selbständige Gestalten. So in der Warenwelt die Produkte der menschlichen Hand. Dies nenne ich den Fetischismus, der den Arbeitsprodukten anklebt, sobald sie als Waren produziert werden, und der daher von der Warenproduktion unzertrennlich ist« (Marx 1962, 86.f).

Damit wäre nun der Begriff des ›sublimen Objekts‹ konkreter dahingehend zu fassen, dass dem sublimen Objekt Computerspiel eine grundsätzliche Tendenz der Unhinterfragbarkeit und Naturhaftigkeit zugesprochen wird.

Im Rahmen seiner Auseinandersetzung mit dem Materiellen und Warenhaften des Spiels betont Venus (2006, 333f) jedoch auch die Optionen des dissidenten Handelns am Spiel als eine Möglichkeit, den Fetischcharakter des Spiel-Zeugs zu unterlaufen.

Die Existenz von *cheats*, *mods*, *machinima* oder *speedruns* ist für ihn insofern von Relevanz, als sie als Handlungsform die ›Härte‹ der Warenhaftigkeit des materiellen Spiels suspendieren. Die dissidenten Handlungsformen – so Venus – setzen das Narrativ des Produkts ausser Kraft, heben somit die Produktions-Rezeptions-Dichotomie auf und agieren damit auch gegen die warenkapitalistische Anschluss erwartung.

Somit schließt sich mit dieser letzten These der Kreis der Argumentation auch wieder zurück zu der bereits aufgeworfenen Frage nach den Möglichkeiten und Bedingungen der dissidenten, ›widerständigen‹ oder appropriierenden Handlungsmöglichkeiten im Spiel. Die alles entscheidende Frage ist dabei nach wie vor, wie die Optionen eines ›alternativen Handelns‹ gewertet werden sollen. Die Argumentation von Jochen Venus zeichnet eine Möglichkeit, sich gerade der Formhaftigkeit des Spiels dadurch entziehen zu können, indem dessen inhärente und ökonomisch stabilisierte Logik (Anschluss erwartung) durch

eine konkrete Handlungspraxis unterlaufen wird. Ein solches Argumentieren scheint an den Ausführungen Michel de Certeaus (1988) angelehnt, der in seinen Arbeiten die Möglichkeiten einer Mikropolitik des alternativen (also anti-hegemonialen) Handelns als Taktik benennt.

»Als ›Strategie‹ bezeichne ich eine Berechnung von Kräfteverhältnissen, die in einem Augenblick möglich wird wo ein mit Macht und Willenskraft ausgestattetes Subjekt (ein Eigentümer, ein Unternehmen, eine Stadt, eine wissenschaftliche Institution) von einer ›Umgebung‹ abgelöst werden kann. Sie setzt einen ›Ort‹ voraus, der als etwas *Eigenes* umschrieben werden kann und der somit als Basis für die Organisierung seiner Beziehungen zu einer bestimmten Außenwelt (Konkurrenten, Gegner, ein Klientel, Forschungs-›Ziel‹ oder -›Gegenstand‹) dienen kann. Die politische, ökonomische oder wissenschaftliche Rationalität hat sich auf der Grundlage dieses strategischen Modells gebildet. Als ›Taktik‹ bezeichne ich demgegenüber ein Kalkül, das nicht mit etwas Eigenem rechnen kann und somit auch nicht mit einer Grenze, die das Andere als eine sichtbare Totalität abtrennt. Die Taktik hat nur den Ort des Anderen. Sie dringt teilweise in ihn ein, ohne ihn vollständig erfassen zu können. Sie verfügt über keine Basis, wo sie ihre Gewinne kapitalisieren, ihre Expansionen vorbereiten und sich Unabhängigkeit gegenüber den Umständen bewahren kann. Das ›Eigene‹ ist ein Sieg des Ortes über die Zeit. Gerade weil sie keinen Ort hat, bleibt die Taktik von der Zeit abhängig« (ebd., 23).

Im Sinne de Certeaus wäre nun gegebenenfalls zu paraphrasieren, was die konkrete Handlungsform des Dissidenten (also das *cheating* und *modding* oder der *speedrun*) charakterisiert – ein taktisches oder ein strategisches Moment? Wäre nicht im Gegenzug auch postulierbar, dass jedes Spielen an einem digitalen Device (egal ob Computer, Handy oder Konsole) zu jedem Zeitpunkt und aus jeder Handlungsperspektive nichts anderes als eine Adaption an die Produktionsmittel einer Dienstleistungs- und Informationsökonomie darstellt? Muss nicht die Behauptung der Möglichkeit von dissidentem Handeln als eine kompensatorische Geste des Diskurses erkannt werden, die gerade erst dessen Stabilität garantiert? Ist die Diskussion der Optionen von Dissidenz nicht auch eine theoretische Figur der Nobilitierung des Gegenstandes und des eigenen (wissenschaftlich-theoretischen) Tuns? Weist sich hier eine an populär-kulturellen Objekten interessierte Theorietradition nicht eine Legitimation zu, sich mit Gegenständen zu beschäftigen, die gemeinhin innerhalb der kritischen Theorie als typische Objekte kulturindustrieller Verfasstheit zu verstehen wären?

In einem nächsten Schritt soll der Frage nach der Option der Dissidenz nochmals nachgespürt werden. Hier nun aber präzisiert durch die bis hier gewonnenen Perspektiven der Strukturbildung, der Materialität und der Warenhaftigkeit des Spiels.

Appropriationen

»Also Spieler, benutzt eure Fantasie und über-
nimmt die Kontrolle, anstatt immer nach der Pfeife
der Entwickler zu tanzen! Setzt den Schiri ab, über-
sprüht die Feldlinien mit euren eigenen Zeichen,
und baut euch eigene Tore aus ein paar geklauten
Brettern, Nägeln – und Brot! ¡Viva la revolución!
DANNY KRINGIEL (2005a): Rezension zu HALF-LIFE 2)

Im Zentrum von Kapitel 5 steht die Beobachtung,
dass das Sprechen über beispielsweise *shooter*
von einem als bipolar zu bezeichnenden System
der Aussagen durchzogen ist, welches das Com-
puterspiel als entweder produktökonomisch oder
ideologisch eingebunden oder aber als dissident
(subjektiv oder gesellschaftlich) aneignbaren
Medientext begreift. Weiter wurde angedeutet,
dass dieses Ordnungsschema nicht nur das ›Spre-

chen-Über‹ durchzieht und strukturiert, sondern auch den Medientext selbst
wie auch seine technischen, funktionalen und ökonomischen Bedingungen
durchdringt.

Ein solches Ordnungsschema der Bedeutungsaushandlung anzutreffen mutet
aber (medienwissenschaftlich) nicht weiter überraschend an. Medien sind tra-
ditionell der Aushandlungsort solcher ›Bedeutungskämpfe‹. Zumal ›neue‹, also
gesellschaftlich und ökonomisch noch nicht klar positionierte Medien oder Me-
dieninnovationen traditionell offen für solche Aneignungskämpfe sind. Ob es
nun das ›junge‹ Radio ist, das in der Brecht´schen Radiotheorie (Brecht 1989)
als Moment der Artikulation proletarischer Interessen begriffen wird, ob es
das junge Medium Video ist, das in der Bewegung der ›offenen Kanäle‹ zum
Gegenmedium funktionalisiert werden soll (vgl. Kamp 1986) oder ob es die pa-
radigmatischen Visionen angesichts des jungen Mediums Internet sind, die als
Vergleich herangezogen werden: Immer artikuliert sich ein solches Ordnungs-
schema, das den hierarchisch gedachten Strukturen der Mediengesellschaft
ein Potential der Gegenöffentlichkeit, der Aneignbarkeit durch den Rezipi-
enten oder die Artikulation basisdemokratischer Optionen zuweist. Medien
wird auf diese Weise eine grundsätzliche Option ihrer Beherrschbarkeit zu den
›eigenen‹ Bedingungen zugeschrieben.

Die Auseinandersetzung mit solchen medialen Äußerungsformen ist anderer-
seits geprägt von der Konzeption eines als repressiv, dominant-institutionell
oder schlicht omnipräsenten Macht- und Gewaltmonopols seitens des Staats,
der Ökonomie oder eines ›Bedeutungsmonopols‹. Die Position der Ideologie
wird dabei mal als Form der »Hegemonien« (Gramsci), der »institutionalisier-
ten Staatsapparate« (Athusser), eines »power bloc« (Fiske) der »Kulturindu-
strie« (Adorno) oder einer das Selbst steuernden »gouvernementalité« (Fou-
cault) konzeptualisiert.

Hier werden Medien so konzeptualisiert, als sie durch eine (potentiell dynamisch-abgrenzende) Relation der Nähe zu Machtideologien charakterisiert sind. Entscheidend scheint daher zunächst das Ordnungsschema zu sein, das innerhalb eines Medientextes eine ›Balance‹ zwischen Dissidenz in der Ideologie, Dissidenz gegen Ideologie oder Dissidenz als Naturalisierung von Ideologie etabliert. Dies ist auch für die Computerspiele anzunehmen: Sie sind in mehrfacher Hinsicht eingebunden in die (disparate und nicht lineare) Bedeutungsproduktion der Medien. Daher machen sich am Spiel beide ›Sprechweisen‹ fest. Die Dissidenzbehauptung scheint eine Position zu sein, die vorrangig dem ›Äußerungsort‹ der ökonomischen Lobby und den Rezipienten zuzuschlagen wäre, gleichzeitig aber auch dem Akademisch-Analytischen – wengleich die jungen Game Studies den kritischen Impuls dem Game gegenüber oftmals durch ein euphorisches Vorwegnehmen nicht ausgesprochener Gegenargumente zu überkompensieren scheinen. ◀174 Die Position der Ideologiebehauptung wäre subsumierend eher dem öffentlichen (politischen wie commonsensuellen) Diskurs zuzuschlagen, der Computerspiele entweder als virtuellen Sport, ludisches Kulturstiften oder subventions- wie förderungswürdiges ökonomisches Gut stabilisiert oder es aber (mit dem ›Killerspiel-Argument‹ der nachhaltigen Wirkung rezipierter Inhalte) diskreditiert.

Medienwissenschaftlich interessant scheint es an dieser Stelle aber weniger, innerhalb dieser Argumentation eine genealogische oder archäologische Aussage über die ›Richtigkeit‹ der einen oder anderen Thesen zu treffen, sondern diese Aussagepraktiken selbst als Material zu verwenden, um aus den Paratexten der Medien die (oftmals gar nicht so sehr) verborgenen »Wunschkonstellationen« (Winker 1997) zu extrahieren, die dieses ›Sprechen-über-Medien‹ auszeichnet, welches weniger ein tatsächlich ›Gegebenes‹ der Medien thematisiert, sondern vielmehr gesellschaftliche Utopien und Phantasien über Medien offenbart.

Es ist insofern nur naheliegend, dass sich auch um das Game solche Verhandlungen der potentiellen Aneignbarkeit des Medientextes oder des Mediums strukturieren. ◀175 Ob dies nun im Rahmen akademischer Auseinandersetzungen, in Form paratextueller Äußerungen (exemplarisch das obige Zitat Kringiels) oder in Form grundsätzlicher Positionierungen kulturtheoretischer Natur geschieht – all diesen Denkungsweisen ist es gemein, den hier ange deuteten Widerstreit zwischen der (unhintergehbaren) Dominanz bzw. der (durch Unterwanderung entstehenden) Dissidenz von Medientexten zu verhandeln. ◀176

Es ist nicht das Ziel dieser Darlegung, eine abschließende Wertung solcher Auseinandersetzungen vorzunehmen. Vielmehr interessiert die Erkenntnis, dass

sich im Spiel ein Diskurs niederschlägt, der im Rahmen der Kultur-Medien-Debatte fest verankert ist, der am Diskurs *über* den Gegenstand ebenso wie *im* Gegenstand seinen Niederschlag findet und der darüber hinaus die Konturierung der Gegenstandsdebatte *selbst* mitprägt. Die Analyse solcher Äußerungspraktiken selbst ist daher aufschlussreich. ◀177

Der Regelbruch, die Aneignung und das »textual poaching« (Jenkins 1992), die Zweckentfremdung, die Dissidenz, der *non-playing-mode*, das Flanieren, die Gegenlesweisen und alternativen Gebrauchs- und Handlungsformen – all diese Formen verweisen nicht nur auf eine (in Zukunft noch produktiv zu führende) Debatte über den Gebrauch *von* und das Handeln *an* Medien. *Zunächst verweisen sie jedoch darauf, dass das Sprechen über Medien die Medien selbst funktional hervorbringt.*

Natürlich ist innerhalb jeden Spiels auch eine Form des widerständigen Handelns denkbar. Jedes symbolische System ist dafür offen, apropriert zu werden. Gerade innerhalb der Game Studies ist eine interessante Debatte darüber entbrannt, wie und warum sich ein »widerständiges Spiel« konzeptualisieren ließe.

Das »Begehren«, Medien zu appropriieren, sie widerständig oder dissident zu nutzen, ist eines, das sich seit Beginn technischer Medien (und womöglich darüber hinaus) immer wieder artikuliert hat: Der Wunsch selbst Medium zu werden. Die Mediengeschichte ist durchzogen von Diskussionen und Projekten einer als hegemonial und senderzentriert konzeptualisierten »one-way-Kommunikation« (im Sinne des top-down-Artikulierens) ein eigenes »Senden« (im Sinne einer bottom-up-Artikulation) entgegen zu halten. Im Handeln mit alternativen und demokratischen Medien materialisiert sich der Wunsch, dem Ordnungsmodell der technischen Medien(macht) der Bewegtbilder ein emanzipatorisches, dissidentes und / oder demokratisches und »taktisches« (de Certeau 1988) Gegenmedium gegenüberzustellen. Dieses Projekt artikuliert sich theoretisch (prominent beispielsweise bei Brecht (1989) oder Enzensberger (1970)), jedoch viel häufiger im konkreten Handeln. Gerade technische Medien, deren rein technische Handhabung auf niedrigem Fertigkeitenniveau angesiedelt ist, werden einerseits mit einer latent emanzipatorischen Aufladung als Produkt in den Warenkreislauf eingespeist (»You press the button – we do the rest« ◀178) andererseits aber auch in voller Entfaltung dieses Impulses angeeignet – so zum Beispiel in der Lomografischen Bewegung der 80er Jahre, in der einer »fremden« Bilderflut eine eigene entgegen gesetzt werden soll (vgl. Albers 1997).

Die Hoffnung, mit solchen »low tec«-Verfahren (Fiske 2001, 494) Modelle der Gegenöffentlichkeit und »Antiästhetik« zu Händen zu haben, ist mehrfach

und über die Jahre wiederholt artikuliert worden (z.B. Mattelart / Piemme 1983). Dabei ist es zunächst noch das (kulturindustrielle) ästhetische Projekt, das sich der Wunschkonstellation eines emanzipatorischen Antimediums hingibt (s. nebenstehenden Textkasten). Hand in Hand damit geht aber auch das politisch und sozial gedachte Projekt der Herstellung von ›Gegenöffentlichkeit‹ als eine Methode der anderen, alternativen Erfassung von ›Wirklichkeit‹ und der Intervention in Gesellschaft (einhergehend mit der Umgestaltung von medialen Distributions- und Rezeptionssituationen). Trotz zahlreicher *legal observer*, **179** indymedias, **180** Kommunikationsguerillas (autonome a.f.r.i.k.a gruppe et. al, 2001), offener Kanäle (Kamp 1986) oder Arbeiterfotografie-Bewegungen (Sauer 1977) scheint der hegemoniale Gebrauch von technischen Medien weiter dominant zu sein. Ein solches politisches Arbeiten am Medienbegriff und der Etablierung einer *alternativen* oder *counter-media* Struktur begreift jedes technische Medium meist als ein Implement eines umfassend gedachten Medienhybriden. **181** Die Sinnhaftigkeit und politische Funktionalität solcher Projekte soll hier keineswegs in Frage gestellt werden. Es interessiert hier vielmehr die Konzeptualisierung des Begriffs der ›Dissidenz‹. Oftmals gehorcht die Logik solcher Artikulationsformen einer Denkungsweise, die an Strukturen der Organisation von Zugriff auf das Wissen einer Gesellschaft durch Medien orientiert ist. Hier wird die Kategorie des Ereignisses zum eigentlichen Signifikanten von Geschichte und Bedeutungen: Ereignisse können ›vertextet‹ und ›narrativisiert‹ werden, ihre ›Aufschreibung‹ erfolgt als Ereignis und in Form des medialen Speicherns des dem Ereignisses zugehörigen medialen Textes und Wissens (vgl. bspw. Engell 1996). Gleichzeitig scheinen solche Projekte eine Konzeptualisierung zu vereinen, die technische wie symbolische Medien zunächst als ›unschuldig‹ begreift, die also davon ausgeht, dass es die Position der ›Medienbediener‹ ist, die die jeweilige Artikulation bestimmen (s. nebenstehenden Textkasten). Insofern argumentieren

»Ich habe die große Hoffnung, dass durch diese kleinen 8mm Videokameras, die es jetzt gibt, Leute, die normalerweise keine Filme machen, plötzlich welche drehen – und dass ein kleines dickes Mädchen aus Ohio der neue Mozart sein wird und mit der kleinen Kamera ihres Vaters einen wunderschönen Film dreht. Und dann wäre endlich der so genannte Professionalismus beim Film für immer zerstört.«

FRANCIS FORD COPPOLA in

HEARTS OF DARKNESS: A FILMMAKERS APOCALYPSE

(USA 1991, R: Eleanor Coppola)

»Repressiver Mediengebrauch: Zentral gesteuertes Programm – Ein Sender, viele Empfänger – Immobilisierung isolierter Individuen – Passive Konsumentenhaltung – Entpolitisierungsprozeß – Produktion durch Spezialisten – Kontrolle durch Eigentümer oder Bürokraten.

Emanzipatorischer Mediengebrauch: Dezentralisierte Programme – Jeder Empfänger ein potentieller Sender – Mobilisierung der Massen – Interaktion der Teilnehmer – feedback – Politischer Lernprozeß – Kollektive Produktion – Gesellschaftliche Kontrolle durch Selbstorganisation«

HANS MAGNUS ENZENSBERGER - BAUKASTEN ZU EINER THEORIE DER MEDIEN (1970. 173)

diese Ansätze, dass die Medientechnologie sich innerhalb hegemonialer, ideologischer oder diskursiver Rahmen den Bedingungen ihres jeweiligen Gebrauchs (hegemonial vs. dissident) unterwirft.

Im Rahmen dieser Auseinandersetzung mit dem Computerspiel war eines der wesentlichen Ergebnisse, eine solche strikte Trennung von Technik und Symbol

aufzuheben. Damit ist als Konsequenz aber anzunehmen, dass es einen dissidenten Gebrauch einer Medientechnik auf der Ebene des ›nur‹ symbolischen Handelns nicht geben kann. Die Technik selbst ist ebenso diskursiv imprägniert und wird ihre jeweilig diskursive Verfasstheit immer mit in das Artikulationsgewebe einschreiben. Ebenso ist davon auszugehen, dass Diskurse sich selbst auf ein wesentlich unsichtbarere, verzweigtere, redundantere und ›rhizomatische‹ Weise bilden und zirkulieren, als dass sie sich von einer schlichten ›oppositionellen‹ und konterkarierenden Leseweise aushebeln ließen. In Konsequenz wären also die angeführten Praktiken eines dissidenten Handelns danach zu beurteilen, ob und wieweit sie sich auf eine ›lediglich‹ kontraindikatorische Wendung des symbolischen Materials reduzieren ließen oder ob sie als soziale wie subjektive Praktik auch das verzweigte Dispositiv des Spiels selbst betreffen.

In den einschlägigen Beschäftigungen¹⁸² mit aneignenden Formen des Spiels stoßen wir auf eine Reihe von exemplarischen Formen. Diese eröffnen mit dem ›klassischen‹ Regelbruch oder dem Schummeln selbst, dem *cheating*. Internetseiten und Lösungsbücher mit *hints* und *cheats*, vollständigen *walkthroughs* aber auch *cheatcodes* zur Freischaltung von bestimmten Fertigkeiten oder Ressourcen gehören unabdingbar zum Spiel. Die Existenz von Internetseiten wie beispielsweise gameFAQ.com¹⁸³, die den dort veröffentlichen *walkthrough*-Autoren Anerkennung und soziales Kapital verheißt, ebenso wie die durch die Spieleentwickler in den Spielcodes eingebauten

In seiner Auseinandersetzung mit der methodischen Fundierung von Spielanalysen geht Espen Aarseth (2003) auch auf die Verwendung von cheats zur wissenschaftlichen Analyse von Spielen ein und weist deren Einsatz vehement zurück: »It is with great and increasing regret that one reads papers on game analysis where the author unashamedly admits that yes, I used a cheat code, or, yes I consulted a walk-through. In other fields this behaviour seems impossible, at least to admit openly [...] Where is the respect for the game? And, more importantly, how is the flavor of the game kept?« (ebd., 4). Interessant ist die hier vertretene Anmutung eines Purismus der Wissenschaftlichkeit, der weit an der Realität disziplinärer Praktiken und wissenschaftstheoretischer Konzeptualisierungen vorbeigeht. Die Filmwissenschaft als Forschungsdisziplin und akademischer Lehrbetrieb ist ohne den Videorekorder nicht denkbar, eine dekonstruktivistische Literaturwissenschaft ohne eine ›Neubewertung‹ der Autorenintention nicht funktional und die naturwissenschaftliche und laborwissenschaftliche Praxis ohne Zerlegung, Reduktion und Modellation des Untersuchungsgegenstandes nicht vorstellbar. Interessant an Aarseths Aussage ist aber vor allem, dass er mit dem Zurückweisen einer Spielpraxis, die nicht zu den durch das Spiel intendierten Bedingungen verläuft, noch einmal die Position der Ludologen aufruft und damit auch erkennbar macht, dass der von ihm vertretene ›Purismus der Erfahrung‹ auch auf eine (Re-)Auratisierung des Spiels abzielt.

und verborgenen *cheats*, die durch eine Tastenkombination freigeschaltet werden können, verweist auf ein dem Spiel inhärent zugehöriges Handeln. Ganz im Sinne Huizingas kann deshalb konstatiert werden, dass *cheaten* (also sowohl das Benutzen von Lösungshilfen als auch der Rekurs auf durch den Entwickler bereitgestellte ›Vereinfachungen‹) keineswegs eine dissidente Mikropolitik darstellt, sondern sehr viel mehr als paratextueller Teil des Spiels begriffen werden muss. Konsequenterweise verhandelt beispielsweise Consalvo Teile dieses Handelns auch unter dem Oberbegriff der »paratextual industry« (dies. 2007, 182ff).

Der Spieler spielt auch beim *cheaten* und beim Benutzen von *walkthroughs* zu den Bedingungen des Spiels. Im Sinne der oben postulierten Anschlussenerwartung stellen diese beiden Praktiken nichts anderes als ›Frustrationsvermeider‹ da, die das Spiel variabel in seiner Anforderungen machen. So wie es zumeist frei wählbare Schwierigkeitslevel innerhalb des Spiels gibt, so sind *cheats* und *walkthroughs* im Grunde nichts anderes als Garantien für ein als ›extern‹ wahrgenommenes, jedoch innerhalb des Spieldispositives wirksames Regulativ, das für eine möglichst lang anhaltende Adaption an das Spiel sorgen soll. ◀184 Ähnliches gilt auch für das *camping* ◀185: Im Sinne Huizingas mehr als Spielverderben denn als Regelbruch zu charakterisieren, könnte es zwar als eine gegen das Spiel an sich gerichtete Handlungsform der geplanten Außerkraftsetzung des Spiels gewertet werden (vgl. Wright / Boria / Breidenbach 2002); in der üblichen Handlungspraxis ist der camper aber ein Spieler, der das Spiel gewinnen will, sich also in seiner Handlung zum (ideologischen) Spiel bekennt und es entsprechend eines erwartbaren Effektivitätsparadigmas betrachtet.

In ähnlicher Weise sind auch die sportlichen Überformungen von bekannten Spielen im Rahmen von eSports ◀186 und *speedruns* ◀187 oder im Rahmen von *trickjumping* ◀188 zu werten. Das gemeinhin vorgetragene Argument lautet, dass die ›exzessiven‹ Durchdringungen kommerzieller Spiele (wie beispielsweise COUNTERSTRIKE 1999/2002, QUAKE 3 ARENA 1999 oder STARCRAFT 1998) durch an sportlichen Höchstleistungen orientierten Spielhandlungen (im sportlichen Sinne) oder durch möglichst elegante Beherrschung (im ästhetischen Sinne) angeeignet und aus ihrem narrativen Kontext befreit würden. Eine solche An eignungsfunktion soll per se auch nicht bestritten werden. Sie ist jedoch auf der Ebene der Ideologiekritik irrelevant, da auch hier in ähnlicher Weise Ökonomien der Aufmerksamkeit, des Zugangs oder schlicht Anschlussenerwartungen generiert werden, die zuallererst den Spieler an die Form des Spiels adaptieren und somit die Effektivität des Dispositives sicherstellen.

Anders verhält es sich mit Formen spielerischen Handelns, die sich im weitesten Sinne auf die Implementierung von Handlungspraktiken in das Spiel beziehen,

die dezidiert gegen vermutete ideologische oder repressive Bestände im Spiel gerichtet sind. Solche Formen, die unter dem Oberbegriff des ›*alternative (mis) use*‹ verhandelt werden könnten, scheinen zunächst im Sinne eines widerständigen Handelns effizienter.

Prototypisch sind für ein solches *alternative (mis)use* beispielsweise der Verweis auf Spielformen, die sich nicht den dem Spiel inhärenten Anforderungen von Missionen, Aufgaben, Zielen oder Questen beugen, sondern die die Spielumgebung als Raum für selbstbestimmte Erfahrungen oder Eindrücke benutzen. Vor allem an Spielen mit ausufernden Raumkonzepten und einer relativen narrativen Offenheit wie beispielsweise den Spielen der GRAND THEFT AUTO-Serie ◀189 wird eine Spielform des müßigen Verharrens, des *cruisens* (vgl. Mertens 2008) – kurz: des Benjamin'schen ›Flanierens‹ – zu einer solchen alternativen Handlungspraxis erhoben. Der müßige und den ökonomischen Zeitakten enthobene Flaneur des Boulevard findet sich nun ins zeitgenössische Spiel versetzt und wird zum Beobachter (und nicht Handelnden) des Kleinen und Marginalen.

»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, 3)

Die breiten Handlungsformen und Praktiken, die sich unter dem Oberbegriff des *alternative (mis)use* subsumieren lassen, sind jedoch nicht ausschließlich auf Formen der Bewegung im Raum zu reduzieren. Allerdings sind es fast immer Formen der Handlung in ›ausufernden‹ Topografien, also in Spielumgebungen, die durch die quantitativen Möglichkeiten ihres Spielraumes und ihrer narrativen Konturierung Handlungsmodelle ermöglichen, die sich den dem Spiel inhärenten Regeln, Siegbedingungen oder vorentworfenen Handlungspositionen entziehen.

Aber auch dissidente Handlungsformen, die sich vorgeblich gegen die vermachteten Strukturen und gegen die Regeln von Spielen richten, sind zu nennen. Ob es jedoch die Versuche sind, in THE SIMS (2000) und THE SIMS ONLINE (2002) McDonald's-Filialen zu bestreiken, mafiaähnliche Schutzgeldstrukturen einzuführen, Prostitution zu betreiben oder gleichgeschlechtliche Liebe zu praktizieren, ob es das Clan-Wesen in WORLD OF WARCRAFT (2005) und die anhängige soziale Selbstorganisation der Spieler ist oder ob es das Handeln in SECOND LIFE (2003) als Ganzes ist – diese Formen des Spielens setzen sich immer dem Verdacht aus, letzten Endes eine gesellschaftlich legitimierte Ideologie durch eine andere Form der legitimierten Vermachtung zu ersetzen. So kann auch Rie-

dels (2006) ausführliche Auseinandersetzung mit solchen Spielformen nur subsumieren, dass alle Spielpraxen eingebettet sind in gesellschaftliche Machtverhältnisse.

Gerade SECOND LIFE, als ein vielbeschworenes und zitiertes Modell für demokratische und emanzipatorische Selbstorganisationen alternativen Medienhandelns, kann ebenso archetypisch für die Problematik des *alternative (mis)use* verstanden werden. Auch und gerade für diese zweite Welt muss das Diktum gelten, dass eine Handlungsform innerhalb eines ideologisch durchdrungenen Rahmens nicht per se jenseits diesen Rahmens stehen kann. Dies bedeutet konkret, dass jede ›alternative Handlungsform‹ nur eine kurze Zeit als solche effektiv bleiben kann bis eine der professionellen, ökonomisch angetriebenen Instanzen und Institutionen innerhalb des Spielszenarios diese Handlungsform für sich aropriiert und mit dem eigenen Produkt und endsprechender Botschaft oder Inhalt verkoppelt – im Falle von SECOND LIFE oder WORLD OF WARCRAFT (Galloway 2006) auch und vor allem durch die omnipräsente ›eigene Ökonomie‹ des Spiels (s. nebenstehender Textkasten).

Als letzte Kategorie dieser Übersicht dissidenter Spielpraxen könnte dann noch das eigentliche ›Basteln‹ im Sinne einer *bricolage* genannt werden. Hierunter wäre sicherlich jedes ›Gebrauchen‹ der (im weitesten Sinne) technischen und programmlichen Grundlagen eines Spiels zu den Bedingungen nicht der Produktionsseite, sondern der des Benutzers zu nennen. Diese Praktik wäre wohl noch am ehesten unter den ›klassischen‹ aropriativen Handlungsformen des Widerständigen zu veranschlagen, da hier wohl im stärksten Maße die Warenhaftigkeit und die Produktlogik des Spiels entfremdet und unterwandert wird. Ob dies nun die mithilfe der Protokolltools erstellten Machinima-Filme **190** sind oder eben tatsächliche Modifikationen der Spielszenarios mit Hilfe der Engine-Tools – in diesen Gebrauchsformen scheinen sich noch am ehesten die Spieler ›Werkzeuge‹ und Produkte anzueignen, um sie zu ihren eigenen Bedingungen und Optionen zu gebrauchen und in alternative Zirkulation (Fansides, Communitys, Tauschökonomien) zu überfüh-

»Obwohl es durchaus möglich ist, SL [= Second Life – RFN] komplett kostenfrei zu nutzen, werden in der Realität durch Kreditkarten transferierte oder durch das weitverzweigte ›Campen‹, also dem bezahlten Verweilen an einem bestimmten Ort, verdiente Linden Dollar, für virtuelle Produkte ausgegeben [...]. Wirtschaftlich nutzbar ist Second Life vor allem als Marketing- und Testplattform. Neue Produktideen können ohne große Probleme und finanzielle Risiken ausprobiert werden. [...] Die Programmiersprache erweckt zum einen inworld erschaffene Objekte zum Leben, zum anderen ermöglicht sie die Verbindung von SL und der Außenwelt (Internet). So sind zum Beispiel Verknüpfungen mit Datenbanken zum Zwecke statistischer Datenerhebungen denkbar. Inworld sind Scripter, also diejenigen, die die Programmiersprache beherrschen, gut bezahlte und gefragte Spezialisten [...].«

MATTHIAS MENGES: SECOND LIFE. DAS FAST REALE ZWEITE LEBEN.

SLM. Das Second Life Magazin. H. 01, 12/2007, S.40.

ren, oder schlicht ein aktives, aneignendes Handeln an Medien und ihren Produkten zu vollziehen.

»Modified games teach us something about our interaction with (new) media technologies, because they shift the focus from the content of the game to the (physical) contact with the game, and accentuate the bodily interaction with the game. Their primary form of interaction is clearly a ›mode of action‹, a continual testing of the functioning of the channel. [...] In the process of the enunciation (the gameplay) the game is played, e. g. the media discourse, the positions of the enunciator and enunciatee, and the meaning and experiences of the game are (re) constructed« (Post 2006, 220).

Im Sinne der Produktlogik bleibt allerdings die Frage bestehen, ob die Appropriation der Produktionsmittel ›andere‹, also wie auch immer gearartet alternative, Produkte hervorbringt, oder ob nicht vielmehr auch appropriierte Produkte per se Produkte bleiben:

»Diese Produkte, Fanfilms, Fanfiction, Kritik und Kommentar, ergänzen das ursprüngliche Angebot der Kulturindustrie, ohne jedoch unabhängig davon bestehen zu können. Es handelt sich dabei eher um eine Bearbeitung von Produkten und nicht um eine eigenständige Produktion oder gar eine Bearbeitung der Produktionsmittel« (Schäfer 2006, 303).

Es zeigt sich hier in Andeutungen, dass die Dominanz des Objekts (und des Dispositivs) des Spiels in seiner Materialität und Produkthaftigkeit besteht. Die Option zur Dissidenz wäre also weniger darin zu suchen, die Produktionsmittel ›anzueignen‹, sondern (auch im Sinne des vorherigen Zitats de Certeaus) die *Handlung selbst als eine solche dissidente Praxis* zu begreifen. Das (mikropraktische) Handeln des Spielers an einem Produkt, vor allem aber das soziale Interagieren der Spielercommunities, scheint den Schlüssel für potentielle alternative oder widerständige Formen des Spiels darzustellen. Unter Umständen ist Dissidenz also nur im Kollektiv möglich, solange die subjektive Handlung immer zu Bedingungen des Technischen beziehungsweise der Produktionsmittel geschieht (vgl. auch Kücklich 2007).

In bestimmten Zusammenhängen und Analysen ist bereits auf diese (ausschließlich) handlungsbezogene Konfiguration von dissidentem Handeln hingewiesen worden. Unter dem Oberbegriff des *emergent gameplay* (bspw. Juul 2005, 76ff) werden Formen und Strukturen des Spielens verhandelt, die sich im eingeführten Sinne gegen vorgebliche Ideologeme des inhärenten Wissens eines Spiels richten.¹⁹¹ Dabei sind es aber weniger die Formen eines »subversiv reading«, die hier interessieren,¹⁹² sondern Formen des Spiel-Handelns, die Spielen als eine *konfigurative Praxis* begreifen, und Spiele im Sinne eines ›Sandkastenprinzips‹ (s. nebenstehender Textkasten) bearbeiten. Positi-

onen wie die von Kücklich (2004), Jenkins (2002), Ryan (2001), Aarseth (1997) oder Eskelinen (2001) sehen den Schlüssel zum Verständnis potentiell dissidenten Handelns in der speziellen Funktion des Rezipienten im Spiel. Hier sind es ›rekonfigurative‹, ›konstruktive‹ oder ›konfigurative‹ Handlungsformen, die (im Gegensatz zur ›interpretativen‹ Position) im Bezug auf textuelle oder audiovisuelle Medienformate als Subjekttaktiken im Spiel gewertet werden. Ausgangspunkt solcher Überlegungen ist es zumeist in einer ›aufsteigenden Hierarchisierung‹ die per se als gegeben angenommene Reaktivität oder Interaktivität des Spiels dahingehen zu erweitern, als die konfigurativen Praxen als ›Steigerung‹ gegenüber den dem Spiel inhärent und funktional beigegebenen Formen des interpretativen und eingreifenden Handelns angenommen werden (vgl. dazu auch Raessens 2005).

»If we look at today's computer games as form of participatory media culture, we need to come to the conclusion that computer games are not only characterized by reconfiguration, but also, more or less, by deconstruction and by construction« (ebd., 380).

Wenn das Spiel also grundsätzlich als konfiguratив anzunehmen ist, dann wäre jede Form des dissidenten oder widerständigen Handelns ›nur‹ als quantitativ übersteigerte Handlungsposition eines Rezipienten zu verstehen. Modding, cheating, alternativ (mis)using wären insofern als Hypertrophierungen der generellen nonfigurativen Praxis als eine Art des ›powergamings‹ anzunehmen. Der Spieler würde also ein Prinzip, das beispielsweise bei SIMCITY (1989) oder WORLD OF WARCRAFT (2005) an bestimmten Stellen zu den ›spielinhärenten Formen‹ gehört, an anderen Zugriffspunkten verlängern und dabei punktuell ein Eindringen in den ›Ort des Anderen‹ herstel-

Das Sandkastenprinzip (»sand box principle«) bezeichnet eine Form des Spielhandelns, in der die Grundbedingungen und -möglichkeiten eines Spiels, seiner Software und seiner Warenhaftigkeit als ›Rohmaterial‹ genutzt werden, um (ähnlich wie in einem Sandkasten) eigene Werke und somit Bedeutungen zu erstellen. »The term refers to a mode of play in which you can fool around in a game's world without being required to meet a particular objective. By far the best-known sandbox modes are in the later GRAND THEFT AUTO games, contributing greatly to their popularity. Sandbox mode is normally used to describe special modes within otherwise goal-oriented games, not open-ended games like SIMCITY. Sandbox modes also sometimes afford emergent behavior, events arising in a game's world that were not planned or predicted by the designer« (Adams 2007). Die Verfertigung von Mods oder Machinima-Filmen mit den Engines und Tools bekannter Spiele stellt eine solche prototypische Form des Handelns dar. Darüber hinaus bezeichnet das Sandkastenprinzip aber auch eine Praxis der kollaborativen Umwidmung und Appropriation vor allem ideologisch dominanter Wissensstrukturen: »Obschon die Interessen einer Kulturindustrie in beiden Spielen deutlich zu Tage treten, nutzen die Spieler die Zeichenressourcen des Spiels aktiv zur Produktion eigener Bedeutungen und Vergnügen im Kontext ihres Alltags, die sich auch gegen die den Spieler umgebenden Machtbeziehungen richten können. Als Cybertexte erlauben beide Spiele [THE SIMS (2000) und THE SIMS ONLINE (2002) – RFN] die Artikulation dieser widerständigen Bedeutungen und Vergnügen direkt im Spiel. Sowohl die offene Struktur (der operationalen Regeln) beider Spiele als auch die aus dem Kontext des alltäglichen Lebens und dessen Darstellung hervorgehende Polysemie (auf Basis der impliziten Re-

geln) schaffen dafür den Raum. Doch während die widerständigen Aneignungen in THE SIMS nicht direkt mit den ökonomischen Interessen des Herstellers konfliktieren, provozieren sie in THE SIMS ONLINE einen offenen Kampf um Bedeutungen« (Riedel 2006, 293).

len können, ohne dabei ein ›Eigenes‹ zu generieren. Ein solches ›taktisches Konfigurieren‹ belegt aber (erkennbar) nur einen kleinen, temporären und nicht dauerhaft anektierbaren Bereich des Spiels.

Gerade am Beispiel der Wirtschafts- und Aufbau-simulationen wird (wie oben diskutiert) deutlich, dass die dem Spiel innewohnenden Adaptions-

vorgaben nur einen sehr schmalen Spielraum für ›widerständige‹ Spielformen bieten, bzw. dass ein appropriierendes Spielen eine Form der Verunsichtbarung der Unmöglichkeit des eigentlichen Heraustretens aus den zugrundeliegenden Ideologemen darstellt. Hier liegt das Ideologische des Spiels verborgen und sehr viel weniger auf der Ebene des wiederholt kritisierten ›normativen‹ narrativen Konzepts. Zwar argumentiert ein Spiel wie beispielsweise SIMCITY im Zusammenhang mit einem sicherheitspolitischen Paradigma sehr rigide: Nur eine hohe Anzahl von Polizeistationen und Gefängnissen garantiert die Zufriedenheit der Sims. Hier würde aber die Ideologiekritik zu kurz greifen, würde man sich auf einen solchen Narrationstypen beschränken. Ein wenig mutet ein solches Argument wie eine Kritik an Monopoly an, die den wirkmächtigsten ideologischen Gehalt in der Existenz des Gefängnisses sieht und nicht darin, dass MONOPOLY als generelle Modellsimulation einer freien Marktwirtschaft gelten mag. So ist es in SIMCITY (ähnlich wie in den Spielen der CIVILIZATION-Reihe) eben nicht das distinkte narrative Steuerungselement, das sich zur kritischen Analyse empfiehlt, sondern das generelle Adaptieren an eine Logik, die erst sekundär an einen politisch-ideologischen Aussagezusammenhang rückbindbar ist.

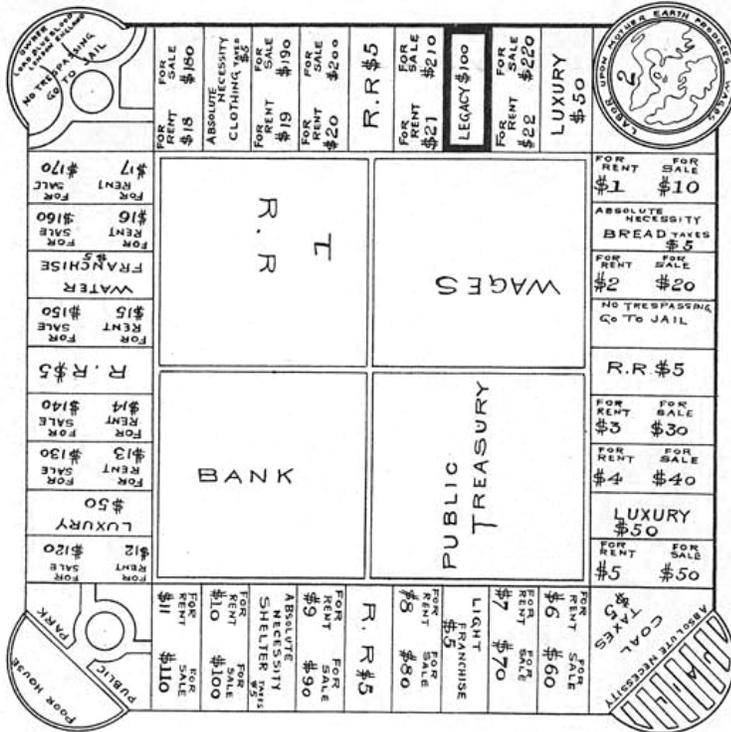
Verschiedentlich ist anhand der CIVILIZATION-Reihe kritisch über die Implikation differenter Gesellschaftsformen innerhalb des Spiels reflektiert worden. CIVILIZATION (1991) ermöglicht dem Spieler, zwischen verschiedenen Regierungsformen zu wählen – letztendlich wird aber die Form der ›westlichen Demokratie‹ die effektivste Spielform garantieren. Sicherlich ist diese Form des ›Eurozentrismus‹ kritikabel; meines Dafürhaltens wäre aber noch eine Ebene höher zu fragen, ob nicht allen Wirtschafts- und Aufbausimulationen ein stark autoritätshöriges Menschen- und Gesellschaftsbild zugrunde liegt, das als ›Gott-gegeben‹ eingebaut ist. Die SIMCITY-Spiele simulieren – so verstanden – nicht eine Gemeinschaft, sondern eine Theorie über eine Gemeinschaft. Diese Theorie lässt sich relativ leicht als eine erkennen, die auf die Selbstadjustierung des Subjekts an das Modell der Regierung hinausläuft:

L. J. MAGIE.
GAME BOARD.

APPLICATION FILED MAR. 23, 1903.

NO MODEL.

2 SHEETS—SHEET 1.



I.

Abb. 58: The Landlord's Game, die Urform des heutigen Monopoly-Spieles. Patentiert um 1903 in den USA durch die Quäkerin Elizabeth Magie Phillips, einer rigide Verfechterin der Ideen des Ökonomen Henry George (1839–1897). Das Spiel sollte dessen Warnung vor den Gefahren monopolistischen Landbesitzes kommunizieren und didaktisieren (Glönnegger 1999; Huber/Nelke 2007)

»Insofern bezeichnet der Regierungsbegriff nicht die ›Internalisierung‹ der Spielsemantik, sondern bildet ein Scharnier zwischen dem Technology-Tree und den Technologien des Selbst. Dieser letztgenannte Punkt verbindet bei den Vertretern der Governmentality Studies auch Methode und historische These: Die ›neoliberale‹ Regierungsmentalität beruht auf der ›Freiheit‹ der Subjekte und zielt auf ihre Selbstbestimmung und Autonomie ab; sie konstituiert diese Freiheit statt sie zu ›instrumentalisieren‹« (Reichert 2008, 208).

Letztendlich wäre es aber meines Erachtens die noch abstraktere Adaption an eine Kausallogik der naturalisierten Effektivität von Rationalität, Regel und Wissensformationen, die im Gesamtzusammenhang der Spiele erst den Gegenstand einer ideologiekritischen Betrachtung bilden kann.

Die Natur des Natürlichen

Mit dieser ›melancholischen‹ Position endet das Nachdenken über das Verschwinden des Gemachten im Computerspiel vorläufig. Denn auch die Frage nach den Optionen der Dissidenz und des widerständigen Handelns, die bis zum jetzigen Stand der Argumentation noch unaufgelöst erscheint, wird aus der Perspektive einer unsichtbaren Adaption an Diskurse und Dispositive im Spiel meistens hinfällig. Dies ergibt sich in einer nüchternen Konsequenz aus dem Vorgetragenen. Wenn die Dispositive und Diskurse des Spiels einerseits so dominant sind wie angenommen und auf der anderen Seite so massiv an ihrer Verunsichtbarung und Naturalisierung arbeiten wie dargestellt, dann erscheint es nur logisch, dass Handlungsformen und Bedeutungspraktiken, nicht wirklich ›gegen den Diskurs‹ arbeiten können. Dies vor allem nicht, wenn diese Handlungsformen sichtbar und erkennbar einem vorgeblich dominanten Gebrauch widersprechen, wie er von einer instanzbasierten Hegemonie oder Ideologie vorgegeben würde. Dies vor allem, wenn der ›eigentliche‹ diskursive und dispositive Handlungsmechanismus der Spiele so viel unsichtbarer und naturalisierter ist als angenommen. Vielmehr wäre anzunehmen, dass die dissidenten Handlungsformen nurmehr wieder kompensative und diskursstabilisierende Formen sind. Kurz gesagt: Formen widerständigen Handelns sind zu guter Letzt keine antihegemonialen Formen, sondern immer alternative Diskurspraktiken, die vom Diskurs selbst ›in Gang gesetzt werden‹, um seine eigene Funktionalität zu garantieren.

Bei Louis Althusser bezeichnet die »Interpellation« (Anrufung) den Prozess, in dem ein Diskurs einen idealen Adressaten appelliert. Indem Adressaten durch ihre Reaktionen die durch den Diskurs vorgegebene Definition akzeptieren und

die zugewiesenen Positionen annehmen, werden die Adressaten zu Subjekten des Diskurses (vgl. auch Morris 2007, 436). Das klassische Beispiel hierfür ist das ›He – Sie da!‹ eines Polizisten, das von einem beliebigen Passanten auf sich bezogen wird. Das Individuum, welches sich nach einer solchen Anrufung umwendet wird durch die Anerkennung des Angerufen-Worden-Seins zum Subjekt der Ideologie (Althusser 1977, 142f.). Das Beispiel muss allerdings dahingehend präzisiert werden, als Ideologien durch Interpellationen Individuen permanent und konsequent zu Subjekten überformen: Selbst das ungeborene Kind muss durch die Interpellation ›Es ist ein Junge!‹ zu einem sexuellen Subjekt werden, das es immer schon ist (ebd. 144). ◀194

Interessant ist im Folgenden der Vorschlag Ted Friedmanns (zit. n. Newmans 2007, 454f), auch Computerspiele als ein solches Konzept der Interpellation zu begreifen. Ein Computerspiel, so Newman, schafft eine Anrufung ganz besonderer Natur und formt das Individuum zu einem Subjekt das die ›Aufgabe‹ hat, einen fremden geistigen Zustand einzunehmen – nämlich: wie ein Computer zu ›denken‹.

»Wenn Sie ein Simulationsspiel wie Civilization 2 spielen, ist Ihre Perspektive [...] nicht die irgendeiner Figur oder irgendeiner Menge an Figuren, ganz gleich ob Könige, Präsidenten oder sogar Gott. Die Art, in der Sie lernen zu denken, korrespondiert nicht mit der Art, wie man sich üblicherweise einen Sinn auf die Welt macht. Die Freuden des Simulationsspiels rühren eher daher, einen unbekanntem, fremden geistigen Zustand einzunehmen: zu lernen, wie ein Computer zu denken« (ebd., 455).

Natürlich ›denkt‹ ein Computer nicht. Und die Idee Friedmanns zielt auch weniger auf eine epistemologische Position ab, als vielmehr auf die Idee der Übernahme einer Perspektive. Die Interpellation des Computers ist eine, die das Subjekt dazu bringt, sich an die Rationalität und die Unhintergebarkeit dieser Rationalität des Formal-Logischen zu adaptieren. In der Auseinandersetzung mit der Frage, wie Computerspiele es schaffen ›zur Natur‹ zu werden, ist die Idee der Interpellation möglicherweise ein entscheidender Hinweis darauf, wie sich die Natur des Gegenstandes definieren lassen könnte. Ähnlich wie in der Argumentation der Herstellung eines Tauschverhältnisses von Dispositiv und Subjekt über die Ware der Aufmerksamkeit so wird auch in der Idee des Computerspiels-als-Interpellation eines deutlich: Die Natur des Gegenstandes Computerspiel ist keine im Sinne eines herkömmlichen Naturbegriffs, also einer Konzeption eines Zustandes ›jenseits‹ kultureller Überformung. Die klassische Dichotomie Natur-Kultur (im Sinne eines Gegensatzpaares von Gegebenem und Gemachten) ist hier wie an jeder anderen Stelle von Gesellschaft, Kultur und Geschichte nur eine vorgebliche. Alle beteiligten Prozesse, Gegen-

stände und Zustände der Dynamik der Naturalisierung befinden sich ›innerhalb‹ einer menschengemachten Umwelt. Diese Natur muss als eine materielle und produzierte Natur verstanden werden.

Noch einmal kann Marx als ›Bezugsgröße‹ für ein solches Argument aufgerufen werden. Im Rahmen seiner dialektischen Methode begreift Marx das Verhältnis von Mensch zu Natur als ein praktisch-tätiges, materielle Gegenstände veränderndes Verhältnis. ◀195 Indem der durch seine Umwelt ›formatierte‹ Mensch sein ›Sein‹ (welches wiederum seine Umwelt darstellt) bewusst und gezielt verändert, verändert er sich selbst. Diese Veränderung bezieht sich auf sein Bewusstsein genauso wie auf seine materielle Umgebung. Entwicklung und Evolution sind in dieser Konzeption nicht auf ein ›Endziel‹ ausgerichtet gedacht, aber dadurch bestimmt, dass eine ›aufsteigende‹ Dynamik die Umwelt strukturiert. Der Mensch als ein ›Werkzeug gebrauchendes und herstellendes Tier‹ eignet sich die Welt und die Natur durch gesellschaftliche Arbeit an (Engels 1978). Die Arbeitskraft des Menschen wird so zu einer Naturkraft, die an der planvollen Veränderung der Natur wirkt. Der Mensch wird im Bezug auf die Natur – die durch ihn zum Objekt wird – zum tätigen Subjekt. Diese Dialektik bringt also in Konsequenz zwei Dinge erst aus sich selbst hervor: die menschlichen Natur (Objekt) und den natürlichen Menschen (Subjekt).

Und exakt in diesem Sinne wäre (modellhaft) das Verhältnis der Natur des Computerspiels und des spielenden Subjekts konzeptualisierbar: als eine dialektisch sich bedingende, gegenseitige Hervorbringung, als eine Evokation eines Denkens und Wissens. Das Subjekt (interpelliert durch die Ideologien des Spiels) ›wird‹ zum Computer: Es eignet sich spielend-arbeitend sein Objekt an und macht es ›zu sich‹, es naturalisiert das Gemachte. Gleichzeitig überformt das Gemachte ihn zu einem Teil des Gemachten. Die Natur des Rechners wird zur Natur des Subjekts, die Gemachtheit des Rechners bedingt die Gemachtheit des Subjekts.

Das Dispositiv des Spiels macht Spieler zu Produzenten und Konsumenten gleichzeitig, es handelt mit einer Aufmerksamkeit des Subjekts, die sich zu guter Letzt auf das Subjekt bezieht – unsichtbar wird aber nicht nur das Spiel, sondern auch der Tausch, die Arbeit und die Zirkulation der Zeichen. Was wir also für Natur halten ist Spiel, genauso wie das, was wir für ein Spiel am Rechner halten, ein Teil der Natur ist. Das eine scheint es ohne das andere nicht (mehr) geben zu können. Und so wie der ›Werkzeug produzierende Affe‹ bei Marx und Engels die Dialektik von Natur-Objekt und Gesellschaftssubjekt erst ›in Gang‹ bringt, so ist vielleicht der ›Spiele spielende Mensch‹ (homo ludens) der nächste Akteur im Spiel der Produktion.

AUSBLICK: EINE ÖKONOMIE DES SPIELS

Am Ende diesen Buchs steht der melancholische Blick auf das Spielen am Computer als eine das Subjekt adjustierende Tätigkeit, bei der sich das Subjekt in die Gesellschaft einschmiegt. Dennoch bleiben aber Fragen offen. Wie lässt sich ›paradigmatisch‹ über das Computerspiel sprechen? Was ist eine Theorieebene, die als analytische Perspektive taugt, den Gegenstand (jenseits seiner rein diskursiv-ideologischen Kräfte) zu beschreiben? Und vor allem: Wie lässt sich die Zirkulation und Oszillation von Wissen und Bedeutung im Spiel kleinteiliger, ›mikropolitischer‹ beschreiben und wie lässt sich die Ambivalenz des Diskursiven zwischen fluider Artikulation und manifester Niederlegung in der Zirkulation weiter beschreiben?

Viele der vorgetragenen Perspektiven und Ansätze haben sich im weitesten Sinn um die Frage der ›Wirkung‹ von Spielen gedreht. Der Produktion und Zirkulation von Bedeutung muss sich meines Dafürhaltens ein weiteres Nachdenken an die Seite stellen, nämlich das Nachdenken darüber, wie das Spiel in einer Perspektive der ›Wertbemessung‹ beschreibbar werden kann. Denn ein materielles ›Gut‹ innerhalb einer Mediengesellschaft muss als ›Ware‹ begriffen werden. *Spiele haben nicht nur eine ›Wirkung‹ und eine ›Bedeutung‹, sie haben auch einen ›Wert‹ und sind eine ›Ware‹. Der Zirkulation von Bedeutung steht immer auch eine Zirkulation von Waren zu Seite.* Mein Vorschlag wäre daher, Game Studies auch und verstärkt als eine Theoriebildung zu betreiben, die nach einer abstrakten ökonomischen Konzeptualisierung des Spiels in einer Mediengesellschaft Ausschau hält. Die im Folgenden vorgetragenen Ideen und Skizzen sind dabei mehr als Appendix und als Resultat der bis dato verfolgten Argumentationen dieses Buchs zu verstehen und weniger als durchstrukturiertes und argumentativ ausformuliertes Konzept. Sie sollen vielmehr als eine Art Brainstorming für ein noch zu präzisierendes Konzept einer Ökonomie des Spiels verstanden, aufgegriffen und diskutiert werden.

1. Eine Ökonomie des Spiels muss den ›Wert‹ und die ›Tauschökonomie‹ des Spiels als zentrales Anliegen problematisieren.

Wesentlichster Punkt einer solchen Ökonomie müsste es sein, dass sie in ihrer Grundperspektive nicht von der gleichen ›naturalisierten‹ Rationalität geprägt sein darf wie ihr Untersuchungsgegenstand. Eine Ökonomie, die die fetischisierte und naturalisierte Handlungsrationalität einer strategischen Wirtschaftssimulation zu konzeptualisieren versucht, darf nicht selbst aus der Naturalisierung von Handlungsrationalität entspringen.

Damit wäre nun aber bereits eine entscheidende theoretische Setzung gemacht. Wo die neoklassische Theorie den Markt aus der Perspektive subjektiver Bedürfnisse und der subjektiven Handlungsrationalität erklärt,¹⁹⁶ setzt eine an Marx orientierte Ökonomietheorie auf Modelle der Austauschäquivalenz von Wert und Ware sowie auf die Frage nach dem Mehrwert.¹⁹⁷ Dies würde eine an Marx orientierte Ökonomie des Spiels zusprechen. Das ›Problem‹ wäre aber, dass eine solche Ökonomie dem Symbolischen zunächst keinen Platz einräumt. Bei Marx hat das Zeichen keine Materialität und damit keinen Wert. Zeichenartikulationen besitzen innerhalb dieser Ökonomie allerhöchstens eine ideologisch stabilisierende Funktion ohne Mehrwert-Produktion.

Nehmen wir aber das weiter oben etablierte Modell des kontinuierlichen Wechsels der ›Aggregatzustände‹ von Wissen und Diskurs an, so müsste davon auszugehen sein, dass mindestens am Punkt der Monumentalisierung, also der Niederlegung des Diskurses, eine ›Verhärtung‹ stattfindet, die sich als Instanz, Architektur oder eben Technologie wahrnehmen lässt. Diese ›Verhärtungen‹ sind dann Teil einer mit Marx zu konzeptualisierenden Ökonomie, in der sie als Artefakte auch Warencharakter zugesprochen bekommen würden. Das sublimale Objekt Spiel ist zumindest als Technologie Teil der Ökonomie. Darüber hinaus müssten aber im Weiteren auch Beschreibungsformen für das Symbolische gefunden werden, um eine Zirkulation aller relevanten Parameter sicherzustellen. Als Vorschlag könnte diskutiert werden, den ›Wert‹ Aufmerksamkeit für die ›Ware‹ des Symbolischen des Spiels einzusetzen, um somit zu einer Formel der ›Bemessbarkeit‹ zu gelangen. In Konsequenz muss die Forderung an eine solche ökonomische Theorie also sein:

2. Eine Ökonomie des Spiels muss die ›Ware‹ Spiel auch als nicht-materielles Gut konzeptualisieren.

Innerhalb einer auf Tausch und Mehrwert beruhenden Ökonomie wäre es also zunächst sinnvoll, das Spiel (als Architektur, Instanz, Code oder Datenträger) selbst als Ware zu begreifen, welche gegen Geld getauscht wird – ein erster Tausch des ›Gutes‹ Spiel wäre dann der zwischen Entwickler und Distributor

(sofern nicht in Instanzenunion organisiert), ein zweiter Tausch wäre der zwischen Distributor und Einzelhandel, dann zwischen Handel und Spieler. In Konsequenz wäre der Spieler der ›Endkunde‹, der keinen Mehrwert mehr erwirtschaften kann, da das Spiel seinen Wert verliert, spätestens wenn es keine Marktnovität mehr darstellt.

Eine solche lineare Ökonomie greift aber erkennbar zu kurz. Der Spieler erwirbt im Kaufakt weniger die Ware des Spiels (im Sinne einer verpackten DVD oder der Lizenz zum Downloaden eines Programmcodes), sondern er erwirbt in eigener Wahrnehmung ein Vergnügen, das die Ware als Objekt möglicherweise durch die ›Dauer‹ des Spielvergnügens distinkt macht. Aber selbst diese Eingrenzung ist fragwürdig: Verliert das Spiel nach einmaligem Durchspielen seinen Wert? Ist die Wertbemessung von Spielspaß tatsächlich über den Novitätscharakter des Spiels definierbar? Ist das Spiel dem Spieler als (rechtsgeschütztes) Gut überhaupt wahrnehmbar? Viele der in diesem Buch vorgebrachten Argumente widersprechen solchen schlichten Konzeptualisierungen. Das Spiel-als-Handlung ist nicht auf das Spiel-als-materielles-Objekt reduzierbar. Spiele reichen als textuelle, narrative oder ludische Angebote über das ›Ende‹ des eigentlichen Spielvorgangs hinaus. *State-of-the-art*-Spiele bestehen im Markt neben Retro-Games, Freeware, geräteimplementierten Spielen oder durch Spieler gestaltete *mods*. Das gesamte Segment der MMORPG und Teile aktueller Spiele (beispielsweise der schon im Zusammenhang mit *HALF-LIFE 2* (2004) angesprochene Online-Steamp des Distributors Sierra) generieren darüber hinaus eine eigene, nicht-materielle Ebene einer ›Ökonomie des Zugangs‹ (Rifkin 2000). Hier erwirbt der Spieler lediglich das ›Gut‹ eines Zugangs zu online bereitgehaltenen Programmen und Spielumgebungen.

Die vorgeschlagene ›schlichte‹ ökonomische Konzeptualisierung des Tausches von Spiel-Waren gegen Geld muss also erweitert und verändert werden, um der Ökonomie und Zirkulation von Wert und Bedeutung nachzukommen. Schon die in Kapitel 7 referierte Argumentation von Venus (2006) betont die waren- und formhafte Konturierung des Spiels und die dadurch generierte *Anschlusswartung* als ökonomisches Strukturprinzip, die darauf verweist, das nicht eine materielle Ware sondern zumindest ein immaterielles Handlungskonzept im Zentrum einer Spielökonomie stehen müsste.

3. Eine Ökonomie des Spiels muss eine Tauschökonomie innerhalb einer Medien- und Informationsgesellschaft als ein mehrfach gestaffeltes Konzept von Ware-Wert-Relationen mit einem abstrakten Wertbegriff annehmen.

John Fiske (1989, 23ff) hat – in Anlehnung an Bourdieu – für das Fernsehen vorgeschlagen, neben eine differenziertere *finanzielle Ökonomie* auch eine *kulturelle Ökonomie* zu stellen, um die Widersprüchlichkeiten und Ausdifferenzierungen der Tauschbemessung besser veranschlagen zu können.

»We need to look a little more in detail at the interaction between these separate, though related economies, the financial and the cultural. The financial economy offers two modes of circulation for cultural commodities: in the first, the producers of a program sell it to distributors: the program is a straightforward material commodity. In the next, the program-as-commodity changes role and it becomes a producer. And the new commodity that it produces is an audience which, in its turn, is sold to advertise or sponsors« (Fiske 1987, 312).

Detailliert schlägt Fiske vor, das Tripel von Produzent – Ware – Konsument schon auf der Ebene der finanziellen Ökonomie zweizuteilen (Abb. 59 subsumiert dieses Schema).

Übertragen auf das Computerspiel würde dies bedeuten, aufbauend auf einer ersten Tauschhandlung (Entwickler produzieren ein Spiel als Ware und tauschen es mit dem Distributor als Konsumenten) eine zweite, komplexere Tauschhandlung zu konzeptualisieren, die danach fragt, was in einer erweiterten Ökonomie, die primär nicht nur auf dem Wert des Geldes aufsitzt, noch zum Wert werden könnte. Fiske argumentiert hier im Bezug auf das Fernsehen dahingehend, dass die Ware einer ersten Ökonomie (in seinem Fall das Fernsehprogramm, das von einem produzierenden Studio an einen konsumierenden Sender verkauft wird) in einer zweiten finanziellen Ökonomie zum Produzenten werden kann. Das Fernsehprogramm – so Fiske – produziert die ›Ware‹ des Publikums, die dem Konsumenten Werbekunden zum ›Erwerb‹ angeboten wird. Hier argumentiert Fiske im Grunde analog zu der unter anderem

Abb. 59: Drei Ebenen des ökonomischen Tauschakts (nach John Fiske)

	Finanzielle Ökonomie		Kulturelle Ökonomie
Produzierende	Studio	Programm	Rezipierende
Ware	Programm	Publikum	Bedeutung/ Vergnügen
Konsumierende	Sender	Werbekunde	sie selbst

durch Georg Franck (1998) vorgeschlagenen »Ökonomie der Aufmerksamkeit«, die davon ausgeht, dass in einer modernen, massenmedialen Gesellschaft die Aufmerksamkeit (des Subjekts und der Gemeinschaft) zu einem wertvollen Gut wird. ◀198

»Der Anteil der geistigen Arbeit am Sozialprodukt hat den körperlichen in allen entwickelten Volkswirtschaften inzwischen weit überrundet. Die Aufmerksamkeit ist hier zur generell wichtigsten Quelle der Wertschöpfung geworden. Eigenartigerweise spielt sie aber so gut wie keine Rolle in der Wissenschaft von der Ökonomie. [...] Dort ist zwar viel von Entmaterialisierung, Informatisierung und Virtualisierung die Rede, die zentrale Ressource der Informationsverarbeitung kommt aber nicht zur Sprache« (ebd., 13).

Folgen wird dieser Argumentation, so wäre die Frage, wo ein solcher »Aufmerksamkeitstausch« im Rahmen einer Ökonomie des Spiels aufzufinden wäre. Die Antwort ist zunächst parallel zum Fernsehen leicht gefunden. Die vom Spieler in das Spiel investierte Zeit, Aufmerksamkeit, Immersion und produktive Bedeutungsarbeit sind die erkennbar (und wesentlich deutlicher als im Fernsehen nachzuvollziehende) Herstellung einer »Ware Aufmerksamkeit«. Wo im Fernsehen diese Aufmerksamkeit ein »schwierig« zu konsumierendes Gut darstellt (ablenkungsreiches *daytime*-Fernsehen, zeitversetztes Fernsehen via Video- oder Festplattenrekorder, *zapping* und *switching* etc.), ist diese Aufmerksamkeit beim Spiel als wesentlich ungebrochener anzunehmen. Fast könnte man polemisieren: Solange das Spiel sein Anforderungsniveau an den Spieler weder zu hoch oder zu niedrig ansetzt, ist dessen Aufmerksamkeit fast sicher garantiert. ◀199

4. Der »Wert« Aufmerksamkeit könnte ein zentrales Kriterium einer Tauschökonomie darstellen.

Die Aufmerksamkeit des Spielers ist zunächst (quantitativ gedacht) analog zu setzen mit der mit dem Spiel verbrachten Zeit. Sie stiften Zeitstrukturen innerhalb ihrer Narrationen und benötigen Zeit, um gespielt zu werden. Gleichzeitig generieren sie aber auch unterschiedliche Formen der »sozialen Zeit« (Beck 1994). Ins Betriebssystem integrierte (und damit vielerorts fest mit der Operabilität des Rechners »verkettete«) Spiele wie beispielsweise *MINESWEEPER* (1992) oder *SPIDER-SOLITÄR* (1998) schaffen somit eine Dialektik der »verlorenen Zeit« (»verschwendete« Arbeitszeit als ökonomischer Schaden) und einer »gewonnenen Zeit« (Heraustreten aus der Arbeit, Gewinn des Subjekts an Entspannung, Ablenkung, Spaß) – einer Erfahrung der Koppelung von Ideologie und Widerstand, der man sich kaum entziehen kann und die »offen« zu Tage tritt.

Hier etabliert sich eine Ökonomie der Aufmerksamkeit, innerhalb derer die Ambivalenz der Warenhaftigkeit der ›Ware Spiel‹ wieder aufscheint.

Konzeptualisieren wir aber zunächst noch einmal im Sinne der postulierten finanziellen Ökonomie zweiter Ordnung einen Produzentenstatus des Spiels, der die Ware ›Aufmerksamkeit des Spielers‹ produziert. Wer aber konsumiert diese Ware? Welchen Preis zahlt dieser Konsument für die Ware? Hier scheint die Analogisierung des Spiels mit dem Fernsehen brüchig zu werden: Dort bezahlt der Werbekunde für die Ware der Aufmerksamkeit potentiellen Käufer für seiner Produkte, eben den Konsumenten von Werbung. Spiel ist aber (noch) weitestgehend frei von Werbung. Lediglich das Segment der Gratisspiele ließe sich so hinreichend erklären. Der Erfolg von MOORHUHN (1999) oder YETI-SPORTS (2004), aber auch das gesamte Segment der *serious games* (200) ließe sich so konzeptualisieren, als diese Spiele die Aufmerksamkeit eines Subjekts ›einkaufen‹, um diese Aufmerksamkeit nach Möglichkeit an eine andere Information anzukoppeln. In ebensolcher Weise ließen sich auch die historischen Strategiespiele von H.G. Wells und J.C.L. Hellwig (vgl. Kap. 3) als derartige Tauschkonzepte beschreiben. Der Autor (Enunziator) des Spiels will über das Ludische seines Produkts die Aufmerksamkeit des Subjekts für eine inhärent konzeptualisierte ›mitschwingende‹ Wissensformation gewinnen.

Diese Konzepte des Tausches machen aber ersichtlich, dass in der zweiten Ökonomie des abstrakten Tausches auf finanzieller Ebene möglicherweise auch nicht mehr länger nach konkret adressierbaren, institutionellen, materiellen oder verkörperten Konsumenten gesucht werden muss. *Unter Umständen könnten wir auch annehmen, dass der ›Käufer‹ der Aufmerksamkeit des spielenden Subjekts auch das Dispositiv des Technisch-Apparativen selbst ist.*

Es liegt eine gewisse Logik darin, zu argumentieren: Die gesamte Stoßrichtung des bis hierhin Vorgetragenen zielte drauf ab, vom Verschwinden der Apparate, Maschinen und Diskurse zu referieren. Insofern mutet es dann auch nicht weiter verwunderlich an, wenn uns der ›massivste‹ Konsument, bzw. Akteur im Spiel des Spiels, nicht augenfällig wird.

Dennoch und gerade deswegen ist es aber sinnvoll, davon auszugehen, dass die Aufmerksamkeit des Spielers sich an eine Technik und Apparathaftigkeit bindet, die (wie immer wieder aufgezeigt) nicht unschuldig oder neutral ist, sondern hochgradig durchdrungen ist von Ideologien, Wissensformationen und Akkomodationsangeboten.

Das Dispositiv kann also in der Denkungsweise einer zweiten finanziellen Ökonomie als gewichtiger ›Akteur‹ im Tausch der Aufmerksamkeit konzeptualisiert werden. Das Dispositiv greift aktiv und ›bezahlend‹ in einen Prozess ein, um das rezipierende Subjekt an sich zu binden, zu akkomodieren und ad-

justieren – garantiert dabei gleichzeitig die Unsichtbarkeit und Transparenz dieses Anbindungsaktes. Dem Subjekt entgeht aber durch die Naturhaftigkeit des Spiels die Koppelung seiner Aufmerksamkeit an die darunter liegende ideologisch-symbolische Praxis. Die ›Verblendung‹ dieser Koppelung stellt dabei (Fiske weiter folgend) die dritte Ökonomie dar, die im Spiel aufzufinden ist: die kulturelle Ökonomie.

5. Eine Ökonomie der Aufmerksamkeit kann deutlich machen, dass jede Form des Handelns an und mit Spielen in Rahmen gesellschaftlich-hegemonialer Strukturen und Regeln stattfindet.

Im Rahmen einer kulturellen Ökonomie produziert das spielende Subjekt Bedeutung und Vergnügen, die es selbst als Konsument erwirbt. Der Tauschakt ist es, Zeit und Aufmerksamkeit zu investieren, um selbst Vergnügen, Entspannung, immersives Erleben, Wissenszuwachs oder Erfahrungsvermehrung zu erhalten. Im Rahmen der Argumentationen Fiskes, der Cultural Studies oder den Konzepten einer »participatory culture« (Jenkins 1992) wird nun dieser Ökonomie des Subjekts eine große Aufmerksamkeit eingeräumt.

»[I have - RFN] argued that the power of audience-as-producers in the cultural economy is considerable. This is partly due to the absence of any direct sign of their (subordinate) role in the financial economy which liberates them from its constraints [...]. But more importantly, this power derives from the fact that meanings do not circulate in the cultural economy in the same way that wealth does in the financial« (Fiske 1987, 313).

Wo aber diese ›interventionistischen‹ Theoriebildungen ein hohes Maß an subjektiver Emanzipationskraft in der kulturellen Ökonomie annehmen, könnte auch vermutet werden, dass es gerade diese kulturelle Ökonomie ist, die die Stabilität der finanziellen Ökonomien gewährleistet. Die kulturelle Ökonomie suggeriert dem Subjekt, so betrachtet, eine Geschlossenheit, die es einerseits oftmals vergessen zu lassen scheint, dass das Spiel ein ökonomisches Gut ist, das er in einem (nicht zuletzt auch) pekuniären Tauschakt erwerben musste, und die andererseits nahe legt, Spielen als ein inhärent auf sich selbst bezogenes und nicht in Regeln und Herrschaftsansprüchen einer Gesellschaft eingebundenes Handeln zu anzunehmen. Und damit auch sicherstellt, dass der Konsument der finanziellen Ökonomie zweiter Ordnung nicht ›wahrgenommen wird‹. *Spielen erscheint dem Spieler ›natürlich‹.*

Natürlich ist es sinnvoll, Spielen als Natur zu beschreiben, denn eine der Grundannahmen der anthropologischen Spieltheorie ist es, die Handlung des Spielens als eine dem Subjekt natürlich gegebene Form zu begreifen. Gleichermaßen ist es aber das Prinzip der modernen, auf Tausch und Herrschaft aufsitzenden Ge-

sellschaft, Dinge und Handlungen als Natürlich zu erklären, sie zu ›fetischisieren‹.

6. Eine spielspezifische Ökonomie der Aufmerksamkeit muss sich maßgeblich am Moment des Handelns des Subjekts orientieren und eine Perspektive auf das in dieser Handlung relevante Symbolische entwickeln.

Wenn das Dispositiv die Aufmerksamkeit des Subjekts ›erwirbt‹, bleibt immer noch die Frage bestehen, was das Subjekt als Gegenwert bekommt – Vergnügen und Bedeutungsangebote scheinen hier nicht der ›volle Preis‹ zu sein. Technik, Instanz oder Architektur des Spiels ist ein Teil einer solchen Ökonomie aber nicht umgekehrt²⁰¹ – die Ökonomie als Ordnungssystem ist in ihrer Wesenheit immateriell. Dem gegenüber steht aber ein Verständnis, dass sublimale Objekt Spiel nicht auf seine Technizität zu reduzieren, sondern nach der eigentlichen ›Ware‹ jedes Medien(teil)systems zu fragen. Was ist das eigentliche ›Objekt‹, welches innerhalb von Medien (und Mediengesellschaften) hergestellt, zirkuliert, getauscht und mit Wert bemessen wird? Eine mögliche Antwort könnte es sein, neben der Aufmerksamkeit das ›Symbolische‹ selbst zur eigentlichen ›Ware‹ des Mediensystems zu erklären. Für eine Betrachtung von Medien ist aber zunächst die Frage zu stellen, was das Tauschgut beziehungsweise den Tauschwert für das durch die Medien bereitgestellte Symbolische darstellt. Es geht dabei nicht darum, einen ›Rückkanal‹ zu erwarten, d.h. über einen direkt nachweisbaren Austausch von Werten und Mehrwerten nachzudenken.²⁰² Tausch heißt in diesem Sinne viel eher, Ungleichartiges zu relativieren, d.h. die Tauschfunktion des Rezipienten auch in andere Kontexte zu verlagern. Es geht also auch und vor allem um eine Ökonomie, die sich an einem Tauschäquivalent von Medieninhalt (als symbolische und diskursive Äußerungen gedacht) und Aufmerksamkeit organisiert (vgl. Franck 1998). Jenseits des Geldes selbst, das natürlich primär als Äquivalent für symbolische Waren gedacht werden muss (Spiele wie Konsolen haben einen Preis) ist der weit aus dynamischere und effektivere Gegenwert die Aufmerksamkeit des Erwerbenden. Die Fixierung der institutionellen Strukturen des Mediensystems auf Einschaltquoten, Besucherstatistiken, Absatzzahlen und Bestenlisten ist ein deutlicher Hinweis darauf, dass innerhalb der Logik der ökonomischen Mediengesellschaft generell die Bindung der Aufmerksamkeit des Subjekts auf ein symbolisches Angebot innerhalb der Freizeit ›Werthaftigkeit‹ und ›Tauschbarkeit‹ haben könnte (vgl. auch Winkler 2004a, 54ff). Es entspricht der Logik der (Marx'schen) Ökonomie, dass der Tausch das Getauschte zur Ware überformt. Die Warenhaftigkeit verändert aber das Getauschte. Im Bezug auf Medienkommunikation ist also die Konzeptualisierung des Medieninhalts als tauschbare

Ware auch ein Fingerzeig darauf, den Medieninhalt als Getaushtes und dabei Verändertes zu begreifen:

»Jede Ware tendiert dazu, so zu sein, dass sie bei Verwendung handlich, auf Bedürfnis, Lebensstil und -standard zugeschnitten, mund- oder augengerecht ist. [...] Da nun auch die Sendung eine Ware ist, muß auch sie in augen- und ohrengerechte, in einem optimal genußbereiten, entfremdeten, entkernten, assimilierbaren Zustande serviert werden; also so, dass sie uns als unser Simile, nach unserem Maße zugeschnittenes, als unsereins anspricht« (Anders 1956, 122).

Das Symbolische des Spiels befindet sich also in Zweierlei Hinsicht in einem ambivalenten Zustand. Einerseits als Warenform ein Verändertes zu sein, andererseits aber auch über die durch es erzeugte Aufmerksamkeit als Natürliches angenommen zu werden.

7. Eine Ökonomie des Spiels muss berücksichtigen, dass eine Handlungsperspektive mehrfach interessengeleitet ist und dass Ökonomie innerhalb einer Gesellschaft auch und vor allem eine Funktion der Herstellung von Ordnung ist.

Wenn also symbolische Produkte Tauschwert haben, dann ist im nächsten Schritt danach zu fragen, wie und wo diese Produkte in Zirkulation versetzt werden. Diese Zirkulation wird grundsätzlich nicht durch das Subjekt selbst in Gang gebracht, also eben nicht mehr ›handwerklich‹, sondern durch eine arbeitsteilige (›entfremdete‹) Produktion. Der Ausgangspunkt der Herstellung aber lässt sich (neoklassisch) idealisiert, zweifach motiviert darstellen: Weil der Rezipient das Produkt einfordert (›upstream‹), oder weil der Enunziator ein Äußerungsinteresse hat (›downstream‹) (Winkler 2004a, 61ff). Pragmatisch aber werden symbolische Produkte aus einer Mischform dieser beiden Ausgangslagen hergestellt, weil selten genau das vom Rezipienten gewünscht wird, was das Produkt bietet, und weil häufiger für die Hoffnung (auf Unterhaltung) als für die Befriedigung (des Unterhaltungswunsches) bezahlt wird. Daraus resultieren genau zwei entscheidende Punkte zum Verständnis von Spiel als symbolischer Ware. Wenn dieses System im Sinne der Logik der Kapitalakkumulation funktional bleiben soll, dann darf es zum einen nicht zu ›Geschenken‹ kommen, also zu symbolischen Tauschakten, die keine Gegenwertäquivalenz haben. Das heißt beispielsweise, dass der Enunziator sich der Instanz bedienen muss, um die Regeln des Tausches und der (symbolischen) Ökonomie aufrechtzuerhalten. Und zweitens: Wenn der Wert einer Ware gesteigert werden soll, dann bedarf es der Verknappung der Ware. Nur was knapp ist, kann Wert haben.

Wenn wir das Computerspiel zunächst als eine Möglichkeit zur Handlung und Aneignung symbolischer Angebote verstehen, so müsste die Logik der Werttheorie hier insofern eingreifen, als selbstproduzierten (und somit in nichtentfremdeter Arbeit hergestellten) symbolischen Angeboten der Wert innerhalb einer Tauschgesellschaft entzogen werden muss, oder diese aber per se unterbunden werden müssen, um die Funktionalität des Systems selbst nicht infrage zu stellen. Dies scheint auch innerhalb der Mediengesellschaft so zu funktionieren: ›Selbstgemachte‹ Computerspiele gibt es so gut wie nicht. Selbstproduzierte Modifikationen werden zu Waren und Gütern überformt (beispielsweise das als Modifikation entstandene COUNTERSTRIKE (1999/2001), das schnell von einem Distributor angekauft und weitervertrieben wurde). Alles dissidente Handeln scheint ›wertlos‹. Andererseits ist es die (zumindest momentane) Spezifik des Spiels, sich gerade dieser Logik vordergründig zu entziehen. In P2P-Plattformen getauschte Spiele, gehackte Programmcodes, die Weitergabe von Spielen, der schwunghafte Handel mit Gebrauchtspielen und die fast unüberschaubare Backlist- und Emulatorenzene verweisen auf einen Zirkulationssektor, der sich einem marktökonomisch durchdrungenen Ordnungssystem quergängig erweist. ◀203

Wir würden nun aber der Marx'schen Ökonomie Unrecht tun, würden wir sie darauf beschränken, sie nach den Strukturen und Funktionen des Tausches zu durchsuchen, die den Tausch unidirektional über Wertbemessung, Wertsteigerung und -verknappung als Konstitutive einer kapitalistischen Wertordnung zum alleinigen System erheben würden.

Innerhalb der Marx'schen Ökonomie sind der Tausch sowie die Überhöhung und Fetischisierung von Ware oder Arbeit zu Natur ein zentrales Moment. Ebenso aber ist die Marx'sche Ökonomie auch eine Theorie, die nach *Ordnungssystemen* und Systematiken einer Gesellschaft, die an der Warenzirkulation und die Erwirtschaftung von Mehrwert ausgerichtet ist, sucht. Und somit kann als ›zweites Gesicht‹ der Ware nicht nur das Management der Werte betrachtet werden, sondern auch die Etablierung von Ordnungsformen. Die Logik des Tausches ist in dieser Perspektive eine des ›Ausschlusses‹, da die oben genannten Tauschformen, die auf eine immanente Logik des Geschenks abzielen, mehr oder weniger kriminalisiert werden. Unter der vorgeblichen Ordnungsfunktion des Urheberrechtes würde sich so betrachtet eine Ordnungslogik durch Tauschrelation verbergen.

8. Eine Ökonomie des Spiels muss die Felder der Produktion und Konsumation als über das Moment der ›aufgewendeten Zeit‹ verschränkt begreifen.

Die Konsumation ebenso wie die Herstellung von Waren relationieren über die jeweils aufgewandte Zeit für diese beiden Prozesse (Konsumation und Produktion) eine Ordnung in der Gesellschaft. Kurz gesagt bestimmt die aufgewandte Zeit innerhalb der Gesellschaft beide Seiten sowohl des Konsumenten als auch des Produzenten: Während seiner Arbeitszeit gibt der Konsument seine Zeit dafür her, Waren herzustellen, während seiner Freizeit wendet er Zeit auf, um Waren zu konsumieren. Also sind die Tauschakte der finanziellen wie auch der kulturellen Ökonomie maßgeblich an die Aufwendung von Zeit gebunden. Zeit wiederum ist zumindest auf der Seite der Konsumation (also der Freizeit) immer auch wieder an die Herstellung und Übergabe von Aufmerksamkeit gebunden.

Dies scheint insofern spannend, als sich eine postindustrielle Gesellschaft weniger darüber zu definieren scheint, wie das Subjekt seine Zeit in der Arbeit aufwendet, sondern (sowohl auf der Ebene der Produktion als auch auf der Ebene der Ordnung) wie das Subjekt seine Freizeit ordnet. »Nicht mehr die Arbeitszeit, sondern die ›disposable time‹ (Marx) wird nun zum Maß des Reichtums einer Gesellschaft« (Bammé 1997, 173).

In Konsequenz ist klar, dass das Computerspiel (und viele andere technische Massenmedien) nur in einem Markt aufzufinden ist, der innerhalb einer spät-kapitalistischen Gesellschaft zunehmend an Bedeutung gewinnt, auf dem (ökonomisch durchdrungenem) Freizeitmarkt. Dass diese Verschiebung aber eben nicht nur eine Verschiebung des Ökonomischen in die Freizeit, sondern auch eine veritable Umgestaltung des Kommunikationsbegriffes selbst darstellt, hat schon Günther Anders (1956) am Übergang vom Massenmedium Kino mit seinem Massenzuschauer zum ›Heimmedium‹ Fernsehen zeigen können:

»Geht der Konsum ›gestreut‹ vor sich, so die Produktion des Massenmenschen gleichfalls. Und zwar eben überall dort, wo der Konsum stattfindet: vor jedem Rundfunkgerät; vor jedem Fernsehapparat. Jedermann ist gewissermaßen als *Heimarbeiter* angestellt und beschäftigt. Freilich als Heimarbeiter höchst ungewöhnlicher Art. Denn er leistet ja seine Arbeit: die Verwandlung seiner selbst in einen Massenmenschen, durch den Konsum der Massenware, also durch *Muße*. – Während der klassische Heimarbeiter Produkte hergestellt hatte, um sich das Minimum an Konsumgütern und an *Muße* zu sichern, konsumiert nun der heutige ein Maximum an *Muße*-produkten, um den Massenmenschen mitzuproduzieren.« (ebd.: 103)

Paradoxerweise aber wird der Konsument eben für diese Heimarbeit nun nicht mehr entlohnt, sondern muss zugleich zu der Arbeit der Herstellung der ›phatischen Gemeinschaft‹ des Massenpublikums auch noch die Produktionsmittel

(also den Fernseher und eben die Spielkonsole) selbst bezahlen – mit Geld und mit Aufmerksamkeit.

In den »Grundrissen der politischen Ökonomie« hat Karl Marx grundsätzlich differenziert in die verfügbare Zeit, die Arbeitszeit und die Freizeit einer Gesellschaft. Speziell die Arbeitszeit differenziert er in eine »notwendige Arbeitszeit« und eine »überflüssige, disponible Arbeitszeit«.◀204

»Das Verhältnis der notwendigen Arbeitszeit zur überflüssigen (so zunächst ist sie vom Standpunkt der notwendigen Arbeit aus) ändert sich auf den verschiedenen Stufen aufgrund der Entwicklung der Produktivkräfte. Auf den produktiveren Stufen des Austauschs tauschen die Menschen nichts aus als ihre überflüssige Arbeitszeit; sie ist das Maß des Austauschs, der sich daher auch nur auf überflüssige Produkte erstreckt. In der auf dem Kapital beruhenden Produktion ist die Existenz der notwendigen Arbeitszeit bedingt durch Schaffen überflüssiger Arbeitszeit« (Marx MEW Bd. 42, 1953, 301f).

Wenn wir nun das Symbolische als die Ware und die Aufmerksamkeit als das Tauschgut beschreiben und somit wieder auf das Feld der Medien zurückwechseln, so würde dies bedeuten, dass die Schaffung überflüssiger Arbeit zunächst eine quantitative Steigerung der mediengebundenen Zeit hervorzubringen in der Lage wäre, um die Aufmerksamkeit zu erhöhen. Es gäbe dann eine ›überflüssige Aufmerksamkeit‹, die die Ware der eigentlichen Aufmerksamkeit ausbauen würde. Spiele würde somit ›überflüssige Aufmerksamkeit‹ dadurch herstellen können, insofern sie die Angebotspalette der aufmerksamkeitskopelbaren Medienangebote verbreitern würden.◀205

In dieser – zugegeben sehr spekulativen – Perspektivierung würde jedes Medium dann in seiner Adressierung der überflüssigen Arbeitszeit (vulgo: Freizeit) auch darauf verweisen, dass sich der Begriff der Arbeit selbst verändert. Arbeit ist nicht mehr ein (entfremdeten) Produzieren von Gütern, sondern aktuell mehr eine Bedeutungs- und Aufmerksamkeitsarbeit, ein Produzieren von ideologischen Beständen, Diskursen und Praxen in einer Dialektik von notwendiger und überflüssiger Aufmerksamkeitsarbeit.

9. Eine Ökonomie des Spiels muss als zentrales Anliegen die Ambivalenz von Arbeit und Spiel klären.

Eine solche Verschiebung zeichnet sich aber bereits am Beginn der Industrialisierung ab. Erkki Huhtamo (2007) analysiert beispielsweise die Funktion früher Spielautomaten (Wahrsagemaschinen, Glücksspielautomaten oder Kräftemessmaschinen) für Büroangestellte in ihrer Freizeit:

»Der wachsenden Zahl von Büroangestellten ermöglichten Maschinen zum Kräfteressen tatsächlich auf paradoxe Weise die Rückkehr in die Welt harter körperlicher Arbeit, der sie im modernen Büro in zunehmender Weise entfremdet waren. Trotz des therapeutischen Wertes dieser Automaten wäre es jedoch naiv anzunehmen, daß sie in der Lage gewesen wären, eine echte ›Befreiung‹ zu bewirken, und sei es auch nur vorübergehend. Wahrscheinlicher ist es, daß die ›Negation der Arbeit‹, die in dem Augenblick begann, in dem jemand eine Münze in eine dieser Maschinen warf, eine psychotechnische Feedback-Schleife auslöste, die Arbeitsleben und Freizeit noch fester miteinander verband« (ebd., 32)

Der Witz einer solchen Wendung liegt nun darin, die Aufmerksamkeitsarbeit nicht mehr als Konsumation zu konzeptualisieren, sondern als eine Produktion. Hier würde sich nun auch der Ansatzpunkt ergeben, eine *spezifische Ökonomie des Spiels als Medienhandeln* zu konzeptualisieren. Denn die Anbindung des Spielens an das Produzieren würde eine Perspektive eröffnen, die hochgradig eigengesetzliche Handlungs-Produktionsform des Spiels zum Schlüsselbegriff einer genuinen Spielökonomie erheben zu können. Das Spiel grenzt sich von anderen medialen Handlungsformen gerade dadurch ab, dass die zumeist als ›Interaktivität‹ charakterisierte Form des Medienhandelns nun als eine Form des ›gesteigerten Erfahrens‹ bzw. ›gesteigerten Produzierens‹ anzusetzen wäre, die sich gegebenenfalls relevant von anderen Medienproduktionsformen im Bezug auf die Freizeitarbeit abheben ließe.

Die ökonomische Spezifik des Spiels wäre dadurch zu bestimmen, als im Spiel das Moment der Arbeit (und der für sie aufgewandten Zeit und Aufmerksamkeit) mit jenem des Spiels (und der für es aufgewandten Zeit und Aufmerksamkeit) in eins fallen würde. Spiel und Arbeit wären daher nicht nur über eine Architektur (den Computer, den Code) miteinander verbunden, sondern auch über eine Dialektik der Produktion und Konsumation.

In ähnlicher Weise argumentiert auch Robert Pfaller, wenn er sich der merkwürdigen Ambivalenz des Spiels, also seiner gleichzeitigen An- und Abwesenheit in der Kultur annimmt. Bei Huizinga finden wir bereits die Beobachtung, dass der ›heilige Ernst‹ des Spiels sich in der Profanisierung der Kultur aufhebt (ders. 1994, 189ff), das Kulturkonstitutive des Spiels sich also letztlich gegen das Spiel selbst wendet. Dem setzt Pfaller (2007, 150ff) nun die Perspektive Marshall McLuhans (2001, 113) entgegen, bei der Spiele in eine (sie hervorbringende) ökonomische Kultur rückgebunden werden:

»Spiele können darum ihre reproduzierende – das heißt: die Individuen partiell befreiende und zugleich die Gesellschaftsstruktur erhaltende – Funktion nur dann erfüllen, wenn sie die vorherrschenden Produktionsform der Gesellschaft eben nicht abbilden« (Pfaller 2001, 151).

Die Wende bei McLuhan ist – Pfaller folgend – der Rückschwung in eine ›heilig-spielende‹ Stammeskultur, in der alles Spiel ist, weil es kein Nichtspielerisches gibt. In einer Stammeskultur, die auf totaler Partizipation aufsitzt, ist alles ernst und alles heilig.

»Die vorhandenen und sich vermehrenden Spiele auf Konsolen etc. müssten nach McLuhan dann ebenso wie die Arbeit, die sie abbilden, als Form gleichermaßen heilig-ernster, beteiligter Beschäftigung begriffen werden. Ein Indiz, das McLuhan recht zu geben scheint, wäre das massenhafte Auftauchen von ›nerds‹ und ›workaholics‹, die ihre – meist einsame, computergestützte – Arbeit mit der selben Besessenheit verrichten wie andere ihre Spiele. Auch der Umstand, daß in der aktuellen Praktikums- und Prekariatsökonomie manche Arbeit, ähnlich wie Spiele (aber sogar im Gegensatz zu manchem professionellem Spielen), oft gegen geringe oder nichtige Bezahlung ausgeführt werden, könnte für McLuhans Theorie sprechen: der universelle Enthusiasmus der ›kalten‹ Beteiligung wirkt hier als Lohndrücker« (ebd. 153).

Der Tausch von Aufmerksamkeit gegen die Ware des Symbolischen innerhalb der ›disponiblen Arbeitszeit‹ ist in Konsequenz also auch darauf hin zu untersuchen, inwieweit die Ordnungssystematik, die sich aus der ideologischen und vermachteten Struktur der Produktionsarbeit ergibt, in diese dispoible Arbeit überführt werden kann.

Hier nun aber schließt sich das ökonomische Argument an das Argument des gesamten Buches an: Es ist die hier mehrfach vertretene und untersuchte These, dass Spiele eben genau solche Ordnungssysteme und Träger von Ideologien und Wissensformationen gesellschaftlicher Orientierungs-, Werte- und Normenrahmen sind, die ihre hohe Wirksamkeit gerade durch den ihn eigenen Handlungsbegriff gewinnen und sicherstellen. *Das Spiel selbst wird innerhalb des diskursiven und dispositiven Systems der Bedeutungsaushandlung einer Kultur zur materiellen Praxis. Die investierte Aufmerksamkeit des Subjekts ist innerhalb der Ökonomie des Kulturellen keine Aufmerksamkeit mehr für den Zauberkreis Huizingas, sondern für die Omnipräsenz von Diskurs, Macht und Ideologie.* Etwas einfacher formuliert meint dies schlicht: Wer spielt, spielt nicht mehr in der Phantasie eines aus dem Alltagshandeln exkludierten ›magic circles‹, sondern tauscht seine Aufmerksamkeit ein gegen die Strukturen, Wissensnormen und Wertvorstellungen der Gesellschaft. Dieser Tausch bleibt jedoch unsichtbar und dem Subjekt größtenteils unbewusst, da es sich immer noch am ›Ort‹ des konsequenzenfreien Probehandelns wähnt, einer Bedeutungslandschaft des der Gesellschaft enthobenen Spielens. ◀206 Insofern ist die Ökonomie des kulturellen Tauschs (von Spiel gegen Wissen und gegen Aufmerksamkeit) ein über das aktive Handeln des Subjekts hergestelltes und stabilisiertes Adaptieren an das gesellschaftliche Wissen und eben nicht lediglich eine Form des

subjektiven Aneignens oder des freien Handelns an symbolischen Zusammenhängen.

Mit diesen vorläufigen Überlegungen schließt ein Nachdenken über das ›Gemachte im Computerspiel‹ und dessen ›Verschwinden‹. Am Ende dieses Appendix ist gegebenenfalls deutlich geworden, dass die hier verhandelte Frage nicht nur eine Frage nach dem Symbolischen, Medialen oder Diskursiven ist, sondern dass eine solche Perspektive auch eine Frage nach den Bedingungen der Werthaftigkeit, Zirkulation und Ökonomien beinhalten muss. Der hier skizzierte Weg ist ein Vorschlag, der schon durch seine unabgeschlossene Thesenhaftigkeit deutlich macht, dass er eher ein weiteres Forschungsprogramm aufmacht, als eine Frage endgültig abschließt. Schon die Verbindung von Marx'scher Ökonomie mit diskursanalytischen Ansätzen ist nicht unproblematisch und bedarf noch einer fundierten theoretischen Reflexion, ebenso wie beispielsweise der Bereich der Aufmerksamkeitsökonomie im Weiteren noch kritisch zu diskutieren und auszudifferenzieren wäre. Dennoch scheint es mir mehr als sinnvoll, eine Beschäftigung mit dem Spiel zukünftig verstärkt auf den Handlungsmoment zu fokussieren und dieses Handeln als eine Form der Artikulation innerhalb eines weit aufgespannten Feldes gesellschaftlicher, medienpezifischer und subjektiver ›Determinierungen‹ zu begreifen.

ANMERKUNGEN

- 01►** Exemplarisch: »Dem Computerspiel werden immer noch, wie einstmals dem Film, dem Comic und der Popmusik, alle möglichen verrohenden und desintegrierenden Effekte zugeschrieben. Titel wie COUNTERSTRIKE, MANHUNT und GTA werden immer noch als gewalthaltige und kriminelle Bildschirmszenarien problematisiert und als Motivgeber wirklichen Verhaltens diskutiert, obwohl die gleichen Szenarien in anderen semiotischer und medialer Rahmung kaum mehr als Problem wahrgenommen werden« (Venus 2006, 326f).
- 02►** Unter Umständen scheint es auch die Aufgabe der Medienwissenschaft zu sein, in öffentliche Diskussionen auch mit Argumenten des ›Selbstschutzes‹ einzugreifen. In einer Pressemitteilung vom 28.11.2007 warnt beispielsweise die deutsche Gesellschaft für wissenschaftliche Gesprächspsychotherapie (GwG) Eltern vor den Überredungskünsten ihrer Kinder: »Internetversierte Kinder überreden ihre Eltern dann häufig [zum Kauf gewaltdarstellender Spiele - RFN] mit Argumenten, die im Internet von Wissenschaftlern verbreitet werden, die der Computerindustrie nahe stehen«. (vgl. »Brutale Computerspiele zerstören Mitgefühl – keine Killerspiele zu Weihnachten«, <http://www.gwg-ev.org/cms/cms.php?textid=1213>). Ähnlich argumentiert auch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. unter Christian Pfeiffer und greift durch die Industrie finanzierte Forschungsprojekte wie das Projekt ›Spielraum‹ der FH Köln als trendenziös an. Angesichts eines solchen Vorwurfs kann es auch als eine Aufgabe von Wissenschaft gelten, innerhalb des komplexen Diskursrahmens nicht nur analytisch sondern ggf. auch interventionistisch zu argumentieren.
- 03►** Aktuell bspw.: Klaus Bartels / Jan-Noël Thon (2007): (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Sonderheft Tiefenschärfe – Hamburger Hefte zur Medienkultur; Steffen P. Walz / Friedrich von Borries / Matthias Böttger (2007) (Hg.): Space Time Play. Computer Games, architecture and Urbanism: The Next Level. Boston: Birkhäuser; Bauwelt, Nr. 30/04.
- 04►** www.strategiespielen.de
- 05►** www.ag-games.de
- 06►** Vgl. Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.)(2008): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: LIT
- 07►** »Nicht die Besucher, sondern vielmehr eine Art ›Unsichtbarer Dritter‹ scheint im Variété getäuscht zu werden – durch ein Schauspiel, bei dem Künstler und Publikum gleichsam

unter einer Decke stecken. Die Enttäuschung entsteht, wenn dieses Manöver mißlingt« (Pfaller 2007, 154).

- 08►** Natürlich berührt die Geschichte der Automaten, mechanischen ›Wunder‹ und Spielmaschinen noch andere Diskursstränge. Kapitel 4 wird auf die Verbindung von Arbeit, Maschine und Freizeit zu sprechen kommen. Zu einer ausführlichen Darstellung der Spielautomaten und »protointeraktiven Maschinen« vgl. bspw. Huhtamo 2007.
- 09►** »In einer Uhr ist ein Teil das Werkzeug der Bewegung der anderen, aber nicht *ein Rad* die wirkende Ursache der Hervorbringung *des* anderen; ein Teil ist zwar um des anderen Willen, aber nicht durch denselben da. [...] Ein organisiertes Wesen ist also nicht bloß Maschine: denn die hat lediglich bewegende Kraft; sondern *sie* besitze in sich bildende Kraft und zwar eine solche, die *sie* den Materien mitteilt, welche sie nicht haben (*sie* organisiert): also eine sich fortpflanzende bildende Kraft, welche durch das Bewegungsvermögen allein (den Mechanism) nicht erklärt werden kann« (Kant 1981, 322).
- 10►** Venus spricht in diesem Zusammenhang poientiert von je nach den unterschiedlichen technischen Grundlagen des Spiels unterschiedlich anzunehmenden »Anmutungsdifferenzen« und dementsprechend unterschiedlich zu konzeptualisierender »Nutzerreferenz« (ebd., 322).
- 11►** Wenn wir unter einem Dispositiv eine übergeordnete Ordnungsfunktion begreifen, die Diskurse und Praktiken zusammen hält und organisiert, scheint es relativ einfach das Computerspiel zum Dispositiv zu erheben. In Abgrenzung zum kinematografischen oder televisuellen Dispositiv wäre ein Spiel-Dispositiv weder von einem ›passiven‹ Subjekt auszugehen noch von einem ›Programmbegriff‹, dafür sprechen würde jedoch der apparative wie transparente Aspekt der vorhandenen Medientechnologie. In dem Moment jedoch, in dem einer etwas dezidierteren Definition des Dispositivs Raum gegeben werden soll, erscheint die Frage weitaus komplexer. Die Komplexität steigert sich in dem Moment weiter, in dem das Computerspiel nicht mehr länger als materielles und distinktes Objekt begriffen werden soll, sondern als ausuferndes und sublimes Objekt. Michel Foucault definiert das Dispositiv in einem häufig zitierten Text folgendermaßen: »Was ich unter diesem Titel [Dispositiv] festzumachen versuche ist erstens ein entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, architekturelle Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebenso wohl wie Ungesagtes umfasst. Soweit die Elemente des Dispositivs. Das Dispositiv selbst ist das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann« (ders. 1978, 119f). Wie aber ließe sich nun ›das‹ Computerspiel hierin eingliedern? Welches Element innerhalb des Netzes nimmt das Spiel selbst ein? Eine sinnvolle Antwort kann und soll hier nicht geleistet werden. Mit den Überlegungen Michael Liebes (2008) liegt jedoch ein erster sinnvoller Ansatz vor, ein solches Netz zu rekonstruieren.
- 12►** »Computers offer themselves as models of mind an as evocative objects, ›objects to think

with«, for thinking about a range of philosophical and psychological questions, including questions about knowing, selfhood, and what we mean when we say something is alive« (Turkle 2005, 267).

- 13► Erkennbar beispielsweise auch daran, dass sich der Legitimationsdiskurs für Etablierung institutioneller und disziplinärer Game Studies oftmals an dem *turning point* abarbeitet, an dem die Einnahmen aus den Computerspielen die Einnahmen Hollywoods überrundet haben – wobei dieser Zeitpunkt variabel zu sein scheint.
- 14► Zur Frage nach der Immersion als medientheoretischem Prinzip (und im speziellen als Zugriffsmöglichkeit auf Computer- und Konsolenspiele vgl. Neitzel/Nohr 2006).
- 15► Im altrömischen Kriegsbrauch bezeichnet die Evokation auch die Herausrufung der Götter einer Stadt, um sie auf die Seiten der Belagerer zu ziehen.
- 16► Der Begriff des sublimen Objekts weist eine hohe Ähnlichkeit mit der theoretischen Konzeption des »boundary objects« auf. Insofern ist ein Ansatz, wie ihn Hanke (2008) vorschlägt, Computerspiele als solche »unscharfen Objekte« zu begreifen, die »...durch verschiedene Disziplinen, Modelle (Literatur, Film, Simulation), Erklärungsansätze und Praktiken (SpielerIn, Politik, Wissenschaft), Vermittlungen zwischen konträren Positionen – Ludologie und Narratologie – laufen...« (ebd. 13) kompatibel zu der hier vorgeschlagenen Konzeptualisierung.
- 17► Dabei klingt bei Nye deutlich ein Begriff des Erhabenen als Anklang an eine ästhetische Debatte der Vormoderne durch.
- 18► Der Diskurs besteht zwar aus Zeichen, ist aber – im Sinne Michel Foucaults (1974, 20) – irreduzibel auf den bloßen Zeichencharakter. Die Zeichenordnung als Basis der Repräsentationsordnung wird durch den Diskurs als Strukturmechanismus jenseits des Textes eingeschränkt (Hartley 1994, 94). Darüber hinaus ist der zeichenhafte Diskurs als per se aus dem Rahmen von Ordnungs- und Machtgefügen geprägt zu verstehen: »Alles Ideologische hat Zeichencharakter. [...] Jedes ideologische Zeichen ist nicht nur die Widerspiegelung oder der Schatten der Wirklichkeit, sondern auch ein materieller Bestandteil dieser Wirklichkeit. Jedes ideologische Zeichenphänomen manifestiert sich in irgendeinem Material, einem Ton, einer physikalischen Masse, einer Farbe, einer Körperbewegung usw.« (Vološinov 1975, 56).
- 19► Ein Dispositiv bezeichnet einen Handlungsraum in einer Gesellschaft, in dessen Mittelpunkt zunächst eine Technologie steht, die aber ebenso den immateriell-kulturellen Umraum mitprägt, strukturiert und einer (dem Subjekt unbewussten) Ordnung unterwirft (vgl. Baudry 1994). Bei Foucault bezeichnet das Dispositiv die Zusammenfassung und das Zusammenwirken von diskursiven und nicht-diskursiven Praktiken und deren Resultat (beispielsweise in Form von Institutionen, Apparaten, Einrichtungen, Gesetzen, Anordnungen, Vorkehrungen etc.) (vgl. Jäger 2004, 22).
- 20► Dass sowohl Higinbotham als ehemaliger Mitarbeiter des Manhattanprojekts als auch die Brookhaven Laboratories als Atomkraftforschungseinrichtung im Kontext des »militärisch-

industriellen Komplexes« stehen, sei hier nur erwähnt, um kurz die Kittler'sche These vom ›Missbrauch von Heeresgeräts« als Determinante der Medienentwicklung anspielen zu können (vgl. Lischka 2002, 19-22).

- 21► Als das langerwartete ›State-of-the-Art« Spiel HALF-LIFE 2 auf den Markt kam, gab es zum Veröffentlichungstermin lediglich drei marktgängige Rechnermodelle, die den Hardware-Anforderungen des Spiels vollständig gerecht werden konnten (vgl. Diskussion im Fanforum Half-Life2.de; www.half-life2.de/forum/thread.php?threadid=180; zuletzt einges.: 30.8.2005). Siehe dazu auch Kapitel 5.
- 22► vgl. dazu auch Nohr 2003.
- 23► vgl. hierzu den Thementeil ›SpielFilm« in: Schnitt - das Filmmagazin, 2/2003, Nr.30. hrsg. von Matthias Grimm / Rolf F. Nohr.
- 24► Jenseits des Sourround-Sounds greift der Ton im Videospiel aktuell auch deutlich auf den Körper selbst zurück, indem der Tonkanal nicht nur zu Evokation des Off-Raumes unterstützend eingesetzt wird, sondern über Subwoover und Experimente mit WooverPacks auch den Körper direkt angeht.
- 25► Zu Hochzeiten des Spiels MOORHUHN wurde geschätzt, dass ca. 1,2 Mio. Angestellte das Spiel auf ihren Rechnern installiert hätten. Der volkswirtschaftliche Schaden berechnete sich u.a. aus verlorener Arbeitszeit und der Überlastung der Server (vgl. bspw. Jung 2000).
- 26► Zur Frage der Interdependenz von Narration und Interaktion im Computerspiel vgl. bspw. Furtwängler 2001.
- 27► Interessanterweise ist diese Beobachtung für Morris (2007) ein Schlüsselbegriff für ihre Theorie einer Computerspiel-Apparaturtheorie.
- 28► Eine Ternnung von affektiven und somatischen Anteilen im Handeln am Computerspiel ist an dieser Stelle eine idealisierte Trennung. Im Wesentlichen scheinen sich affektive und somatische Reaktionen und Teilhaben gegenseitig zu bedingen und können kaum als getrennt voneinander verhandelt werden (Dank an Katrin Meissner für den Hinweis).
- 29► Nur sehr selten wird dem spielenden Mediennutzer die ›Codierung« des Spiels in Logikbäume etc. offensichtlich. So ist es vielen Spielern von Aufbau- und Wirtschaftssimulationen 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, wenn er Interaktivität als Medienangebot generell als ein ›technisches Extensionsmoment« darstellt (ders. 1995).
- 30► Es ist also nur konsequent, dass ein frühes Genre des Computerspiels, das bildschirm-schriftbasierte Textadventure, innerhalb der Medienentwicklung ausgestorben ist. Geboren aus der technischen Limitation, stellt es (euphorisch übersteigert) die vielleicht direkteste Linie zu einem von seinen Wunschkonstellationen befreiten Rechner dar.
- 31► Dieser Gedanke folgt Baudrys analoger Argumentation für das Kino (ders. 1994, 1072).
- 32► Dies gilt natürlich nicht nur für historische Spiele. So kann davon ausgegangen werden,

dass der Überraschungserfolg des Spiels MOORHUHN (Phenomenia, 1997) nicht nur auf seiner kostenlosen Verteilung und einem starken paratextuellen Konzept, sondern eben auch auf einem intuitiv spielbaren, simplen Spielkonzept beruht: ›Avoid Missing Moorhuhn for Highscore‹.

- 33▶ Eine Erfahrung, die sich auch vorrangig innerhalb der immer neuen Titel innerhalb bestimmter Spielgenres fortschreibt und vielleicht als maßgeblichstes Kriterium für eine Genredefinition innerhalb von Computerspielen gelten kann.
- 34▶ S. dazu auch den Textkasten auf S.168. Als Gegenthese kann hier natürlich auf hochkomplexe und handbuchbasierte Spiel wie Flugsimulatoren etc. verwiesen werden, die vor die eigentliche Spielerfahrung ein langwieriges Procedere des Regelerlernens setzen. Solche Spiele stehen meines Erachtens aber eher in der Traditionslinie des strategischen Spiels (wie Schach oder Skat), in dem die Gewinnbedingung fast schon durch die Regelbeherrschung erfüllt ist (vgl. Huizinga 1994, 20ff).
- 35▶ Im Sinne Huizingas haben wir es hier ggf. auch sehr viel stärker mit dem ›Spielverderber‹ als dem ›Falschspieler‹ zu tun. Die zunehmend professionalisierte e-Sports-Szene, in der bestimmte Spiele (vorrangig Ego-Shooter wie COUNTERSTRIKE (1999) oder HALF-LIFE 2 (2004)) aber auch *realtime*-Simulationen wie STARCRAFT (1998) auf Wettkampfbasis gegeneinander gespielt werden, hat zunehmend mit verdeckten *cheatcodes* und ›unfairem‹ Verhalten zu kämpfen.
- 36▶ So der Slogan der Partei *Chance 2000*, mit der Christof Schlingensiefel zur Bundestagswahl 2000 antrat.
- 37▶ Unter einem ›Speed Run‹ versteht man das möglichst schnelle Durchspielen eines Computer- oder Konsolenspiels. Das während des Durchspielens aufgenommen Bildmaterial wird dann zumeist im Internet ausgestellt.
- 38▶ Im Original »la travaille de transparence«
- 39▶ vgl. dazu zusammenfassend: Furtwängler (2006)
- 40▶ Gunzenhäuser spricht im Zusammenhang mit Actionspielen auch von »Bewährungsräumen« (dies. 2002).
- 41▶ Der Begriff ›Chronotops‹ bezeichnet mit Bachtin (1989) die Konfigurierung von Raum- und Zeitstruktur in narrativen Texten zu einem hybriden Ganzen.
- 42▶ Wobei die Idee des *off-screen* - Raumes im Spiel maßgeblich mit dessen Entwicklungstendenz zu photorealistischen und vor allem zu kinematografischen Erzähl- und Abbildungskonventionen verbunden ist.
- 43▶ Für eine ausführliche Taxionomie der differenten im Computerspiel auftauchenden Raumkonzepte vgl. Boron 2007.
- 44▶ Es soll hier aber auch auf die medienhistorisch Vorläufer solcher spezieller urbaner Medienräume in Form von Nickelodeons etc. verwiesen sein.
- 45▶ 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.

- 46▶** 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).
- 47▶** Wenn unter ›Performativität‹ (im Austin'schen Sinne) hier 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 werden.
- 48▶** Vgl. zum Interface im Spiel vor allem Wiemer 2008.
- 49▶** Diese bezeichnet in der Sprachtheorie von Karl Bühler (1934, 102 ff) den ›Koordinatennullpunkt‹ der Personal-, Raum- und Zeitstruktur von Äußerungen in Sprechsituationen.
- 50▶** Hierbei darf nicht unerwähnt bleiben, dass ihre Arbeiten maßgeblich auf den urbanistischen Ansatz Kevin Lynchs zurückzuführen sind
- 51▶** Mit Kuipers (1982) wäre aber an dieser Stelle dazu aufzurufen, die gebräuchliche Metapher der ›Karte im Kopf‹ als solche zu begreifen und sie kritisch zu handhaben. 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.
- 52▶** Vgl. hierzu ausführlich Nohr 2001; Großklaus 1995.
- 53▶** Hier wäre natürlich noch in die Frage der Differenz von Aktant und Avatar zu trennen; vgl. dazu Neitzel 2004.
- 54▶** Damit soll auch den Ausführungen Funken/Löws (2002) im Bezug auf deren Konzeption des Containerraums im Shooter widersprochen werden.
- 55▶** Als Kavalier wird die höchste Aussichtsplattform in einem Festungsturm bezeichnet.
- 56▶** 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 – s. dazu auch das folgende Kapitel.
- 57▶** ›Geographie‹ kann übersetzt werden mit ›Erde schreiben‹ (griech.: für geo = ›Erde‹, graphhein = ›schreiben‹).
- 58▶** Cristian Gaca: Krieg, Spiel, Wirtschaft. Ohne Strategie droht Totalverlust. In: [ple:] - Magazin für Computer- und Videospieldkultur, März/April 2006.

- 59►** Die Idee des Probehandelns korrespondiert dabei (relativ frei) mit dem »Space of Possibility«, also dem Möglichkeitenraum, den ein Spiel in Bezug auf Handlungen und Entscheidungen als reaktives System der Bedeutungsvorhaltung entwirft. U.u. ist dieser Möglichkeitenraum aber auch nur eine funktionale Konstruktion des bzw. durch den Spieler (vgl. Salen/Zimmermann 2005 74f).
- 60►** Die Betonung der Handlungskategorie hilft an dieser Stelle nicht nur, den Moment des Zeichenhaften zu betonen, sondern auch, die Apparatelogik des Mediums an dieser Stelle zu relativieren und sich somit in der Argumentation einer Performanz des Technischen zu entziehen:»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, 793).
- 61►** In der Typologie bei Oerter/Montadas (2002) fehlen eigentlich nur das *Rollenspiel* (Vater, Mutter, Kind) und das *Freispiel* (autonome Wahl von Spielmaterial, -ort, -dauer und Mitspieler).
- 62►** Schwerpunkt dieses Artikels soll jedoch nicht die Lern- und Lehrpädagogik sein, die hier nur exkursiv vertreten sein soll. Für weitere Ausführungen zur Lehr- und Lernsituation im (Computer-)Spiel vgl. bspw. Bopp 2006.
- 63►** Zur Beschäftigung mit den historischen Bedingungen von Strategiespielen vgl. auch die Beiträge von Detering 2008 ; Werning 2008.
- 64►** »Versuch eines auf Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen«. Zu berücksichtigen ist hierbei, dass es zwei Fassungen des Hellwig'schen Spiels gibt. Die Erstfassung von 1780 stellt sich im Regelbuch in der Diktion und Argumentation noch sehr stark als ans Schach angelehntes Spiel dar. Die zweite Auflage von 1803 unterscheidet sich von der ersten insofern, als die Schachmetapher sprachlich in den Hintergrund rückt und der eigenständige Spielcharakter des Kriegsspiels betont wird. Zusätzlich ist die zweite Auflage als revidierte Fassung zu verstehen, die Inkonsistenzen und ungeklärte Fragen der Urfassung zu relativieren sucht und bearbeitet und zusätzlich im Appendix noch Variationsmöglichkeiten des Spiels andeutet. Zusammengefasst kann die zweite Auflage als Neubearbeitung verstanden werden, die aus mehrjähriger Spielpraxis und Praxistests resultieren könnte. Die Ausführungen dieses Textes beziehen sich vorrangig auf die zweite Version des Spiels.
- 65►** Zur Geschichte der Kriegsspiele vgl. bspw. Pias 2002; Halter 2006, 3-62; Detering 2008.
- 66►** In der Schachanalgie können Bauern als Infanterie, Königin und Turm sowie Läufer als Kavallerie gelten (Hellwig 1780, §14); Als Problem erweist sich die im Schach nicht vorkommende Artillerie. Um den Realismus zu steigern, wird der Kavallerie die Option eingeräumt, pro Zug mehrere Figuren zu schlagen (ebd. §15). So synthetisieren sich die Figuren des

Kriegsspiels aus den Bewegungen des Schachs, allerdings muss der (siegbedingende) König wegfallen (ebd., §18) und die Zugregel des Schachs um die Gleichzeitigkeit der Bewegungen ergänzt werden (ebd., §19).

- 67►** »Möchte doch dieses Spiel die große Menge gedankenleerer, nichtswürdiger und schädlicher Spiele vertreiben! Ich wünsche mir keine größere Belohnung meiner Erfindung als diese« (Hellwig 1780, xviii).
- 68►** Grimms Wörterbuch weist den Begriff der Strategie (»f., Kriegskunst, oberste Führung und Planung, im Unterschied zur Taktik«) als im Deutschen zuerst im Jahre 1813 gebraucht aus; hier in Campes *Wörterbuch der fremden Ausdrücke* (»Gegenstände der Strategie (Feldherrenkunst), welche den eigentlichen Gebrauch der verschiedenen Zweige der Kriegskunst zur Erreichung des vorgesetzten Zieles lehret«) sowie in Scharnhorsts *Handbuch für Officiere* (1820). Vgl. Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm. 16 Bde. [in 32 Teilbänden]. Leipzig: S. Hirzel 1854-1960.
- 69►** Die Analogie zur Clausewitz'schen Kriegskunst zeigt sich an verschiedenen Stellen des Regelwerks. So schlägt Hellwig im Appendix beispielsweise vor, das Spiel auch zu viert zu spielen: Hierbei stellt er sich jeweils einen Spieler einer Partei als eine Art ›kommandierenden General‹ vor, der die jeweilige Generalstrategie des Konflikts festzulegen hat, während der zweite Spieler als ›untergeordneter General‹ diese Strategie in konkreten zugbasierten taktische Einzelentscheidungen prozessiert (Hellwig 1803, §309). Beide dürfen sich nur alle halbe Stunde besprechen, ansonsten müssen sie während des Spiels schweigen (ebd., §310). Somit legt der kommandierende Spieler (in historischer Vorwegnahme) im Clausewitz'schen Sinne die Strategie des Feldzugs fest und nimmt die Grundaufstellung vor, der untergeordnete General setzt diese im Sinne der taktischen Einzelentscheidung in konkrete Züge um. Im dritten Kapitel *Von der Strategie* in Clausewitz' Hauptwerk *Vom Kriege* heißt es: »Die Strategie ist der Gebrauch des Gefechts zum Zweck des Krieges; [...] Da sich alle diese Dinge meistens nur nach Voraussetzungen bestimmen lassen, die nicht alle zutreffen, eine Menge anderer, mehr ins einzelne gehender Bestimmungen sich aber gar nicht vorher geben lassen, so folgt von selbst, daß die Strategie mit ins Feld ziehen muß, um das Einzelne an Ort und Stelle anzuordnen [...] Die Taktik ist die Lehre vom Gebrauch der Streitkräfte im Gefecht, die Strategie die Lehre vom Gebrauch der Gefechte zum Zweck des Krieges« (Clausewitz 1993, 177ff) (vgl. zur kritischen Diskussion diesen Aspekts Sandkühler 2008).
- 70►** Es finden sich immer wieder Aufrufe zur Mäßigung, die den Spieler von ›blindwütiger‹ Zerstörung oder offensiver Figurennahme warnen sollen (bspw. Hellwig 1803, §229).
- 71►** Belegt mit Kork oder Linoleum, gut gereinigt (Wells 2005, 38).
- 72►** »We than begun to humanize that wild and fearful fowl, the gun. We decided that a gun could not be fired if there were not six – afterwards we reduced the number to four – men with six inches of it. [...] And we ruled, that a gun could not both fire and move in the same general move: it could either be fired or moved (or left alone)« (Wells 1913, 20).

- 73▶** Der Gebrauch des deutschen Terminus verweist darauf, dass zu diesem Zeitpunkt einerseits das ›Genre‹ der strategischen Kriegssimulation einerseits etabliert und andererseits mit seinem deutschen Ursprung verbunden war.
- 74▶** Eher knapp verweist Wells schließlich auf einige Veränderungsvorschläge: bessere Zugdefinition, bessere Schussdefinition (durch Hinzufügen eines Gewehrfeueräquivalents zur Gummizugkanone), Einführung einer Befehlshierarchie der in einer Partei Spielenden, detailliertere Terraingestaltung, Einführung von Versorgungsregeln, die Möglichkeit der Brückenzerstörung, etc.
- 75▶** Auf die grundsätzliche Ambivalenz der ›Versinnlichung‹ als didaktischer Methode verweist Horn, wenn sie die Spezifik des kindlichen Spiels betont, speziell die »fundamentale Tatsache, daß Kinder oder Jugendliche (wenn man so will: ›schlaue Kinder‹) offenbar die idealen Adressaten für die Form von Rationalität sind, die das Kriegsspiel transportiert: eine Rationalität die so selbstevident ist, daß sie gleichsam spielerisch, ohne Anleitung sondern als schlicht autodidaktisches Probieren erlernt werden kann. Aber es ist gerade auch das Kind, daß das mathematische Ideal rationaler Selbstevidenz von Spiel-Regeln überschreitet in ganz andere Dimensionen dessen, was es heißt zu *spielen*. Mit dem Kind als Testfall, wenn nicht gar dem idealen Spieler von Kriegsspielen werden Aspekte des Spielerischen und des Kriegerischen aufgerufen, die mehr sind als das, was an Spiel und Krieg regelhaft und rational ist« (Horn 2007, 218).
- 76▶** »Der common sense präsentiert die Dinge – so, als läge das, was sie sind, einfach in der Natur der Dinge. Ein Hauch von ›wie denn sonst‹, eine Nuance von ›verstehst sich‹ wird den Dingen beigelegt – aber hier nur ausgewählten, besonders herausgestrichenen Dingen« (Geertz 1997, 277). Kriterien dieses ›wie denn sonst‹ können unter direktem Bezug auf die Geertz'sche Konturierung des common sense in fünf Eigenschaften zusammengefasst werden: Natürlichkeit, Praktischheit, Düntheit, Unmethodischkeit und Zugänglichkeit (vgl. ebd., 275-286). Etwas abstrakter formuliert stellt der common sense diejenigen Bestände von Wissen da, die durch Wiederholung und Konventionalisierung in den Diskurs einsinken und unsichtbar werden. Bedeutung und Inhalte werden in die Struktur hinein ›vergessen‹ (vgl. Winkler 2008, 277f.).
- 77▶** Zu unterscheiden wären weiterhin Spielformen, die eher als ›Medienwechsel‹ zu verstehen wären (also Spielformen, die bereits als Brettspiel o. ä. vorhanden waren), und Spiele, die sich genuiner Formen und Möglichkeiten des Mediums anpassen (also bspw. *first- und third person shooter*, avatarbasierte Spiele). Dazu kommen noch die Möglichkeiten und Spezifika der netzbasierten Spiele (Massive Multiplayer Online Games), die die Idee der Multiplayerspiele quantitativ wie qualitativ übersteigern.
- 78▶** Vielmehr kann dies als zentrale Frage des Forschungsprojekts *Strategie Spielen: Steuerungstechniken und strategisches Handeln in populären Computerspielen (am Beispiel von Wirtschafts-, Militär- und Aufbausimulationen)* begriffen werden (www.strategiespielen.de).

- 79►** »Bei [CAPITALISM - RFN] ist das Ziel meist einfach zu umschreiben: ›Alles ist mein...‹ Man versucht also, der größte Fisch im Teich zu werden und alle Konkurrenten in den Ruin zu treiben oder aufzukaufen. Denn dann hat man die wirtschaftliche Macht und noch mehr Geld und so weiter« (Schmitz/Schmidt 1996, 36).
- 80►** Lobo (2007) kann zeigen, dass SIMCITY auch aus dem Kontext managementtheoretischer Stadtsimulationsprojekte und simulationsorientierter Urbanismusstudien der 60er und 70er Jahre und dem architekturtheoretischen Paradigma der Idealstadt zu verstehen ist. Ebenso zeigt er in wieweit SIMCITY auch als Ausdruck eines amerikanischen Stadtbegriffs zu sehen ist, der per se mit einem anderen Raumbegriff als beispielsweise die europäische Stadt operiert: »They [frühe Stadtplaner] often allowed laissez-faire consumption of undeveloped land. The principles of freedom, equality and respect, the theory went, would arise naturally in a world that had the social and physical space for individuals to vote with their actions and real estate purchases« (ebd.207).
- 81►** Neben der SIMCITY-REIHE sind dies u.a. SIMEARTH (1990), SIMANT (1992), SIMLIFE (1992), SIMTOWN (1995), SIMCOPTER (1996), THE SIMS (2000-2005) (alle bei Maxis)
- 82►** Diesem Spielprinzip stehen natürlich alternative Formen der Spielmotivation beiseite. So kann es als reizvoll empfunden werden, bestimmte reale Städte mittels SIMCITY möglichst detailliert nachzubauen oder sich über zusätzliche Entwurfsmodule die Möglichkeit noch individualisierterer Architekturen und Gestaltungen einzelner Spielelemente zu ermöglichen. Eine weitere Variante ist es, im Spielsetting beigegebene existierende oder aber meist durch andere Spieler entworfene Szenarien zu laden und nach optimalen Lösungsmöglichkeiten zu suchen (Starr nennt bspw. ein Szenario von SIMCITY 2000, das Flint (Michigan) abbildet und dazu auffordert, nach Lösungen der hohen Arbeitslosenquote zu suchen (ders. 1994)). Diese Vielzahl an potentiellen Nutzungsmöglichkeiten erklärt auch, warum sich SIMCITY zu einem bei Stadtplanern, Architekten und Soziologen sehr beliebten Spiel entwickelt hat.
- 83►** Miklaucic (2002) nennt als Leitparadigma von SIMCITY 3000 die Produktion einer (an Lefebvres Trialektik des Raums angelehnte) Produktion von Raum: »Ich möchte behaupten, dass SIMCITY weniger das Denken in Zusammenhängen fördert [...] SIMCITY produziert vielmehr idealisierte ikonische Darstellungen des urbanen Raums« (ebd.,159).
- 84►** Es wäre an dieser Stelle interessant, der Figur des *monitoring* weiter zu folgen, spielt diese doch als theoretische Figur sowohl bei Link (als ›Selbstadjustierung an den inneren Monitor‹) wie auch in anderen theoretischen Konzepten, die sich mit der Selbstadjustierung an äußere Strukturen beschäftigen (wie beispielsweise bei Manovich ((2002): The Language of New Media, MIT Press) oder der Gouvernamentalitätsdebatte eine große Rolle.
- 85►** »Unter Normalismus sei die Gesamtheit aller sowohl diskursiver wie praktisch-intervenierender Verfahren, Dispositive, Instanzen und Institutionen verstanden, durch die in modernen Gesellschaften ›Normalitäten‹ produziert werden« (Link1998).
- 86►** Link trennt in einen *Protonormalismus* und einen *flexiblen Normalismus*. Den

Protonormalismus, der in vielerlei Hinsicht an das Konzept der Normativität angelehnt ist, ist um eine Einengung des Normalitätsfeldes (also des Bereiches der Definiert, was als normal gilt) bemüht. Er kann als ›Vorstufe‹ oder Gegensatz zu einem aktuellen flexiblen Normalismus gelten, der Normalitätsgrenzen dezentriert und zur Inklusion einer Vielfalt von Phänomenen in den Bereich des Normalen neigt.

- 87▶** Eher im Sinne einer anekdotischen Beweisführung historischer Interdependenz wäre an dieser Stelle darauf zu verweisen das J. C. L. Hellwig ein Schüler von Carl Friedrich Gauß war (vgl. Schikorsky 1996).
- 88▶** Zu einer ausführlichen Auseinandersetzung mit der Link'schen Normalismusforschung im Bezug auf die Game Studies vgl. Böhme 2008.
- 89▶** Vgl. zu diesem Aspekt Fußnote 84 sowie Reichert 2008.
- 90▶** Mit dieser Dichotomie von ludischem und narrativem Ereignis soll weniger auf den (nicht wirklich existenten) *science war* zwischen Ludologen und Narratologen innerhalb der Game Studies verwiesen werden, sondern vielmehr auf das strukturelle Modell Thons (2007).
- 91▶** Eine Position, die bspw. auch von Dunnigan (2000, Kap. 2b) vertreten wird.
- 92▶** Als Enunziation bezeichne ich hier die Herstellung einer Aussageposition, die nicht mehr einem (antropoid) konzipierten idealen Subjekt zugeschlagen wird, sondern einer abstrakten Instanz, die zu einem gewissen Maße zur Unsichtbarkeit tendiert.
- 93▶** Mit dem Aufkommen von Computerspielen (eng gebunden an die Etablierung des Computers als Technik und in einem zweiten Schritt als gesellschaftliche Leittechnologie) fasst das Probehandeln des Strategischen auch dort Fuß. Im codebasierten Computerspiel scheint zunächst nur das strikt regelgerechte, der Codevorgabe angepasste Handeln zur Siegbedingung zu führen (zu untersuchen wäre aber, inwieweit mit beispielsweise dem ›Gegenbegriff‹ des Taktischen hier Möglichkeiten alternativer Handlungspraxen aufgefunden werden können). Es ist vorrangig der codebasierte, technisch (rück)gekoppelte und hochgradig distinkte Codecharakter der Computerspiele, der wesentliche Effekte innerhalb der Konturierung des strategischen Dispositivs in den Spielen beeinflussen sollte. Es scheint notwendig, die immersiven Effekte des Medienhandelns und die quantitativen Möglichkeiten des technischen Mediums detaillierter zu untersuchen, um die genauen Formen, Funktionen und Strukturen des Strategischen im Computerspiel zu erfassen.
- 94▶** Die Nähe von Teilen der Modelltheorie zur Kybernetik erschließt interessante Perspektiven der Analogisierung von Regelkreislogiken, modellatorischen Reduktionen und gesellschaftlichen Steuerungstechniken, die hier nur benannt, aber nicht ausgeführt werden sollen.
- 95▶** So wäre viel eher das jeweilige Strategiespiel selbst als eine solche »spezielle und geregelte« Formation, bzw. Aussage von strategischem Wissen zu begreifen. Darüber hinaus wäre aber das jeweilige Spiel nicht »nur« als singuläre diskursive Aussage des ›Strategischen‹ zu verstehen: Die Diskursanalyse betont einerseits die Subjekt-Gesellschafts-Relation und geht andererseits über die geschlossene Gattungsgrenze oder den Werk- bzw. Autorenbegriff hinaus: Texte sind – so verstanden – Ensembles von Diskursfragmenten (ebd., 22).

- 96►** Ein solches Modell von Denotation und Konnotation ist aber einerseits als eine idealisierte und reduktive Form der Darstellung zu verstehen. Im hier verwandten Verständnis möchte ich *Denotation* eher offen als situationsunabhängige Grundbedeutung eines Worts verstehen, während die *Konnotation* die kontextuelle (intra- wie intersubjektive) Beibedeutung, Assoziation, Paratextualität etc. des Wortes bezeichnen soll. Eine solche Trennung ist aber in einem engeren sprachlogischen Sinn nur schwer aufrecht zu erhalten (vgl. dazu Winkler 1989) und macht auch in enger Anbindung an einen Diskursbegriff, der Denotation grundsätzlich marginalisieren würde, keinen wirklichen Sinn. Die Verwendung an dieser Stelle ist daher auch mehr als eine nicht binäre Beschreibung unterschiedlicher Beziehungen dem Text gegenüber gedacht: Denotierbarkeit ist eine institutionelle Unterstellung, Konnotierbarkeit eine diskursive Verheißung.
- 97►** Für eine strukturelle und formale Betrachtung der Koppelung von Diskursen (sowohl gleichen wie unterschiedlichen Typen) ist im Weiteren die exakte Bestimmung der Koppelung entscheidend. Deziert sei hierbei unterschieden in einerseits *operative Diskurskoppelungen*, die diskursiv-inhaltliche Brücken zwischen den Diskursen schlagen (als Beispiel mag hier die Normalverteilung anhand der Gausskurve dienen, die übergreifend in Mathematik, Astronomie oder Soziologie funktional wird). Dem gegenüber steht die *emsynthetische Koppelung*, die die Brücke zwischen verschiedenen Wissensbereichen nur semantisch schlägt (vgl. Link 1998, 51; ders 2001, 5).
- 98►** Zur Diskussion von Fritz vgl. Wiemer 2006.
- 99►** Eine solche Diskussion prägt einerseits die Gesamtargumentation dieses Buchs, muss andererseits aber in ihrer paradigmatischen Tiefe hier vollständig ausgeklammert werden. Im wesentlichen ist eine solche Diskussion aber motiviert durch die Auseinandersetzung mit der Philosophie Stanley Cavells bzw. dem inspirierenden Projekt Herbert Schwaabs, diese pragmatische Philosophie für populäre Medien aufzuschließen (vgl. exemplarisch Schwaab 2008).
- 100►** Eine solche Koppelung ist auch an anderer Stelle postuliert worden, vgl. dazu exemplarisch Tietel 1997.
- 101►** Der Duden definiert ›Rhythmus‹ als »regelmäßige Wiederkehr; geregelten Wechsel; Zeit-, Gleichmaß; taktmäßige Gliederung« und ›distinkt‹ als »klar und deutlich abgegrenzt«.
- 102►** Parallel dazu argumentiert Hartmut Winkler für eine Strukturbildung der Simultaneität und Redundanz im Sinne der Medien: »Die Stimme aus dem Volksempfänger oder die 20-Uhr-Tagesschau synchronisieren (zeitlich) und koordinieren (sachlich-semantisch) eine ganze Nation, wie auch immer die Inhalte von den einzelnen aufgenommen werden; ähnlich übrigens wie die Uhr selbst, die als eine räumlich verteilte Technologie die verstreuten Individuen auf einen annähernd gleichen Taktschlag bringt« (Winkler 2004a, 32).
- 103►** Noch präziser ließe sich der Nullpunkt der Distinktionsgeschichte durch die Erfindung der Ankerhemmung bestimmen (vgl. Gendolla 1992). Diese ermöglicht die ›Erfindung‹ des präzisen Uhr- und Glockenwerks und damit die Möglichkeit der ›Sendung‹ der

Rhythmusinformation vom Kloster in den Alltag.»Die Hemmung definiert das Schema, nach dem die Zeit gerichtet, linearisiert und beschleunigt wurde, zur *Zeit an sich*«. (ebd., 40) Natürlich ist eine solche Definition von historischen Beginnpunkten in einer diskurstheoretischen Überlegung relativ sinnlos; es soll an dieser Stelle vielmehr mit der Darlegung des klösterlichen Zeitverständnisses eine diskursive Verschiebung eines Ordnungsrasters benannt werden und weniger ein ›distinkter‹ historiographischer Punkt.

104► »For Bücher, the entire domain of work, from the micro-level human body to the macro-level industrial corporation, is structured by the rhythms which fundamentally inform twentieth-century ›machine-age‹ social fabrics, and which facilitate labor like ›lubrications keeps machine going« (Golston 1996).

105► »Das Rhythmische Element wohnt weder der Musik noch der Sprache ursprünglich inne; es kommt von außen und entstammt der Körperbewegung« (Bücher 1924, 412). Hier postuliert Bücher eine dezidierte Gegenposition beispielsweise zu Nietzsche, welcher den Weg von Körper und Rhythmus zur Poesie umgekehrt sieht (»...und noch jetzt, nach Jahrtausende langer Arbeit in der Bekämpfung solchen Aberglaubens, wird auch der Weiseste von uns gelegentlich zum Narren des Rhythmus, sei es auch nur darin, dass er einen Gedanken als *wahrer empfindet*, wenn er eine metrische Form hat und mit einem göttlichen Hopsasa daher kommt« (Fröhliche Wissenschaft §84). Dem gegenüber wiederum Büchner: »Der Ursprung der Poesie ist in der Arbeit zu suchen« (Büchner 1924, 386).

106► Zur weiterführenden Differenz von Gleichem und Ähnlichem noch einmal Klages (2000): »Das Gleiche ist ein Gedankending, das, wenn auch niemals exakt genau, so doch annähernd genau im Anschauungsstoff verwirklicht wird durch menschliches Machen; das Aehnliche ist ein unabhängig von der Tätigkeit unseres Geistes stattfindender Erlebnisinhalt, auf den unser Denken nur *hinweist*, ohne jemals imstande zu sein, ihn sich anzueignen durch Begreifen und Messen«. (ebd., 53).

107► Dennoch scheint es sehr wichtig, spätestens an dieser Stelle noch einmal klar zu stellen, dass ich durchaus (dabei eben auch durchaus den unterschiedlichen Standpunkten Leebfres, Klages oder Büchers folgend) von einem Rhythmischen vor dem Diskursiven, Geregeltten oder Disziplinatorischen ausgehe. Wie auch immer dieses Konzept des ›Metrischen‹, ›Einteilenden‹, ›Frequenziertem‹ oder Urrhythmischen o.ä. darzustellen wäre; es scheint auf alle Fälle der ›Rationalwerdung‹ und ›Vergesellschaftung‹ voraus zu gehen. Ich möchte mich in meinen Ausführungen im Weiteren aber auf eben diesen ersten Strang der Klagesschen Argumentation stützen (allerdings ohne seine Nomenklatur zu übernehmen, d.h. ich will weiterhin vom ›Rhythmus‹ sprechen), da m.E. hier einerseits die Anschlussfähigkeit an meinen Untersuchungsgegenstand besser gegeben ist und andererseits im Sinne des Projekts die modernen Steuerungsmechanismen der Internalisierung mit größerer Aufmerksamkeit betrachtet werden sollten, um ihre ›Konsequenz‹ als historische Entwicklung abschätzen zu können: Arbeit – wie auch immer konzeptualisiert – scheint wesentlich sinnfähiger durch die Idee der Wiederkehr des immer gleich charakterisierbaren als

durch ein Moment permanenter Erneuerung.

- 108►** Wenngleich Bücher selbst sich eher distanziert über den Taylorismus äußert, da er in dieser Form der Arbeitsorganisation die ›Tiefe‹ des eigenen Rhythmusbegriffes nicht wieder gespiegelt sieht (ders. 1924. 461f).
- 109►** Auf die unter medienwissenschaftlicher Perspektive vielfach hingewiesen worden ist, vgl. exemplarisch Zielinski (2002); Novak (2000); Reichert (2004).
- 110►** Im Rückgriff auf Taylor definiert Gilbreth, dass 12,5% der Arbeitszeit als Erholungszeit gedacht werden müssen; d.h. auf 8 Stunden Arbeit muss eine Stunde Erholung erfolgen (Gilbreth 1920, 64).
- 111►** Erwähnung finden muss an dieser Stelle auch die sich steigernde Medialisierung des Arbeitsrhythmus. Dieser Punkt ist (oftmals analog zum Mediengebrauch der Arbeitswissenschaften selbst) mehrfach ausgearbeitet worden. Daher mag in Andeutungen nur das Zitat Walter Benjamins zum »Chock von Rhythmus und Rezeption« genügen: »Was beim Fließband den Rhythmus der Produktion bestimmt, liegt beim Film dem der Rezeption zugrunde« (zit. n. Hermann 1996, 168).
- 112►** In enger Anlehnung an Foucaults Konzept der *gouvernementalité* definieren Lemke, Krasman und Bröckling (2000) ein verändertes arbeitsökonomisches Paradigma als ein Charakteristikum der Neoliberalität. »Das Ökonomische ist in dieser Perspektive nicht ein fest umrissener und eingegrenzter Bereich menschlicher Existenz sondern umfasst prinzipiell alle Formen menschlichen Verhaltens« (ebd., 16).
- 113►** Keun, Irmgard (1993 [1931]): Gilgi – eine von uns. Hildesheim: Claassen, 16.
- 114►** ...und ebenso wenig um die bis dato leitgebende Metapher des Körperlichen wie bspw. die Anspielung von Herzschlag oder Blutzirkulation (vgl. Golston 1996).
- 115►** Zur genauen Darlegung des Rhythmischen in der Gesellschaft als Kompensation für die Entkörperlichung der Arbeit vgl. auch: Meyer-Kalkus 2004
- 116►** »The object of rhythm training is to regulate the natural rhythms of the body and, by their automatisisation, to create definite rhythmic images in the brain« (Jacques-Dalcroze 1921, 265).
- 117►** »Warum steht der Mann schon wieder dort? Oder noch? Warum schlägt ihm keine Stunde? Welcher sex appeal zieht ihn in die Arme der verchromten Sirene? Welche magnetische Macht verhindert ihn, sich ihr zu entwinden?« (Anders 1988, 59). Für den Hinweis auf Günter Anders danke ich Dominik Schrage.
- 118►** Wobei dieses ›zweite Selbst‹ hier als eine Art der unterbewussten, esoterisch angehauchten Reflexivität des (Freudschen) ›Es‹ gelten mag, das einem rationalen Subjekt gegenübersteht. Es gilt also in dieser Lesweise von Akkommodation, das Denken zu unterdrücken und intuitiv zu handeln (Pias bezieht sich hier auf ein Lehrbuch des Tennisprofils Timothy Gallwey).
- 119►** Die ›Radikalität‹ dieser Ausführungen Pias sind seinem Technikbezug in der Untersuchung des Spiels geschuldet; eine Perspektive, die ich nicht teile. Entkleiden wir die Darstellung

der Piaget'schen Pädagogik und den behavioristischen Anklängen bleibt aber die in der Tat interessante Frage, ob wir (rhythmusgestützt) im Spiel (»one-way Immersion«) aufgehen oder ob eine Verschmelzung zum »Spiel« aus Spiel, Spiel/Arbeits-Dispositiv und Spieltechnik stattfindet (»evokative Immersion«); die englischsprachige Unterscheidung von »game« und »play« klingt an.

- 120►** »...die Maschine steuert lebendige Menschen. Die Maschinen sind nicht länger Objekte der Steuerung, sondern ihre Subjekte« (zit. n. Zielinski 2002, 265).
- 121►** Computerbild: Energieverbrauch pro Stunde: AGE OF EMPIRES: 127 Kcal; HALF-LIFE: BLUESHIFT: 128 Kcal; GRAND PRIX 3 (mit Lenkrad u. Pedalen): 126 Kcal; SEGA MARINE FISHING (mit Angelinterface): 305 Kcal; SAMBA DE AMIGO (mit Rasseln): 317 Kcal; INTERNATIONAL TRACK & FIELD (Pad): 414 Kcal; DSCHUNGBUCH GROOVE PARTY (Tanzmatte): 577 Kcal. (o.A. ca. 2004). British Medical Journal: »Results Mean (standard deviation) predicted energy expenditure when playing Wii Sports bowling (190.6 (22.2) kJ/kg/min), tennis (202.5 (31.5) kJ/kg/min), and boxing (198.1 (33.9) kJ/kg/min) was significantly greater than when playing sedentary games (125.5 (13.7) kJ/kg/min) ($P < 0.001$). Predicted energy expenditure was at least 65.1 (95% confidence interval 47.3 to 82.9) kJ/kg/min greater when playing active rather than sedentary games. Conclusions: Playing new generation active computer games uses significantly more energy than playing sedentary computer games but not as much energy as playing the sport itself. The energy used when playing active Wii Sports games was not of high enough intensity to contribute towards the recommended daily amount of exercise in children.« (Lee Graves, Gareth Stratton, N. D. Ridgers, N. T. Cable (2007): Energy expenditure in adolescents playing new generation computer games. British Medical Journal Nr.335, S.1282-1284).
- 122►** Der Paratext ist ein den »Haupttext« steuernder, ergänzender, kommentierender oder begleitender Text, bspw. ein Vorwort, oder eine Widmung, im Falle technischer Medien aber eben auch ein Kinoplatat, eine making-of-Sendung, eine DVD-Hülle, eine CD-Kritik oder ein Audiokommentar (vgl. Genette 1992), auf eine bestimmte Weise aber auch der In-Game-Audiokommentar in HALF-LIFE: EPISODE ONE (2006).
- 123►** »Programm« hier nicht im Sinne von Code oder Algorithmus, sondern im Sinne der (dramaturgischen, inszenatorischen oder kuratorischen) Anordnung von distinkten Aufführungselementen.
- 124►** Auch Nicht-narratives partizipiert am narrative Ensemble der Kultur; es partizipiert und setzen das übergeordnete Narrative voraus: »Solche latenten Erzählungen möchte ich als präsuppositional bezeichnen, weil sie zur Dekodierung »stummer« Objekte notwendig sind, bzw. weil ihre Nichterkenntnis die Produktion anderer Narrative in Gang setzt [...]« (Müller-Funk 2002, 151).
- 125►** Diese vorgebliche »Tautologie« der gegenseitigen Bedingtheit von Wissen und Diskurs lässt sich analytisch noch am ehesten durch den Rekurs auf die historische Fundierung der beständigen Austausch- und Zirkulationsbewegungen auflösen. Mit Foucault ließen

sich diese Ordinaten der Diskursanalyse mit der ›genealogischen‹ und ›archäologischen‹ Ausdehnung der Diskursdynamik benennen.

- 126▶** Anhang 1 listet daher eine Reihe von Originalquellen auf, um wenigstens in Ansätzen einen Eindruck über die untersuchten ›Stimmen‹ zu geben.
- 127▶** Augenfällig ist, dass die hier untersuchte Diskussionslinie ihre Aussagen entgegen des diskussionsauslösenden Gegenstandes (zumeist eben inkrimierte (*first-person-*) shooter wie DOOM 3, MANHUNT, QUAKE, HALF-LIFE 2 etc.) nicht ausschließlich am Genre führt, sondern permanent zwischen dem Genre und dem Gesamtfeld des Computer- und Konsolenspiels oszilliert.
- 128▶** Es ging bei dieser Auseinandersetzung vorrangig darum, ob Computerspiele primär als ›spielerisch‹ oder als ›narrativ‹ zu konzeptualisieren seien.
- 129▶** Weitere Argumentationskomplexe kreisen beispielsweise um die Fragen, ob Shooter-spieler eine zu marginalisierende oder relevante Subkultur oder soziale Gruppe darstellen und inwieweit Verbots- oder Zensurdebatte nicht gegenstandsbeförderlich bzw. kulturelle/feuilletonistische ›Spiegelfechtereien‹ repräsentieren.
- 130▶** Ein solcher Binarismusbegriff darf dabei nicht absolut verstanden werden, sondern als verdeutlichende und den common sense verkürzende Reduktion: »The world isn't like this, but a great deal of thinking about...« (Hartley 1999, 204).
- 131▶** Im Bezug auf die Wirkungsdebatte von Gewalt kann – quer durch die Mediensysteme – dieser Binarismus auch schlicht rückgeführt werden auf den Widerstreit Aristotelischer bzw. Platonischer Positionen von der ›schädlichen Wirkung‹ erzählter Gewalt (Platon) beziehungsweise der ›kathartischen, reinigenden und damit realweltlich wirkungslosen‹ Form der Gewalterzählung (Aristoteles).
- 132▶** Dieser Name taucht im Spiel ebenso wenig auf wie die in der Fan-Community alternativ verwandte Bezeichnung »Der Mann im Anzug«. Angeblich ist der Name »G-Man« allerdings im Quellcode des Spiels aufzufinden.
- 133▶** Wobei hier der Begriff des Bossfights irreführt: Der eigentliche Endgegner des ersten Teils ist der Nihilant, nach dessen Vernichtung erhält der Spieler vom G-Man das Angebot, für die Regierung zu arbeiten. Das Ablehnen diesen Angebots führt zu einer nicht zu gewinnenden Schlussauseinandersetzung mit den Xen, das Annehmen des Angebots führt narrativ unmittelbar an den Beginn von HALF-LIFE 2.
- 134▶** Dieses Moment der Rekrutierung nach der Bewährung kann in einer sehr freien Interpretation auch als Umkehrung der Logik des Spiels AMERICA'S ARMY gelesen werden, in dem die US-Armee Spieler rekrutiert, damit diese sich im Spiel bewähren.
- 135▶** Diese Ambivalenz entfaltet sich vor allem in der Fortsetzung OPPOSING FORCE, in der das Geschehen aus der Perspektive der in das Black Mesa Labor eindringenden Soldaten geschildert wird, und in der Gordon Freeman als ›Feindfigur‹ konzeptualisiert wird.
- 136▶** Siehe: HALF-LIFE, Level: »Fragwürdige Ethik«.
- 137▶** Deutlich den (Gigerschen) parasitären Formen von ALIEN (GB 1979, Ridley Scott) nachemp-

funden und im Assimilationspotential nahe am Erzählkonzept der Borg von STAR TREK: NEXT GENERATION (USA 1987-1994).

- 138** ▶ Diese ›totale Manipulierbarkeit‹ wurde in fast allen Spielkritiken als Alleinstellungsmerkmal herausgehoben: »Physikengine heißt in diese Fall, dass (fast) alles manipulierbar ist und erstaunlich akkurat simuliert wird« (Quelle: http://www.ciao.de/Half_Life_2__Test_2886457, zul. einges 4.4.2008).
- 139** ▶ Nicht zuletzt hat Bopp (2006) bereits darauf hingewiesen, dass ein Handeln mit der Gravity-Gun bzw. der Physikengine von HALF-LIFE 2 auf alle Fälle als (pädagogische) Adaption an physikalisches Wissen zu begreifen sei,
- 140** ▶ »Mod: ist die Abkürzung für ›Modifikation‹, also für die Veränderung von Computerspielen. Modder greifen in die Grundstruktur von Games ein - mithilfe von spezialisierten Editoren für Levels und Figuren oder mittels externer Tools. So bauen sie neue virtuelle Spielkarten (Maps), neue Spielfiguren (Models) und Outfits für diese (Skins). Oder basteln gleich ein komplett neues Spiel aus dem Titel (Total Conversions)« (Kringiel, 2005b).
- 1410** ▶ Erkennbar ist mir dieser Frage der ›Offenheit‹ und produktökonomischen Auflösung der ›Urheberfrage‹ einer der wichtigsten Auseinandersetzungsfelder der Frage von Ideologie vs. Dissidenz angegriffen, die hier natürlich bei weitem nicht ausführlich bearbeitet werden kann (vgl. dazu beispielsweise exemplarisch Barbrook 2001).
- 142** ▶ <http://www.heise.de/newsticker/meldung/48155>; zul. einges 4.4.2008.
- 143** ▶ Modifikationen sind für Half-Life2 mithilfe des ›Software Development Kit‹ und dem darin enthaltenen ›Hammer Editor‹ immer noch herstellbar, eine Veröffentlichung solcher Modifikationen kostet aber 200 000 Dollar.
- 144** ▶ »Wenn man sich vor Augen hält, dass beispielsweise die PC Games-Testrechner mit 3,2 GHz, 2 GByte RAM und Radeon X800 XT konfiguriert waren, deutet sich nicht nur für Spielehändler ein wohl durchaus erträgliches Weihnachtsgeschäft an. Valve selbst stellt in PC Games Hardware die minimalen technischen Voraussetzungen für Half-Life 2 mit 1,2 GHz, 256 MByte RAM und DirectX-7-Grafik dar. Um die bei Half-Life 2 verwendete Source-Engine letztendlich optimal mit allen Details spielen zu können, werden von PC Games mindestens 2,7 GHz, 1.024 MByte RAM und Radeon 9800 Pro empfohlen« (Meyer 2004,2).
- 145** ▶ »ATI zahlte mehrere Millionen Dollar an den PR-Partner Valve, um mit dem angeblich fast fertigen Spiel für ihre Grafikkarten werben zu können. Grafikkarten der XT-Serie von ATI und Grafikkarten bestimmter Hersteller (z. B. ASUS) lagen Ende 2003 Gutscheine für das Spiel bei. Bis zum Erscheinen von HALF-LIFE 2 (immerhin über ein Jahr später) konnten sich die COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO- und HL2-Gutscheinbesitzer über Valves Software-Vertriebsplattform Steam mit COUNTERSTRIKE: SOURCE-Betaversionen kostenlos die Zeit vertreiben und Fehler suchen. Die Gutscheine mussten allerdings über einen amerikanischen Versandhändler eingelöst werden« (http://de.wikipedia.org/wiki/Half-Life_2; zul. einges. 4.4.2008).
- 146** ▶ Auf der deutschen Verpackung war zunächst kein Hinweis angebracht, dass zu

Freischaltung und Registrierung des Spiels eine Internetverbindung nötig sei.

- 147►** gamespot.com: »Valve vs. Vivendi Universal dogfight heats up in US District Court« (http://www.gamespot.com/pc/action/halfife2/news_6107712.html, zul. einges. 4.4.2008).
- 148►** HAF-LIFE benötigt in der PC-Version eine leistungsfähige Internetverbindung, um freigeschaltet werden zu können, was bei vielen Usern zu Unmut führte. »Also jetzt ma im ernst. Ich habe Inet und habe mich auf HL2 gefreut. Aber wenn ich so ne kacke lese das man Inet benötigt um Half-Life 2 installierne zu können.... da hört der Spaß auf....Ich habe definitiv nicht vor mir irgendwas von Steam zu saugen und mich da zu registrieren oder sonst wat..... Steam war für mich immer schon der größte blödsinn dim Inet.... Ich denke das sich dieses dämmliche registrierungsverfahren bei den verkaufszahlen mächtig auswirken wird.... negativ natürlich.« (<http://www.pcgames.de/?menu=0901&s=thread&gid=61&bid=13&tid=3146894&page=5>, zul. einges. 4.4.2008); vgl. auch: golem.de: »Half-Life 2: Verbraucherschützer mahnen Vivendi und Valve ab« (<http://www.golem.de/0501/35945.html>, zul. einges 4.4.2008).
- 149►** »Worum es in der Story geht, wird dem Spieler nicht klar gemacht, man stößt ihn einfach in diese Welt rein: The right person in the flimmering place. Der dann immerhin doch aufgebaute Verfolgungsdruck, mit dem die Handlung zunächst an Fahrt gewinnt, wird durch die ständigen Ladepausen wieder abgebaut. Doch vielleicht soll ja der nicht vorhandene Fortschrittsbalken zur Spannung beitragen (›Gehts gleich weiter? Gehts jetzt weiter?!)« (aths 2005, 2).
- 150►** H.P. Lovecraft (1997 [1939]) *Die Katzen von Ulthar*. Frankfurt./M.: Suhrkamp.
- 151►** Der Terminus ›technisches Bild‹ soll hier vor allem auf eine Haltung der Rezeption verweisen. Bestimmte Bilder tragen die apparative Spur ihrer Entstehung in sich. Ein Foto ist als solches erkennbar, ein Film als ebensolcher – und digital generierte, ›referenzfreie‹ Bilder werden mit dem Computer und den ›neuen Medien‹ assoziiert. Entscheidend bei diesem Sammelbegriff ist jedoch, dass diese Zuschreibung an das Bild am Ort seiner Erscheinung getroffen wird und eben nicht durch ein Wissen um den Ort seiner Entstehung.
- 152►** Vgl. zu den Schwierigkeiten einer philosophischen Repräsentationstheorie auch Scholz 1991.
- 153►** Die Unterscheidung von analogen und digitalen Medien(inhalten) scheint eine eher taxonomisch-reduktive Trennung zu sein. Zwar ist gerade der Computer ein Mediensystem, das ganz offensichtlich distinkt-digital operiert. Andererseits ist er aber auch das einzige Medium, das in seinem technischen Kern eine solch radikale Reduktion konsequent vorzunehmen in der Lage ist. Darüber hinaus ist die so konstatierte Digitalität des Visuellen eine ›künstliche‹, da profanerweise alle Sensoriken eines Rezipienten analog funktionieren und somit jeder ›digitale Output‹ re-analogisiert beim Subjekt ankommen muss. Insofern ist die hier aufgemachte Trennung eine eher künstlich-analytische Setzung, die auf einer Trennung von Form und Inhalt aufsetzt.
- 154►** Link eröffnet eine solchen Bezugnahme von Text, Bild und Praktik durch die Konturierung

eines materiellen Feldes des Niederschlags diskursiver Überschneidungen: »Unter ›interdiskursiven‹ Komplexen, Formen, Verfahren und Kategorien sollen all jene verstanden werden, die mehreren Spezialdiskursen gemeinsam sind. Dazu gehören alle ›Querschnitt-Kategorien‹ (wie etwa ›Freiheit‹, ›Gleichheit‹, ›Fortschritt‹, ›Entwicklung‹, ›Charakter‹ heute etwa ›Normalität‹ und ›Fairneß‹) alle Kollektivsymbole (wie etwa ›Maschine‹, ›Organismus‹, ›Gefängnis‹, ›Flut/Deich‹, ›Schiff‹, ›Kutsche‹, ›Eisenbahn‹, heute etwa ›Auto‹, ›Flugzeug‹, ›Computer‹), alle Mythen und elementare Narrative (wie etwa Geschichten von Aufstieg und Fall, Entwicklungsgeschichten, dialektische Geschichten) es ist dieses ›übergreifende‹, ›Brücken schlagende‹ Wissen, das die Zerspaltung von spezialistische Teil-Subjektivitäten zumindest kompensiert und das überhaupt Wissen subjektiv applizierbar erhält« (Link 2003, 14)

- 155►** Eindringlich abgrenzen möchte ich mich an dieser Stelle jedoch von einer Diskussion, die die Interdependenz von Spiel und Kino zu weit treibt und letztlich eine unterkomplexe Form der Hybridisierung unterstellt (vgl. Nohr 2003).
- 156►** Langers Diskursbegriff scheint auf die Konzeptualisierung durch Habermas zu verweisen und unterscheidet sich wesentlich von dem hier vertretenen Diskursbegriff.
- 157►** Gleiches gilt sicherlich auch für bestimmte fiktional-narrative Rhetoriken (»Nichts wie raus – hier fliegt gleich alles in die Luft«, »Er ist tot, Jim« etc.).
- 158►** Natürlich müsste an dieser Stelle der Argumentation auch das Verhältnis einer ›Handlungsrhetorik‹ zu einer Bildrhetorik näher beleuchtet werden – denn unter Umständen wäre auch denkbar das Händeschüttel selbst als eine leere stereotype Konventionalisierung zu begreifen, die erst zweitrangig ein Äquivalent im Sinne seines technischen Bildes findet. In Konsequenz würden sich dann nicht die Bilder ›entleeren‹ sondern die in Konventionen handelnden Subjekte (Dank an Katrin Meissner für den Hinweis).
- 159►** Zur Schwierigkeit eines Genrebegriffs im Bereich Computerspiels vgl. Wiemer 2008.
- 160►** Weitere Kritikpunkte an der Apparatustheorie wären sicherlich, dass es sich hierbei im eigentlichen Sinne nicht um eine voll konturierte Theorie handelt, sondern eher um eine Aufsatzsammlung geringen Umfanges, die innerhalb einer kurzen Zeit der Diskussion dann noch eine Wendung von der Ideologiekritik zu einer eher psychologisch/psychoanalytisch orientierten Theoriefindung vollzog. Vor allem diese ›Wende‹ hin zu einer (Lacanschen) Psychoanalyse unter gleichzeitiger Ausblendung der politischen Dimension und der einhergehenden Ausblendung des Technikaspektes lässt die Apparatustheorie viel eher als eine Art theoretischen ›Steinbruch‹ denn eine voll funktionale Theorie erscheinen.
- 161►** Der Gruppe um die *Tel Quel* sind – neben u.a. Julia Kristeva, Jaques Derrida oder Jean-Joseph Goux – auch Jean-Louis Baudry und Marceline Pleynet als prominente Vertreter der Apparatustheorie zuzurechnen.
- 162►** Nach Eagleton (1997, 98) ist es Michail Bachtin, der unter dem entliehenen Pseudonym Vološinov hier publiziert.
- 163►** Es könnte spekuliert werden, ob die symbolische Lücke in der Apparatustheorie eine

durchaus strategische Auslassung ist: Wie auch dem Projekt der Filmsemiotik der 70er und 80er Jahre dürfte den Vertretern des Zeichenmaterialismus klar gewesen sein, dass der Übertrag von linguistischen Theoriebeständen an das symbolische System des Bildes nicht ohne Probleme und grundsätzliche Neudefinitionen vonstatten gehen würde.

- 164►** Siehe hierzu vor allem Winkler 1992b und 1992c.
- 165►** Interessanterweise findet sich eine ähnliche gestalttheoretische Argumentation auch in der Spieltheorie Gregory Batesons (2007) – hier allerdings um die Paradoxie der Nicht-Abgrenzbarkeit von Spiel und Nicht-Spiel zu belegen.
- 166►** »Das Zeichen ist das abstrakteste und späteste Produkt des Kinos: es kann erst nach einer gewissen Gewöhnung und Entwicklung assimiliert werden« (Morin 1958, 217). »...darauf kann die Antwort immer nur lauten, dass diskrete Zeichen aus schierer Iteration entstehen« (Kittler 1985, 327).
- 167►** Die hier angedeutete Nähe der Naturbegriffe der ideologiekritischen Variante und der pragmatischen Philosophie darf aber nicht überbewertet werden. Beide Ansätze stehen sich über verschiedene zentrale Begriffe und Auffassungen (z.B. den Subjektbegriff, der Erfahrungsbegriff, etc.) zu different gegenüber, um sie reibungslos ineinander integrieren zu können.
- 168►** Die schon bei Todorov ansatzweise beschriebene Auflösung der Phantastik durch die psychoanalytische Rationalisierung kann ebenso durch die technische Entzauberung der Welt fortgeschrieben werden. Um mit Bloch (1970) zu sprechen: »Die Glühbirne im schattenarm gewordenen Zimmer hat die Anfechtungen des Nachtgrauens weit gründlicher geheilt als etwa Voltaire; denn sie hat das Grauen aus dem Schlupfwinkel der äußeren Dunkelheit selbst vertrieben und nicht nur aus der des Kopfes« (ebd., 183).
- 169►** ›Sandman‹ ist eine »Serie von Graphic Novels von Neil Gaiman. Erschienen 1988-1996 bei DC Comics in New York zunächst als monatliche Episoden, die später dann in zehn auch inhaltlich zusammengehörige Bände zusammengefasst wurden. ›Sandman‹ gilt heute nicht nur als eine der erfolgreichsten Graphic Novels aller Zeiten, er gehört auch zu den renommiertesten Comicserien überhaupt. [...] Der Einsatz verschiedenster hochrangiger Zeichner und damit Grafikstile verlieh der Serie im Laufe ihrer 75 Folgen ein grafisch uneinheitliches Bild, das sich eher an den Bedürfnissen der jeweiligen Geschichte orientierte als an marktgängigen Wiedererkennungsmechanismen« (<http://de.wikipedia.org/wiki/Sandman>; zuletzt einges. 4.4.2008).
- 170►** Spieler sehen Fehler als Herausforderung an und suchen immer neue Herausforderungen und Lösungswege und -formen. Spieler stoßen sich selber immer wieder bis an den Rand dessen was sie zu leisten in der Lage sind, so Gee (2000). Spieler versuchen die Welt (bspw. in Rollenspielen) in alternativen Perspektiven und Handlungsweisen zu erkunden und bilden so eine »projective identity« aus.
- 171►** In Paraphrasierung des der Performanztheorie titelgebenden Aufsatzes von John Austin: »How to do things with words« (1962)

- 172**► Somit ist wieder ein Argument dafür gefunden, Interaktivität als eine Illusion des Programms zu begreifen. Es wäre dann sinniger, von ›Reaktivität‹ zu sprechen. Damit wäre die Möglichkeit des Programmdiskurses zu im Moment seiner Auslesung auf vordefinierte Interventionen des Agierenden im Rahmen vordefinierter Optionen zu reagieren besser bezeichnet. Das Programm würde also ein klassisches Reiz-Reaktions-Schema instantiieren. Im Rahmen des Argumentierens Winklers wäre es also angemessen, Interaktivität als Wunschkonstellation zu begreifen.
- 173**► Venus (2006, 322ff) löst die für die Diskussionen der Game Studies so zentrale Binarität von Erzählen und Spielen in eine Dialektik auf. Erzählen charakterisiert bei ihm zunächst eine deskriptive Darstellung aussermedialer Sachverhalte und rekurriert auf den Prozess der Identifikation des Spielers mit dem Spiel. Spielen ist in seiner Betrachtungsweise dann ein Angebot an den Rezipienten, zum Handlungsträger des dargestellten Geschehens zu werden, indem er zum Träger der Darstellungshandlung wird; ein Prozess der als immersiv zu charakterisieren wäre. In einer abstarhierenden Betrachtungsweise wäre dann – Venus weiter folgend – das Spielen als performativ, das Erzählen als normativ zu werten. Hier nun aber würde sich die strikte Trennung von Spielen/Erzählen im Handlungsmodell von Performativität/Normativität aufheben. Die erzählerische Vermittlung von Normen und Normativität setzt auf der Aussetzung von Performativität auf; umgekehrt bedarf die Performativität des Spiels eine Aussetzung der Norm.
- 174**► Für eine kritische und ausführliche Auseinandersetzung mit den Argumenten und Motivationen vor allem der Game Studies im Rahmen der ›Medienwirkungsdebatte‹ vgl. Furtwängler 2008.
- 175**► Im Rahmen des ideologiekritischen Nachdenkens über populäre Medien ist eine solche Argumentation wahrscheinlich in jüngster Zeit am meisten mit den Arbeiten John Fiskes verknüpft.
- 176**► Für das Spiel und die Spieltheorie ist dies sicherlich am häufigsten mit der Auseinandersetzung mit der Regel als Konstitutiv des Spiels vs. der Produktivität des Regelbruchs im spielenden Handeln dekliniert worden (vgl. auch Neitzel/Nohr/Wiemer i.Dr.).
- 177**► Schon Kunczik (1987) konnte in seiner Ausdifferenzierung der Argumente in der Medien-gewaltdebatte u.a. zeigen, dass Theorien in Laiendiskursen genutzt werden, um eigene Vorstellungen omnipräsenter Massenmedien (›aus der Mottenkiste der Wirkungsforschung‹ (ebd.186)) zu bestätigen. Williams (1995) führt aus, wie komplex und schwierig, aber gleichzeitig wie produktiv es ist, den Diskurs (hier: der Pornografie) selbst in Augenschein zu nehmen, das Sprechen-über und die eigene Eingebundenheit in komplexe Systeme interdiskursiver Verhandlungen aufzuschließen.
- 178**► Mit diesem Slogan bewarb George Eastman seine am 13. Juni 1888 angekündigte einfache, handliche Kamera, die er schlicht ›The Kodak Camera‹ nannte, die einen Film mit 100 Bildern enthielt und nach der Belichtung des Films in Gänze zur Entwicklung eingesandt wurde. Eastmans Vision war die Demokratisierung der Fotografie.

- 179►** Zivile AktivistInnen, die z.B. im Rahmen von Demonstrationen von der Videokamera Gebrauch machen, um hiermit angenommene polizeiliche Übergriffe zu verhindern oder dokumentieren.
- 180►** »Indymedia ist eine weltweite Plattform unabhängiger Medienorganisationen und hunderter JournalistInnen, die eigenverantwortlich nicht hierarchische, nicht kommerzielle Berichterstattung betreiben« (<http://de.indymedia.org/>)
- 181►** Innerhalb solcher Argumentation wird dem hegemonialen Produktionsapparat als Alternative zumeist ein als ›open source‹ qualifiziertes Gegensystem im Sinne der Appropriation gegenüber gestellt. »Aus der marxistischen Sicht eröffnet die Digitalvideokamera im Bereich des Filmemachens eine neue Epoche: Menschen, denen die finanziellen Mittel fehlen, haben jetzt eine Möglichkeit, sich filmisch auszudrücken, und zwar nicht nur im Rahmen der kooperativen Produktion, sondern auch im Rahmen der Promotion und Aufführung. Zahlreichen Skeptikern, die behaupten, dass solche Versuche keine revolutionäre Änderung in der spätkapitalistischen Gesellschaft mit sich bringen würden, kann dabei GNU/Linux als ein gutes Beispiel für den Erfolg einer solchen Idee entgegengehalten werden. Hatte sich anfangs niemand vorstellen können, dass hier eine Gegenmacht gegen den ›Riesen‹ Microsoft wachsen könnte, erscheint es auch nicht utopisch, dass auch Digitalfilmemacher eine Gegenmacht gegen den kommerziellen Film à la Hollywood etablieren können« (Kang 2002, 179).
- 182►** Die folgende Auseinandersetzung rekurriert vor allem auf die Texte von Kücklich 2004; Consalvo 2007; Riedel 2006; Venus 2006; Galloway 2006; Schäfer 2006.
- 183►** »GameFAQs is an online archive of video and computer game information, codes, walkthroughs, hints, message boards, save games files, and of course, FAQs. Everything on the site is contributed freely by various members of the public and is available for free private use to all visitors. If you're stuck on a game, want to find out more information about it, or just like reading about upcoming and past games, you'll likely find what you're looking for here« (<http://www.gamefaqs.com/features/help/entry.html?cat=41>, letzter Abruf 28.5.2008).
- 184►** Insofern kann auch der *cheatcode*, der erst nach einmaligem Durchspielen des Spiels zur Verfügung steht, als eine solche Anschlussfunktion gewertet werden – hält er doch den Spieler dazu an, nach einmaligem Durchspielen das gesamte Szenario des Spiels noch einmal mit beispielsweise vollen oder neuen Waffen oder unbegrenzter Munition zu benutzen.
- 185►** Eine Spielform, die hauptsächlich in Multiplayerspielen Anwendung findet. Der Spieler verharrt regungslos an einer Stelle des Raumes und wartet darauf, seine Gegenspieler aus dem Hinterhalt besiegen zu können. Eine solche Taktik hemmt den Spielfluss und ist daher in vielen Spielcommunities verpönt, stellt aber in manchen Szenarien sicherlich eine der effektivsten Formen des Gewinnens dar
- 186►** »Der Begriff eSport setzt sich aus den Begriffen ›electronic‹ und ›Sport‹ zusammen. eSport

bezeichnet das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus. eSport versteht sich entsprechend des klassischen Sportbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit) als auch taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis). Allein in Deutschland gehen nahezu 1,5 Mio. organisierte Spieler in zirka 40.000 so genannten Clans (eSport-Teams) regelmäßig dieser Freizeitbeschäftigung nach. Die meist gespielten Spiele sind First-Person-Shooter (FPS), Echtzeit-Strategie-Spiele und Massive-Online-Rollenspiele. Es existieren inzwischen für fast jedes online spielbare Spiel Turniere und Ligen, in denen sich die Spieler und Teams messen können und um Preisgelder kämpfen« (<http://www.e-sb.de/> Seite: ›Wissen‹, letzter Abruf 28.5.2008).

- 187►** *Speedrunning* bezeichnet das möglichst schnelle Durchspielen eines einzelnen Spiels oder Levels. Die jeweiligen Läufe werden via Videocapturing dokumentiert und im Internet ausgetauscht.
- 188►** Die *trickjumping*-Community nutzt Programmfehler in Spiel-Engines (bspw. bei *QUAKE 3*) aus, um artistische Sprünge und Flüge in hoher Geschwindigkeit und Präzision auszuführen, die teils als Vorteil in Multiplayer-Matches verwandt werden, zumeist aber als reine Kunstform als Videos und Screenshots auf entsprechenden Fan-Seiten im Internet ausgestellt werden (vgl. Kringel 2006).
- 189►** Die ›Offenheit‹ von *GTA: LIBERTY CITY (2005/2006)*, *HALO (2001)* oder *WORLD OF WARCRAFT (2005)* scheint dabei aber weniger aus einer narrativen oder ludischen Offenheit zu entspringen, sondern vielmehr eine tatsächliche topografische Offenheit zu sein. Die Freiheitsoption der Handlung in solchen Spielen scheint vorrangig daraus zu bestehen, dass die Grenzen des simulierten Raums (im Sinne auch der Begrenzungen des ›Spielfelds‹) wesentlich unsichtbar verbleiben und zum anderen eine große Menge an ›manipulierbaren‹ Objekten von der Spielfläche bereit gehalten wird.
- 190►** »What is machinima? Shooting film (Cameras record the action going on) in a realtime 3d (the time needed for the computer to transform the abstract data into a 3-dimensional visible representation is so little that you do not notice it. The whole calculation takes less than 1/10th of a second. Thus the term ›realtime‹). virtual environment (the actors aren't human, but virtual Avatars or Objects, controlled by user input or scripting and act in a virtual world that is simulated using a computer game). Thus, machinima is a mix of three ways to produce moving images: machine * animation * cinema« (<http://www.machinimag.com/>, letzter Abruf 4.4.2008).
- 191►** »Emergent gameplay is usually taken to be situations where a game is played in a way that the game designer did not predict« (Juul, 2005, 76).
- 192►** Kücklich (2004) führt als Beispiel hierfür an, das Spiel *METAL GEAR SOLID 2* in einer Weise zu spielen, die es nicht nötig macht nur einen einzigen der durch den Computer generierten Gegner zu töten. Ein solches Beispiel für eine ›subversive Lektüre‹ wäre im Rahmen der

hier geleisteten Definitionen und Annahmen jedoch zurückzuweisen, da es zu der inner-spielerischen Logik des Spiels (das dem Genre der *sneaker* zugehörig ist bzw. sogar als eines deren Gründungsformate gelten muss) gehört, im Rahmen einer (bestimmten) Siegoption Lösungsstrategien zu entwickeln, die darauf abzielen unsichtbar zu bleiben und ›nicht-konfligierend‹ durch das Spiel oder einzelne Level zu kommen. Darüber hinaus wäre die Herausforderung, das ganze Spiel ohne einen einzigen ›kill‹ zu absolvieren, auch wiederum eine typische formabhängige Generierung von Anschlussenerwartungen – das Spiel also so oft durchzuspielen, bis einem diese Aufgabe gelingt.

193► Vgl. bspw. Poblacki 2002; Lammers 2003; Everett 2005; Uriccio 2005; Reichert 2008, Galloway 2007.

194► Die Anschlussfähigkeit des Konzepts der Interpellation an die psychoanalytische Subjekttheorie bspw. Lacanscher Prägung oder dem Performanzbegriffs Judith Butlers scheint naheliegend.

195► »Indem die entfremdete Arbeit dem Menschen 1. die Natur entfremdet, 2. sich selbst, seine eigne tätige Funktion, seine Lebenstätigkeit, so entfremdet sie dem Menschen die Gattung; sie macht ihm das Gattungsleben zum Mittel des individuellen Lebens... Die entfremdete Arbeit macht also: 3. das Gattungswesen des Menschen, sowohl die Natur als sein geistiges Gattungsvermögen, zu einem ihm fremden Wesen, zum Mittel seiner individuellen Existenz. Sie entfremdet dem Menschen seinen eignen Leib, wie die Natur außer ihm, wie sein geistiges Wesen, sein menschliches Wesen. 4. Eine unmittelbare Konsequenz davon, daß der Mensch dem Produkt seiner Arbeit, seiner Lebenstätigkeit, seinem Gattungswesen entfremdet ist, ist die Entfremdung des Menschen von dem Menschen. Wenn der Mensch sich selbst gegenübersteht, so steht ihm der andre Mensch gegenüber. Was von dem Verhältnis des Menschen zu seiner Arbeit, zum Produkt seiner Arbeit und zu sich selbst, das gilt von dem Verhältnis des Menschen zum andren Menschen, wie zu der Arbeit und dem Gegenstand der Arbeit des andren Menschen. Überhaupt, der Satz, daß der Mensch seinem Gattungswesen entfremdet ist, heißt, daß ein Mensch dem andern, wie jeder von ihnen dem menschlichen Wesen entfremdet ist« (Marx, MEW Bd. 40, 1968, 87f).

196► Die Neoklassische Theorie, die sich u.A. auf Adam Smith und Thomas R. Malthus bezieht, stellt die Bedürfnisse des Subjekts in den Mittelpunkt. Die Subjekte generieren die Nachfrage nach Produkten und Waren, der Markt reagiert auf diese Nachfragen und generiert aus Nachfrageerwartungen Bedürfnisse. Das Kernelement dieser Theorie ist ein konstantes Gleichgewicht aus Angebot und Nachfrage.

197► In der »Kritik der politischen Ökonomie« (Marx 1859) stellt Marx die zweifache Natur der Arbeit als den Kern seiner ökonomischen Theorie vor. Hier entwirft er ein Konzept, das die Ware als durch zwei Wertformen charakterisiert begreift. Der eine Wert entsteht durch den in sie investierten Gebrauchswert, der aus der aufgewendeten realen Arbeit oder zweckmäßig produktiven Tätigkeit entsteht. Der zweite Wert entsteht durch den Tauschwert der

Ware gegen Arbeitszeit oder gleiche gesellschaftliche Arbeit. Kurz gesagt: »Während der Käufer am Gebrauchswert der Ware interessiert ist, Voraussetzung dafür, die Ware in seine Alltagsvollzüge zu integrieren, ist der Verkäufer an diesem Gebrauchswert vollständig desinteressiert. [...] Ist der Tausch vollzogen und als Äquivalent realisiert, ist der Zyklus für den Verkäufer abgeschlossen; für den Käufer beginnt der Gebrauch, und dies möglicherweise als Leidensgeschichte« (Winkler 2006, 49).

- 198** ▶ Eine solche Argumentation bezieht sich stark auf ein an der marxistischen Theorie angelehntes Ökonomieverständnis. Bei Marx kulminiert die Grundannahme (die er zu Teilen auch von vorgängigen ökonomischen Theorien übernimmt), dass der Wert einer Ware sich nicht primär über die Geldwertigkeit bemessen lässt. Bekanntermaßen ist innerhalb der Marx'schen Ökonomie die aufgewandte Arbeitszeit ein primärer Wertbemessungsfaktor.
- 199** ▶ Eine solche Bemessung des Anforderungsprofils ist auch Kern der Flow-Theorie von Csikszentmihalyi (2008), die sich aber nicht zuletzt durch ihre inhärente Nähe zur Arbeitswissenschaft vor allem mit den in Kapitel 4 vorgetragenen Argumenten dem Verdacht aussetzt, eine operative Theorie zu sein.
- 200** ▶ *Serious games* stellen aktuell eine der wichtigsten Argumente für die Nobilitierung des Computerspiels dar. »[Serious games are- RFN] focused on uses for games in exploring management and leadership challenges facing the public sector. Part of its overall charter is to help forge productive links between the electronic game industry and projects involving the use of games in education, training, health, and public policy«. www.seriousgames.org/about2.html, letzter Abruf 4.4.2008). In einer solchen – allerdings nicht repräsentativen – Definition schwingt aber bereits ein deutlich bemerkbarer ›gouvernementaler Unterklang‹ mit, der das Projekt *serious games* ebenso einer kritischen Evaluation empfiehlt.
- 201** ▶ Innerhalb einer an Marx orientierten Ökonomie ist Technik nicht länger eine exklusive Ware und ›statussicherndes‹ Gut der bürgerlichen Gesellschaft, sondern schlägt in eine (dialektische) Ordnungsfunktion der Gesellschaft und der Ökonomie um (vgl. Bammé 1997, 173f), wobei dieses Verhältnis als nicht gleichberechtigt bzw. austauschbar zu gelten hat.
- 202** ▶ Eine Betrachtungsweise, die für Medien nur an bestimmten Stellen sinnvoll ist (bspw. Pay-TV, Fernsehgebühren, Kinobesuch, Videothekengebühren etc.).
- 203** ▶ Diverse empirischerhobene Nutzungsuntersuchungen weisen den ›Durchschnittsspieler‹ oftmals als überraschend alt und mit überraschend hohem Einkommen aus. Es liegt die Vermutung nahe, dass solche Untersuchungen nur auf den Konsumentensektor zugreifen, der sich einer ›offiziellen‹ Ökonomie bedient und bedienen will. Das Klientel der online-affinen Jugendlichen mit Interesse an filesharing, aktiven Tauschnetzen und latenter ›krimineller Energie‹ fällt hier möglicherweise durch das empirische Raster und erzeugt eine unrealistische Profilbildung des ›typischen‹ Nutzers.
- 204** ▶ Eine Konsequenz daraus ist das Fallen der Löhne, da das Kapital die überflüssige Arbeit benutzt, um so viele wie Menschen wie möglich Menschen in Arbeitszusammenhänge ein-

zubinden; das Überangebot an Arbeit (also an überflüssiger Arbeit) verringert den Wert der notwendigen Arbeit; das Kapital muss für die notwendige Arbeit weniger Löhne zahlen als vorher und somit steigt der Mehrwert der Waren, die in der notwendigen Arbeit produziert werden. Eine zweite Konsequenz ist, dass, getreu der kapitalistischen Logik, die Gewinnmarge eines Gutes am höchsten ist, wenn die Arbeitszeit am niedrigsten ist. Daher ergibt sich ein fundamentaler Widerspruch des Kapitalismus darin, dass er einerseits versucht, die notwendige Arbeitszeit immer weiter zu drücken und parallel die überflüssige Arbeitszeit unendlich zu steigern. »Marx hat daraus gleichzeitig den ungeheuer produktiven und ungeheuer destruktiven, ungeheuer schöpferischen und ungeheuer vergeudenden Charakter der kapitalistischen Produktionsweise gefolgert« (Mandel 1968, 105). Eine zweite Konsequenz aus der überflüssigen Arbeit ist eine Konsequenz für das Individuum. Die überflüssige Arbeit *anderer* ist Quelle für Genuss und Reichtum des *Individuums*...»weil ein Individuum gezwungen wird mehr zu arbeiten als zur Befriedigung seiner Nöte nötig – weil Surplusarbeit auf der einen Seite –, wird Nichtarbeit und Surplusreichtum auf der anderen gesetzt« (Marx, MEW Bd.42, 1953, 305). So lässt sich nicht nur weibliche Hausarbeit erklären, sondern natürlich auch die Klassendifferenz. Denn die Konsequenz aus einer solchen Perspektive ist: Die Entfaltung der Dialektik in notwendiger Arbeitszeit ergibt einerseits Mehrarbeitszeit (Arbeiterklasse/Medienkonsument) und andererseits Freizeit (Kapitalist / Enunziator).

205► Eine Betrachtungsweise, die übrigens mit den Thesen Guy Debors analog geht: »Zweifellos läßt sich das im modernen Konsum aufgezwungene Pseudobedürfnis keinem echten Bedürfnis oder Begehren entgegensetzen, das nicht selbst durch die Gesellschaft und ihre Geschichte geformt wäre. Aber die Ware im Überfluß existiert als der absolute Bruch einer organischen Entwicklung der gesellschaftlichen Bedürfnisse. Ihre mechanische Akkumulation macht ein unbeschränktes Künstliches frei, angesichts dessen die lebendige Begierde entwaffnet ist. Die kumulative Macht eines unabhängigen Künstlichen zieht überall die Verfälschung des gesellschaftlichen Lebens nach sich« (Debord 1978, §68).

206► Interessanterweise findet sich eine solche Konzeptualisierung auch bei Riffkin (2007). Dieser grenzt ein Spiel als Ware von der Form des »reifen Spiels« als kultureller Spielform ab: »Spiel wird in der kulturellen Wirtschaft genau so wichtig, wie es die Arbeit in der industriellen Wirtschaft gewesen war. Die Art des Spiels, die hier entsteht, ist jedoch nur ein Schatten des Spiels, das in der kulturellen Sphäre wurzelt. Wenn Spiel zur Ware wurde und gehandelt wird, ist es kein gemeinsames, sondern ein eher vertraglich vereinbartes Erlebnis. Die Teilnahme als wesentliches Merkmal reinen Spiels wird durch eine vom Geld bestimmte Beziehung ersetzt. Auf dem Markt wird Vergnügen zu Spaß, zu einer eher passiven, individuellen als zu einer aktiven, kollektiven Erfahrung. Die Enteignung des Spiels durch die Marktkräfte droht die kulturelle Bedeutung des Spiels vollkommen zu entwerten. Damit droht auch der Verlust der kulturellen Sphäre, die aus spielerischem Handeln hervor-

gegangen ist und von diesem erhalten wurde« (ebd., 355f).

- Aarseth, Espen J.** (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins Univ. Press.
- Aarseth, Espen J.** (2003): *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Paper der spilforskning.dk-Konferenz; <http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/Game-Approaches2.pdf> (letzter Abruf: 28.5.2008)
- Adamowsky, Natascha** (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/M./New York: Campus.
- Adams, Ernest** (2007): 50 Greatest Game Design Innovations. In: *Next Generation Magazine*. 1.11.2007, hier: http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=7769&Itemid=2&show=1 (letzter Abruf: 28.5.2008)
- Adelmann, Ralf / Stauff, Markus** (2003): *Die Wirklichkeit in der Wirklichkeit. Fernsehfußball und mediale Wissenskultur*. In: Ralf Adelmann / Rolf Parr / Thomas Schwarz (Hg.): *Querpässe. Beiträge zur Literatur-, Kultur- und Mediengeschichte des Fußballs*. Heidelberg, S.103-121.
- Adorno, Theodor W.** (1970): *Phantastik als Phänomen des Erkenntnisprozesses*. In: ders. *Ästhetische Theorie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.34-79.
- Albers, Irene** (1997): *Knipsen, Knipsen, Knipsen. Das Projekt Lomographie: Ein ›Fingerabdruck der Erde im auslaufenden zweiten Jahrtausend.‹*. In: Anton Holzer (Hg.), *Fotogeschichte. Beiträge zur Geschichte und Ästhetik der Fotografie*, Frankfurt/M.: Jonas, Heft 64, S.35-44.
- Althusser, Louis** (1968) *Für Marx*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Althusser, Louis** (1977): *Ideologie und ideologische Staatsapparate (Anmerkungen für eine Untersuchung)*. In: ders. (Hg.): *Ideologie und ideologische Staatsapparate: Aufsätze zur marxistischen Theorie*. Hamburg/Berlin: VSA, S.108-153.
- Anders, Günther** (1956): *Die Antiquiertheit des Menschen. Bd.1: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, München: Beck.
- Anders, Günther** (1988 [1980]): *Die Antiquiertheit des Menschen Bd. 2. Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten Industriellen Revolution*. München: Beck.
- Appadurai, Arjun** (1999 [1988]): *Disjuncture and Difference in the Global Culture Economy*. In: Simon During (Hg.) *The Cultural Studies Reader*. London / New York: Routledge, S. 221-230.

- Arnheim, Rudolf** (1978 [1954]) Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Berlin / New York: DeGruyter.
- Aths** (2005): Kolumne: Half-Life 2 – Die Enttäuschung. 27. März 2005. (http://www.3dcenter.org/artikel/2005/03-27_b.php; zuletzt eingesehen: 13.11.2007).
- Atkins, Barry** (2003): More Than a Game. The Computer Game as Fictional Form. Manchester: University Press
- Augé, Marc** (1997): Orte und Nicht-Orte. In: Dokumente zur Architektur 9 ›Spaces of Solitude‹ (1997), S.12-25.
- autonome a.f.r.i.k.a gruppe / Luther Blissett / Sonja Brünzels** (2001): Jetzt helfe ich mir selbst. Handbuch der Kommunikationsguerilla. Berlin: Schwarze Risse / Rote Strasse
- Bachtin, Michail M.** (1969): Literatur und Karneval, München: Fischer.
- Bachtin, Michail M.** (1989): Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bammé, Arno** (1997): Subjektivität in der Technologischen Zivilisation. Voraussetzungen und Formen politischer Einflussnahme. In: Christian Schachtner (Hg.), Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht, Frankfurt/Main: Suhrkamp, S.169-190.
- Barbrook, Richard** (2001): Cyber-Kommunismus. Wie die Amerikaner des Kapitalismus im Cyberspace aufheben. In: Rudolf Marsch / Florian Rötzer (Hg.): Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internets. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.76-101.
- Barthes, Roland** (1989 [1980]) Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bateson, Gregory** (2007 [1955]): Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Claus Pias / Christian Holtorf (Hrsg.): Escape! Computerspiel als Kulturtechnik. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S.193-207.
- Baudry, Jean-Louis** (1994): Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Psyche - Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen, hrsg. von Magarete Mitscherlich. Jg.48, Heft 11, Nov., S.1047-1074.
- Bazin, Andre** (1975) Ontologie des fotografischen Bildes. In: ders. Was ist Kino? Bausteine zur Theorie des Films. Köln: DuMont / Schauberg, S.21-27.
- Beck, Klaus** (1994): Medien und die soziale Konstruktion von Zeit: über die Vermittlung von gesellschaftlicher Zeitordnung und sozialem Zeitbewusstsein. Opladen.
- Benjamin, Walter** (1982): Das Passagewerk. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Blasius, Wilhelm** (1983): Rhythmus und Takt. In: Rhythmus und Takt, Mensch und Umwelt: Vorträge und Aufsätze. Hrsg. v. Hans Kasdorf, Bonn: Bouvier [Reihe Hestia 1982/83; Schriften der Klages-Gesellschaft].
- Bloch, Ernst** (1970 [1935]) Technik und Geistererscheinungen. In: ders. Verfremdungen. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 177-185.

- Böhme, Stefan** (2008): Normalismus in Computerspielen. Magisterarbeit HBK Braunschweig; <http://opus.hbk-bs.de/volltexte/2008/40/> (zuletzt eing. 28.5.2008).
- Bolter, Jay David / Grusin, Richard** (2000): Remediation. Understanding New Media. Cambridge/London: MIT.
- Bopp Matthias** (2005): Didaktisches Design in Silent Hill 2. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf (Hg.): »See. I'm real...«. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL. Münster: Lit, S.74-95.
- Bopp, Matthias** (2006): Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S.170-186.
- Boron, Dariusz Jacob** (2007): A Short History of Digital Gamespace. In: Friedrich v. Borries / Steffen P. Walz / Matthias Böttger (Hg.): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level. Basel / Boston / Berlin: Birkhäuser, S.26-31
- Brecht, Bertolt** (1989): Vorschläge für den Intendanten des Rundfunks. In: Werke, Bd. 21, Schriften I, Berlin u.a. Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 124-127.
- Bröckling, Ulrich** (2007): Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bücher, Karl** (1924 [1896]): Arbeit und Rhythmus. Leipzig: Reinicke.
- Bühler, Karl** (1934): Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache. Jena: Fischer.
- Burgin, Victor** (1996) Das Bild in Teilen. In: Fotografie nach der Fotografie. Projekt des Siemens Kulturprogrammes. Hrsg. von Hubertus v. Amelunxen et. al. Dresden / Basel: Verlag der Kunst, 26-35.
- Callois, Roger** (1960 [1958]): Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch. Stuttgart: Schwab.
- Callois, Roger** (1974 [1966]) Das Bild des Phantastischen – Vom Märchen bis zum Science Fiction. In: Phaicon I - Almanach der phantastischen Literatur. Hrsg. von R.A. Zondergeld. Frankfurt/M.: Insel, S.44-83.
- Cameron, Andrew** (1985): 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 u. a. (1986) (Hg.): Communication Politics, Mass Communication and the Political Process. Leicester: UP, 115-132.
- Clausewitz, Carl von** (1832 [1993]): Vom Kriege. In: Kriegstheorie und Kriegsgeschichte. Hrsg. von Reinhard Stumpf (Reihe Bibliothek der Geschichte und Politik, hrsg. v. Reinhardt Koselleck, Bd.23). Frankfurt/M.: Deutscher Klassik Verlag.
- Comolli, Jean-Louis** (1986): Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field (Part 3 and 4). In: Phillip Rosen (Hg.): Narrative, Apparatus, Ideology. New York: Columbia Univ. Press, S. 421-443.

- Csikszentmihalyi, Mihaly** (2008 [1975]): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen, Stuttgart: Klett (10. Aufl.).
- Debord, Guy** (1996): Gesellschaft des Spektakels, Berlin: Bittermann (Ed. Tiamat).
- De Certeau, Michel** (1988): Die Kunst des Handelns. Berlin: Merve.
- Degler, Frank** (2004): Erspielte Geschichte. Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel. In: Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (2004) (Hg.): »See? I'm real...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL. Münster: Lit (Reihe Medien/Welten Bd. 4), S.58-73.
- Deterding, Sebastian** (2008): Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel. In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: LIT, S. 87-113 (Reihe Medien/Welten, Bd.9).
- Distelmeyer, Jan** (2006): »... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie«. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S.187-207.
- Dunningham, James F.** (2000): Wargames Handbook. How to Play and Design Commercial and Professional Wargames. San Jose u.a.: Writers Club (3. Aufl.).
- Dutke, Stephan** (1994): Mentale Modelle: Konstrukte des Wissens und Verstehens. Kognitionspsychologische Grundlagen für die Softwareergonomie, Göttingen: Verl. f. angew. Psychologie .
- Downs, Roger M. / Stea, David** (1982): Kognitive Karten – Die Welt in unseren Köpfen. Basel / München u.a.: UTB.
- Eagleton, Terry** (1997 [1983]) Einführung in die Literaturtheorie. Stuttgart / Weimar: Metzler.
- Elsner, Monika / Müller, Thomas** (1988): Der angewachsene Fernseher. In: Gumbrecht, Hans / Ulrich / Pfeiffer, Karl Ludwig (Hg.) Materialität der Kommunikation. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 392-415.
- Engell, Lorenz** (1996): Das Amedium. Grundbegriffe des Fernsehens in Auflösung. Ereignis, Erzählung. In: montage/av - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation , 5/1/1996, S.129-153.
- Engels, Friedrich** (1978): Anteil der Arbeit an der Menschwerdung des Affen. In: Karl Marx/Friedrich Engels – Werke. Hrsg. v. Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, Bd. 20, Berlin, S. 444–455.
- Enzensberger, Hans Magnus** (1962): Einzelheiten I. Bewusstseins-Industrie, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Enzensberger, Hans Magnus** (1970): Baukasten zu einer Theorie der Medien. In: Kursbuch, 20 (März 1970), S.159-186.

- Eskelinen, Markku** (2001): The Gaming Situation. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1/1, July 2001 (<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, letzter Abruf 4.4.2008)
- Everett, Anna** (2005): Serious Play: Playing with Race in Contemporary Gaming Culture. In: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press
- Febvre, Lucien** (1988 [1953]): Frontière – Wort und Bedeutung. In: Lucien Febvre (1988): Gewissen des Historikers, hrsg. v. Ulrich Raulff, Berlin: Wagenbach, 27-38.
- Felderer, Birgit / Strouhal, Ernst** (2004): Kempelen – Zwei Maschinen. Texte, Bilder und Modelle zur Sprechmaschine und zum schachspielenden Androiden Wolfgang von Kempelens. Wien: Sonderzahl .
- Flusser, Vilém** (1985): Verbündelung oder Vernetzung. In: ders. Medienkultur, hrsg. v. Stefan Bollmann, Frankfurt/M: Fischer, S.143-149.
- Fiske, John** (1987): Television Culture. London / New York: Routledge.
- Fiske, John** (1989): Understanding Popular Culture.
- Fiske, John** (2001): Videotech. In Ralf Adelman / Jan Hesse / Judith Keilbach / Markus Stauff / Matthias Thiele (Hg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft, Konstanz UVK; S.484-502
- Foucault, Michel** (1974): Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel** (1978): Dispositive der Macht. Berlin: Merve.
- Franck, Georg** (1998): Ökonomie der Aufmerksamkeit. München: Hanser.
- Frasca, Gonzalo** (1998): Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (zuletzt einges. 4.4.2008).
- Franchy, Joëlle** (2005): Die Bedeutung von Information für die Nachfrage nach kulturellen Gütern. In: Vinzenz Hediger / Patrick Vonderau (Hg.): Demnächst in ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung. Marburg: Schüren, S.193-211.
- Freud, Sigmund** (1970 [1919]) Das Unheimliche. In: ders. Psychologische Schriften. Studienausgabe Bd.IV. Frankfurt / M: Suhrkamp, S.241-274.
- Freud, Sigmund** (1978 [1905]): Drei Abhandlungen zur Sexualtherapie. In: Sigmund Freud (1978): Werksausgabe in zwei Bänden, hrsg v. Anna Freud / Ilse Grubrich-Simitis. Frankfurt/M.: Fischer.
- Friedman, Ted** (2003): Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. In: Greg Smith (Hg.): Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM. New York: University Press. (hier: <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm> , zuletzt einges.23.6.2008).
- Fritz, Jürgen** (1997): Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel. In: ders. / Wolfgang Fehr (Hg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale f. politische Bildung, S. 183-196.

- Funken, Christiane / Löw, Martina** (2002): Ego-Shooters Container. Raumkonstruktionen im elektronischen Netz. In: Rudolf Maresch / Nils Werber (Hg.): Raum – Wissen – Macht. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.69-91.
- Furtwängler, Frank** (2001): »A crossword at war with a narrative«. Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen. In: Gendolla, Peter / u.a. (Hg.): Formen interaktiver Medienkunst. Frankfurt: Suhrkamp, S.369-400.
- Furtwängler, Frank** (2006): Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Rolf F. Nohr. / Britta Neitzel (Hg.): Das Spiel mit dem Medium – Interaktion, Immersion, Partizipation. Marburg: Schüren, S.154-169.
- Furtwängler, Frank** (2008): Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospieelforschung und -industrie. In: Jan Distelmeyer / Christine Hanke / Dieter Mersch (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: Transcript, S. 59-72.
- Galloway, Alexander R.** (2007): Den Code spielen. Allegorien der Kontrolle in Civilization. In: Claus Pias / Christian Holtorf (Hrsg.): Escape! Computerspiel als Kulturtechnik. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S.271-286
- Galloway, Alexander R.** (2006): Warcraft and Utopia. In: ctheory 2/2006 (www.ctheory.net/articles.aspx?id=507, letzter Abruf 4.4.2008)
- Gardner, Martin** (1970): Mathematical Games. The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game »Life«. In: Scientific American 223 (October 1970), S.120-123
- Gastev, Aleksej** (1966 [1920]): Wie man arbeiten soll! Petersburg: o.A.
- Gee, James** (2000): What Video Games Have to Tell Us about Learning and Literacy. New York: Palgrave.
- Geertz, Clifford** (1997): Dichte Beschreibungen. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Gendolla, Peter** (1992): Zeit – Zur Geschichte der Zeiterfahrung. Köln: DuMont.
- Genette, Gérard** (1992): Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Gilberth, Frank B. / Gilbreth, Lillian M.** (1921 [1919]): Ermüdungsstudien. Eine Einführung in das Gebiet des Bewegungsstudiums [Fatigue Studies]. Übertragen von I.M. Witte. Berlin: Verlag des Vereins deutscher Ingenieure.
- Gilbreth, Frank B.** (1920 [1920]): Das ABC der wissenschaftlichen Betriebsführung [Primer of Scientific Management]. Deutsche Bearbeitung von Colin Ross, 3. Aufl. Berlin: Springer
- Gilbreth, Frank B.** (1921 [1920]): Bewegungsstudien. Vorschläge zur Steigerung der Leistungsfähigkeit des Arbeiters [Motion Studies]. Deutsche Bearbeitung von Colin Ross. Berlin: Springer.
- Glönnegger, Erwin** (1999): Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte. Uehlfeld: Drei-Magier

Golston, Michael (1996): ›Im Anfang war der Rhythmus‹. Rhythmic incubations in discourses of mind, body, and race from 1850-1944. In: SEHR, volume 5; Supplement: Cultural and Technical Incubations of Facism, Dec. 17 / 1996; (hier zitiert nach: www.stanford.edu/group/SHR/5-supp/text/golston.html: zuletzt einges. 4.4.2008).

Grossklaus, Götz (1995): Medien-Zeit, Medien-Raum. Zum Wandel der Raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Gunzenhäuser, Randi (2002): Raum, Zeit und Körper in Actionspielen: Max Payne. In: dichtung digital (März 2002). (www.dichtung-digital.com/2002/03-20-Gunzenhaeuser.htm; zuletzt einges. 4.4.2008).

Hall, Stuart (1989): Die strukturierte Vermittlung von Ereignissen. In: Ausgewählte Schriften. Ideologie, Kultur, Medien, Neue Rechte, Rassismus. Hamburg / Berlin:Argument,S. 126-149.

Halter, Ed (2006): From Sun Tzu to Xbox. War and Video Games. New Ark: Thunder Mout.

Hanke, Christine (2008): Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einführung. In: Jan Distelmeyer / Christine Hanke / Dieter Mersch (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: Transcript, S. 7-18.

Hardt Michael (2003): ›Affektive Arbeit‹. In: Marion von Osten (Hg.). Norm der Abweihung. New York/Wien: Springer, S.211-224.

Hartley, John (1994): Discourse. In: Tim O'Sullivan / ders. / Danny Saunders / Martin Montgomery / John Fiske (Hg.): Key Concepts in Communication and Cultural Studies, London / New York: Routledge, S. 92-95.

Hartley, John (1999): Uses of Television.London / New York: Routledge.

Hediger, Vinzenz (2006): The Product that Never Dies. Die Entfristung der kommerziellen Lebensdauer des Films. In: Ralf Adlemann / Jan-Otmar Hesse / Judith Keilbach / Markus Stauff / Matthias Thiele (Hg.): Ökonomien des Medialen. Tausch, Wert und Zirkulation in den Medien- und Kulturwissenschaften. Bielefeld: transcript. S.167-181.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1969 [1821ff]): Vorlesungen über die Philosophie der Religion I. Werksausgabe Bd. 16, Frankfurt/M: Suhrkamp.

Hellwig, Johann Christian Ludwig (1780):Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen. Leipzig: Siegfried Cruzius.

Hellwig, Johann Christian Ludwig (1803): Das Kriegsspiel. Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltsamen Spiel anschaulich zu machen. Braunschweig: Karl Reichard.

Hepp, Andreas (1999): Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung.Opladen: WDV.

Hericks, Uwe / Meyer, Meinert / Neumann, Sabine / Scheilke, Chrtistoph (2005): Comenius der Pädagoge. Hohengehren: Schneider, 2. Aufl.

Hermann, Hans Christian von (1996): Der Sang der Maschinen. Brechts Medienästhetik. München: Wilhelm Fink.

- Hickethier, Knut** (1995): Dispositiv Fernsehen – Skizze eines Modells. In: *montage/av* - Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation, 4/1/1995, S.63-83.
- Hoffmann, Rainer W.** (1979): Die Verwissenschaftlichung der Produktion und das Wissen der Arbeiter. In: Gernot Böhme / Michael v. Engelhardt (Hrsg.) *Entfremdete Wissenschaft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.229-256.
- Holtorf, Christian / Pias, Claus** (2007): Einleitung. In: dies. (Hrsg.): *Escape! Computerspiel als Kulturtechnik*. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S. 9-14.
- Horn, Eva** (2007): Den Krieg als Spiel denken: Boy Scouts and Wargames. In: Claus Pias / Christian Holtorf (Hrsg.): *Escape! Computerspiel als Kulturtechnik*. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S.215-224.
- Huber, Marie / Nelke, Achim** (2007): Monopoly. The Multiple Career of a Concept. In: Friedrich v. Borries / Steffen P. Walz / Matthias Böttger (Hg.): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*. Basel / Boston / Berlin: Birkhäuser, S. 472-473.
- Huhtamo, Erkki** (2007): Neues Spiel, neues Glück. Eine Archäologie des elektronischen Spiels. In: Claus Pias / Christian Holtorf (Hrsg.): *Escape! Computerspiel als Kulturtechnik*. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S. 15-44.
- Huizinga, Johan** (1994 [1956]): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck b. Hamburg: Rowohlt.
- Innis, Harold A.** (1997 [1949]): Tendenzen der Kommunikation. In: ders. (1997): *Kreuzwege der Kommunikation. Ausgewählte Texte*, hrsg. v. Karlheinz Barck. Wien/New York: Springer, S. 95-119.
- Jacques-Dalcroze, Emile** (1921): *Rhythm, Music and Education*. Hrsg. v. Harold F. Rubinstein, New York / London: Putnam.
- Jäger, Siegfried** (2004): *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*. Münster: Edition Diss. 4. Aufl.
- Jameson, Frederick** (1991): *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Post-Contemporary Interventions. Durham/NC: Duke UP.
- Jameson, Frederick** (1992): *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*. Bloomington: Indiana UP.
- Jenkins, Henry** (1992): *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London/New York: Routledge (Studies in Culture and Communication).
- Jenkins, Henry** (2002): Interactive audiences? In: D.Harris (Hg.): *The New Media Book*. London: BFI, S.157-170.
- Jenkins, Henry** (2006): The War between Effects and Meanings. In: ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: Univ. Press, S. 208-221.
- Joerges, Bernward / Braun, Ingo** (1994): Große technische Systeme – erzählt, gedeutet, modelliert. In: dies. (Hg.): *Technik ohne Grenzen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 7-49.

- Judson, Horace F.** (1981): Modellkonstruktion. In: ders. Fahrplan für die Zukunft – Die Wissenschaft auf der Suche nach Lösungen. München / Zürich: Piper, S.132-152.
- Jung, Arthur** (2000): »Moorhuhn 2.0«. In: Jungle World, 30. 8.2000 (http://www.nadir.org/nadir/periodika/jungle_world/_2000/36/32b.htm, zuletzt einges. 4.6.2008)
- Juul, Jesper** (2005): half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds
Cambridge: MIT Press
- Kamp, Uli** (1986): Der Offene Kanal. Erfahrungen und Perspektiven, Bonn: Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Bd. 240.
- Kang, Yunyu** (2002): Digitalisierung und virtuelle kooperative Filmproduktion. In: Adelman, Ralf / Hoffmann Hilde / Nohr, Rolf F. (Hg.): REC - Video als mediales Phänomen. Weimar:VDG, S.165-179.
- Kant, Imanuel** (1981 [1790]): Kritik der Urteilskraft. In: Werksausgabe Band X, hrsg. von W.Weischedel, Frankfurt/M. : Suhrkamp.
- Kittler, Friedrich** (1985) Aufschreibesysteme 1800/1900. München:Fink.
- Klages, Ludwig** (2000 [1933]): Vom Wesen des Rhythmus. Bonn: Bouvier.
- Kliche, Thomas** (2001): Das moralisch abgezogene und das kapitalisierte Selbst. Psychotests, die Erbauungsliteratur flexibler Normalisierung. In: Ute Gerhard / Jürgen Link / Ernst Schulte-Holtey (Hg.): Infografiken, Medien, Normalisierung. Zur Kartografie politisch-sozialer Landschaften. Heidelberg: Synchron, S.115-126.
- Klimmt, Christoph** (2005): Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem.
- Kracauer, Siegfried** (1977): Das Ornament der Masse. In: ders. Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.50-63.
- Krämer, Sibylle** (1998): Das Medium als Spur und Apparat. In: dies. (Hg): Medium – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt./M.:Suhrkamp, S. 73-94.
- Kreimeier, Klaus** (2006): Marxistische Kino- und Filmtheorie. In: Jens Schröter / Georg Schwing / Urs Stäheli (Hg.): Medie Marx. Ein Handbuch. Bielefeld: Transcript, S. 217-242.
- Kriest, Ulrich** (1996): Gespenstergeschichten von Texten, die Texte umstellen. New Historicism und Filmgeschichtsschreibung. In: montage/av - Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation , 5/1/1996, S. 89-118.
- Kringiel, Danny** (2005a):Wahnsinn mit Methode. In: GEE. Games Entertainment Education, 10/2005.
- Kringiel, Danny** (2005b): Irgendwie anders. In: GEE. Games Entertainment Education, 11/2005.
- Kringiel, Danny** (2006):Trickjumping. Gamer machen große Sprünge. In: Spiegel-Online, 4.2.2006 (<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,398958,00.html>; letzter Abruf 28.5.2008)

- Kücklich, Julian** (2004): Modding, Cheating und Skinning. Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospielen. www.dichtung-digital.org/2004/2-Kuecklich-b.htm (zuletzt eingesehen: 4.4.2008)
- Kücklich, Julian** (2007) Online-Rollenspiele als soziale Experimentierräume. In: Tobias Bevc (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Münster: Lit, S. 55-76
- Kuipers, Benjamin** (1982): The ›Map in the Head‹ Metaphor«. In: *Environment and Behaviour* (1982) Jg. 14, Nr. 2, S. 202-220.
- Kunczik, Michael** (1987): Gewalt und Medien. Köln: Böhlau.
- Lacoste, Yves** (1990): Geographie und politisches Handeln – Perspektiven einer neuen Geopolitik. Berlin: Wagenbach.
- Lammes, Sybille** (2003): On the boarder: pleasures of exploration and colonial mastery in CIVILIZATION III Play the World. In: Level Up. Hrsg. v. Marinka Copier / Joost Raessens. DIGRA Conference Utrecht: Universiteit Utrecht / DIGRA, S.120-129.
- Lange, Andreas** (2004): SILENT HILL 2. Eine Einführung. In: Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.): ›See? I´m real...‹ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL. Münster: Lit (Reihe Medien`Welten Bd.4), S.58-73.
- Langer, Susanne** (1992 [1965]) Philosophie auf neuem Wege. Das Symbol im Denken, im Ritus und in der Kunst. Frankfurt/M.: Fischer.
- Lauwaert, Maaike** (2006): Get up and play! Historicizing computer games in the context of learning, consumerism, and health issues. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S. 48-65.
- Leroi-Gurhan, André** (1988): Hand und Wort: Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Lévy, Pierre** (1998): Die Erfindung des Computers. In: Michel Serres (Hg.): Elemente einer Geschichte der Wissenschaften. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.905-944.
- Lefebvre, Henri** (2004 [1992]): Rhythmanalysis. Space, Time, and Everyday Life. London/ New York: Continuum .
- Liebe, Michael** (2008): Die Dispositive des Computerspiels. In: Jan Distelmeyer / Christine Hanke / Dieter Mersch (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: Transcript, S. 73-94.
- Link, Jürgen** (1998): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen. WV, (2. erw. Aufl.).
- Link, Jürgen** (1999): Diskursive Ereignisse, Diskurse, Interdiskurse: Sieben Thesen zur Operativität der Diskursanalyse am Beispiel des Normalismus. In: Hannelore Bublitz et. al. (Hrsg.): Das Wuchern der Diskurse. Perspektiven der Diskursanalyse Foucaults.: Perspektiven der Diskursanalyse Foucaults. Frankfurt / M., New York: Campus. S.148-161

Link, Jürgen (2001): Aspekte der Normalisierung von Subjekten. Kollektivsymbolik, Kurvenlandschaften, Infografik. In: Ute Gerhard / Jürgen Link / Ernst Schulte-Holtey (Hg.): Infografiken, Medien, Normalisierung. Zur Kartografie politisch-sozialer Landschaften. Heidelberg: Synchron, S. 77-92.

Link, Jürgen (2003): Kulturwissenschaft, Interdiskurs, Kulturrevolution. In: kultuRRévolution. zeitschrift für angewandte diskurstheorie, Nr.45/46, 10-23.

Lischka, Konrad (2002): Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Heidelberg, S. 19-22.

Lobo, Daniel G. (2007): Playing with Urban Life. How SimCity Influences Planning Culture. In: Friedrich v. Borries / Steffen P. Walz / Matthias Böttger (Hg.): Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level. Basel / Boston / Berlin: Birkhäuser, S. 206-209.

Lovelace, Ada Augusta (1996 [1843]): Grundriß der von Charles Babbage erfundenen Analytical Engine. Aus dem Französischen des Luigi Federico Menabrea übersetzt und kommentiert von Ada Augusta Lovelace. In: Bernhard Dotzler (Hg.): Babbages Rechen-Automat. Ausgewählte Schriften. Computerkultur Bd. 6. Wien/New York. Springer, S. 309-381.

Mandel, Ernest (1968): Entstehung und Entwicklung der ökonomischen Lehre von Karl Marx, Frankfurt: Europ. Verlagsanstalt.

Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Cambridge: MIT Press.

Marx, Karl (1968 [1844]): Ökonomisch-philosophisch Manuskripte (=MEW, Ergänzungsband I, S. 465-590).

Marx, Karl (1953 [1857-1858]): Grundrisse der politischen Ökonomie (Rohentwurf). (=MEW Bd. 42)

Marx, Karl (1962 [1859]): Zur Kritik der politischen Ökonomie. (= MEW Bd.13).

Marx, Karl (1962[1867]): Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. Bd. I (= MEW Bd.23).

Marx, Karl (1981): Die technologisch-historischen Exzerpte. Historisch-kritische Ausgabe. Transkribiert und herausgegeben von Hans-Peter Müller, Ullstein.

Mattelart, Armand/Piemme, Jean-Marie (1983): New Technologies, Decentralisation and Public Services. In: Armand Mattelart/Seth Sieglaub (Hg.), Communication and Class Struggle, Bd. 2: Liberation, Socialism, New York: International General, S. 413-418.

Mazlish, Bruce (1998): Faustkeil und Elektronenrechner. Die Annäherung von Mensch und Maschine. Frankfurt/M.: Insel.

McLuhan, Marshall (2001): Das Medium ist die Botschaft. The Medium is the Message. Interviews. Hrsg. v. Martin Baltes u.a. . Dresden: Verlag der Kunst.

McLuhan, Marshall (1995 [1962]): Die Gutenberg-Galaxie: Das Ende des Buchzeitalters. Bonn u. a.: Addison-Wesley.

McLuhan, Marshall (1992 [1964]) Die magischen Kanäle. Düsseldorf / Wien / u.a.: Econ.

- Medick, Hans** (1995): Grenzziehung und die Herstellung des politisch-sozialen Raumes. Zur Begriffsgeschichte der Grenze in der frühen Neuzeit. In: R. Faber/B. Naumann (Hg.): *Literatur der Grenze – Theorie der Grenze*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S.211-225.
- Mertens, Matthias** (2008): Los Santos als Bushaltestelle, Las Venturas als Dorfdisko. In: ders. (Hg.): *Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspiel*. Göttingen: Blumenkamp, S. 127-132.
- Mertens, Matthias** (2007): »A Mind Forever Voyaging«. Durch Computerspielräume von den siebzigern bis heute. In: Claus Pias / Christian Holtorf (Hrsg.): *Escape! Computerspiel als Kulturtechnik*. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S. 45-54.
- Mertens Matthias / Meißner Tobias O.** (2002): *Wir waren Space Invaders*. Geschichten vom Computerspielen. Frankfurt/M.: Eichborn.
- Metz, Christian** (1972 [1964]) *Semiologie des Films*. München: Fink.
- Metz, Christian** (1994): Der fiktionale Film und sein Zuschauer. Eine metapsychologische Untersuchung. In: *Psyche – Zeitschrift für Psychoanalyse und ihre Anwendungen*, Hrg. von Magarete Mitscherlich, Jg.48, Heft 11, Nov.1994, S.1004-1046.
- Meyer, Olaf** (2004): Die unendliche Geschichte Half-Life 2. In: *telepolis*, 2.10.2004 (<http://www.heise.de/tp/14/artikel/18/18760/1.html>, zuletzt einges. 4.4.2008).
- Meyer-Kalkus, Reinhardt** (2004): Arbeit, Tanz und Rhythmus – Überlegungen im Anschluß an Karl Bücher. In: *Kulturrevolution* Nr.48 (2/2004), S.65-70.
- Miklaucic, Shawn** (2003): God Games and Governementality. Civilization II and Hypermediated Knowledge. In: Jack Z. Bratich / Jeremy Parker / Cameron McCarthy (Hg.): *Foucault, Cultural studies and Governementality*. New York: State Univ. Press, S.317-336.
- Miklaucic, Shawn** (2007): Virtuelle Realität(en): SimCity und die Produktion von urbanem Cyberspace. In: Ramon Reichert / Karin Bruns (Hg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: Transcript, S.152-162.
- Mittelstraß, Jürgen** (Hg.) (1984): *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*. Bd. 2, Mannheim: Metzler, S.911-912.
- Morin, Edgar** (1958) *Der Mensch und das Kino. Eine anthropologische Untersuchung*. Stuttgart: Ernst Klett.
- Morley, David** (1997): Where the Global Meets the Local: Aufzeichnungen aus dem Wohnzimmer. In: *montage/av – Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 6/1/1997, S. 5-35.
- Morris, Sue** (2007): First-Person-Shooters – Ein Computerspiel-Apparatus. In: Ramon Reichert / Karin Bruns (Hg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: Transcript. S.422-441.
- Müller, Eggo / Wulff, Hans J.** (1997): Aktiv ist gut: Anmerkungen zu einigen empirischen Verkürzungen der British Cultural Studies. In: A. Hepp / R. Winter (Hg.): *Kultur – Medien – Macht: Cultural Studies und Medienanalyse*. Opladen: Westdeutscher Verlag, S.171-176.

- Müller-Funk, Wolfgang** (2002): Die Kultur und ihre Narrative. Eine Einführung. New York/Wien: Springer.
- Neisser, Ulric** (1979) Kognition und Wirklichkeit. Prinzipien und Implikationen der kognitiven Psychologie. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Neitzel, Britta** (2000): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. Inaugural-Dissertation, Bauhaus-Universität Weimar (hier zit. nach: <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/>, zuletzt einges. 4.4.2008).
- Neitzel, Britta** (2004): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: dies. / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (2004) (Hg.): »See? I´m real...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL. Münster: Lit (Reihe Medien´ Welten Bd. 4), S.58-73.
- Neitzel, Britta** (2008): Medienrezeption und Spiel. In: Jan Distelmeyer / Christine Hanke / Dieter Mersch (Hg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels. Bielefeld: Transcript, S. 95-115.
- Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F.** (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. In: dies. (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S.9-17.
- Neitel, Britta / Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha** (i.Dr): Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen. In: Daniel Müller / Anemone Ligensa / Peter Gendolla (Hg.): Leitmedien. Konzepte – Relevanz – Geschichte. Bielefeld: Transcript (Reihe: Medienumbrüche).
- Neumann, John von / Morgenstern, Oskar** (2007 [1944]): Theory of Games and Economic Behavior. Hrsg. von Ariel Rubinstein. Princeton: Princeton Classic Editions.
- Newman, James** (2007): Der Mythos des ergodischen Videospiele. Einige Gedanken über das Verhältnis von Spieler und Spielfigur in Videospiele. In: Ramon Reichert / Karin Bruns (Hg.): Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: Transcript, S.442-457.
- Nohr, Rolf F.** (2002) Karten im Fernsehen: Die Produktion von Positionierung. Münster: LIT.
- Nohr, Rolf F.** (2003): Les Liaisons Dangereuses. In: Game Face, Nr.2 / 2003, S.12-15.
- Novak, Lars** (2000): Motion Study / Moving Picture. Die Anfänge des tayloristischen Arbeitsstudienfilms bei Frank B. und Lillian M. Gilbreth. In: Kintop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films – Nr.9: Lokale Kinogeschichten. Hrsg. von Frank Kessler / Sabine Lenk / Martin Loiperdinger. Frankfurt/M. / Basel: Stroemfeld / Roter Stern, S. 131-149.
- Nye, David** (1990): Electrifying America. Social Meaning of a New Technology. Cambridge/Mass: UP.
- Oerter, Rolf / Montada, Leo** (2002): Entwicklungspsychologie. Weinheim: Beltz (5. Aufl.).

- Panofsky, Erwin** (1974 [1924]): Die Perspektive als ›symbolische Form‹. In: ders. Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft. Hrsg. v. H. Oberer / E. Verheyen. Berlin: Hessling, S. 99-167.
- Parr, Rolf / Thiele, Mathias** (1998): Zwischen Exzentrik und Normalität. Re-Entry. Strukturen in Spiel und Fernsehfilmen. In: Kulturrevolution. Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie, Nr. 37, S. 88-94.
- Pfaller, Robert** (2007): Immer fleißig spielen! Profaner Realismus und Heiliger Ernst zwischen Menschen und Maschinen. In: Claus Pias / Christian Holtorf (Hrg.): Escape! Computerspiel als Kulturtechnik. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S.147-159
- Pias, Claus** (2002): Computer - Spiel - Welten. München: Sequenzia.
- Pias, Claus** (2007a): Kommentar. In: ders. / Christian Holtorf (Hrg.): Escape! Computerspiel als Kulturtechnik. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, 208-214.
- Pias, Claus** (2007b): Wirklich problematisch. Lernen von ›frivolen Gegenständen‹. In: ders. / Christian Holtorf (Hrg.): Escape! Computerspiel als Kulturtechnik. Schriftenreihe des Deutschen Hygiene Museums Dresden. Köln: Böhlau, S.255-269
- Pingel, Norman-Matthias** (1992): Eintrag: Hellwig, Johann C.L. In: Braunschweiger Stadtllexikon. Hrsg. v. Luitgard Camerer / Manfred R.W. Garzmann / Wolf-Dieter Schuegraf. Braunschweig: Meyer, S. 103-104.
- Poblocki, Kacper** (2002): Becoming-state. The bio-cultural imperialism of Sid Meyers Civilization. In: Focaal – European Journal of Anthropology Nr. 39, S. 163-177.
- Poe, Edgar Allan** (1996 [1836]): Maelzels Schach-Spieler. In: Edgar Allan Poe. Das gesamte Werk in zehn Bänden. Herausgegeben von Kuno Schumann und Hanns Dieter Müller. Bd. IV, Olten: Walter, S. 251-289.
- Post, Jack** (2006): Phatic communication in computer games. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem medium. Partizipation - Immersion - Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S.208-222.
- Prost, Antonine** (1999 [1987]): Grenzen und Zonen des Privaten. In: ders. / Gérard Vincent (Hg.): Die Geschichte des Privaten Lebens. Band 5: Vom Ersten Weltkrieg zur Gegenwart. Augsburg: Bechtermünz, S. 23-112.
- Raessens, Joost** (2005): Computer Games as Participatory Media Culture. In: ders. / Jeffrey Goldstein (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press, S. 373-388
- Reichert, Ramón** (2004): Film und die Rationalisierung der ›Arbeitskraft‹ 1880-1918. In: Ferrum – Nachrichten aus der Eisenbibliothek, Nr.76, S. 38-41.
- Reichert, Ramón** (2008): Government-Games und Gouverntainment. Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier. In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie Spie-

len. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: LIT, S. 189-211 (Reihe Medien·Welten, Bd.9).

Renner, Rolf Günther (1990) Zur Beziehung zwischen phantastischem Text und phantastischem Bild. In: Text und Bild – Bild und Text. Hrsg. von Wolfgang Harms. Stuttgart: Metzler, S. 430-459.

Riedel, Christian (2006): My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S. 277-295.

Rifkin, Jeremy (2000): Access. Das Verschwinden des Eigentums. Wenn alles im Leben zur bezahlten Ware wird. Campus Verlag, Frankfurt / M.: Campus.

Ryan, Marie-Laure (2001): Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. In: Game Studies Vol.1/1, www.gamestudies.org/0101/ryan (letzter Abruf 4.4.08)

Sachs-Hombach, Klaus (2003): Das Bild als Kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft. Köln: van Harlem.

Salen, Katie / Zimmerman, Eric (2005): Game Design and Meaningful Play. In: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press, S.59-79.

Sauer, Johann (1977): Arbeiterfotografen schießen sich ein. Zum revolutionären Gebrauchswert von Text-Bild-Montagen. In: Wem gehört die Welt. Kunst und Gesellschaft in der Weimarer Republik. Ausstellungskatalog hrg. von Neue Gesellschaft für Bildende Kunst, Berlin: NGBK, S.467-475.

Schäfer, Mirko Tobias (2006): Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums software-basierter Produkte. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S.296-312.

Schäffner, Wolfgang (2001): Topologie der Medien. Descartes, Peirce, Shannon. In: Stefan Andriopoulos / Gabriele Schabacher / Eckhard Schuhmacher (2001) (Hg.): Die Adresse des Mediums. Köln: DuMont (Reihe Mediologie Bd. 2), S. 82-93.

Schikorsky, Isa (1996): Eintrag: Hellwig, Johann C.L. In: Braunschweigisches Biographisches Lexikon. Hrg. v. Horst-Rüdiger Jarck / Günter Scheel. Hannover: Hahnsche Buchhandlung, S.258.

Schiller, Friedrich (1966 [1795]): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen«, Gesamtausgabe Bd. 19, Frankfurt/.M.: dtv, S. 5-95.

Schleiner, Anne-Marie (2003) Gegen Konsolenspiele: PC-Spiele und NICHT Konsolenspiele sind gut für Mädchen und Frauen. In: Games. Computerspiele von KünstlerInnen. Ausstellungskatalog z. gleichn. Ausstellung. Hrsg. von Tilman Baumgärtel / hardware medien kunstverein. Dortmund, S.32-37.

- Schmidt-Bergmann, Hansgeorg** (1993): Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente. Reinbeck b. Hamburg: Rowohlt.
- Schmitz, Peter / Schmidt, Christian** (1996): Macht und Moneten. Simulationen und Strategiespiele. Der Weg zum Erfolg. München: Markt und Technik (Reihe XGames).
- Scholz, Oliver R.** (1991) Bild, Darstellung, Zeichen: philosophische Theorien bildhafter Darstellung. Freiburg / München: Alber.
- Schrage, Dominik** (2001): Psychotechnik und Radiophonie. Subjektkonstruktion in artifiziellen Wirklichkeiten 1918-1932. München: Fink.
- Schwaab, Herbert** (2004) Sehen und Erleiden: Die Natürlichkeit des Wahrnehmens am Beispiel der Familienserie SEVENTH HEAVEN. In: Evidenz - »...das sieht man doch!«. Hrsg. von Rolf F. Nohr. Münster: Lit (Reihe Medien´ Welten Bd.1), S. 216-238.
- Schwaab, Herbert** (2008): Wie es möglich ist von einem digitalen Riesenaffen berührt zu werden – Blockbusterkino, CGI und die Essenzen des Films. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft des Kinos. The End of the Reel World. Marburg: Schüren, S. 124-145
- Schweinitz, Jörg** (2006): Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin: Akademie.
- Schwingeler, Stephan (2008): Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch.
- Serres, Michel** (1998): Vorwort. In: ders. (Hg.): Elemente einer Geschichte der Wissenschaften. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 11-38.
- Simmel, Georg** (1992 [1908]): Der Raum und die räumlichen Ordnungen der Gesellschaft. In: der.: Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung, Gesamtausgabe Bd. 11, hrsg. v. Otthein Rammstedt. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S.509-512.
- Smith, David C.** (1986): H.G. Wells – Desperatly Mortal. A Biography. New Haven/London: Yale Univ. Press.
- Soja, Edward W.** (1989): Postmodern Geographies – The Reassertion of Space in Critical Social Theory. London/New York: Haymarket.
- Spangenberg, Peter** (1991): Mediale Kopplung und die Konstruktivität des Bewusstseins. In: HansU.Gumbrecht / Karl L. Pfeiffer (Hg.): Paradoxien, Dissonanzen und Zusammenbrüche – Situationen offener Epistemologien. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 791-808.
- Stachowiak, Herbert** (1973): Allgemeine Modelltheorie, Wien / New York: Springer.
- Standage, Tom** (2002): Der Türke. Die Geschichte des ersten Schachautomaten und seiner abenteuerlichen Reise um die Welt. Frankfurt/M./New York: Campus.
- Sandkühler, Gunnar** (2008): Die philanthropische Versinnlichung. Hellwigs Kriegsspiel als pädagogisches und immersives Erziehungsmodell. In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: LIT, S. 69-86. (Reihe Medien´ Welten, Bd.9)

- Starr, Paul** (1994): Seduction of Sims. Policy as a Simultation Game. In: the American Prospect, vol.5 no.17, 21.3.1994. Hier zitiert nach: www.prospect.org/print-friendly/print/V5/17/starr-p.html (zuletzt einges. 4.4.2008).
- Stauff, Markus** (2005): ›Das neue Fernsehen‹. Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien. Münster: Lit (Reihe Medien`Welten, Bd.2).
- Stauff, Markus** (2006): Die Medien des Normalismus. In: Transkriptionen 7. Das Normale. Newsletter des Kulturwissenschaftlichen Forschungskollegs Medien und Kulturelle Kommunikation SFB/FK 427, Nr.7, November 2006, S.8-11.
- Stauff, Markus** (2008): Zur Sichtbarmachung von Strategie und Taktik. Die mediale Organisation des Kollektivs in Sportwissenschaft und Fernsehen In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: LIT, S. 162-188(Reihe Medien`Welten, Bd.9).
- Stephenson, Neal** (2002): Die Diktatur des schönen Scheins. Wie grafische Oberflächen die Computernutzer entmündigen. München: Goldmann.
- Stichweh, Rudolf** (2001): Adresse und Lokalisierung in einem globalen Kommunikationssystem. In: Stefan Andriopoulos / Gabriele Schabacher / Eckhard Schuhmacher (Hg.): Die Adresse des Mediums. Köln: DuMont (Reihe Mediologie Bd. 2), S. 25-33.
- Sutton-Smith, Brian** (1997): The Ambiguity of Play. Cambridge: Harvard University Press.
- Tel Quel** (1960-1982): littérature, philosophie, science, politique. Paris : Ed. du Seuil.
- Thomas Lemke/ Susanne Krassmann / Ulrich Bröcking** (2000): Gouvernementalität, Neoliberalismus und Selbsttechnologie. In: dies. (Hg.) Gouvernementalität der Gegenwart. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2000, 7-40.
- Thon, Jan-Noël** (2007.): Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: Corinna Müller (Hg.): Mediale Ordnungen. Erzählen, Archivieren, Beschreiben. Marburg: Schüren, S.40-55.
- Tietel, Erhard** (1997): Prächtige Schriftsätze, makellose Bescheide, vollendete Formulare. In: Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht. Hrsg. v. Christina Schachtner, Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 86-105.
- Todorov, Tzvetan** (1972) Einführung in die Phantastische Literatur. München: Hanser.
- Turkle, Sherry** (1984): Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur. Reinbeck b. Hamburg / Rowohlt.
- Turkle, Sherry** (1996 [1988]) Künstliche Intelligenz und Psychoanalyse: eine neue Wahlverwandtschaft. In: Stephen R. Graubard (Hg.): Probleme Künstlicher Intelligenz. Eine Grundlagediskussion. (Reihe Computerkultur IX), Wien/New York: Springer, S. 229-256.
- Turkle, Sherry** (2005): Computer Games as Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Artifacts. In: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press. S. 267-279
- Uricchio, William** (2005): Simulation, History, and Computer. In: Joost Raessens / Jeffrey Goldstein (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press; 327-338.

- Venus, Joschen** (2006): Der Fetischcharakter der Computerspielwaren und sein medienmorphologisches Geheimnis. In: Jens Schröter / Georg Schwering / Urs Stäheli (Hg.): *Medie Marx. Ein Handbuch*. Bielefeld: Transcript, S. 315-338.
- Voľosinov, Valentin N.** (1975 [1929]) *Marxismus und Sprachphilosophie. Grundlegende Probleme der soziologischen Methode in der Sprachwissenschaft*. Hrg. u. eingeleitet von Samuel M. Weber. München: Ullstein.
- Weichhart, Peter** (1990): *Raumbezogene Identität: Bausteine zu einer Theorie räumlich-sozialer Kognition und Identifikation*. Stuttgart: Steiner.
- Wells, Herbert George** (1913): *Little Wars. A Game for Boys*. London: Palmer.
- Wells, Herbert George** (1914): *The War That Will End War*. New York: Duffield.
- Wells, Herbert George** (2005 [1911/1913]): *Little Wars and Floor Game (A companion piece to Little Wars)*. Cirencester: Echo Library.
- Werning, Stefan** (2008): *The Convergent Use of Programmable Media for Terrorism Modeling and Social Simulations in Civilian vs. Military Contexts*. In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiel*. Münster: Lit (Reihe Medien`Welten, Bd.9), S.58-73.
- Williams, Linda** (1995): *hard core. Macht, Lust und die Tradition des pornographischen Films*. Basel/Frankfurt M.: Stroemfeld/Nexus.
- Wiemer, Serjoscha** (2004): *Horror, Ekel und Affekt. Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot*. In: Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.): »See? I`m real...« *Multi-disziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL*. Münster: Lit (Reihe Medien`Welten, Bd.4), S.58-73.
- Wiemer, Serjoscha** (2006): *Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen*. In: Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren (Schriftenreihe der GfM, Bd. 14), S.244-260.
- Wiemer, Serjoscha** (2008): *Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation*. In: Rolf F. Nohr / ders. (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT, S. 213-248 (Reihe Medien`Welten, Bd.9).
- Winkler, Hartmut** (1989): *Metapher, Kontext, Diskurs, System*. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotika. An International Journal of Semiotics*. Vol. 12, Nr. 1/2, S.21-40.
- Winkler, Hartmut** (1992a) *Der filmische Raum und sein Zuschauer. ›Apparatus‹ – Semantik – Ideologie*. Heidelberg: Winter.
- Winkler, Hartmut** (1992b) *Das Ende der Bilder? Das Leitmedium Fernsehen zeigt Zeichen der Ermüdung*. In Knut Hieckethier / Irmela Schneider (Hg.): *Fernsehtheorien. Dokumentation der GFF-Tagung 1990*. (Schriftenreihe der GFF Nr.4), Berlin: Ed. Sigma / Bohn, S. 228-235.
- Winkler, Hartmut** (1992c) *Bilder, Stereotypen und Zeichen. Versuch, zwischen zwei sehr unterschiedlichen Traditionslinien eine Brücke zu schlagen*. In: *Beiträge zur Film- und Fernsehwissenschaft*. Nr.41, Berlin, S. 142-169.

- Winkler, Hartmut** (1997): Docuverse. Zur Medientheorie der Computer. München: Boer.
- Winkler, Hartmut** (2004a): Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Winkler, Hartmut** (2004b): Mediendefinition. In: Medienwissenschaft: Rezensionen – Reviews Heft 1, S. 9-27.
- Winkler, Hartmut** (2004c) Medium Computer. Zehn populäre Thesen zum Thema und warum sie möglicherweise falsch sind. In: Engell, Lorenz / Neitzel, Britta (Hg.): Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur, München: Fink, S. 203-213.
- Winkler, Hartmut** (2006): Netzbildung durch antagonistisches Handeln. Bietet die Ökonomie ein Modell für ein Verständnis der Medien? In: Ralf Adlemann / Jan-Otmar Hesse / Judith Keilbach / Markus Stauff / Matthias Thiele (Hg.): Ökonomien des Medialen. Tausch, Wert und Zirkulation in den Medien- und Kulturwissenschaften. Bielefeld: transcript, S.47-62 .
- Winkler, Hartmut** (2008): Basiswissen Medien. Frankfurt/M.:Fischer.
- Wokart, Norbert** (1995): Differenzierungen im Begriff ›Grenze‹. Zur Vielheit eines scheinbar einfachen Begriffs. In: Richard Faber/Barbara Naumann (Hg.): Literatur der Grenze – Theorie der Grenze. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 275-289.
- Wright, Talmadge / Boria, Eric / Breidenbach, Paul** (2002): Creative Player Actions in FPS Online Video Games Playing Counter-Strike. In: Game Studies - The International Journal of Computer Game Research. 2/2/2002 (<http://www.gamestudies.org/0202/wright/> ; zuletzt eingesehen: 4.4.2008).
- Zielinski, Siegfried** (2002): Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hören und Sehens. Reinbeck b. Hamburg: Rowohlt.

GAMEOGRAFIE

- Adventure** (1972 – 84) Atari /Atari
- Aerobics Revolution** (2003) Konami / Konami
- Age of Empires** (1997) Ensemble Studios / Microsoft
- Age of Empires 3** (2005) Ensemble Studios / Microsoft
- America's Army** (2002) U.S Army / U.S. Army
- Amplitude** (2003) Harmonix / Sony
- Barbie Tanzstudio** (1999) TLC / Matel
- Battle Isle** (1991) Blue Byte / Blue Byte (Ubi Soft für Amiga)
- Battle Isle 2: Blue Byte** (1993) Blue Byte / Blue Byte
- Battle Isle 3: Schatten des Imperators** (1994) Blue Byte / Blue Byte
- Battle Isle: Der Andosia Konflikt** (2000) Blue Byte / Cauldron
- Beatmania** (2000) Konami / Konami
- Boogie** (2007) EA / EA
- Call of Duty** (2003) Infinity Ward / Activision
- Capitalism** (1995) Enlight Software Ltd. / Interactive Magic
- Civilization** (Sid Meier's) (1991) MicroProse Software / MicroProse Software
- Civilization II** (Sid Meier's) (1996) MicroProse Software / MicroProse Software
- Civilization III** (Sid Meier's) (2001) Firaxis Games / Infogrames
- Civilization IV** (Sid Meier's) (2005) Firaxis Games / 2K Games
- Civilization: Call To Power** (1999) Activision / Activision
- Command&Conquer 3:Tiberium Wars** (2007) Electronic Arts / Electronic Arts
- Command&Conquer: Alarmstufe Rot** (1996) Westwood Studios / Virgin Interactive
- Command&Conquer: Alarmstufe Rot 2** (2000) Westwood Studios / Electronic Arts
- Command&Conquer: Der Tiberiumkonflikt** (1995) Westwood Studios / Electronic Arts
- Command&Conquer: Generäle** (2003) Westwood Studios / Electronic Arts
- Command&Conquer: Operation Tiberian Sun** (1999) Westwood Studios / Electronic Arts
- Command&Conquer: Renegade** (2002) Westwood Studios / Electronic Arts
- Command&Conquer: Sole Survivor** (1997) Westwood Studios / Virgin Interactive
- Counterstrike** (Minh Le & Jess Cliffe 1999) (2001) Valve / Electronic Arts

Cro-Mag Rally (2000) Pangea Software / Application Systems Heidelberg Software GmbH

Dance Dance Revolution Ultramix (2003) Konami / Konami

Dance Dance Revolution (1999) Konami / Konami

Dancing Stage Universe (2008) Konami / Konami

Dancing Stage: Mario Mix (2005) Konami / Nintendo

Day of Defeat (FanMod N.N 2001) (2003) Valve / Activision

Defender (1981) Atari / Atari

Deutschland sucht den Superstar (2003) Möbius Entertainment Limited / Codemasters

Die Sims (2000) Maxis / Electronic Arts

Die Sims 2 (2005) Maxis / Electronic Arts

Die Sims Deluxe (2002) Maxis / Electronic Arts

Disneys Dschungelbuch (2000) Ubi Soft / Ubi Soft

Donkey Konga (2003) Namco / Nintendo

Donkey Konga 2 (2004) Namco / Nintendo

Donkey Konga 3 (2005) Nintendo / Nintendo

Doom (1993) id Software (u.a.) / id Software (u.a.)

Dschungelbuch Groove Party (2000) Ubi Soft / Ubi Soft

Dune (1992) Cryo Interactive / Virgin Games

Dune II (1992) Westwood Studios / Virgin Games

E. T. (1982) Atari / Atari

Elite Beat Agents (2006) iNiS / Nintendo

Empire Earth (2001) Stainless Steel Studios / Sierra Entertainment

Empire Earth II: The Art of Supremacy (Addon) (2006) Mad Doc Software / Vivendi Universal

Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen (Addon)(2002) Mad Doc Software / Sierra

Every Extend Extra (2006) Ubisoft / Disney Interactive Studios

Eye Toy Groove (2003) SCE Studio London / SCE

Fifa Soccer Manager (1997) Electronic Arts / Electronic Arts

GitaDora! Guitar Freak 4th Mix and DrumMania (2001) Konami / Konami

Gitaroo Man Lives! (2006) INIS / KOEI

Grand Prix 3 (2000) MicroProse Software / MicroProse Software

GTA: Liberty City Stories (2005/2006) Rockstar North / Take-Two Interactive Software

Guitar Freaks (1999) Konami / Konami

Guitar Hero (2005) Harmonix Music Systems / RedOctane

Guitar Hero II (2007) Harmonix Music Systems / RedOctane

Guitar Hero III: Legends of Rock (2007) Neversoft/RedOctane /Activision

Guitar Hero: Rocks the 80s (2007) Harmonix Music Systems / RedOctane/Activision

Gunman Chronicles (2000) Rewolf Inc. / Havas Interactive
Gunpey (2007) Q Entertainment / Atari
Half-Life – Blue Shift (2001) Valve Corporation / Sierra
Half-Life (1998) Valve Corporation / Sierra
Half-Life 2 (2004) Valve Corporation / Sierra
Half-Life 2: Episode One (2006) Valve Corporation / Valve Corporation
Halo: Combat Evolved (2001) Bungie Software / Microsoft
Incubation: Battle Isle Phase Vier (1997) Blue Byte / Blue Byte
International Track&Field (1996) Konami / Konami
Israeli Airforce (1998) Janes Combat Simulations / Electronic Arts
Jam Session (2007) Ubisoft / Ubisoft
Karaoke Revolution (2005) Konami / Konami
Lumines (2004) Q Entertainment / Ubisoft
Mad Maestro! (2002) Desert Planning / Eidos Interactive
Metal Gear Solid (1998) Konami / Konami u.a.
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2002) Konami / Konami
Minesweeper (1992-2008) Oberon / Microsoft
Mojib Ribbon (2003) SCEI / Sony
Moorhuhn (1999) Phenomedia / Computer Channel GmbH
Myst V: End of Ages (2005) Cyan Worlds Inc. / Ubisoft
Need for Speed II (1997) Electronic Arts / Electronic Arts
Need for Speed IX: Most Wanted (2005) Electronic Arts / Electronic Arts
Network\$ (1995) Artdink / Infogrames
Opposing Force (1999) Gearbox Software / Sierra
P.N.03 (2002) Capcom / Capcom
Panzer General (1994) SSI (Strategic Simulations Inc.) / Mindscape
Panzer General 3D (1999) SSI (Strategic Simulations Inc.) / Mindscape
Panzer General II - Allied General (1995) SSI (Strategic Simulations Inc.) / Mindscape
Panzer General II (1995) SSI (Strategic Simulations Inc.) / Mindscape
Panzer General IV - Western Assault (1999) SSI (Strategic Simulations Inc.) / Mindscape
Panzer General: Unternehmen Barbarossa (2000) SSI (Strategic Simulations Inc.) / Mattel
Parappa the Rapper (1996) Sony / SCEE
Play the News aka. Kuma/War (2004) Kuma Reality Games / Kuma Reality Games
Pong (1972) Atari / Atari
Populous (1989) Bullfrog Productions Ltd. u.a. / Electronic Arts u.a.
Powerhouse (1995) Impressions Software
Prey (2006) Human Head u.a./ 3D Realms u.a.

Psychonauts (2005) Double Fine Productions / Majesco Entertainment

Quake 3 Arena (1999) Activision / ID Software

Resident Evil (1996) Capcom / Virgin & Nintendo

Resident Evil 2 (1998) Capcom / Virgin

Resident Evil 3: Nemesis (1999) Capcom / Eidos

Resident Evil 4 (2005) Capcom / Ubisoft

Rez (2001) UGA / Sega

Rise of Nations (2003) Big Huge Games / Microsoft Games

Rise of Nations: Rise of Legends (2006) Big Huge Games / Microsoft Games

Rise of Nations: Thrones&Patriots (2004) Big Huge Games / Microsoft Games

Rock Band (2008) Harmonix Music Systems / Electronic Arts

Samba de Amigo (2000) Sonic Team / Sega

Second Life (2003) Linden Lab / Linden Lab

Sega Marine Fishing (2000) Sega / Sega

Sid Meier's Gettysburg (1997) Firaxis Games / Electronic Arts

Sid Meier's Railroad Tycoon (1990) MPS Labs / MicroProse Software (MPS)

Silent Hill (1999) Konami / Konami

Silent Hill 2 (2001) Konami / Konami

Silent Hill 3 (2003) Konami / Konami

Silent Hill 4: The Room (2004) Konami / Konami

Silent Hill: Homecoming (2007) Climax / Konami

SimAnt (1991) Maxis / Ocean Software

SimCity (1989) Maxis / Infogrames

SimCity 2000 (1993) Maxis / Maxis

SimCity 3000 (1999) Maxis / Electronic Arts

SimCity 4 (2003) Maxis / Electronic Arts

SimCopter (1996) Maxis / Avalon Interactive

SimEarth (1990) Maxis u.a. / Ocean Software u.a.

SimLife (1992) Maxis / Maxis

SimTown (1995) Maxis / Bomico

Sims Super Deluxe (2003) Maxis / Electronic Arts

Singstar (2004) (SCEE / Sony)

Space Channel 5 (2000) United Game Artists / Sega

Space Invaders (1978) Atari / Atari

Spacewar! (1962) Steve Russell et al. / Freeware

Special Force (2003) Hisbollah / Hisbollah

Spider-Solitär (1998-2008) Oberon / Microsoft

Star Wars Battlefront (2004) Pandemic Studios / LucasArts Entertainment Company

StarCraft (1998) Blizzard / Blizzard

Super Mario Bros. (1985) Nintendo / Nintendo
Taiko no Tatsujin (2004) Namco Limited / Namco Limited
Tekken (1995) Namco Limited / SCEE
Tennis for Two (1958) William Higinbotham, Brookhaven National Laboratory
Tetris (1987) Nintendo / Nintendo
The Sims (2000) EA / Maxis
The Sims Online (2002) EA / Maxis
TicTacToe (1960) Tech Modell Railroad Club
Um Jammer Lammy (1999) NanaOn-Sha / SCEA
Under Ashes (2001) Afkar Media / Afkar Media
Vib Ribbon (2000) Nanaonsha / Sony
World Of Warcraft (2005) Blizzard / Blizzard
Yetisports (2004-2008) Chris Hilgert & Edelweiss Medienwerkstatt / freeware bzw. JoWooD
Zork (1980) Infocom / Personal Software

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Titelbild: Virus (Amiga Version), Frontier Developments / Firebird, Deign David Braben, 1988; [http://en.wikipedia.org/wiki/Virus_\(computer_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Virus_(computer_game))

Abb. 1: Karl Gottlieb von Windisch, »Briefe über den Schachspieler des Hrn. von Kempelen, nebst drei Kupferstichen die diese berühmte Maschine vorstellen« (1783)

Abb. 2: Sammlung des Autors

Abb. 3: Games. Computerspiele von KünstlerInnen. Ausstellungskatalog zur gleichn. Ausstellung, hrg. von Tilman Baumgärtel / hardware medien kunstverein. Dortmund: 2003, S.62

Abb. 4: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d1/Tennis_for_Two_-_Screen.pngAbb. 5: <http://www.computerhistory.org/pdp-1/index.php?f=theme&s=4&ss=3>

Abb. 6: <http://st.blinkenarea.org/pong.mythos/originalimages/atari.pong-01.jpg>

Abb. 7: http://www.napalm-death.de/schiddy/de_piranesioooo.jpg

Abb. 8: Screenshot des Autors

Abb. 9: <http://www.winhistory.de/more/bob.htm>

Abb. 10: © Reuters Press

Abb. 11: www.silenthill5.net

Abb. 12: www.bungie.de

Abb. 13: www.gameports.net

Abb. 14: www.age-community.net

Abb. 15: www.fifao8.ea.com/de/

Abb. 16: www.linux-user.de

Abb. 17: <http://members.cox.net/jmccorm/roompics.htm>

Abb. 18: <http://www.mobygames.com/game/snes/populous/screenshots/gameShotId,36536/>

Abb. 19: Screenshot des Autors

Abb. 20: <http://pspmmedia.ign.com/psp/image/article/659/659001/grand-theft-auto-liberty-city-stories-20051017051756141-000.jpg>

- Abb. 21: www.army.com/americas-army/screenshots/americasarmy_051403_22.jpg
- Abb. 22: Sammlung des Autors
- Abb. 23: www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905
- Abb. 24: Wells 1913, S.13
- Abb. 25: Wells 1913, S.30
- Abb. 26: Screenshot des Autors
- Abb. 27: Screenshot des Autors
- Abb. 28: Schaubild des Autors
- Abb. 29: http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:DDR_US_1st.jpg
- Abb. 30: Screenshot aus: THE ORIGINAL FILMS OF FRANK B. GILBRETH, R: James S.Perkins, Mitarbeit: Lilian M. Gilbreth / Ralph M. Barns (USA, o.J., event. 1944)
- Abb. 31: Gilbreth 1921, 43
- Abb. 32: Gilbreth 1921, 4
- Abb. 33: www.johnnymercer.com/sheets/
- Abb. 34: www.tekkenlegacy.com/tekken4/nina.html, letzter Abruf 30. 8. 2006
- Abb. 35: Schaubild des Autors
- Abb. 36: www.getupmove.com/media/cnn.pdf
- Abb. 37: www.mobygames.com
- Abb. 38: Bildzeitung, o.J / 17.1.2007, Sammlung Nohr
- Abb. 39: www.pyromosh.org/images/me/halloween/gordon_freeman_02.jpg
- Abb. 40: http://pclub.pl/zdjecia/artykuly/carnage/half-life_2/HL2_AntGordon.jpg
- Abb. 41: www.planetvampire.com/bloodlines/features/articles/images/gman.jpg
- Abb. 42: <http://wiki.half-life2.cz/images/3/34/Zametac.jpg>
- Abb. 43: www.abecedaher.cz/db_data/navod_obr/0000007885_no2.jpg
- Abb. 44: http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:STEAM_haupt.png
- Abb. 45: Photo by Peter Mountain - © 2003 - Fox Searchlight
- Abb. 46-49: Screenshots aus SILENT HILL 2 / RESTLESSDREAMS (PS2)
- Abb. 50: Standbild aus SPELLBOUND, R: Alfred Hitchcock, USA 1945
- Abb. 51: <http://cache.kotaku.com/gaming/prey0001.jpg>
- Abb. 52: http://www.pcguru.hu/pcguru/img/galery/1550_psychonauts_12.jpg
- Abb. 53: Screenshots aus SILENT HILL 2 / RESTLESSDREAMS (PS2)
- Abb. 54: Giovanni Battista Piranesi, »Carceri«, Plate XI, (1761), Teil des Zyklus von 16 Radierungen. Graphische Sammlung British Museum / London
- Abb. 55: Vier Panele Neil Gaimans Sandman (deutsche Ausgabe: FeestVerlag) a: Bild: J.Thompson / Farbe: V. Locke / Lettering: T. Klein (Sandman issue 48, S. 7); b: Bild: M. Zulli / Lettering: T. Klein (Sandman issue 71, S. 3); c: Bild: J.

Muth/ Lettering: T. Klein (Sandman issue 74, S. 12, p. 3); d. Bild: C. Vess/ Lettering: T Klein (Sandman issue 75, S. 36). © VERTIGO / ™ DC Comics

Abb. 56: Schaubild des Autors

Abb. 57: Schaubild des Autors nach Winkler 2004, 127

Abb. 58: <http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:BoardGamePatentMagie.png>

Abb. 59: Schaubild des Autors nach Hepp 1999, 67

ANHANG: QUELLENAUSWAHL ZU KAPITEL 5

(NOMENKLATUR) Argument **[Diskussionsthread]** Zitat; (Quelle) anonymisiert; Zitation nach Datum des Postings)

(TO) Empirische, quantitative, laborative oder apparatemedizinische Studien und Untersuchungen bestätigen das Ausgesagte.

[Manhunt] Ein gewisses Syndrom im Frontalhirn(!), eine atavistische Hirnwindung sozusagen (nur bei Männchen eingebaut) führt laut Reuters Bericht über den Hirnforscher Itzhak Fried, zu jenen extremen Gewaltorgien, wie wir sie in

den großen Genoziden des letzten Jahrhunderts (>Ruanda) geschahen. Aus der Reuters Meldung: "The cold, systemic extermination of specific groups of individuals requires a group of psychologically-primed oppressors, most of whom have ceased to respond to murder, torture, and suffering with any of the 'traditional' reactions of revulsion or shame." Fried believes that this Syndrome may be linked to what he calls a neurological „cognitive fracture," wherein those parts of the brain previously responsible for the proper regulation of emotion cease to react to events that might have previously triggered responses such as empathy or compassion."; 16. 12. 2003, 13:15 (Reuters-Meldung ohne Quellenangabe zitiert)

[Manhunt] Mit anderen Worten: die Designer von Action Shootern haben die volle Unterstützung der Evolutionskräfte :-); 16. 12. 2003, 12:37

[Schwedische Studie] Disclaimer: Die meisten dieser Studien beruhen lediglich auf Korrelationen. Ich weise ausdrücklich darauf hin, dass das methodisch unsauber ist und distanzieren mich ausdrücklich von den in den besagten Studien gemachten Aussagen.; 3. 3. 2004, 13:25

[Gewalt/Gewissen] Zwar erlauben bildgebende Verfahren heute, dem Gehirn bei der Arbeit zu sehen, ohne darauf warten zu müssen, dass der Proband stirbt. Die grundlegende Frage, wie das Gesehene zu interpretieren ist, bleibt aber weiterhin offen. Das ist durchaus ein aktiv und kontrovers diskutiertes Topic unter Neurowissenschaftlern, siehe für eine Zusammenfassung etwa Jennifer Mangels: „On the Limits of Localization of Cognitive Processes in the Brain“ unter: <http://www.columbia.edu/cu/psychology/courses/1010/mangels/Uttal.html>; 3. 8. 2004, 13:52

[Gewalt/Gewissen] es gibt wohl seit etwa 4-5 Jahren unter den Neurologen eine These, dass sich im Gehirn ein physischer Bereich lokalisieren ließe, der für jene Abläufe verantwortlich ist, die wir gemeinhin dem „Gewissen“ zuschreiben. Die Lokalität befände sich in etwa hin-

ter den Augenbrauen. Wird dieser Bereich des Gehirns durch einen Autounfall geschädigt oder komplett zerstört, dann konnte in vielen Fällen beobachtet werden, dass die betroffenen Menschen jegliches Rechts- und Unrechtsbewußtsein verlören. Diese Geschichte an sich ist ja nun nicht sonderlich brisant/relevant im Kontext, aber die Forscher gehen aktuell davon aus, dass der genannte Bereich im Gehirn insbesondere im Alter von ca. 12-20 Jahren ausgebildet würde.;

3. 8. 2004, 12:09

[Gewaltstudien] Dabei muss jedoch von wissenschaftlicher Seite klar gesagt werden: Selbst ein gefundener Zusammenhang ist noch kein Beweis für einen Ursache-Wirkungszusammenhang. (...)Fazit: In keinem Fall lassen sich Aussagen dahingehend treffen, dass gewalthaltige Computerspiele langfristig Einfluss auf die Persönlichkeit haben. Mehr Langzeituntersuchungen wären hierzu notwendig. Die bisherigen Beweisgrundlage ist vollkommen unzureichend.; 9. 8. 2004, 08:49

[Manhunt] Spiele/Filme/Bücher dieser Art wären sofort aus jedem Diskurs verschwunden,wäre man nicht interessiert an dieser Brutalität; 6. 12. 2003, 13:50

[Manhunt] Bleibt die Michael Moore/Charlton Heston Kontroverse: Ballern die Kinder auf die Eselchen (!) weil sie dazu Gelegenheit (sprich: Waffen) haben oder würden sie ohne diese Waffe andere Wege finden, die Eselchen zu trietzen (z.B. durch Werfen von Papierkugeln an den Monitor:-)) [...] Mit anderen Worten: die Designer von Action Shootern haben die volle Unterstützung der Evolutionskräfte :-); 16.12.2003, 13:37

[Manunt]: Andererseits: die vielzitierte Kindliche Grausamkeit hat ja auch ihr Gutes: Wenn ein Erwachsener das Kind beobachtet, wie es seine Grenzen austestet und überschreitet), muss er/sie ihm eben klar machen, was Sache ist. Prozess der Zivilisation ...;16.12. 2003, 14:40

[Manhunt] Das meinte ich mit dem katholischen Projekt die „Saat des Bösen“ im Keim zu ersticken. Die stark virulenten Meme dürfen erst gar nicht die Chance bekommen, Fuss zu fassen (Index-Liste, Zensur). Und selbst wenn es uns schon angeboren wäre (Erbsünde, atavistische Hirnwindung, wasauchimmer), dann nicht auch noch Benzin ins Feuer schütten sondern besser einen Schutzwall darum aufbauen (Tabuisierung, Erziehung zur Selbstdisziplinierung); 17. 12. 2003, 12:59

[Manhunt] Aber es kommt ja keiner zu Schaden - wo ist das Problem? Im strengen Katholizismus wieder einmal: dort wo schon der Gedanke sündig ist; 6. 12. 2003, 12:05

(T1a) Gewalt(darstellung) gehört schon immer (als Ritual / Mythos / Probehandeln) zur Kultur und muss als solches als inhärenter Teil kultureller Erzählungen behandelt werden.

(T1b) Gewalt(darstellung) ist qua Gesellschaftsvertrag ein der Kultur exkludiertes Feld, dessen Darstellung mit Kultur konfligiert.

(T2a) Die Gewaltdiskussion dreht sich eigentlich nicht um den konkreten Medientext, sondern um einen übergreifenden, aber eben nicht thematisierbaren gesellschaftlichen Gesamtzusammenhang der Gewalt.

(T2b) Die Gewaltdiskussion muss sich je spezifisch am konkreten Medientext/-genre abarbeiten.

[Games Convention] „Gegen den Vorwurf der übertriebenen Gewaltdarstellung bemühen die Hersteller den Vergleich mit dem Kino: Das ist schon lange in der gehobenen Kultur angekommen, auch wenn dort eine Menge Schund zu sehen ist. »Im Kino sind Actionfilme mit Schwarzenegger Kult, bei uns ist so etwas verfeimt«, klagt Stephan Brechtman von Microsoft. Selbst ein rituelles Gemetzel wie Quentin Tarantinos Kill Bill wird in den Feuilletons gefeiert - ein vergleichbar brutales Computerspiel hätte bei Jugendschützern einen schweren Stand. Jens Uwe Intat von EA fordert, an Computer-Kriegsspiele ähnliche ästhetische Maßstäbe anzulegen wie an Kriegsfilme im Kino: »Mit unserem Spiel Medal of Honor haben wir, aufbauend auf einem historischen Vorbild, ein Kunstwerk entwickelt - so wie Steven Spielberg mit Der Soldat James Ryan.« Die ganz extremen, gewaltverherrlichenden Spiele werden ohnehin immer seltener - im Juli wurde erstmals seit zehn Jahren wieder ein Spiel verboten (der Shooter Manhunt der Firma Take 2).“; Christoph Drösser: „Raus aus der Schmutzdecke. In. Die Zeit, 26.8.2004, (auch: http://www.zeit.de/2004/36/C-Games_Convention, Erwähnt in: 26. 8. 2004, 16:46

[Doom3]: Der Artikel sitzt meines Erachtens dem typischen Problem der ganzen Gewaltdebatte auf, naemlich der Behaviorismus-These. Unterschwellig wird mal wieder gesagt, dass der (die?), der (die?) Gewalt sieht und spielt, sie letztlich auch ausüben wird, da die Gewalt der Darstellung so ueberaus realistisch bzw. der Grusel- und Schockfaktor so hoch sei; 19. 10. 2004, 07:49 (Bezug auf: Bernd Graff: „Die Verdoomung der Republik“. Süddeutsche Zeitung, 19.10.2004. (auch: <http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/421/41380/>)

(T3) Gewaltdarstellung (im Game/Shooter) ist als Exzess und Ironie zu lesen..

[Manhunt] „While Edge isn't going to defend the game from charges of a potentially desensitising obsession with brutality, the game is, in Edge's view, amoral rather than immoral. The gore is disgusting, but it's disgusting in the same way as old-skool horror movies were, because of the use of over-the-top, Troma-like evisceration.“; 4. 8. 2004, 10:24 (Bezug auf: Manhunt-Rezension in: Edge Nr.132)

(T4) Mediengewalt (im Spiel) ist immer Teil einer subkulturellen Geste.

[Doom3] Dass es in einer Tradition von Horror-, Splatter- und Heavy-Metal- Ästhetik steht, scheint überhaupt keine Rolle zu spielen. Dass gerade diese Kunstprodukte des Underground stets sehr sensibel auf gesellschaftliche (Fehl-)Entwicklungen reagiert haben, und eine bestimmte Form der - englisches Wort - „Angst“ von Heranwachsenden und jungen Erwachsenen treffend illustrieren, wird überhaupt nicht gesehen; 19. 10. 2004, 09:08

[Doom3] Bei all diesen Produkten passiert aber was auch bei Horrorfilmen sowie Death und Hate Metal passiert: es konsumieren eh nur alle die sich auch gruseln und schocken wollen. Sicher auch Minderjährige, das war so, das wird so bleiben ohne totalitäre Kontrolle a la 1984. Bitte dem Internet, den Eltern und dem Untergang des Abendlands die Schuld dafür geben. Im Un-

terschied zu Computerspielen scheint das Horror-Revival im Filmbereich (viele der neuen Werke und Neuauflagen sind härter als die beschlagnahmten 70er Jahre Vorbilder) am Kulturteil der SZ vorbeizurauschen. Eine Frage der Lobby?; 21. 10. 2004, 11:31

[Feuilleton] Einerseits sind die Spieler und Spielenden sehr gerne in ihrer Nische, genießen die Randstaendigkeit und definieren einen Grossteil ihrer Identitaet mit dieser Aussenseiterrolle. Nicht umsonst gibt es eine ganze Bekleidungsindustrie, die von T-Shirts mit komischen Motiven lebt („Achtung! Shooter-Spieler!“ oder so) oder Gertelschnallenhersteller, die jetzt CS-Motive auf ihr Produkt machen. Gaming hat sich lange Zeit ueber „Freaktum“, Geeks und Nerds definiert und wenn man die gaengigen Magazine und Foren anschaut muss man den Eindruck haben, dass Gaming immer noch etwas fuer (vor allem rechtschreibschwache) Insider ist. [...] Wem oder was wuerde eine Verschwaegerung von Gaming und Hochkultur nutzen? Dazu war mein Standpunkt immer der: Raus aus der Schmutzedecke! Ich bin mir aber nicht sicher, ob die Mehrzahl der Gamer aus dieser Schmutzedecke, in der man es sich ueber die Jahre so schoen bequem gemacht hat, ueberhaupt raus will; 4. 11. 2004, 09:56

[Manhunt] sinnwarend zusehen.: das Spiel belohnt gewalt mit einem mehr an Gewalt und verbraehmt dies nicht ideologisch; 3. 8 2004, 21:17

(T5) Die Offenlegung von Gewaltstrukturen durch mediale Texte/Spiele ist eine Form der Kulturkritik.

[Manhunt] Macht das Manhunt zu einem ‚ehrlicheren‘ Videospiele? Vielleicht, vielleicht nicht. Auch ich habe meine Probleme mit einer Spielstruktur, die Gewalt mit immer mehr und immer grausamerer Gewalt belohnt. Und es ist vielleicht zu einfach sich darauf zurueckzuziehen, dass das Spiel ein kulturelles Artefakt ist, das die sublimierte Gewalttaetigkeit des Spaetkapitalismus auf eine aehnliche Weise exponiert wie Fincher's Fight Club. Denn aehnlich wie Fight Club - oder, vielleicht besser, Verhoeven's Starship Troopers - laesst natuerlich auch Manhunt ‚pornographische‘ Lesarten zu. Und damit stellt sich dann die Frage nach der Verantwortung des Herstellers - auch abseits von den simplizistischen Medienwirkungstheorien der Yellow Press.; 4. 8. 2004, 10:24

[Doom3] Die virtuelle Gewalt wird unreflektiert der realen Gewalt leichgestellt. Es wird nicht gesehen, dass sie nur ein inverses Spiegelbild darstellt, dass hier eine Welt geschaffen wird, in der sich der Spieler der gesichtslosen Gewalt, die ihm in der Realitaet angetan wird - sei es Krieg, Abschiebehaft oder Arbeitslosigkeit -, wenigstens einmal mit den gleichen Mitteln entgegenstellen kann. Ich hoere jetzt schon den Einwand der Sozialpsychologen, dass (Gegen-) Gewalt doch keine Loesung sei. Und das ist sie natuerlich auch nicht. Aber um es noch einmal zu sagen: Die wirkliche Gewalt steckt nicht in Doom 3. Wahrscheinlich nicht einmal in Manhunt; 19. 11. 2004, 10:14

(T6) Die Diskussion um Gewalt im Spiel ist eine selbst moralische Anstalt.

[Doom3] nolens volens exhumieren Spiele wie Doom3 die latente Gewalt des Spaetkapitalismus und positionieren den Spieler - in den Worten von Giorgio Agamben - als homo sacer, als

„nacktes Leben“. Aber solche Interpretationen werden von den Marketingabteilungen natürlich nicht verbreitet - und es ist allemal einfacher, sich über die Pressemitteilungen von Activision lustig zu machen, als darüber nachzudenken, was ein Spiel wie Doom3 über unsere Kultur aussagt. Die Verdoomung findet statt, das ist klar - aber Egoshooter sind nicht ihre Ursache, sondern ein Symptom; 19. 10. 2004, 15:12

[Doom3] Aber bevor ich jetzt richtig in den pauschalen Gegenfuror einsteige [...], frage ich mich lieber selbst, warum ich eigentlich will, daß in der SZ über Computerspiele anders geschrieben wird. Denn sind das wirklich „meine Leute“, die das lesen? Will ich, daß der SZ-Abonent auf meiner Seite ist? Eigentlich nicht. Und die Redaktion kann das auch nicht wollen, wo sie doch gerade aus der Zeitungskrise hinausgeschlittert sind und um ihre Stammleserschaft zittern muß; 19. 10. 2004, 09:08

[Doom3]: Was besagte Videospiele (Filme, Musik,...) tatsächlich sind, hat Diedrich Diedrichsen vor vielen Jahren, als ich noch seine Texte gelesen habe, mal sehr schön ausgedrückt: sie sind „drastisch“. Im drastischen Film wird kein Schnitt gesetzt (außer vom Zensor), wenn die Glascheibe den Kopf abtrennt („Omen I“). Drastik schaut hin und fundiert damit seine Aussagen. Drastik ist so auch schon die Aussage. Drastik war schon immer *das* Stilmittel von id Software. Während andere Hersteller dieselbe Drastik ziemlich blind kopieren, hat id spätestens mit Quake 3 Arena damit auch immer – vielleicht unterbewusst, aber das tun viele Rockbands von 17-Jährigen auch – eine unterschwellige, aber deutliche soziale Aussage transportiert. Man kann viel gegen id sagen, „dumm“ sind ihre Spiele kein bisschen. Ich habe es hier wohl schon mal geschrieben: Q3A erschien kurz nach dem Zusammenbruch des Realsozialismus und kurz vor der New Economy und einem vielerorts als „entfesselt“ bezeichneten Kapitalismus. Wie drückte sich diese Stimmung in Q3A aus: in einem gnadenlosen „Jeder gegen jeden“, in einer Gladiatoren-Arena nach dem Motto „Friss (deinen Nächsten) oder stirb“. Konkurrenten wie Unreal Tournament fehlt dieser Subtext vollkommen, andere wie die Battlefields von heute fordern Gehorsam und Kameradschaft. Würig; 19. 10. 2004, 16:18

[Manhunt] Und vielleicht ist es ja eben dieses amoralische, was uns erst über Moral nachdenken lässt. Wir versuchen das Amoralische zu werten und werden uns so unserer eigenen Position bewusst; 4. 8. 2004, 11:54

(T7) Shooter werden auch/vor allem/teilweise dis-
sident genutzt.

[Postmoderne Leere] Ich habe neulich auf einem Battlefield-Server einen Haufen Leute gesehen, die sind einfach nur mit den Jeeps Rennen gefahren, und haben jeden, der anfang zu Ballern vom Server geworfen ... und das, obwohl das Spiel eindeutig auf Krieg und Zerstörung ausgelegt ist; 12. 8. 2004, 13:03

[Feuilleton] Das Spiel ist eben das Gegenteil von Arbeit, ein anarchisches Paradies für jeden Geschmack. Ein Eldorado für Tagträumer, Kämpfer, Querdenker, Entdecker, Abenteurer, Helden. Im Spiel steckt viel mehr von Humboldt als von Jack the Ripper. Sein Wesen ist eben nicht

die Gewalt, sondern die Freiheit. Und natürlich auch die Freiheit, gesellschaftlich geächtete Gewalt nach eigenem Ermessen auszuleben, seine Grenzen zu finden; 3. 11. 2004, 11:13

[Frontal 21] Es mag blöd klingen, aber irgendwie erinnert mich Doom 3 an Tetris. Eine vertrackte Situation, auf die ich möglichst schnell reagieren muss und wenn ich geschickt genug agiere, habe ich ein Erfolgserlebnis. Nur grafisch macht Doom 3 mehr her; 11. 11. 2004, 12:52

[Doom3] Die sattsam herangezogenen Vergleiche zum Thema Computer-Gewaltsspiele: Schach, Völkerball, Winnetou sind meines Erachtens -ich wiederhole: meines Erachtens - an Verlogenheit und Zynismus nicht zu überbieten und sind nur schlechte Beschwichtigungen. Ausdruck schlechten Gewissens?; 19. 10. 2004, 09:05 (Bezug auf: Bernd Graff: „Die Verdoomung der Republik“. Süddeutsche Zeitung, 19.10.2004. (auch: <http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/421/41380/>)

[Manhunt] Die Manhunt-Kontroverse erinnert mich irgendwie auch an den Roman „American Psycho“ von Bret Easton Ellis. Das landete seinerzeit in Deutschland ja auch auf dem Index und rief teils höchst empörte Reaktionen hervor, weil Ellis es wagte, die Grenzen des „guten Geschmacks“ mit seinen detaillierten Mordbeschreibungen zu überschreiten. Mittlerweile kräht kein Hahn mehr danach, es gab sogar einen Kinofilm und einen - äußerst miesen – zweiten Film (nur auf DVD erhältlich), glaube ich; 16. 12. 2003, 08:49

[Doom3] Wenn ich mir in Erinnerung rufe, wie das Feuilleton in der Tradition des ‚uses and gratifications‘-Modells Blockbuster wie The Matrix als Apotheose postmodernen Denkens feierte, scheint mir das in krassem Widerspruch dazu zu stehen, wie hier über Computerspiele geschrieben wird. Intelligenz ist eben kein Aspekt des Mediums selbst, sondern eine Eigenschaft des Rezipienten. Und wenn der Rezipient zufällig Baudrillard gelesen hat, dann ist es kein Problem für sie oder ihn, das in einen Film wie The Matrix hineinzuprojizieren; 19.10. 2004, 10:14

[Doom3] Schade, dass du lieber die alten Feindbilder der Leser bedienst, die es schon seit Jahrhunderten gibt (erst bei den ‚Schundromanen‘, dann beim Kino, dann bei den Comics, jetzt bei den Computerspielen), als dich gründlich über den Stand der Wissenschaft zu informieren. Und übrigens: Auch über die traurigen, sich immer wiederholenden Vorurteile von Otto Normalverbraucher zur Wirkung medialer Gewalt gibt es mittlerweile wissenschaftliche Studien (z.B. von Klaus Merten); 19. 10. 2004, 21:01

(T8a) Spiel ist (konsequenzenfreies) Spielen (Ludus) und nicht (hermeneutisch aufschließbare) Narration.

(T8b) Die Behauptung einer rein ludischen Verfasstheit des Games ist eine Kompensation / verweigert die Beschäftigung mit dem aneigenbaren Inhalt des Games.

(T9) Warum wird ein (erzählerisches / kulturelles / subjektives) Phänomen, wie ‚Gewaltdarstellung‘, dessen Darstellung in anderen Medien (bevorzugt: Buch, Theater, Film) Usus ist am Game diskutiert?

(T10a) Medien kritisieren Shooter/Spiele obwohl sie durch diese Spiele ökonomischen Vorteil haben.

[Autobahnraser] Wie oft waren schon Vollversionen von Autobahn Raser auf der Computer Bild Spiele??; 21. 9. 2003, 19:32

[Frontal21] Den Handel kannst Du nicht aus der Verantwortung entlassen. Das Problem ist nur, dass dort spätestens an der Kasse zwei Motivationen aufeinander prallen - Kohle und Jugendschutz. Und letzteres sichert noch weniger Arbeitsplätze als erstere; 10. 11. 2004, 10:51

(T10b) Medien rezensieren Spiele auf der Basis einer leitmedialen / autorenintendierten / bildungsbeauftragten Kompetenz.

[Doom3] Denn es stimmt auch, dass hinter jeder auch noch so konkreten Spielwelt eines Games ein abstraktes Spielprinzip zu Grunde liegt bzw. fast alle Monster, Waffen, Tueren, Kerker, Geraeusche etc. sich auf Spielelemente reduzieren

lassen, ja sogar auf solche vom Spieler reduziert werden muessen, will er das Spiel erfolgreich beenden. Warum finde ich nun diese Erwaehnung wichtig? Weil man damit meiner Meinung nach den entscheidenedn Unterschied zu reinen Erzaehlmedien wie Filme deutlich macht. Bei diesen ist die Identifikation mit dem Geschehen/ Helden naemlich um ein Vielfaches hoeher, weil er von der Geschichte gepackt wird und sich so mit den Handelenden identifiziert/ mitleidet. Ein Spieler muss auch immer hinter die Geschichte/ Spielwelt schauen. Er dekonstruiert in gewisser Weise; 19. 10. 2004, 13:14

[Feuilleton] Die Zeitungen schreiben an der Wirklichkeit vorbei: Schaut man sich Alter und Bildungsstand der Gamer an, gibt es eine Symbiose, eine breite gesellschaftliche Mischung ohne Grenzen. Da draußen zocken neben jugendlichen Schülern auch erwachsene Handwerker und Polizisten, Studierende und Ingenieure, Magistrierte und Promovierte, Lehrer und Familienväter, Hausfrauen und Profisportler, Arbeitslose und Millionäre. Wer sich in zehn Jahren mit der Mentalitätsgeschichte des ausgehenden 20. Jahrhunderts beschäftigen will, wird um das Studium dieser wirkmächtigen Wohnzimmerkultur nicht herumkommen!; 3. 11. 2004, 11:13

(T11a) Medien nutzen die Gewaltdiskussion um / über Games /Shooter, um sich von anderen (damit diskreditierten) digitalen Medien (strukturökonomisch und/oder hochkulturstiftend) abzugrenzen.

[Klischees] Es ist ja immer das neuste Medium, dass dumm und blöd macht: Das Radio, das Fernsehen, die Games. Die neuste Technik lässt immer die Vorgänger oder die Konkurrenten auf einmal so natuerlich aussehen; 16. 9 2004, 10:33

[Doom3] Die Gewaltdebatte ist m.E. ein Nebenschauplatz, der von den eigentlichen Fragen ablenkt, die durch die Stellung von Videospiele in der medialen Landschaft aufgeworfen werden. Anders kann ich mir die merkwürdige Komplizenschaft zwischen den Marketingabteilungen der Publisher und den zuständigen Regulierungsorganen nicht erklären. Ich will hier kein Verschwörungsszenario aufbauen, aber es erscheint mir doch relativ evident, dass diese Ablenkungsmanöver mit dazu beitragen, einer Diversifizierung der Inhalte und Publika von Videospiele entgegenwirken; 20. 10. 2004, 12:56

[Manhunt] Interessant an der ganzen Diskussion um „Manhunt“ ist auch, dass Meldungen wie die auf Golem.de (übrigens schrecklich kurz geraten) oder Diskussionen wie diese hier die Verkaufszahlen natürlich noch anfeuern: die Anziehungskraft von ästhetisierter Gewalt. „Wow, da ist ein Spiel in NZ verboten worden, das hole ich mir, und die Screenshots sehen auch total krank aus.“; 6. 12. 2003, 13:50

[Autobahnraser] Damit ist ein bei mir beliebtes Argument gegen die verlogene Gewalt-Debatte jetzt leider entkräftet. Wie oft habe ich darauf hingewiesen, dass Boulevard-Pädagogen sich zwar nach Schüleramok wegen Blutspritzern in Spielen erregen, aber bei der Suche nach Gründen für die alltägliche, mörderische Gewalt im Straßenverkehr *nie* auf Autorennspiele einschlagen; 21. 9. 2003, 19:44

[CS als E-Sport] Ich schicke ja auch niemanden zu einer Fußballveranstaltung der von Fußball nichts versteht und sowieso denkt es sei nur Zeitverschwendung...19.1. 2004, 23:49

[ShellshokNAM67] das sellt einen ziemlich wiederlichen Tiefpunkt in der Spieleberichterstattung dar - übrigens ist das Heft ein offensichtlich von Eidos bezahlter redaktioneller Beileger im „100% unabhängigen“ Magazin. Eidos wirbt übrigens mit einem Richard Nixon-Zitat für Shellshock Irgendwie fällt mir dazu nichts mehr ein - außer Bösartigkeiten, mit denen ich euch jetzt nicht belästigen will; 21.8. 2004, 17:27

[Doom3] schade ist vor allem, dass sich auch die Feuilletonisten der SZ von den Marketing-Abteilungen der Publisher um den Finger wickeln lassen. So erfreulich es ist, im Feuilleton über Games zu lesen, ist es doch ernüchternd, dass es immer nur die Bestseller sind, die dort erwähnt werden. Der Literaturteil des SZ-Feuilletons kümmert sich ja auch nicht ausschließlich um Tom Clancy und Konsorten; 19. 10. 2004, 10:14

[Manhunt] Aber wir beide wissen leider auch, dass es nur wenige Gamedesigner gibt, mit denen man über so etwas wie Ethik überhaupt reden kann, weil sie damit ihre eigene Arbeit kritisch hinterfragen müssten. Bei den ausführenden

(T11b) Gewaltdiskussion findet substantiell innerhalb von Medien nicht statt; eine mediale Auseinandersetzung mit ›inkriminierten‹ (Game-)Medientexten betreibt nur deren Popularisierung und steigert Abverkaufszahlen.

(T12)Medien konzentrieren sich in der Wirkungsdebatte aus Gründen der Attraktion / Spektakularität / Absatzsteigerung / Normativität eindimensional nur auf das Shooter-Gewaltphänomen.

(T13)Berichtende Medienredakteure sind nicht sach- und diskurskompetent.

(T14a)Berichtende Medien übernehmen unreflektiert Industrie-PR.

(T14b)Berichtende Medien übernehmen unreflektiert peer group-Diskurse / Fan-Stimmen.

(T15)Ökonomische Determinierung des Games als Produkt verunmöglicht jede ethisch-moralische Debatte.

Kräften wie Animatoren oder Leveldesignern wird es noch schlimmer. Besonders natürlich bei Amerikanern, die mit der Presse reden dürfen; 4. 8. 2004, 12:55

(T16a) Nachfrage (nach Genre/Shooter) regelt Angebot (von Herstellerfirmen/Publisher).

[GamesConvnetion] Der Spieler sitzt auf einem unbequemen Klappstuhl neben einem zerschossenen Jeep, die apokalyptische Kulisse dient dabei als Hilfsmittel zur totalen Immersion des Spielers in die Kampfzone. Es herrscht Krieg im Cyberspace, noch nie wurden so viele Kriegsspiele produziert wie 2004. Das Magazin Play schrieb angesichts der Flut von Spielen wie „Shellshock NAM67“ oder „Vietcong: Purple Haze“ vom „Trend-Szenario Dschungelkrieg“. Der Wüstenkampf war letzte Saison; Tobias Moorstedt: „Messe für Video-Spiele. Ob hier geballert wird? Aber Halo!“. In: Süddeutsche Zeitung Nr.194, 23. 8. 2004 (<http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/739/37702/>)
Erwähnt in: 23. 8. 2004, 11:15

(T16b) Die Ökonomie verhindert die Ausdifferenzierung des Spiels, daher bleibt die Gewalt essentieller Teil des Spiels durch die Kontinuierung von Attraktionen / Genres.

[I kill you] „The games industry has certainly evolved, and I think games are making great progress.“; Posting v. Chris Remo. In: Idle Thumbs, (<http://www.idlethumbs.net/display.php?id=39>), Erwähnt in: 9. 11. 2004, 00:00

[I kill you] freilich nicht für unsere welt, sondern eine bestimmte, technophil- maskulin-aggressive subkultur. und darum geht es ja: das wertsystem dieser gruppe wird kaum subkultur-übergreifend akzeptiert werden. wer da hin will, muss inhalte/werte ansprechen, die in einer größeren öffentlichkeit konsensfähig sind -- so gesehen ist es wohl kein wunder (um noch mal auf die kulturelle problematik zurückzukommen ;)), dass ab 20-30 viele leute nicht mehr spielen. 10. 9. 2004, 19:38

(T17a) Der exzessive Bildstatus aktueller Spiele (Photo-Realismus) stiftet eine neue (und radikal andere) Unmittelbarkeit des Gewalt(mit)erlebens.

[Doom3] die grafische Qualität von Spielen - Doom3 setzt hier Standards - schafft erstmals eine eigenständige Aussage der Bilder, die bislang in den Diskussion um Gewaltspiele noch nicht erfasst wurde; 19. 10. 2004, 09:05 (Bezug auf:

Bernd Graff: „Die Verdoomung der Republik“. Süddeutsche Zeitung, 19.10.2004. (auch: <http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/421/41380/>)

[Doom3] Die Diskussion ist so alt wie es technische Bilder gibt und gerade die Frage nach dem Status der Bilder - wie Du im ersten Absatz ansprichst - waere diskussionswuerdig. Vielleicht waere das auch ein gaenzlich neuer Ansatz in der Diskussion von Gewalt in Computerspielen, naemlich gerade mit einem Bildbegriff zu operieren und somit Analogien zu anderen Massenmedien herzustellen, aber ohne in die allfaellige Vergleichsfalle zu laufen („wieso, im Film ist das ja auch erlaubt“, „Winnetou“, etc.); 19. 10. 2004, 14:33

[Doom3]: Kurz: Die Bilder von doom3 lassen, obwohl sie eine Differenz behauten, keine / kaum noch Differenzierung zu: Doom3 ist nicht mehr interpretierbar. Darin liegt die Macht dieser Bilder; 20. 10. 2004, 16:41

[Doom3] Bilder behaupten die nichthintergehbare Evidenz. Darin liegt ihre Macht begründet; 20. 10. 2004, 16:48

[Doom3] Die These, dass ‚realistischere‘ Darstellungen von Gewalt den Betrachter stärker affizieren als abstrakte, halte ich vor allem deshalb für problematisch, weil sie unterschlägt, wie die Bilder von den Betrachtern selber abstrahiert werden; 21. 10. 2004, 10:43

[Doom3] hängt natürlich von der theoretischen schule ab
); ansonsten, bei sozialkonstruktivistischen/ radikalkonstruktivistischen/ handlungstheoretischen ansätzen zur mediennutzung sind ‚die dinge‘ keine ‚wahrheit‘ (-also auch keine fotos etc.), sondern aus sozialen handlungszusammenhängen ergibt sich ‚konsensuelle wahrheit‘, in einem konkreten zusammenhang (also nicht auf ewig) oder wird zumindest (wie hier grad) problematisiert; 21.10. 2004, 12:50

[Doom3] Sind es lediglich die paar Pixel mehr, die Doom anderen Spielen gegenüber voraus hat (und die in zwei Jahren schon wieder veraltet aussehen werden)? Oder ist es etwas anderes, was Doom in dieser Bedziehung von anderen Games unterscheidet? Wenn ich mir so die Geschichte anschau zieht sich eigentlich das „Eye-Candy“ Prinzip mit einer eher lose verbunden Geschichte drumherum durch. Und es ist auch nichts neues, dass das „Eye Candy“ gerne mit eher grausamen Bildern ausgefüllt wird (Monstern, Explosionen etc.); 19. 10. 2004, 10:01

[Doom3] also ich habe ja in meinem schon einige zeit zurueckliegenden theaterwissenschaftlichen studium gelernt, dass die griechischen tragoedien (also die richtigen auffuehrungen) auch deswegen zu mitreissend gewesen sind, weil die wirklich schaurigen ereignisse gar nicht gezeigt, sondern lediglich von einem boten erzaehlt werden. denn die eigene vorstellungskraft wuerde immer noch die schaurigsten bilder hervorbringen. auf der anderen seite: mit dieser einstellungen sind auch die textadventure wenn auch glorreich zumindest kommerziell untergegangen; 21. 10. 2004 12:50

[Doom3] Liegt im Zeigen oder nicht-Zeigen eine „Herrschaft der Medien“? Und „Unterscheidung“ wovon? Ist es nicht naiv und Ausdruck eines sehr konservativen Medien- und Wirklichkeitsverständnisses zu glauben, ein Bild gäbe unumstößlich eine bestimmte unhinterschreitbare Sichtweise oder Haltung zu dem Bild vor?; 20. 10. 2004, 15:33

Durchgängig verhandelt

(T17b) Der Bildstatus von state-of-the-art Spielen wird immer als nunmehr nicht weiter steigerbare Novität und nunmehr ›realitätsindizierend‹ angenommen, ist aber im Bezug auf das Dargestellte irrelevant.

(T18) Die Darbietung von Gewalt (im Shooter) hat eine (negative) Wirkung auf das rezipierende Subjekt.

(T18b) Die Darbietung von Gewalt (im Shooter) hat keine (direkte und eindeutige) Wirkung auf das rezipierende Subjekt. Durchgängig verhandelt

(T19a) Gewaltrezeption (beim Shooter) ist nicht verallgemeinernd zu verhandeln, sondern bedarf der individuellen und subjektorientierten Fokussierung

[Manhunt] Andererseits ist das wie mit Drogen: es gibt Menschen, die damit leben können (und erfolgreich im sozialen Netz eingewoben sind) und Menschen, die dadurch zerstört werden; 15.12. 2003, 17:30

[Doom3] Der Artikel sitzt meines Erachtens dem typischen Problem der ganzen Gewaltdebatte auf, naemlich der Behaviorismus-These. Unterschwellig wird mal wieder gesagt, dass der (die?), der (die?) Gewalt sieht und spielt, sie letztlich auch ausüben wird, da die Gewalt der Darstellung so ueberaus realistisch bzw. der Grusel- und Schockfaktor so hoch sei; 19. 10 2004, 07:49 (Bezug auf: Bernd Graff: „Die Verdoomung der Republik“. Süddeutsche Zeitung, 19.10.2004. (auch: <http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/421/41380/>)

(T19b) Es können verallgemeinernde Aussagen über die Wirkungen des Shooters auf seine Rezipienten / Konsumenten treffen.

„Was solche Spiele mit den Spielern machen, was generell die Darstellung und Nachstellung von Brutalität auslöst, darüber gibt es verschiedene Meinungen: „Wir wissen aus Studien zu Gewaltfilmen, dass sie die Hemmschwelle senken können“, sagt einerseits Jo Groebel, Direktor des Europäischen Medieninstituts in Düsseldorf. „Und dann soll Gewalt, die man im Spiel selbst steuert, folgenlos bleiben?“ Andererseits bleiben Hunderttausende von Spielern und Videokonsumenten im realen Leben friedlich.“; Christoph Schrader: „Meine Feinde und ich“ Süddeutsche Zeitung, 29.4.2002 (auch: <http://www.sueddeutsche.de/computer/artikel/315/6309/>)

(T20a) Die Diskussion um Mediengewalt übersieht, dass Spieler primär in bestimmten gesellschaftlichen und sozialen Nischen existieren (Spieler sind Subjekte des Cyberspace; Spieler sind Subjekte des Kapitalismus; Spieler sind Teil des »abhängtes Prekariats«). Wirkungsaussagen haben dies zu berücksichtigen.

[GamesConvnetion] Auf der Messe programmieren Player, PR-Personen und Professoren am Bild der „neuen Spieler“, keine pickeligen Teenager, sondern Menschen, die zusammen mit dem Medium erwachsen geworden sind. In Grußworten und Marktstudien loben Philosophen des Entertainment-Zeitalters wie der Zukunftsforscher Peter Wippermann „die Generation der Netzwerkkinder“, die „gezielt die Möglichkeiten nutzt, welche die Medienvielfalt ihnen bietet“. Auf der Messe aber verwandeln sich die Netzwerkkinder in tumbe Cyberpunks. „Hände hoch“, befiehlt einer der Mikrophon-Menschen, und die Hände fliegen tentakelgleich aus der Masse, um sich Werbegeschenke zu greifen. Immer fliegt etwas - Schlüsselbänder, Aufkleber -, um die Leute bei Laune zu halten. „Wozu braucht ihr die ganzen Schlüsselbänder“, fragt der Moderator. Er sagt nicht: Euch sind doch so viele Türen versperrt; Tobias Moorstedt:“ Messe für

Video-Spiele. Ob hier geballert wird? Aber Halo!". In: Süddeutsche Zeitung Nr.194, 23. 8. 2004 (<http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/739/37702/>); erwähnt in: 23. 8. 2004, 11:15

Keine explizite Quelle im Sample

[Manhunt] Die eigene Spielfigur als Held oder Idol zu bewundern ist schwierig, da sie immer noch „nur“ eine Reflektion des Spieler-Ichs darstellt. 16. 12. 2003, 13:02

[Doom3] Was meinst du denn mit „Identifikation“? Ist Identifikation in deinen Augen unvermeidbar, weil a) Doom3 so starke Reize setzt, b) eine unserer Wahrnehmung nahekommende Zentralperspektive hat - die aber keineswegs identisch mit ihr ist? Was wären die Auswirkungen deiner apostrohierten „Identifikation“? Soweit ich die Interview-Beispiele deiner „Recherche“ gelesen habe, sagt jeder Spieler aus, a) dass er sich vor der Inszenierung/Ästhetik gefürchtet hat, b) dass er versteht, dass es sich überhaupt um eine bestimmte inszenierte Ästhetisierung handelt, c) dass er das Spiel spielt U M sich zu fürchten. Ich erkenne neben notwendigen masochistisch-identifikatorischen Momenten eben auch eine distanzierte Haltung, in der das Spielerleben ganz klar als solches von der Realität abgegrenzt wird. Ein aktives spielerisches Austesten des eigenen Angsterlebens und -ertragens wird mehr als deutlich. Oder sollte das etwa auch eine verlogene Ausrede von im Grunde sadistischen, blutheischenden Spielern sein?; 19. 10. 2004, 12:19

[Manhunt] Seitdem glaube ich, dass Kinder, selbst wenn man ihnen nur ganz kindgerechte Spiele in die Hand drückt, da ganz instinktiv nach Gewalt suchen werden, ob sie nun mit einer Banane auf ihr Gegenüber schießen oder im Harry-PotterGame versuchen, Dumbledore mittels Zauberkräften von einer hohen Kante zu schupsen; 16. 12. 2003, 08:40

[Manhunt] Andererseits: die vielzitierte Kindliche Grausamkeit hat ja auch ihr Gutes: Wenn ein Erwachsener das Kind beobachtet, wie es seine Grenzen austestet und überschreitet, muss er/sie ihm eben klar machen, was Sache ist. Prozess der Zivilisation ... Und ich behaupte auch einfach mal, dass wenn ihr von klein auf Gewaltspiele verboten gewesen wären, sie jetzt ein ganz anderes Verhältnis zu ihnen hätte; 6.12.2003, 13:40

[Schwedische Studie] Demnach würden zahlreiche PC- und Konsolen-Games nicht nur dafür verantwortlich sein, dass immer mehr Heranwachsende sich ungesund ernähren und sich zu wenig bewegen – auch Aggressivität, Kriminalität und unter Umständen sogar Mord

(T20b) Die soziale Situierung des Spielers ist für Aussagen über die Wirkung des Games nicht relevant.

(T21) Nicht das Subjekt spielt und handelt im Shooter sondern sein Avatar/Stellvertreter (symbolische Distanzierung verhindert direkte Medienwirkungen).

(T22) Kinder haben ein sehr viel selbstverständlicheres Verhältnis zu Gewalt, als unterstellt wird (Kinder wissen intuitiv was gut für sie ist).

(T23) Games sind Teil der / alleinverantwortlich für eine ›Medienverwahrlosung‹.

seien die Folge. 3. 3. 2004, 12:23 (Bezug auf: tw „Und wieder mal: Machen Computerspiele Kinder zu Mördern?“ In: Golem, 3.3.2004, <http://www.golem.de/0403/30063.html>)

[Klischees] „Die frühe Selektion führt dazu, dass die verschiedenen Milieus weitgehend unter sich bleiben. Man geht mit seinesgleichen zu Schule. Die Tochter des Sozialkundelehrers, die daheim unter fünfhundert Büchern wählen kann, und der Sohn des türkischen Kleingewerbetreibenden, der keine Bücher, aber einen Gameboy besitzt, bleiben in getrennten Welten.“ 16. 9. 2004, 07:58 (Bezug auf: Jens Bisky „Warum getrennt verblöden?“, Süddeutsche Zeitung, 16.9.2004)

(T24) Spiele(entwickler) / Rezensenten / Spieler präsentieren und/oder diskutieren Gewalt(darstellung) entdiskursiviert obwohl Spieler diskursfähig sind.

[ShellshockNAM67] Das ist mehr als ärgerlich, zumal Computerspiele m.E. inzwischen Das Potenzial hätten, Diskurse zu entwickeln bzw. zu ihnen beizutragen und aus der „Ist ja nur ein Spiel“-Ecke herauszutreten. Donnerstag, 23. September 2004 14:38

[FM4Beitrag] Und wie erst sollen das Spieleentwickler schaffen, die sich, so scheint es, per se wenig mit Storytelling auskennen, denen eine Charakterentwicklung und eine bewusste Message in ihren Spielen fremd sind - weil sie sie einfach nicht beherrschen; Radiobeitrag auf FM4 (<http://fm4.orf.at/knoke/180785/main>) Erwähnt in: 25. 9. 2004 10:39

(T25) Das kooperative Spiel (Netzwerk, eSport) ist ein abstraktes Wettkampfhandeln, das die Narration transparent macht und dabei vollständig aus dem Diskurs (Gewalt) disloziert.

Durchgängig verhandelt

(T26a) Gewalt im Spiel/Shooter ist nicht mehr einer eindeutigen subjektiv-geschlechtlichen Aneignungsform zuordenbar, sondern thematisiert strukturelle Gewalt.

[CS als E-Sport] Hier hat vielleicht der Chefredakteur zugeschlagen - denn das liest sich sehr subtil, als seien die „Jungs im Filmpalast“ eben doch blass, beziehungsge-

stört und latent aggressiv. Denn wenn der zweite Satz auf Allgemeinplätze („allenthalben“) abzielt, so hat doch Kollege Leo (?) verschwiegen, inwiefern die Jungs nicht unbedingt das bestätigen, was man bislang über Computerspiele zu wissen glaubte; 19. 1. 2004, 22:57

(T26b) Gewalt im Spiel/Shooter ist rein männlich konnotiert / bedient männliche Allmachtsphantasien.

[CS als E-Sport] „Die Jungs, und es sind tatsächlich nur Jungs, an diesem Abend im Cubix-Filmpalast bestätigen nicht unbedingt das, was man bislang über Computerspieler

zu wissen glaubte. Sie gelten allenthalben als blass, beziehungsge-stört und latent aggressiv, und sie sind doch recht normale Menschen, ein bisschen verschoben schon, aber das hat vielleicht auch damit zu tun, wie sie von den anderen behandelt werden. Computerspieler sind Außenseiter, sie werden belächelt oder gar verlacht. Irgendwann haben sie sich zurückgezogen in ihre ei-

gene, kleine Welt. Sie verbarrikadieren sich mit Codes, sie schützen sich mit Eigenheiten. Jetzt sind sie zum ersten Mal herausgekommen in die Öffentlichkeit. Und sie haben es geschafft, dass sich die anderen für sie interessieren. Dass man sie nicht als Verhaltensgestörte sondern als Sportler sieht. So, wie sie sich sehen.“; 19.1. 2004, 17:18 (Erwähnung von: Maxim Leo „Schützenfest“, Berliner Zeitung, 18.1.2004, auch: http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/seite_3/309283.html)

[Chronovampire] Süddeutschen Zeitung schreibt Marcus Jauer „Menschen, die noch nie mit dem Computer gespielt haben, sollten sich vorstellen, sie seien einen Moment

lang gezwungen, sämtliche Weichen im Schienennetz der Bahn per Knopfdruck zu stellen. Ein Spieler, der während einer Sekunde an Maus und Tastatur nicht wenigstens vier Befehle gibt, hat keine Chance. Wer eine haben will, sollte dreißig Stunden pro Woche üben können. Dreißig Stunden, um eine Fähigkeit zu erwerben, die über das Spiel hinaus nicht einsetzbar ist. Ist das Zeitvernichtung? Kann sein, aber wer hat das festzulegen? Und wenn nicht, wann hören Dinge eigentlich auf, Zeitvernichtung zu sein?“[...]“Die Armee der Zeitvernichter wuchs und wuchs, aber über ihre Größe, Struktur und Entwicklung war sie sich nicht bewusst. Das änderte erst das Internet. Mit ihm begriff die Armee, wie zahlreich sie war.“ Als ich „Ulysses“ von James Joyce las, mußte ich auch dreißig Stunden pro Woche üben; 19. 1. 2004, 11:49 (Bezug auf: Marcus Jauer: „Tower Rush aus der Tiefe des Raums“, in: Süddeutsche Zeitung, 14.1.2004, auch: <http://www.sueddeutsche.de/sz/seitedrei/red-artikel418/>)

Durchgängig verhandelt

(T27a) Spiele vernichten ökonomisch / subjektiv Zeit.

(T27b) Spiele besetzen Zeit durch produktives Handeln (flanieren, dissidentes spielen, Austreten aus Produktionszusammenhängen).

[CS als e-sport] Heute scheint es so, als habe die Debatte um Counterstrike das Spiel in Deutschland nur noch populärer gemacht. Eine halbe Million Deutsche soll Schätzungen zufolge regelmäßig spielen. Ein paar Zehntausend sind in Mannschaften organisiert und kämpfen auf Turnieren oder Computerpartys. Es gibt jetzt auch Profi-Teams, die von Computer- oder Chipherstellern mit sechsstelligen Beträgen gesponsort werden. Die Turnier-Preisgelder entwickeln sich entsprechend. Ein Spieler kann an einem Abend im Cubix-Kino zehntausend Euro gewinnen. In den Vereinigten Staaten, in Schweden und in Korea hat sich Counterstrike bereits als Sportart etabliert. Es gibt Fernsehsender, die rund um die Uhr Spiele übertragen, es gibt riesige Fangemeinden und Stars, die Millionen verdienen. Ein Assekuranz-Unternehmen in Großbritannien bietet seit neuestem eine Versicherung für die Finger von Counterstrike-Spielern an - eine Art Berufsunfähigkeits-Vorsorge für Computer-Krieger; 19.1. 2004, 17:18 (Erwähnung von: Maxim

(T28) Verbotsdiskussionen verlaufen im Sand

Leo „Schützenfest“, Berliner Zeitung, 18.1.2004, auch: http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/seite_3/309283.html)

(T29) Medienmythen

[CS als esport] Laut der Staatsanwaltschaft in Erfurt hat der junge Mann kein Counter-Strike oder ein ähnliches Spiel besessen... Desweiteren hatte er in der Tat keinen Internetanschluß; 19.01.2004, 23:22

Kapitel 1 ist in gekürzter Form veröffentlicht als *Computer als evokatives ›Objekt‹. Überlegungen am Beispiel des Spieles*. In: Harro Segeberg (Hg.): Digitales Wissen in der Wissensgesellschaft. Literatur – Computerspiel – Digitale Wissenschaft. Neumünster (Schriften des Graduiertenkollegs Kunst und Technik, H. 1) (2008)

Kapitel 2 ist eine erweiterte Version der Veröffentlichungen *Raumfetischismus. Topografien des Spiels*. In: Klaus Bartels / Jan-Noël Thon (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Sonderheft Tiefenschärfe – Hamburger Hefte zur Medienkultur (2007), S.61-81 und *America's Army*. In: Bauwelt, Nr. 30/2004

Kapitel 3 ist in leicht veränderter Form veröffentlicht als *Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten – Vom Diskurs des Strategischen im Spiel*. In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Münster: LIT (2008), S.29-68

Kapitel 4 ist in leicht veränderter Form veröffentlicht als *Rhythmusarbeit. Die Interdependenz von Rhythmus und Spiel am Beispiel der Arbeitswissenschaft*. In: Rolf F. Nohr / Britta Neitzel (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Tagungsband der GfM. Marburg: Schüren (2006), S.223-243

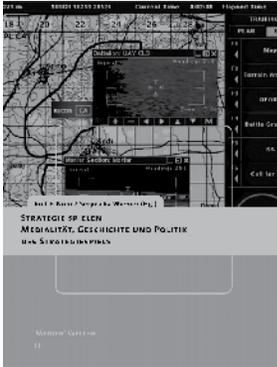
Kapitel 5 wird in veränderter Form veröffentlicht als *Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. Half-Life, Ideologie und Dissidenz*. In: Matthias Bopp / Serjoscha Wiemer / Rolf F. Nohr (Hg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: Lit (2008).

Kapitel 6 basiert zu einem Teil auf der Veröffentlichung *Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie. des games*. In: Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.): »See I'm real...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL. Münster: LIT (2004), S.96-125

MEDIEN´WELTEN

BRAUNSCHWEIGER SCHRIFTEN ZUR MEDIENKULTUR

Bereits erschienen:



Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.)

Strategie Spielen.

Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels

Das Spielerische ebenso wie das Strategische haben Konjunktur. Dies manifestiert sich in medialen Spielanordnungen, die zunehmend politische, wissenschaftliche, militärische und ökonomische Handlungsfelder und Diskurse durchdringen. Offenbar materialisiert sich strategisches Denken und Handeln bevorzugt in der Form des Spiels. Nicht allein im Schachspiel oder im klassischen Kriegsspiel finden sich enge Verbindungen von Spiel und Strategie, sondern auch in Trainingsprogrammen für Manager, in Stadt- und Geschichtssimulationen oder in aktuellen Computerprogrammen, die im Bereich der Terrorismusbekämpfung zum Einsatz kommen. Damit ist das Strategiespiel mehr als ›nur‹ ein Spiel, es ist längst ein Bestandteil gesellschaftlicher Steuerungstechniken. Es dient der Entscheidungsfindung in kritischen Situationen, es soll das Denken schulen und fordert uns zur Selbstoptimierung auf und zur Adjustierung an gesellschaftliche Handlungsschemata, Normen und Ideologien. Strategiespiele suggerieren Kontrolle, Regierbarkeit und den Erfolg (in der Politik, im Beruf, im Sport) durch ›richtiges‹ Denken.

2008, 272 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1451-9

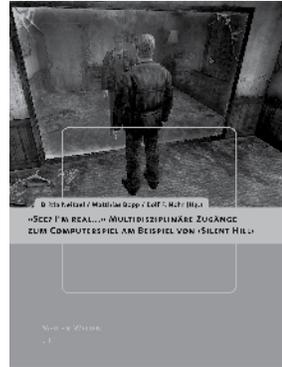
Die Schriftenreihe Medien´Welten existiert seit 2004 im LIT-Verlag Münster und wird editorisch betreut von Dr. Rolf F. Nohr. Die Reihe versucht interessante und innovative Auseinandersetzungen mit der Medienkultur zu versammeln. In Fallstudien und ›Probebohrungen‹ untersucht die Schriftenreihe den genealogischen und archäologischen Kontext, innerhalb dessen sich die kulturellen Praktiken der Medien entfalten. Die einzelnen Beiträge der Reihe erforschen Medien als komplexe und sozial wirksame Formationen, in denen unterschiedlichste Formen von Wissen produktiv werden können. Somit vollzieht sich in dieser Fokussierung auch eine deutliche Wende weg von hierarchischen und institutionell geprägten Modellen der Medienfunktionalität hin zu einem Verständnis der Medien als in

**Matthias Bopp / Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.):
»See? I'm real ...« Multidisziplinäre Zugänge
zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹**

Wie lässt sich aus verschiedenen wissenschaftlichen Ansätzen heraus ein Computer- und Konsolenspiel wie *Silent Hill* beschreiben? Diese Frage ist Ausdruck einer sich ausdifferenzierenden akademischen Beschäftigung mit einem Phänomen, das bis vor kurzem wissenschaftlich nicht recht ›diskursfähig‹ war, mittlerweile jedoch national wie international im Fokus zahlreicher akademischer Aktivitäten und Forschergruppen steht. Der multidisziplinäre Charakter dieses Bandes berücksichtigt daher ästhetische, kulturelle, ökonomische, mediale, sozialisatorische und pädagogische Faktoren und Zugriffsformen auf das Game.

Mit Beiträgen von Matthias Bopp, Frank Dengler, Laboratory for Mixed Realities, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr, Markus Rautzenberg, Steffen P. Walz, Serjoscha Wiemer, Gunnar Sandkühler, Andreas Wolfsteiner u.a.

2006, 256 S., 24.90 EUR, br., ISBN 3-8258-8374-4



kussierung auch eine deutliche Wende weg von hierarchischen und institutionell geprägten Modellen der Medienfunktionalität hin zu einem Verständnis der Medien als in sozialen und subjektiven Bedeutungen, Politiken und Handlungsformen eingebetteten Systemen.

Weitere Informationen unter:

[http://www.nuetzliche-bilder.de/
medienw.html](http://www.nuetzliche-bilder.de/medienw.html)

<http://www.lit-verlag.de/reihe/mewe>

VORANKÜNDIGUNGEN

Herbert Schwaab:

Erfahrung des Gewöhnlichen –
Stanley Cavells Filmphilosophie als
Theorie der Populärkultur

- Sebastian Scholz / Fabian Lettow /
Alexander Pinto (Hg.):
BildKONtext.
Zur politischen Verfasstheit des Medialen
- Heike Klippel (Hg.)
»The Art of Programming«. Film, Programm und Kontext
2008, 296 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1323-9
- Ralf Adelmann:
Visuelle Kulturen der
Kontrollgesellschaft.
Zur Popularisierung digitaler und video-
grafischer Visualisierungen im Fernsehen
- Judith Keilbach
Geschichtsbilder und Zeitzeugen. Zur Darstellung des Nationalsozialismus im Bundesdeutschen Fernsehen
2008, 304 S., 24.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-1141-9
- Judith Keilbach / Alexandra Schneider
(Hg.):
Fasten your Seatbelt!
Bewegtbilder vom Fliegen
- Andrea Seier
Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien
2007, 176 S., 19.90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-0234-7
- Matthias Bopp:
Computerspiele. Eine medienpädagogische
Analyse (A.T)
- Markus Stauff
**»Das neue Fernsehen«. Machtanalyse, Gouvernemen-
talität und Digitale Medien**
2006, 304 Seiten, 24.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7802-3
- Gunnar Sandkühler:
Das historisierte Computerspiel als
fixiertes, reaktives Stegreiftheater
- Michael Glasmeier / Heike Klippel (Hg.)
**»»Playtime« – Film interdisziplinär. Ein Film und sieben
Perspektiven«**
2006, 144 S., 19.90 EUR, br., ISBN 3-8258-8375-2,
Farbinnenteil
- Britta Neitzel:
Gespielte Geschichten? Narration und
visueller Diskurs in Computerspielen
- Rolf F. Nohr (Hg.):
Evidenz - »...das sieht man doch!«
2005, 288 S., 19.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7801-5
- Hilde Hoffmann:
Fernsehen und politisches Ereignis.
Die Medialisierung von ›Wende‹ und
›Wiedervereinigung‹ (A.T.)

Machen uns Computerspiele zu Amokläufern? Machen sie uns schlauer? Sind sie konfigurative, dissidente oder neoliberale Handlungsanleitungen? Auf alle Fälle ›wirken‹ Computerspiele. Sie sind ›sublime Objekte‹, deren Besonderheit in ihrem spezifischen Gebrauchsangebot begründet liegt. Die Annahme dieses Buches ist es, dass Computerspiele weitaus verborgener, unterschwelliger und weitgreifender wirken als es populäre Debatten behaupten. Computerspiele sind Ideologie- und Diskursmaschinen, die Bedeutungen, Wissensformationen und Normen in einer Gesellschaft gleichzeitig umwälzen wie auch stabilisieren. Die Frage, die in diesem Buch im Vordergrund steht, ist, wie das digitale Spiel als Teil des Mediums Computer und als Teil der Gesellschaft beschrieben werden kann, aber auch, wie es seine kulturelle ›Gemachtheit‹ verschleiert und ›unmittelbar‹ wird.



9 783825 816797

ISBN 978-3-8258-1679-7