

Britta Neitzel

(Nicht-) Orte des Strategischen

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15023>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Neitzel, Britta: (Nicht-) Orte des Strategischen. In: Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*. Münster: LIT 2014, S. 245–267. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15023>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2020/10/B%C3%B6hme_Nohr_Wiemer_Strategie_Onlineausgabe.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:

<http://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:

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

(NICHT-)ORTE DES STRATEGISCHEN

Der Kulturanthropologe Marc Augé beschreibt Nicht-Orte als Räume, die keine Identität besitzen und die sich weder relational noch historisch bestimmen lassen (Augé 2011, 83). Es seien »Transiträume«, in denen man »provisorischen Beschäftigungen« (ebd.) nachgehe. »Der Raum des Reisenden wäre [...] der Archetypus des Nicht-Ortes.« (ebd., 90). Zu diesen Nicht-Orten zählt er Hotelketten, Feriendörfer, Supermärkte ebenso wie Durchgangswohnheime, Flüchtlingslager und Slums. All diese Orte seien nicht auf Permanenz angelegt, man verbringe dort – freiwillig oder gezwungenermaßen – eine gewisse Zeit, um sie dann (hoffentlich) wieder zu verlassen. Der Aufenthalt an diesen stereotypen und ahistorischen Orten sei oftmals über »Gebrauchsanleitungen« geregelt. In ihrer Funktion, z. B. als Käufer oder Gast würde den Menschen, die sich an diesen Orten aufhalten, (häufig über Texte) von den Urhebern (juristische Personen oder Institutionen) dieser Orte erklärt, was sie wo zu tun (»rechts einordnen«) und zu unterlassen (z. B. das Rauchen) hätten. An den Nicht-Orten entstünde so eine »solitäre Vertraglichkeit« (ebd., 96).

Der Nicht-Ort ist also durchaus ein Ort, jedoch einer, den Augé dem anthropologischen Ort entgegen setzt, welcher Organisch-Soziales hervorbringe. Der Ort, den Augé den anthropologischen nennt, kann rückgebunden werden in eine längere, insbesondere phänomenologische, Theorietradition des Ortes. Zu nennen wären hier u. A. die Überlegungen Heideggers (2009) zum Bauen als dem Erschaffen von Orten, der »erlebte Raum« Bollnows (2004) oder auch Relphs (1976) Konzeption von *place*. Ich werde darauf zurückkommen.

Diese Überlegungen möchte ich als Ausgangspunkt nehmen für die Frage nach der Bedeutung von Orten für Computerspiele und ihrer Funktion *in* Computerspielen.

Wie alle digitalen Medien stellen auch Computerspiele den Ort in Frage. Gekoppelt an den Cyberspace, der in seinen frühen Konzeptionen als Gegenwelt, die überall und nirgends angesiedelt ist, verstanden wurde (vgl. z. B. Gibson 1984, Barlow 1986, Rheingold 1995), wird virtuellen Räumen zum Teil auch heute noch Ortlosigkeit zugesprochen, bzw. Orthaftigkeit abgesprochen (vgl. Großklaus 2005). Einher geht mit dem Diskurs zur Orthaftigkeit oder Ortlo-

sigkeit von virtuellen Räumen die Diskussion um die Rolle des Körpers in ihnen (vgl. z. B. Funken 2004). Der für unseren Zusammenhang entscheidende Schnittpunkt dieser Diskurse liegt dabei in der Vorstellung, dass der Körper im Virtuellen überflüssig werde, der Ort aber eng mit körperlicher Erfahrung und Präsenz verbunden ist. Der folgende Beitrag verortet sich innerhalb dieser Diskurse, indem von der These ausgegangen wird, dass Computerspiele durchaus Orte konstruieren und funktionalisieren, indem sie die Spieler auf eine bestimmte Art und Weise – über Körperbilder oder Handlungsräume – im Spiel verorten. Und dass diese Verortung, die in verschiedenen Computerspielgenres differiert, mit der Ideologie der Spiele korrespondiert. So werden im Folgenden sowohl Strategiespiele als auch avatarbasierte Spiele, die unterschiedliche Narrative aufweisen, auf ihren Umgang mit Orthaftigkeit hin betrachtet.

Augés Beschreibung des Nicht-Ortes lässt sich fast ohne Friktionen auf (digitale) Spiele übertragen. Das Spielen ist eine provisorische Beschäftigung, die entweder in der Kindheit, als vorübergehendem Lebensabschnitt oder im Erwachsenenalter als Zeitvertreib, Pause oder Erholungsphase ausgeübt wird. Ist ein Spiel zu Ende, so verlässt man es wieder. Das digitale Spiel sagt den Spielern, was sie zu tun haben – über Texte in Spielanleitungen (›press X to attack‹) oder dadurch, dass gewisse Dinge schlicht nicht durchführbar sind (Wer hat jemals mit dem Lichkönig eine Partie Schach gespielt?). Die Spieler gehen einen Vertrag mit dem Spiel ein, indem sie sich für eine bestimmte Zeit seinen Regeln unterwerfen.◀

Doch können digitale Spiele überhaupt als Orte (oder eben Nicht-Orte) bezeichnet werden? Zur Beantwortung dieser Frage möchte ich auf die oben erwähnte Konturierung des Begriffs ›Ort‹ in der phänomenologischen Tradition zurückgreifen. Hier wird der Ort einerseits als lokalisierbarer Punkt im Raum verstanden, vor allem aber als ein spezifischer, umgrenzter Raum, an dem jeweils bestimmte Aktivitäten ausgeübt werden und Ereignisse stattfinden und der Bedeutungen besitzt (vgl. Relph 1976, 44-46). So können Spiele durchaus als Orte betrachtet werden, denn Spiele haben Grenzen, sie finden innerhalb eines bestimmten Areals statt (vgl. Huizinga 1994, 15): Unabhängig davon, auf welcher Wiese ein sonntägliches Fußballspiel konkret stattfindet, es hat immer ein umgrenztes Spielfeld und formt ggf. den *magic circle* (ebd.). Digitale Spiele nun zeichnen sich ebenfalls durch ein Spielfeld, bzw. durch mehrere interagierende Spielfelder aus. Zunächst und offensichtlich ist die vom Programm dargestellte fiktionale Spielumgebung ein Spielfeld. Auf der materiellen Ebene könnte das Rechteck des Monitors, die Bildoberfläche, ebenfalls als Spielfeld betrachtet werden. Online-Spiele sind zudem noch durch die IP-Adresse des Spiel-Servers im digitalen Raum lokalisier- bzw. ortbar (und dadurch ggf. auch im phy-

sikalischen Raum).⁴² Der Ort des Spiels wäre also an verschiedenen Orten zu finden, zum ersten als digitales Spielfeld, das nicht weitergehend (oder ggf. innerhalb einer fiktionalen Welt) lokalisiert ist, zum zweiten als bestimmter Platz in der Wohnung – steht der Monitor auf dem Schreibtisch, so wäre dies der Ort des Spiels⁴³ und zum dritten – im Falle von Online-Spielen – als IP-Adresse im elektronischen Raum. Der Ort des Spiels findet und bildet sich in der Interaktion dieser drei Orte, denen vom Spieler jeweils – in Abhängigkeit vom Spiel, sowie den digital-materiellen Gegebenheiten – mehr oder weniger Aufmerksamkeit geschenkt wird⁴⁴, die aber immer zum Spiel gehören, denn im Prozess des Spielens interagieren diese Orte und formen das Dispositiv des Computerspielens mit.

Ist nun dieser Ort des Spielens ein Nicht-Ort, an dem durch Spiel- sowie Software- und Hardwareregeln (solitär) vertraglich gehandelt wird? Wenn nun digitale Spiele generell als Nicht-Orte bezeichnet werden können, wodurch zeichnet sich dann die Nicht-Orthaftigkeit von Strategiespielen insbesondere aus? Was sind die Nicht-Orte des Strategischen? Um diese Fragen zu beantworten, soll zunächst ein kleiner Umweg über den Umgang mit Orten von avatarbasierten Spielen gemacht werden.

Orte in avatarbasierten Spielen

Verortung im Spiel

Avatarbasierte Spiele verorten den Avatar der Spieler in einer digitalen Umgebung, die um den Avatar herum organisiert und für die Behandlung durch ihn ausgelegt ist. Um diese Organisation und die Behandlungsmöglichkeiten zu beschreiben, wird im Folgenden als Beispiel das Rollenspiel *THE ELDER SCOLLS IV: OBLIVION* (Bethesda 2007) herangezogen.

Das Spiel beginnt mit einer Karte. Von heroischer Musik begleitet schwenkt das Bild des Vorspanns über eine Landkarte, die mit schwarzer Tinte auf Pergament gezeichnet zu sein scheint. In der Mitte der Karte findet sich die Hauptstadt *Imperial City*. Mehrere Flüsse, Straßen, kleinere und größere Orte sowie Gebirge liegen im Umland. Die Ähnlichkeit dieser Karte mit den Karten von Mittelmeer, die sich in auf den ersten Seiten von *Der Herr der Ringe* finden, bleibt nicht die einzige Ähnlichkeit zwischen *OBLIVION* und dem Tolkinschen Mittelmeer, insbesondere in seiner filmischen Form in *DER HERR DER RINGE* (NZL/USA 2001-2003, Peter Jackson).⁴⁵

Der Kartenansicht folgt im Vorspann ein Panoramaflug über eine Landschaft aus grünen Wiesen und blauen Seen, darüber ein weiter Himmel mit einigen

weißen Wolken und majestätische Bergketten. Schließlich nähert sich der Kameraflug einer Stadt, die Kamera zoomt auf eine aus groben Steinen bestehende Mauer zu und durch ein kleines vergittertes Fenster hinein. Das Bild wird dunkel, das Spiel beginnt in einer Gefängniszelle und damit, dass die erste Mission darin besteht, aus dem Gefängnis zu entkommen – um sich dann in der Landschaft des Vorspanns wieder zu finden.

Wie die semi-digitalen Medienlandschaften im Film, die vor allem Größe symbolisieren, erscheint auch die digitale Medienlandschaft im Spiel riesig. Auch wenn die visuelle Größe und der Detailreichtum eines für das Kino digital bearbeiteten Neuseelands noch von keinem Computerspiel erreicht wird, so erscheinen die Landschaften in *OBLIVION* im Vergleich zu anderen Computerspielen als ausgefeilt und detailreich. Und dies einerseits, weil man zu Beginn dieses Spiels zunächst in dunklen Gängen gefangen ist, andererseits weil man in den Computerspielen, betrachtet man deren allgemeine historische Entwicklung, lange in dunklen Gängen gefangen war. *OBLIVION* ist ein Beispiel dafür, dass auch Computerspiele für Erwachsene sich vom Spiel in dunklen Innenräumen befreien: Man darf sich nun im virtuellen Draußen vergnügen. ◀6

Der Vorspann zeigt uns zunächst die Welt. Die Karte impliziert eine gewisse Größe des Territoriums – sie wird nicht in einer unbeweglichen Einstellung gezeigt, sondern abgeschwenkt – andererseits bietet die Karte einen Überblick an, denn sie zeigt uns das ganze Territorium, das für das Spiel wichtig ist: Die *Spielwelt*.

Der Panoramafly zeigt einen Ausschnitt dieser Welt. Wenn auch aus einer Vogelperspektive also in Form einer Übersicht, so kann diese Ansicht doch als ein Blick gewertet werden, der von einem Punkt innerhalb dieser Welt ausgeht. Schließlich verengt sich dieser Blick durch den Zoom bis er in der Gefängniszelle zum Blick des Avatars/des Spielers ◀7 wird und an die Position und die Fortbewegungen des Avatars gekoppelt wird. Das Hereinzoomen in eine Landschaft oder auch der Flug durch einen Tunnel ist eine im Film konventionalisierte Darstellungsform des Eintretens in eine virtuelle Welt (vgl. Bergermann 2003). Stellt solch ein Zoom im Film den Eintritt einer Figur in eine andere Welt dar, so handelt es sich hier um eine visuelle Strategie der Verortung des Spielers im Spielraum. Vom distanzierten und unpersönlichen Blick auf die Karte wird der Blick über die Vogelperspektive in die Landschaft und dann in einen Innenraum geholt und mit einer Spielfigur verknüpft. Dieser Datenkörper (Krämer, 2000) bleibt im Verlauf des Spiels der Blick- und der Aktionspunkt des Spielers, von dem aus dieser die Blick- und die Bewegungsrichtung von nun an bestimmen kann. ◀8 Der Spieler ist über diesen Datenkörper im Spiel verortet. Interessant ist in *OBLIVION* die Wendung, dass man diesen Datenkörper durch verschiedene



Abb. 1: Auf dem Pferd unterwegs in Cyrodill

Tunnel wieder hinaus ins Freie lenkt – hier erlangt man nun wieder einen quasi panoramatischen Blick auf die Landschaft, doch diesmal nicht aus einer distanzierenden Vogelperspektive, sondern als Teil von ihr (vgl. Abb. 1). Durch diese Wendung wird der Prozess der Verortung abgeschlossen – sah der Spieler die Landschaft zunächst von einer Außenperspektive aus, befindet er sich nun in ihr.

Aneignung von Spielorten

Über den Avatar wird der Spieler also zunächst in der Spielumgebung verortet. Im weiteren Verlauf dient er dem Spieler dazu, sich diese Umgebung bzw. verschiedene Plätze im Spiel anzueignen und sie so ggf. zu seinen Orten zu machen.

Der Begriff des Ortes hat, wie oben angedeutet, miteinander korrespondierende Bedeutungen. Er wird zum Ersten als ein Punkt bezeichnet, als ausdehnungslose Stelle im Raum. Wie Otto Bollnow, der wie Relph in der Tradition der phänomenologischen Raumbetrachtung steht, es formuliert:

»Man kann auf ihn hinzeigen. Er bezeichnet einen festen Punkt im Raum, insbesondere einen festen Punkt auf der Erdoberfläche. [...] Aber man spricht auch [...] im übertragenen Sinne vom Ort eines angeführten Zitats. Versucht man von hier aus die Bedeutung abzugrenzen, so spricht beim Ort nicht die Ausdehnung mit, [...]. Es ist dieser bestimmte Ort im Gegensatz zu einem andern. [...] Auch eine Ortschaft, eine Stadt oder ein Dorf ist Ort nicht infolge ihrer räumlichen Ausdehnung, sondern weil sie an dieser bestimmten Stelle gelegen ist.« (Bollnow, 2004: 38f.)

In diesem Sinne wird ein Ort relational bestimmt, zumindest als ein Hier im Gegensatz zu einem Dort. In Hinblick auf den Raum, in dem sich der Ort befindet, erfolgt diese Bestimmung zumeist mit Hilfe eines Koordinatensystems und so in Abhängigkeit von diesem. Besonders deutlich wird dies im Sprachgebrauch der Schiffsnavigation, in der eine bestimmte Koordinate den Schiffsort bezeichnet (ebenso wie z. B. auch Koppelort oder beobachteter Ort auf eine bestimmte Weise berechnete Koordinaten darstellen). Der Ort ist in der Navigation ein bestimmter Punkt im Koordinatensystem, der für die Wegfindung in Beziehung zu anderen Koordinaten gesetzt wird, sonst nichts.

Die zweite Bedeutung von Ort zielt nicht auf seine Lage, sondern auf seine Attribute ab. Wieder gibt es eine Relationalität, diesmal aber als Bedeutungsunterschied: Es ist dieser Ort im Gegensatz zu einem anderen. Zwei nebeneinander liegende Lokale können gänzlich unterschiedliche Orte sein – in diesem Fall jedoch nicht aufgrund ihrer Lage, sondern z.B. aufgrund ihrer Einrichtung, der Musik die gespielt wird, den Getränken, die ausgeschenkt werden und nicht zuletzt aufgrund des Publikums, das dort verkehrt. Orte in diesem Sinne finden sich im »erlebten Raum« (vgl. ebd., 16-22), den Bollnow dem mathematischen Raum entgegenstellt. Diesen Raum beschreibt Bollnow als auf den Menschen bezogen, über ein Achsensystem, das mit dem Menschlichen Körper zusammenhänge sowie über Werte und Erfahrungen. Die Gegenden und Orte im erlebten Raum seien qualitativ in ihrer Bedeutung für den Menschen unterschieden. **9** Das avatarbasierte Computerspiel nun versucht, vermittelt über den Avatarkörper solche Orte zu etablieren.

Durch die Verortung im Körper des Avatars, bildet dieser den Ausgangspunkt für das Spielen, er ist quasi die Nullkoordinate **10** von der aus sich die Umgebung des Spiels für den Spieler entfaltet – zumeist nach vorn und hinten, rechts und links, ggf. aber auch nach oben und nach unten. Über die Interfaces werden diese Richtungen auch zu Bewegungsrichtungen – die Tastenkombination W-A-S-D (oder die Pfeiltasten oben, links, unten, rechts) zu drücken, bedeutet nach vorn, nach links, nach hinten oder nach rechts zu laufen. Ist der Spieler im Spiel über den Avatar verortet, so wird auch der Spielraum über den Avatar auf ihn ausgerichtet. Er wird zu seinem erlebten Raum.

Wie die Fortbewegungshandlungen gehen auch die anderen Spielhandlungen vom Avatar aus, über ihn kann der Spieler die digitale Umgebung kennenlernen und mit ihr umgehen. Der Umgang mit dieser Umgebung wird im Laufe des Spiels, vor allem über Wiederholungen, sicherer. Dies gilt in OBLIVION für die Höhlen und Schreine, die immer wieder besucht werden, um in ihnen zu kämpfen, insbesondere aber für die verschiedenen Städte, in denen der Avatar Gegenstände kaufen und verkaufen kann. So ist die Lage der verschiedenen Läden dem Spieler nach einiger Zeit bekannt, so dass er sie ohne Überlegungen aufsuchen kann. David Seamon (1980) nennt Tätigkeiten, die quasi vorbewusst und routiniert ausgeführt werden, »Körper-Ballett« (*body-ballet*). Wenn sie in Kombination mit einem bestimmten Ort ausgeführt werden, spricht er von »Orts-Ballett« (*place-ballet*). Das wiederholte Ausführen solcher routinierten ortsbezogenen Tätigkeiten, trenne Outsider von Insidern und kreierte ein Zugehörigkeitsgefühl zum jeweiligen Ort. In Bezug auf ein Spiel hieße das, dass sich die Spieler im Spiel zu Hause fühlen können. Ausgeprägter noch als in Single-Player-Games sind diese *place-ballets* in Multiplayer-Games zu beobachten. Die Dungeons in WORLD OF WARCRAFT (Blizzard seit 2004) z. B. werden im Laufe des Spiels immer wieder besucht, und sind letztendlich nur von einer Gruppe zu bewältigen, wenn nicht nur jedes Gruppenmitglied die Fähigkeiten seines Avatars kennt, sondern auch den Dungeon, was sowohl die Fähigkeiten der Gegner als auch räumliche Gegebenheiten einschließt. Dungeon-Guides (vgl. z. B. <http://hordeguides.de>◀11), beschreiben räumliche Gegebenheiten, Fähigkeiten der Gegner, Aufstellung der Gruppe und Taktiken. Die »Ballettgruppe« muss ihre Bewegungsmuster am Ort routinisieren, um unter Zeitdruck erfolgreich zu sein.◀12

Orte in Spielen

Gerade die THE ELDER SCROLLS-Reihe (Bethesda 1994-2011)◀13 versucht auch über die Spielgrafik, die digitale Landschaft zu einem Erlebnis zu machen. In OBLIVION findet man sorgsam ausgefeilte und regional spezifische Landschaften – im vegetationsreichen Süden zirpen die Zykadon zwischen hohem Gras, während sich der karge Norden durch raue Bergketten und Schnee auszeichnet. Das Design des Spiels ist bemüht, jeder Region der Spielwelt Cyrodill Individualität zu geben. Auch die Städte sind in unterschiedlichen Stilen gestaltet und so allein am Baustil wieder erkennbar.

In den Städten Cyrodills gibt es auch die Möglichkeit (und die Notwendigkeit) den virtuellen Raum zu bewohnen, indem ein Haus gekauft wird. Via Avatar kann der Spieler ein Haus erwerben, um seine Besitztümer (Waffen, Handwerksgegenstände, Kleidung) aufzubewahren und zu schlafen◀14. Das Haus



Abb. 2 Anvil in Cyrodiil

ist ein Ort, an den der Avatar zurückkehren kann und an dem er sicher ist. Hier kann der Avatar nicht angegriffen und die im Haus aufbewahrten Dinge können nicht gestohlen werden. Das erste Haus, das erworben wird, bringt eine qualitative Veränderung im Spiel mit sich, insbesondere in Hinblick auf seine Lagerfunktion, denn die eingelagerten Gegenstände werden zum Weiterspielen benötigt. So kann sich durchaus eine besondere Beziehung zu diesem Haus entwickeln. Jedoch lässt sich diese Beziehung kaum mit der vergleichen, die in der phänomenologischen Tradition der Beziehung zum Haus als Wohnraum zugesprochen wird (vgl. Heidegger 2009, Bachelard 2003, Merleau-Ponty 1974). Das Haus im Spiel bietet dem Avatar zwar Sicherheit, er bewohnt es jedoch nicht in dem Sinne als er zu ihm gehört, oder mit ihm verwurzelt ist. Ein Haus in OBLIVION ist auch nicht unbedingt ein »Ort des leichten Handelns« (Bösch, zit. nach Weichhart 1990, 38), den die Bewohner nach ihren individuellen Bedürfnissen ausgestalten können. Jedoch unternimmt das Spiel Versuche in diese Richtung: Ein neu erworbenes Haus in OBLIVION enthält ein Bett, also den für die Spielfunktionalität relevanten Gegenstand, und ist ansonsten leer. Es



Abb. 3 Holzhäuser in Bravil in Cyrodiil

kann aber vom Spieler eingerichtet werden. Dies kann er tun, indem er Einrichtungsscheine für die verschiedenen Bereiche des Hauses erwirbt – die Küche, das Wohnzimmer, den Eingangsbereich. Nachdem die vorgefertigten Möbel gekauft wurden, erscheinen diese im Haus, ohne dass der Spieler noch etwas tun müsste. Auch Ausstellungsvitrinen können erworben werden – jedoch können in ihnen nur unter großen Mühen Gegenstände platziert werden. Im Gegensatz zu dem Ort, den die Phänomenologie als Zuhause beschreiben würde, einen Ort, an dem sich eine Person sicher fühlt und an dem sie die Macht hat, Veränderungen vorzunehmen, stellen sich die Häuser in OBLIVION dünn dar. Sie sind eher vorgefertigte Speicher, die ggf. schön anzusehen sind. Zu diesem Eindruck trägt auch das Angebot des Spiels bei, sieben Häuser kaufen zu können (in jeder Stadt des Spiels eines): ein Haus wird so eher zu einem Statussymbol als zu einem Heim.

Das MMORPG WORLD OF WARCRAFT (WoW) ermöglicht es den Spielern nicht, Häuser zu bauen oder zu erwerben, das Spiel bietet kein »Housing«. Jedoch wird auch hier mit Orten der Rückkehr und der Erholung gearbeitet. Dies sind

die über alle Regionen der Spielwelt verteilten Gasthäuser. Mit Hilfe eines »Ruhesteins« kann ein Spiel-Charakter ein Gasthaus zu seinem Heimatort machen – und diesen je nach Belieben auch wieder wechseln. In den Gasthäusern (nicht nur im Heimatgasthaus) – wie auch in den Hauptstädten – »erholt« sich der Spielcharakter, was in der Levelphase **15** von Vorteil ist, da ein erholtter Charakter die doppelte Menge an Erfahrungspunkten bekommt, so dass der Levelprozess beschleunigt wird. Zudem wird der Spiel-Charakter durch einen Klick auf den Ruhestein an seinen Heimatort transportiert, er ist also auch ein schnelles Transportmittel, was dazu führt, dass Spieler ihren Charakter an spielstrategisch vorteilhaften Orten beheimaten: In der Levelphase ist dies oftmals ein Ort im Questgebiet, an dem Gegenstände verkauft und Quests abgegeben werden können; nach Erreichen des Höchstlevels eine Hauptstadt, die als Ausgangspunkt für wiederkehrende Quests genutzt wird. War vor der Erweiterung CATAclysm (Dezember 2010) die Stadt Dalaran im Nordend die meistfrequentierte Hauptstadt, so wirkt sie seit der Erweiterung wie ausgestorben und Orgrimmar für die Horde-Charaktere respektive Sturmwind für die Allianz-Charaktere machen den Eindruck von lebendigen und bewohnten Städten. **16** Simmel (1903) spricht in vergleichbaren Fällen sozialer Wirklichkeit von »Drehpunkten« um die herum sich bestimmte Beziehungsformen gruppieren.

»Die Bedeutung von Drehpunkt kommt der fixierten Örtlichkeit überall da zu, wo die Berührung oder Vereinigung sonst voneinander unabhängiger Elemente nur an einem bestimmten Punkte geschehen kann.« (ebd., 41).

Solche »Sammlungspunkte«, die den sozialen Raum strukturieren, könnten auch ein Bewusstsein von Zugehörigkeit herstellen (ebd.). In WoW entsteht ein sozialer Raum zum Teil erst über solche Sammlungspunkte, denn die Charaktere einer Fraktion begegnen sich ansonsten nur in ständig wechselnden Kombinationen in Dungeons oder wechselnd bzw. in Stammgruppen in Raids. Sozialer Zusammenhalt kann über die verschiedenen Chatkanäle hergestellt werden, wobei auch die Hauptstädte einen eigenen Chatkanal haben. Will also ein Spieler eine Nachricht an möglichst viele Mitspieler auf seinem Server schicken, so wird dies über den Hauptstadtchat geschehen.

Ausgehend von der Verortung des Spielers (der sich leiblich am materiellen Spielort (s. o.) befindet) in der visuellen Spielwelt werden der virtuelle Raum und die virtuellen Orte erschlossen. In Böhmes (2004) Konzeption werden sie erst hierdurch virtualisiert, denn er geht davon aus das Darstellungsräume erst zu virtuellen Räumen werden, »wenn sie sich mit dem Raum leiblicher Anwesenheit verschränken« (ebd. 137). Diese Orte nun werden vom Spiel mehr oder weniger individualisiert, können den Spielern ggf. sogar ein Gefühl von zu

Hause vermitteln und – in Kombination mit dem dritten Spielort, der IP-Adresse – auch zu sozialen Treffpunkten werden.

Strategiespiele

Orte als Koordinaten

Strategiespiele nun verorten die Spieler in den meisten Fällen nicht über einen Avatar in der digitalen Umgebung. Für die und vor den Augen des Avatars tut sich kein Spielraum auf, in den er ›hineinstürmen‹ kann. Strategiespiele arbeiten vielmehr mit einer, je nach Spiel, mehr oder weniger abstrakten Aufsicht auf eine digitale Räumlichkeit, die als Karte verstanden werden kann (vgl. Abb. 4 u. 5).

In der Geographie wird eine geographische Karte verstanden als »ein verkleinertes, vereinfachtes und verebnetes Abbild der Erdoberfläche, ggf. einschließlich mit ihr in Verbindung stehender Sachverhalte« (Kohlstock 2004: 15). Nach diesem Verständnis hat eine Karte also eine referenzielle Funktion, sie verweist auf etwas, das sie eben nicht ist und natürlich, darauf weist u. a. Krämer (2007) hin, muss eine Karte nicht unbedingt auf den Erdraum verweisen, Karten können auch Modelle von Lagebeziehungen (z. B. eine Karte eines U-Bahn Netzes) oder Beziehungen von Gedanken darstellen, wie die so genannte Mind Map.

Den Darstellungen der Landschaft im Strategiespiel fehlt jedoch diese Referenzfunktion, sie sind kein Abbild einer anderen (realen oder fiktiven) Landschaft.◀17 Wieso also werden sie dennoch als Karten wahrgenommen? Eine Karte bildet zunächst einmal die Ansicht einer Landschaft, die nicht um einen bestimmten Blickpunkt herum organisiert ist und dies trifft auch auf die Landschaftsabbildungen im Strategiespiel zu. Es liegt, wie Wiemer (2008, 229) in seiner Analyse der Interfaces von Echtzeitstrategiespielen schreibt, »eine distanzierte Aufsicht vor [...], deren Blickposition keine subjektive Verkörperung zugeordnet werden kann«. Im Gegensatz zu den avatarbasierten Spielen müsste sich der Spieler also innerhalb der Strategiespieldarstellungen zunächst einmal selbst verorten, um dann in dem abgebildeten Territorium handeln zu können. Dies entspräche dem Schritt, den auch ein Benutzer einer Papierkarte vornehmen muss, um sich mit ihrer Hilfe zu orientieren. »Eine Karte zur Orientierung benutzen kann nur, wer sich selbst in der Karte zu verorten weiß« (Krämer 2007, 77). In der Umkehrung dieses Verfahrens, so ließe sich folgern, tendieren wir dazu, eine Raumdarstellung, in der wir uns selbst verorten müssen, und die sich nicht als dreidimensionaler Raum vor unseren Augen ausbreitet, als Karte zu betrachten. Zur möglichen Wahrnehmung dieser Darstellung als Karte trägt außerdem bei, dass die Landschaftsdarstellungen



Abb. 4: CIVILIZATION III

in Strategiespielen immer mit einem Raster unterlegt sind, das zur Operationalisierbarkeit beiträgt und ggf. an ein Koordinatensystem gekoppelt ist. Sichtbar wird dieses Raster z. B. an den Grenzen in CIVILIZATION III (vgl. Abb. 4) und an der Verteilung der militärischen Basen in COMMAND & CONQUER: TIBERIUM ALLIANCES (vgl. Abb. 5).¹¹⁸ Letzteren wird zudem noch eine spezifische Koordinate zugeordnet.

Zwar referieren Karten in Strategiespielen nicht auf ein außerhalb liegendes Territorium, haben jedoch kartenartige Eigenschaften, sie können nach Krämers (2008, 299) Beschreibung als »Oberflächen, die graphische Markierungen von Relationen zwischen Orten in Gestalt einer räumlichen, zweidimensionalen Darstellung enthalten« betrachtet werden. Wie oben angesprochen, muss sich ein Benutzer der Karte auf ihr verorten, um sich dann im Territorium orientieren und handeln, zum Beispielen einen Weg finden, zu können. Da aber die Karte des Strategiespiels eben nicht auf ein ihr äußerliches Territorium verweist, ist eine derartige Verortung nicht notwendig. Ein Spieler muss nicht in



Abb. 5: COMMAND & CONQUER TIBERIUM ALLIANCES

einem Territorium handeln, auf das die Karte verweist, sondern an und auf der Karte selbst. Die Karte ist das Territorium.

Damit kommt, wie Krämer es nennt, das »Narrativ der transparenten Karte« (ebd., 300 ff.), das darauf fußt, dass die Karte eine wissenschaftlich exakte Wiedergabe des Territoriums, auf das sie referiert, darstellt, in Strategiespielen gar nicht zum Tragen. Hier zählt lediglich das zweite Narrativ, das »Narrativ der opaken Karte« (ebd.), das sich mit den Bedingungen kartographischer Darstellung befasst, mit Fragen der Macht, der Politik, des Sozialen, Technischen und Semiotischen, die zu einer bestimmten Darstellungsweise führen. Das Interessante an der Karte im Strategiespiel nun ist, dass diese Bedingungen, die bei der referenziellen Karte im Gebrauch ausgeblendet werden müssen (ist der Navigator eines Schiffes damit beschäftigt, den Kurs zu einem bestimmten Ziel festzulegen, kann er sich schwerlich über die Verzerrungen der Mercator-Projektion Gedanken machen), durch den Zusammenfall von Karte und Territorium direkt in den Gebrauch eingehen können. Es gibt keine Zurichtungen eines Territoriums durch sein kartographisches Modell, das dann bestimmte Aspekte, wie zum Beispiel Größenverhältnisse, vernachlässigt.

So muss auch ein Ort als bedeutungsvoller Raum in Strategiespielen nicht auf eine Koordinate reduziert werden, denn er liegt in gar keiner anderen Form vor. Das Strategiespiel muss nicht von Orten, an denen sich menschliche Dramen abspielen oder die sich durch besondere Schönheit auszeichnen, abstrahieren, da die Karte solche Orte nicht kennt. Der Ort ist und bleibt hier zunächst Koordinate.

Manipulieren und Sehen von Karten

In Strategiespielen gibt es jedoch nicht nur die Hauptkarte, auf der die Bewegungen der Einheiten gesteuert werden ◀19 und über die bisher gesprochen wurde, sondern auch eine so genannte Mini-Karte, die Übersicht über das gesamte Terrain bietet (s. Abb.4 unten links und Abb. 5 oben rechts). Diese hat natürlich eine referenzielle Funktion, sie stellt noch einmal ein Modell der Hauptkarte dar.

Wiemer (2008) geht davon aus, dass die kartografische Aufsicht suggeriert, dass der Raum als Ganzes beherrschbar und kontrollierbar sei, wozu sowohl Haupt- als auch Mini-Karte dienen.

»Die Verbindung von Handlungsposition und Blickposition (Beobachtungsperspektive) ◀20 qua Interface wird in RTS insbesondere durch die Aufteilung bestimmter Funktionen innerhalb des Karteninterfaces realisiert. Verschiedene Handlungs- und Blickpositionen werden hier zwischen Mini-Karte und Hauptbildschirm verteilt.« (ebd., 229)

Liegen auch in beiden Karten distanzierte Aufsichten vor, so abstrahiert die Mini-Karte in Strategiespielen noch weiter vom Terrain als die Hauptkarte, in ihr sind lediglich die Umrisse des Terrains zu erkennen, so dass sie dem Spieler Übersicht gewährt und über sie, wie Wiemer es formuliert, »der Blick bewegt« wird. D. h. durch einen Klick auf die Mini-Karte wird der Terrainschnitt, auf den geklickt wurde, in der Hauptkarte sichtbar. Die Mini-Karte, so Wiemer, diene zur Navigation, zur Übersicht und zu gezieltem Informationsmanagement, während auf der Hauptkarte direkte Aktionen stattfinden, die an das Terrain gebunden sind. In der Hauptkarte könne der Spieler das Gefühl haben, in das Geschehen sehr direkt involviert zu sein.

Um Differenzen dieser beiden Karten aufzuzeigen, bezieht er sich in seiner Analyse auf die Unterscheidung von dickem und dünnem Raum (*thick and thin space*), die Harpold (2001) im Zuge seiner Interfaceanalyse trifft. Den dünnen Raum beschreibt Harpold (ebd., 15) als:

»a form of space which is very nearly emptied out beforehand, so that movement within it and mastery of the objects it contains ◀21 is minimally challenging to the user. In an impor-

tant sense, the user is constituted as a user by her successful penetration into and traversal of this space.«

Eine solche Raumform identifiziert er generell in Computerspielen²² sowie in GUIs, d. h. dem Bemühen, graphische Benutzeroberflächen möglichst intuitiv – in den Worten von Bolter/Grusin (2000) transparent – erscheinen zu lassen, so als würde der Benutzer nicht mit Repräsentationen, sondern mit den repräsentierten Gegenständen selbst umgehen. Den ›dicken‹ Raum beschreibt Harpold als »impermeable, imperfectly or incompletely manipulable, stuck in an historical, cultural, and psychic materiality that stops up efforts to empty it out« (ebd., 18f). Dieser ›dicke‹ Raum erinnert somit durchaus an Augés sozial-anthropologischen Ort. Harpolds Beispiele für einen ›dicken‹ Interface-Raum bleiben aber leider auf die DOS Programmzeile, die er dem GUI entgegengesetzt, begrenzt.

Wiemer nun ordnet der Hauptkarte von Strategiespielen den dicken (undurchlässigen Raum, der mit Bedeutung aufgeladen ist) und der Mini-Karte den dünnen (auf Manipulierbarkeit hin konstruierten) Raum zu. Für das Spielen sei das Oszillieren zwischen beiden Karten und damit Raumformen notwendig. Dies ist sicherlich einsichtig: Auf der Hauptkarte ist die Bewegungsfreiheit begrenzt, den Einheiten und damit der Ausweitung des eigenen Machtbereichs stehen gegnerische Truppen oder geographische Hindernisse im Weg, die überwunden werden müssen. Auf der Mini-Karte kann der Blick ohne Hindernisse schweifen.

Doch kann man das Verhältnis der Karten nicht auch gerade umgekehrt betrachten? Die Mini-Karte stellt eben keinen zu durchdringenden Raum dar, sondern eine relativ abstrakte Oberfläche, auf der eine Übersicht aber nur wenige Möglichkeiten zur Manipulation gegeben werden, sie verwehrt eben Manipulation. Der Raum der Hauptkarte hingegen ist auf Manipulation hin angelegt, hier werden Rohstoffe abgebaut, Gebäude errichtet, Straßen angelegt und Kämpfe geführt. All dies ist auf der Mini-Karte nicht möglich.

Doch die Mini-Karte deshalb als ›dicken Raum‹ zu bezeichnen, wäre ebenfalls nicht angemessen, denn da sie als *Übersichtskarte* gar nicht auf Manipulierbarkeit angelegt ist, sondern auf einen *Überblick*, fällt sie aus Harpolds Unterscheidung heraus. Der Blick kann auch auf der Hauptkarte schweifen (jedoch in größerem Maßstab), Widerstände gibt es erst, wenn das Territorium erschlossen und erobert werden soll. Die Mini-Karte als vollständige Karte (mit Referenzfunktion), dient der *Übersicht* und erleichtert Orientierung und damit die Manipulation des ›Karten/Territoriums‹ auf der Hauptkarte, so wie der Stadtplan die Orientierung und den Umgang mit der Stadt erleichtert.

Deshalb möchte ich vielmehr vorschlagen, den Unterschied zwischen *thin* und *thick space* zwischen avatarbasierten Spielen und Strategiespielen aufzumachen. Denn wie oben gezeigt, kann der Raum in avatarbasierten Spielen nicht vollkommen durchdrungen und manipuliert werden, Orte erhalten Bedeutung auch unabhängig davon, wie mit ihnen gehandelt wird. Im Strategiespiel hingegen wird der Raum fast vollständig funktionalisiert. Er erhält seinen Wert lediglich in Hinblick auf seine taktische oder strategische Bedeutung. Durch den ungehemmten Blick auf der Mini-Karte sowie die isometrische Aufsicht, die das Gebiet auf der Hauptkarte, auf dem gehandelt wird, nicht als Terrain sondern als behandelbare Karte erscheinen lässt, bleibt der Spieler vom Ort des Geschehens distanziert, er ist dort nicht präsent. Orte finden sich in Strategiespielen vor allem als strategische oder taktische Punkte auf der Karte.

Verortung des Spielers

Handelt es sich bei Räumen von Strategiespielen also gar nicht um virtuelle Räume, weil die Spieler nicht im, sondern mit dem dargestellten Raum arbeiten und keine Verschränkung mit dem Raum leiblicher Anwesenheit (s. o.) stattfindet? Auf diese Frage soll im Folgenden eingegangen werden.

Nicht nur die Karten distanzieren die Spieler eines Strategiespiels vom Ort des Geschehens. Auch die Funktionalitäten der Kampfeinheiten tragen dazu bei, denn die Einheiten stellen keine Verkörperung des Spielers dar, sondern sind

- a) Ressourcen im Kreislauf des Ressourcensystems: In Strategiespielen (und -spielserien) wie z. B. *STAR CRAFT* (Blizzard 1998-2010) und *COMMAND AND CONQUER* (Virgin Interactive Entertainment/Electronic Arts 1995-2010) werden die Einheiten in Kasernen gebaut und dann für verschiedene Aufgaben, wie Ressourcenabbau oder Kampf eingesetzt; in *CIVILIZATION* (Hasbro, Microprose, Infogrames, 2K Games 1991-2012) werden die Einheiten nicht in besonderen Gebäuden, sondern in der jeweiligen Stadt als ganzer gebaut – die Spieler können also wählen, ob sie z. B. einen Samurai oder einen Kornspeicher bauen; in *DIE SIEDLER-ONLINE* (Ubisoft, seit 2010) entstehen automatisch neue Siedler wenn genug Wohnraum vorhanden ist, diese können dann in der Kaserne in Kampfeinheiten umgewandelt werden; und
- b) Befehlsempfänger in militärischen oder ökonomischen Zusammenhängen (vgl. Wiemer 2008, 233, Neitzel 2000, 217f.).

Dadurch, dass sie Befehle entgegennehmen (und natürlich auch ausführen) wird den Einheiten eine hervorgehobene Rolle im Ressourcenmanagement zugesprochen. Als (*human*) *resources* stellen sie noch einmal ein Interface zwischen Spieler und der digitalen Umgebung dar. Weit mehr als ein Avatar haben

sie einen offensichtlichen Werkzeugcharakter, der dem Spieler auch während des Spielens als distanzierendes Moment erhalten bleibt. ◀24

Auch in der Navigation auf dem Karten/Territorium schlägt sich diese Distanzierung nieder. Navigation setzt sich zusammen aus Wegfindung (*wayfinding*) und (körperlicher) Fortbewegung (*locomotion*) (vgl. Montello 2005). In Strategiespielen ist es vor allem die Wegfindung, d. h. der intelligible Teil der Navigation, der gebraucht wird. Raumzeitliche Planung und die Auswahl von Routen stehen im Vordergrund. Die (körperliche) Fortbewegung, die um den Nahbereich des Körpers herum organisiert ist und sich von dort aus mit Umgebungsspezifika, wie Hindernissen oder Orientierungspunkten, auseinandersetzt, steht erst an zweiter Stelle. Auch auf der Hauptkarte, auf der Hindernisse oder Rohstoffvorkommen zu sehen sind, werden die Einheiten aus der Distanz kontrolliert, d. h. der Ausgangspunkt für die Fortbewegung ist der Blick von oben, der sieht, welche Wege möglich sind und wo sich Hindernisse befinden, denen ausgewichen werden muss. Es ist kein Avatarkörper vorhanden, aus dessen Perspektive mögliche Hindernisse erkannt und dann entsprechend umgangen werden. Der Akt der Fortbewegung selbst gehört nicht mehr zu den Spielaktivitäten der Spieler. In Strategiespielen müssen sie keine Strecke zurücklegen, vielmehr sehen und klicken sie und springen so von einer Stelle zu einer anderen ohne Zeit oder Kraft für den Weg aufzuwenden. Die Einheiten legen den Weg an Stelle des Spielers zurück. Während in avatarbasierten Spielen oftmals der Weg das Ziel ist (vgl. Fuller/Jenkins 1995), gibt es im Strategiespiel nur Zielpunkte. ◀25

Um jedoch die Zielpunkte auch auf dem Spielterritorium zu erreichen und zu erobern, muss es auch in Strategiespielen einen Ausgangspunkt, eine Nullkoordinate geben. Einen Avatar, der diese bildet und von dessen Position aus sich die Richtungen des Raumes sowie die Bewegungen und Handlungen entfalten, gibt es zumeist nicht. Jedoch bildet die Hauptstadt (oder die erste Basis) in vielen Strategiespielen so etwas wie den Ausgangspunkt für die Aktionen in der Spielwelt. Ausgehend von diesen Hauptstädten, die quasi das Zentrum der Spielwelt bilden, das oftmals auch qualitative Vorteile hat ◀26, findet eine Ausdehnung des Machtbereichs statt, indem das Territorium nicht durchquert oder exploriert, sondern erobert bzw. verteidigt wird. Es findet also keine Verortung eines Spielerkörpers statt, der sich dann als mobiles Element im Spielraum bewegt, es wird vom Spiel vielmehr ein Ort (als Punkt, als Koordinate) auf der Karte festgelegt, von dem aus sich das Karten/Territorium dann in Abhängigkeit von den Spielhandlungen verändert. Die Verortung findet also quasi im Kartenmodus statt, in dem Körper keinen Platz haben.

Orte und Punkte

Computerspiele entwickeln bestimmte Strategien der Inkorporation ihrer Spieler, um sie im Spiel zu verorten. Gehandelt werden kann nur von einem bestimmten Ort aus.

Spiele in der First- oder Third-Person Perspektive (subjektiv oder semisubjektiv) versuchen über den Avatar und die Perspektive, die Distanz der Spielenden zum digitalen Spielraum möglichst zu minimieren und ihnen das Gefühl zu vermitteln, ›vor Ort‹ zu sein. Der Ort des Spiels als Ort am Schreibtisch verschmilzt mit dem Ort im Digitalen und verliert dabei an Bedeutung. In ihrer narrativen Struktur sind diese Spiele an die Heldenreise (vgl. Campbell 1978) angelehnt, die in ihrer Ideologie auf eine Stärkung des Subjekts abzielt. Diese Stärkung vollzieht sich im Spiel ›vor Ort‹, nämlich im digitalen Spielraum über Handlungen, die auf einen performativen Wissensvorrat zurückgreifen – wie bewege ich mich fort, wie bekämpfe ich einen Gegner, wo kaufe ich mir meine Rüstung – und auf kurzen Handlungsketten (vgl. Adelmann/Winkler in diesem Band) beruhen. Im Spiel werden Routinen erarbeitet, die bestimmen, was am jeweiligen digitalen Spielort zu tun ist.

Strategiespiele hingegen arbeiten mit einer Distanzierung zum Geschehen. Wenn Strategie ein reflexives Element zur Durchsetzung von Zielen ist, wie Engell (1990, 21f.) Strategie im Anschluss an Clausewitz bestimmt, so braucht die Strategie Distanz zum Geschehen. Reflexion kann selten vor Ort stattfinden. Die Ausdehnung des Machtbereichs durch Landnahme im Spiel erfordert zwar ebenfalls performatives Wissen, das bestimmte Orte und deren Gegebenheiten betrifft – schließlich ist die Taktik die kleine Schwester der Strategie – doch deklaratives Wissen über Truppenstärken, den Aufenthaltsort der gegnerischen Truppen, Bedeutung von Ressourcen usw. hat einen weit größeren Anteil. Die Position, von der aus mit diesem Wissen umgegangen wird, d.h. Strategien entwickelt werden, kann nicht an den Ort gebunden sein, an dem taktische Manöver ausgeführt werden. Wenn im Gebrauch einer Karte zum Zwecke der Orientierung im abgebildeten Raum deren Ideologie zurücktreten muss, muss die Referenz der Karte zurücktreten, wenn mit und auf der Karte und deren Ideologie gehandelt wird.

So sind es nicht einmal Nicht-Orte in Augés Sinn, die im Strategiespiel präsentiert werden. Die Orte des Karten/Territoriums werden auf ihre Bedeutung als lokalisierbarer Punkt im Raum reduziert und für die Aneignung weiterer Punkte, die sich schließlich zu einem Raum zusammenschließen, funktionalisiert. Der Ort des Spielers wird davon bewusst abgesetzt, als A-Topos, der sich irgendwo im Nirgendwo außerhalb des Spielraumes befindet.

Anmerkungen

- 01 ▶ Die »solitäre Vertraglichkeit«, die sich beim Singleplayer-Spiel findet, wird jedoch in Multiplayer-Spielen durch die soziale Komponente ergänzt, so dass zu vermuten wäre, dass in diesen anthropologische Orte, die Organisch-Soziales im Sinne Augés hervorbringen, zu finden sind.
- 02 ▶ Es ist natürlich nicht nur der Spiel-Server ortbar, sondern auch der Spiele-Client, der eine Verbindung zum Server herstellen muss. Der Client muss sich einloggen, anmelden, seine Fern-Anwesenheit kundtun.
- 03 ▶ Bei mobilen Computern wäre der Spielort an das Gerät gebunden: The game is where the laptop is.
- 04 ▶ Der materielle Ort, an dem sich der Spieler befindet, sowie der Ort im digitalen Raum werden wahrscheinlich nur Aufmerksamkeit erfahren, wenn der Zugang zu ihnen gestört ist, die Internetverbindung unzureichend ist, der Monitor flackert oder auch die Sitzposition zu Rückenschmerzen führt.
- 05 ▶ Wie die Trilogie hat OBLIVION die Makrostruktur einer klassischen Heldenerzählung. Es ist eine Reise, auf der Spieler Gefahren ausweichen und neue Verbündete finden muss, um schließlich das Reich vor dem Untergang zu bewahren. Dieser Weg jedoch verläuft nicht gradlinig, sondern ist durchsetzt von zahlreichen Subhandlungen, die in verschiedenen Gegenden des Reiches ausgeführt werden können, für das Erreichen des Ziels jedoch optional sind. Und wie die HERR DER RINGE Verfilmung setzt das Spiel die Landschaft nicht nur als Handlungsraum, sondern auch als spektakulären Hintergrund, vor dem sich die Handlungen abspielen, ein (zur Funktion von Landschaft als Spektakel im Film vgl. Higson 1984).
- 06 ▶ In Foren zur ELDER-SCROLLS Reihe wird noch immer die Landschaft von OBLIVION hervorgehoben und auch die First Person-Shooter Reihe CRYISIS wurde in Bezug zur Umgebung gelobt: »Als wäre die Landschaft allein nicht schon fantastisch genug: Die im Mondschein schimmernden Palmen könnten geradewegs einer Kitschpostkarte entsprungen sein, der dichte Urwald mit allen Arten tropischer Vegetation, die hier und da verstreuten Felsbrocken und der sich sanft schlängelnde Bach, an dessen Mündung wir an Land gegangen sind, erinnern uns an das Dschungel-Kriegsepos Apocalypse Now« (Siegismund, 2007).
- 07 ▶ Auf die Blickverschränkung von Avatar und Spieler in Spielen mit der subjektiven (*first-person*) Perspektive, kann hier nicht eigens eingegangen werden, siehe dazu Neitzel 2007.
- 08 ▶ Um präzise zu sein: In OBLIVION haben die Spieler die Möglichkeit zwischen der subjektiven und der semi-subjektiven (*third-person*) Perspektive zu wechseln, aber auch die semi-subjektive Perspektive ist an den Avatar gekoppelt (vgl. ebd. und Schwingeler 2008, 127-139).
- 09 ▶ Er schließt damit an die Positions- und Situationsräumlichkeit Merleau-Pontys (1974) an.
- 10 ▶ Vergleichbar ist dies eben der Positions- und Situationsräumlichkeit, wie es bei Merleau-Ponty (1974, 125) heißt: »Auf meinen Leib angewandt, bezeichnet das Wort ›hier‹ nicht eine

im Verhältnis zu anderen Positionen oder zu äußeren Koordinaten bestimmte Ortslage, sondern vielmehr die Festlegung der ersten Koordinaten überhaupt, die Verankerung des aktiven Leibes in einem Gegenstand, die Situation des Körpers seinen Aufgaben gegenüber.«

- 11► Letzter Abruf: 24.03.2013
- 12► So lässt sich auch beobachten, dass Gruppen von erfahrenen Spielern die Dungeons mühelos – und ohne dass Absprachen getroffen werden müssen – bewältigen, während unerfahrene Spieler scheitern, bis sie gemeinsam eine Routine entwickelt haben.
- 13► THE ELDER SCROLLS-ONLINE ist für den 4.4.2014 angekündigt. Die Entwicklung der Grafik und der Spielwelt lässt sich in einem Video zur Geschichte der Reihe, gut beobachten, s.: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=KpkWYWb8gHg#! (letzter Abruf: 12.01.2014).
- 14► Das Schlafen ist für einen Levelaufstieg des Avatars notwendig. Besitzt ein Avatar kein Haus, kann in einem Gasthaus ein Zimmer mit Bett gemietet werden oder aber ein verlassenes Bett – irgendwo in der Landschaft – kurzzeitig in Beschlag genommen werden. Im letzten Fall besteht jedoch die Gefahr, während des Schlafs angegriffen zu werden.
- 15► Die Spielhandlungen in Rollenspielen finden nicht auf verschiedenen Spiel-Leveln statt, vielmehr wird der Avatar oder Spielcharakter ›hochgelevelt‹. In WoW derzeit von Level 1 auf Level 90. Nach Level 90 beginnt das so genannte End-Game.
- 16► Mit der Erweiterung MISTS OF PANDARIA (September 2012) hat sich dies wiederum geändert. Die dem Spiel eigene ›Stadtplanung‹ dirigiert die Spieler nun so, dass sie sich über die Questgebiete in Pandaria verteilen und nicht mehr auf die Hauptstädte konzentrieren.
- 17► Es ließe sich an dieser Stelle anmerken, dass die Karten auf den Programmcode verweisen, das träfe jedoch auf alle Visualisierungen eines Computerspiels zu, wäre also nicht spezifisch für die Karte. Wenn zudem überhaupt von einem zeichenhaften (und nicht von einem kausalen) Verhältnis gesprochen werden könnte, so läge zwischen dem Code und den Visualisierungen eines Computerspiels auch weniger ein ikonisches als vielmehr ein indexikalisches Verhältnis vor.
- 18► Am deutlichsten tritt das Raster wohl aber immer noch in SIM CITY zu tage, das zwar kein Strategiespiel sondern eine Aufbausimulation ist, jedoch ebenso wie Strategiespiele mit einer Karte als Territorium arbeitet.
- 19► Das browserbasierte COMMAND & CONQUER TIBERIUM ALLIANCES stellt in dieser Hinsicht allerdings eine Ausnahme dar. Hier werden die konkreten Angriffe noch einmal in einer anderen Ansicht durchgeführt. Die Hauptkarte dient nur zur Positionierung der Basen.
- 20► Zu Handlungsposition und Beobachtungsposition, s. Neitzel 2000
- 21► Deutlich wird, dass sich Harpold mit seiner Raumvorstellung an den Newton'schen Containerraum anlehnt – eine Formulierung, die von der Beherrschung von Objekten, die ein Raum beinhaltet, spricht, geht eben davon aus, dass diese Objekte nicht zum Raum gehören. Dieser Raum wäre also der Raum der Benutzeroberfläche, d. h. kein dreidimensio-

nalere Raum sondern eine Fläche (metaphorisch ein zweidimensionaler Raum).

- 22 ▶ Seine Beispiele sind **TOMB RAIDER** und die **Mario-Serie**.
- 23 ▶ An dieser Stelle sei angemerkt, dass es sowohl innerhalb von avatarbasierten Spielen als auch von Strategiespielen Unterschiede in der Darstellung von Orten gibt. Während **COMMAND & CONQUER TIBERIUM ALLIANCES** im Bereich der Strategiespiele wohl mit der abstraktesten Ortsdarstellung arbeitet, stellte die **AGE OF EMPIRES** Serie die Orte auf der Hauptkarte schon immer relativ (d. h. in Abhängigkeit von den Grafikleistungen der Computer) detailliert dar.
- 24 ▶ Zum Werkzeugcharakter des Avatars vgl. Neitzel 2004.
- 25 ▶ Auch avatarbasierte Spiele arbeiten mit Übersichtskarten, die die Spieler konsultieren können, um sich zu orientieren. Diese können jedoch selten benutzt werden, um in den Spielraum einzugreifen. Eine Ausnahme bildet das oben beschriebene **OBLIVION**. Hier kann die Karte zum »Schnellreisen« benutzt werden: Nachdem der Avatar einen Ort besucht hat, wird dieser auf der Karte verzeichnet und kann dann über einen Klick auf die Karte wieder aufgesucht werden. Das Prinzip des Links ist hier ins Spiel übernommen worden.
- 26 ▶ In **DIE SIEDLER-ONLINE** bildet das Rathaus diesen Ausgangspunkt. Es dient zugleich als Lager und die Produktionszeiten verkürzen sich, je näher eine Produktionsstätte am Rathaus liegt. In **CIVILIZATION IV** vergrößert sich die Korruptionsrate je weiter eine Stadt von der Hauptstadt entfernt ist.

Bibliografie

Augé, Marc (2011[1992]) *Nicht-Orte*, München: Beck.

Bachelard, Gaston (2003 [1957]) *Poetik des Raumes*, Frankfurt/Main: Fischer.

Bergemann, Ulrike (2003) *Bin ich drin? Wie man in die Welt der Zeichen rutscht*, in: Schnitt. Das Filmmagazin, Nr. 30, Frühjahr 2003, S. 14-17.

Böllnow, Otto Friedrich (2004 [1963]): *Mensch und Raum*, Stuttgart.

Barlow, John Perry (1986) *An Declaration of Independence of Cyberspace*, http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration [letzter Abruf 12.01.2014]

Campbell, Joseph (1978 [1949]) *Der Heros in tausend Gestalten*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Cresswell, Tim (2004) *Place, a short introduction*, Malden, MA [u.a.]: Blackwell.

Engell, Lorenz (1990) *Der gedachte Krieg. Wissen und Welt der Globalstrategie*, München: Raben.

Fuller, Mary / Jenkins, Henry (1995) *Nintendo® and New World Traveling Writing: A Dialogue*. In: Jones, Steven G. (Hg.) *Cybersociety. Computer-mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage, S. 57-72.

- Funken, Christine** (2004) Die Wiederkehr des Körpers in der elektronischen Kommunikation. In: Krämer, Sybille (Hg.) *Performativität und Medialität*, Paderborn: Fink, S. 307-322.
- Gibson, William** (1984) *Newromancer*, New York: Penguin Putnam.
- Großklaus, Götz** (2005) Medienphilosophie des Raums. In: Mike Sandbote / Ludwig Nagl (Hrsg.): *Systematische Medienphilosophie* Berlin: Akademie Verlag, S.3-20.
- Harpold, Terry** (2001) Thick & thin: ›direct manipulation‹ & the spatial regimes of human-computer interaction. www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0386.pdf [letzter Abruf 12.01.2014]
- Heidegger, Martin** (2009 [1954]) *Bauen, Wohnen, Denken*, in: ders.: *Vorträge und Aufsätze*, Stuttgart: Klett-Cotta, S. 139-156.
- Higson, Andrew** (1984) *Space, Place, Spectacle*. In: *Screen*, July-October 1984, Vol. 25, Numbers 4-5, S. 2-21.
- Huizinga, Johan** (1997 [1938]) *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg.
- Kohlstock, Peter** (2004) *Kartographie*, Paderborn: Schöningh (UTB 2568).
- Krämer, Sybille** (2000). ›Performativität‹ und ›Verkörperung‹. Über zwei Leitlinien für eine Reflexion der Medien. In: Claus Pias (Hg.): *Neue Vorträge zur Medienkultur*. Weimar, S.185-197.
- Krämer, Sybille** (2007) *Karten – Kartenlesen – Kartographie. Kulturtechnisch inspirierte Überlegungen*. In: Philine Helas / Maren Polte / Claudia Rückert / Bettina Uppenkamp (Hrsg.) *Bild/Geschichte. Festschrift für Horst Bredekamp*, Berlin: Akademie Verlag, S. 73-82.
- Krämer, Sybille** (2008) *Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Merleau-Ponty, Maurice** (1974 [1966]) *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin: de Gruyter.
- Montello, Daniel R.** (2005) *Navigation*. In: Shah, Pritri & Akira Miyake (Hg.) *The Cambridge Handbook of visuospatial thinking*, Cambridge [u. a.]: Cambridge University Press, S. 257-294.
- Neitzel, Britta** (2004): *Wer bin ich? Zur Avatar-Spieler Bindung*, in: dies. / Rolf F. Nohr / Matthias Bopp (Hg.) ›See? I'm real ...‹ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*, Münster: Lit, S. 193-212.
- Neitzel, Britta** (2000) *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, Diss. Universität Weimar, <http://epub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf> [letzter Abruf 20.8.2013]
- Neitzel, Britta** (2007) *Point of View and Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. In: Klaus Bartels / Jan Noël Thon (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburg: Hamburger Hefte zur Medienkultur (Heft 9), S. 8-28.
- Relph, Edward** (1976): *Place and Placelessness*, London.

Rheingold, Howard (1995) *The Virtual Community. Finding Connection in a Computerized World*, London: Minerva.

Seamon, David (1980) *Body Ballets, Time-space Routines and Place Ballets*. In: Buttimer, Anne & ders. (Hg.) *The Human Experience of Space and Place*, S. 146-165, London: Croom Helm.

Siegismund, Fabian (2007) *Crysis im Test. Dramatischer Ego-Shooter mit Edel.Grafik*, in: Gamestar <http://www.gamestar.de/spiele/crysis/test/crysis,43297,1475432.html> (letzter Abruf 12.01.2014)

Simmel, Georg (1903): *Soziologie des Raumes*, in: *Jahrbuch für Gesetzgebung, Verwaltung und Volkswirtschaft im Deutschen Reich*, 27. Jahrgang, erstes Heft, S. 27 - 71.

Schwingeler, Stephan (2008) *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*, Boizenburg: vwh.

Weichhart, Peter (1990) *Raumbezogene Identität. Bausteine zu einer Theorie räumlich-sozialer Kognition und Identifikation*, Stuttgart.

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. 136–161.

Gameographie

Age of Empires (Microsoft 1997-2013)

Civilization (Hasbro, Microprose, Infogrames, 2K Games 1991-2012)

Command and Conquer (Virgin Interactive Entertainment/Electronic Arts 1995-2010)

Command & Conquer: Tiberium Alliances (Electronic Arts seit 2012)

Crysis (Crytek, Electronic Arts 2007)

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda 2007)

Der Herr der Ringe (NZL/USA 2001-2003, Peter Jackson)

Die Siedler-Online (Ubisoft, seit 2010)

Sim City (Maxis, Infogrames 1989 – 2013)

Star Craft (Blizzard 1998-2010)

World of Warcraft (Blizzard seit 2004)