

Markus Rautzenberg

Unzuhanden. Wie Computerspiele aufsässig werden

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1072>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rautzenberg, Markus: Unzuhanden. Wie Computerspiele aufsässig werden. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 12 (2012) Nr. 2, S. 11-21. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1072..>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

UNZUHANDEN

Wie Computerspiele aufsässig werden

VON MARKUS RAUTZENBERG

In *Zelda II: The Adventures of Link*, einem japanischen Action-Adventure aus dem Jahre 1987, kann man in einer kleinen Hütte, deren Inneres sehr viel geräumiger erscheint, als es die Fassade vermuten lässt, eine denkwürdige Begegnung machen: Der Spieler steuert eine Figur namens »Link«, die sich in einem virtuellen Dorf nach Hinweisen umschaute, um die Spur jener entführten Prinzessin aufzunehmen, die dem Spiel ihren Namen gibt. Dabei muss der Spieler einige NPCs (*non player characters*, Figuren, die nicht vom Spieler sondern von der Software gesteuert werden) per Knopfdruck »ansprechen«, die daraufhin mittels kurzer vorgefertigter Dialoge Hinweise zum weiteren Spielverlauf geben. Diese Hinweissuche ist ein typischer Bestandteil dieses Genres und wesentlich für dessen narrative Struktur verantwortlich.

In einer bestimmten Hütte jedoch stößt der Spieler in *Zelda II* auf einen NPC, der weder etwas für die Handlung Nützliches zu sagen hat, noch interessante Hintergrundinformationen liefert. Dieser NPC steht einfach nur in seinem Haus und nennt seinen Namen (?), sobald er vom Spieler »angesprochen« wird: »I am Error«.



Abb. 1: »Zelda II: The Adventures of Link« (1987)

Um diese relativ unscheinbare Szene richtig zu verstehen, muss daran erinnert werden, dass Computerspiele herkömmlicherweise drangvolle Zeichenwelten sind, in denen alles auf etwas anderes verweist und alles im Kontext des Spielverlaufes *Sinn* ergeben muss. Hier herrscht absoluter Pansemiotismus im Dienste des Spielgefüges und der Narration. Da es sich bei Computerspielen um Erzeugnisse

ästhetischer Arbeit¹ handelt, stehen beim Design solcher Spiele Fragen der *Usability* und Benutzerführung im Mittelpunkt. Der Nutzer darf nicht verwirrt werden, denn dann besteht die Gefahr, dass er frustriert aufgibt. Andererseits dürfen die Lösungswege aber auch nicht zu offensichtlich sein, denn sonst wird das gewisse Quantum an Unbestimmtheit, das integraler Bestandteil jedes Spiels ist, zerstört. So besteht ein nicht unbeträchtlicher Reiz dieser Spiele im Entwirren der semiotischen Verflechtungen innerhalb der computerspielinternen Diegese. Ein NPC wie der erwähnte »Error« ist dabei normalerweise entweder *Questgiver* (also ein Auftraggeber für den Spieler), Feind, Verkäufer von Waren o.ä., kurz: ein *Dienstleister* innerhalb der Zeichenökonomie des jeweiligen Spiels.

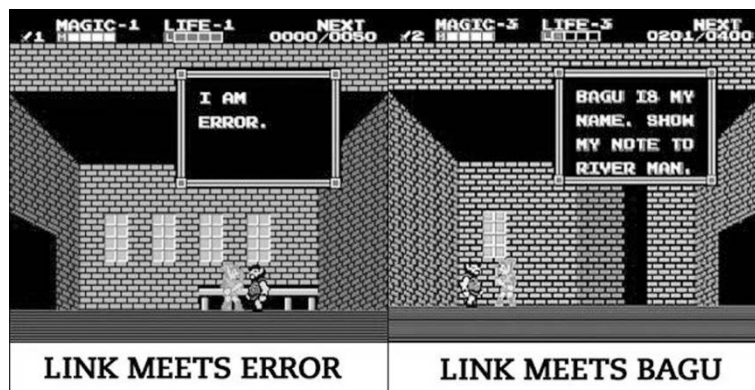


Abb. 2: *Zelda II: The Adventures of Link* (1987)

»Error« jedoch steht nur da und ist was er ist, ein »Fehler«, der etwas fehlen lässt, nämlich die erwartete Dienlichkeit. Er verkauft nichts, er gibt keine spielrelevanten Hinweise, er zückt nicht die Waffen, um den Spieler herauszufordern, er ist einfach nur da, oder - wie ein anderer sehr viel berühmterer Hüttenbewohner sagen würde: nicht mehr *zuhanden*, sondern *vorhanden*. Es gibt einige Theorien, wie es zu diesem Auftritt gekommen ist.² Eine besagt, dass es sich einfach um einen Übersetzungsfehler handelt, der aus dem ursprünglichen »Errol«, die Personifikation einer Dysfunktionalität gemacht hat. Charmanter und auch wahrscheinlicher ist jedoch jene Erklärung, aufgrund der man diesen Auftritt als einen bewusst inszenierten Witz der Entwickler betrachten kann. Der Spieler begegnet nämlich

1 »Als ästhetische Arbeit soll diejenige Tätigkeit bezeichnet werden, die Dinge, Räume, Arrangements gestaltet im Hinblick auf die affektive Betroffenheit, die ein Betrachter, Empfänger, Konsument usw. dadurch erfahren soll. Man könnte ästhetische Arbeit in einem weiten Sinne auch als Rhetorik bezeichnen. Insofern es die Aufgabe der Rhetorik seit der Antike ist, Worte eines Textes oder einer Rede so zu setzen, daß dadurch der Leser oder Hörer von der Sache, um die es geht, gefangen wird bzw. für sie eingenommen wird. Die Intention der Rhetorik in diesem klassischen Sinne bzw. der ästhetischen Arbeit, so wie ich sie definierte, richtet sich also auf die affektive Erfahrung, die ein Betrachter im Anblick des zu gestaltenden Arrangements erfahren soll.« Böhme: *Asthetik*, S. 53.

2 <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=I%20AM%20ERROR> (31.07.2012).

etwas später im Spielverlauf einem NPC, der durchaus nicht sinnlos ist, sondern innerhalb der Spielwelt eine wichtige Funktion erfüllt: er fungiert nämlich als eine der Figuren, welche die Geschichte des Spiels vorantreiben, indem sie neue Aufgaben zuteilen. Es handelt sich bei ihm also um einen der bereits erwähnten Dienstleister, einen *Questgiver*.

Dieser sieht nun »Error« nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sondern trägt auch den schönen Namen »Bagu«, was nichts anderes ist als die japanische Romanisierung des englischen »Bug«, also Fehler, bzw. Störung.³ Das Auftreten eines Bugs – im heute geläufigen Sinne eines Softwarefehlers – ist jedoch herkömmlicherweise etwas, das gerade vermieden werden soll, denn die Ideologie des Computerspiels ist die der totalen Immersion. Ein gutes Spiel zeichnet sich demnach dadurch aus, dass die Gemachtheit⁴ der medialen Arrangements für den Spieler nicht thematisch wird, kurz: Im Idealfall spielt man keine Pixel oder digitale Spielfiguren, sondern eine Person namens »Link«, die in einem Dorf einer Person namens »Error« begegnet. Im Idealfall – der ebenso ständiges Objekt medienpädagogischer Bedenken wie Telos des Computerspieldesigns darstellt – ist der User perfekt in die Illusion eingebettet, er ist »illudiert«, »in *lusio*«, also ins Spiel gebracht und damit versunken und eingetaucht in die Spielwelt.

»Error« ist daher in der streng teleologischen Welt des Computerspiels eigentlich ein Unding, ein »niemals aufgehender Rest«, eine Irritation, die den Spieler in eine semiotische Sackgasse laufen lässt: Indem sich der Spieler fragt: »Was soll das? Wozu brauch ich diesen NPC? Wozu ist er da?« setzt jene Irritation ein, welche die Immersion, das Eingetauchtsein in die Spielwelt außer Kraft setzt. Diese Irritation ist jenes Schwellenmoment, das im Zentrum des Phänomens der Störung steht, zumindest solange man Störung nicht im informationstheoretischen Sinne auf reine Dysfunktionalität reduzieren will.

Martin Heideggers Theorie des Zeugs, die im Folgenden zugrunde gelegt wird, ist hingegen eine Theorie darüber, wie man Weltbezug fassen kann, der nicht schon bereits Kommunikation ist, nicht schon Zeichen, nicht schon Sinn, sich aber auch nicht auf reine Vorhandenheit, also stumme, enigmatische Dinghaftigkeit reduzieren lässt.⁵ Die Attraktivität des Störungsparadigmas besteht dabei im Modell des Changierens zwischen Zuhandenheit und Vorhandenheit im Modus des Unzuhandenen, das Heidegger in den Zeug-Analysen von *Sein und Zeit* entwickelt. Heute kommt zunehmend in den Blick, dass es sich hierbei um eine transhumane Theorie handelt, in der auf eine grundlegende Art erklärt werden soll, wie *Dinge mit Dingen umgehen*. Und um von vornherein Missverständnissen vor-

3 Zu Geschichte und Etymologie der Bug-Metapher als Bezeichnung für eine technische Störung vgl. zuletzt: Ofak: »Störung. Eine Wiederentdeckungsreise«.

4 Vgl. hierzu: Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens.

5 Eine Theorie der Störung auch auf Basis von Heideggers Zeug-Analysen, auf die ich mich hier beziehe, habe ich ausführlich dargelegt in: Rautzenberg: Die Gegenwendigkeit der Störung. Zuerst auf die Relevanz Heideggers für eine Medientheorie der Störung hingewiesen zu haben, ist ein Verdienst Peter Geimers, vgl. Geimer: »Was ist kein Bild?«.

zubeugen: Bewusstsein, Systeme, Medien oder Ideen sind in dieser Perspektive zunächst einmal auch »nur« Dinge unter Dingen, die füreinander in Beziehungen der Zuhandenheit, Unzuhandenheit und Vorhandenheit stehen. Hierin ist die theoretische Attraktivität von Heideggers Zeug-Analysen von der Medientheorie bis zum jüngst ausgerufenen *speculative turn* in der Philosophie begründet.⁶

Was die Zeug-Analysen insbesondere für die Medientheorie so attraktiv macht, ist ihr Erklärungspotenzial für jene Eigenschaft von Medialität, die man mit Sybille Krämer »aästhetische Neutralität« nennen kann:

Sie [die Medien] wirken gewöhnlich unterhalb der Schwelle unserer Wahrnehmung; im Gebrauch »entziehen« Medien sich durch eine Art »aästhetischer Neutralität«: Nur im Rauschen, das ist aber in der Störung, bringen Medien sich selbst in Erinnerung, rücken sie ins Zentrum der Wahrnehmung. Medien kommen einer Reflexionsfigur entgegen, die, was »Vermittlung« ist, so entfaltet, dass dabei der Eindruck einer »Unmittelbarkeit« entsteht.⁷

Es geht um das Phänomen, dass Medien indem sie etwas zeigen, selbst verschwinden. Heidegger formuliert: »Das Eigentümliche des zunächst Zuhandenen ist es, in seiner Zuhandenheit sich gleichsam zurückzuziehen, um gerade eigentlich vorhanden zu sein.«⁸ Die Eigentümlichkeit des zunächst Zuhandenen – d.h. jener Dinge, Medien, Artefakte, Werkzeuge, Ideen oder Denkfiguren, die, indem man sich ihrer bedient, unmerklich werden – ist es, da zu sein, indem es nicht da ist. Eine Anwesenheit, die nur anwesend sein kann, indem sie auf bestimmte Art unmerklich wird, ist als »anwesende Abwesenheit« nur noch paradox formulierbar, aber nichtsdestotrotz eine Alltäglichkeit. Diese Unmerklichkeit ist jedoch eben die Weise in der Zuhandenes in der Welt vorkommt. Es deutet sich bereits hier an, dass es sich bei den Modi Zuhandenheit und Vorhandenheit um analytische Abstraktionen handelt, die niemals in »Reinform« anzutreffen sind. Immer ist

6 Vgl. zur Rolle von Heideggers Zeug-Analysen in diesem Kontext: Harman: Tool-Being. Dass in den letzten Jahren ein vehementes Interesse an Dingen und Objektkulturen zu verzeichnen ist, das von Bruno Latours *Parlament der Dinge* bis zu Hartmut Böhmes »anderer Theorie der Moderne« im Zeichen des Fetischismus reicht, ist natürlich in jener postmetaphysischen Wende begründet, die von Heidegger bis zum Poststrukturalismus dem Subjekt keine privilegierte Position im Gefüge der Welt mehr einräumt. In einer solchen Welt sind Subjekte Dinge unter Dingen, die füreinander *blackboxes* sind, eine Metapher, die sich der Konstruktivismus nicht umsonst aus dem Reich der Dinge entlehnt hat.

7 Krämer: »Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung?«, S. 81.

8 Heidegger: Sein und Zeit, S. 69. Die folgende Rekonstruktion der Heideggerschen Argumente verliert an dieser Stelle aufgrund der gebotenen Kürze zwangsläufig an begrifflicher Schärfe und Detailgenauigkeit. Vgl. zu einer ausführlichen Rekonstruktion und Interpretation im Hinblick auf eine Medientheorie der Störung: Rautzenberg: Die Gegenwärtigkeit der Störung, S. 121-177.

Zuhandenheit aufs engste mit Vorhandenheit verkoppelt, immer meldet sich das eine im anderen.

Unter Zuhandenheit versteht Heidegger das Unmerklich-Sein von etwas im Zuge seines dienlichen Gebrauchs. Dieses Etwas geht im Zuge der Zuhandenheit im praktischen Umgang auf und neutralisiert sich somit nicht nur in der Wahrnehmung, sondern auch im Denken, im Verstehen, im Zeichengebrauch. Dies ist der Modus der Transparenz, in dem sich die Dinge »ästhetisch neutralisieren«: Ein Hammer kommt dem, der einen Nagel in die Wand schlagen will nicht eigens zu Bewusstsein, eine Buchstabenfolge wird als solche in dem Moment »vergessen«, indem sich im Bewusstsein daraus ein Wort bildet, die Fernsehsendung lässt das Display »übersehen« obwohl dieses ständig »vor Augen« ist.

Vorhandenheit hingegen bezeichnet bei Heidegger demgegenüber die lastende Dumpfheit schierer Dinglichkeit. Dies ist der Modus der Opazität in dem zwar registriert wird, das etwas da ist, mit diesem Etwas allerdings in keiner Weise umgegangen werden kann. Hier gibt es keine Dienlichkeit und es ist aus diesem »nur« vorhandenen Ding kein Nutzen zu ziehen, da man nicht weiß, was man »damit anfangen« soll. Für jemanden, der nie einen Hammer gesehen hat und dem auch dessen Verwendungsmöglichkeiten unbekannt sind, ist dieser nur ein Vorkommendes unter anderen, die Buchstabenfolge einer fremden Sprache ist als schiere Form außerhalb ihres Verwendungszusammenhanges »sinnlos«, ein funktionsuntüchtiger Fernseher steht nur unnützlich im Raum herum, wobei dann mitunter auch *auffällt*, wie viel Raum dieser einnimmt oder wie »klobig« er eigentlich wirkt.

Bei letzterem Beispiel befindet man sich bereits in einem Übergangsbereich, im Niemandsland zwischen Zuhandenheit und Vorhandenheit. Denn obwohl der Fernseher unnützlich geworden ist, fällt an ihm doch etwas auf, das vorher in der Unmerklichkeit verbleiben konnte, nämlich dessen »Klobigkeit«. Diese wiederum macht sich in dem sie umgebenden Raum »breit« und tingiert diesen negativ. Man möchte vielleicht gerne dieses »alte Ding« durch einen neuen *Flatscreen* ersetzen oder ähnliches.

Diesen Seinsmodus zwischen Zuhandenheit und Vorhandenheit nennt Heidegger (natürlich ohne den Hinweis auf klobige Fernseher) »unzuhanden«: »Dieses Unzuhandene stört und macht die *Aufsässigkeit* des zunächst und zuvor zu Besorgenden sichtbar.«⁹ An dieser Stelle wird es dann erst eigentlich interessant, denn im Gegensatz zu »Zuhandenheit« und »Vorhandenheit« handelt es sich bei der »Unzuhandenheit« nicht um einen relativ stabilen Zustand, sondern um einen Prozess, dessen Signum Irritation und Instabilität ist und hier befindet man sich im Kernbereich des Störungsbegriffs als theoretischer Kategorie. Im Modus des Unzuhanden-Werdens ist etwas nicht mehr dienlich aber auch noch nicht einfach stumpf vorhanden. Das Rauschen, das meinen Durchblick auf die Fußballübertragung *stört*, unterbricht nicht einfach die Übertragung, sondern macht diese erst

9 Heidegger: Sein und Zeit, S. 74.

eigentlich als solche wahrnehmbar, es macht mir meine leibliche Position wieder bewusst, die sich eben in Differenz zum Stadion befindet, dessen Bilder und/oder Geräusche nur zu mir übertragen werden.

Wichtiger ist jedoch, dass es sich um eine Pegelspitze im Feld der Wahrnehmung handelt, welche den Widerfahrnischarakter des In-der-Welt-Seins *plötzlich* ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt. Abseits von defekten Haushaltsgeräten (auf die diese Analyse trotzdem formal ohne Abstriche anwendbar ist) ist daher ersichtlich, warum das Phänomen der Störung für eine Medienästhetik von zentraler Bedeutung ist und zwar unabhängig vom jeweiligen Einzelmedium. In der Störung werden Medien als solche wahrnehmbar, ihre »Dienlichkeit« durchkreuzt und damit der Vorgang der Vermittlung, der sich in Unmittelbarkeit kleidet, selbst reflexiv. Es ist daher kein Zufall, dass auch Heidegger Jahre nach *Sein und Zeit* die Zeug-Analysen ins Zentrum seines Kunstwerksaufsatzes stellte, worauf an dieser Stelle jedoch nicht weiter eingegangen werden kann.

Das Unzuhandene selbst gliedert sich bei Heidegger wiederum in drei Untermodi, die für eine nähere analytische Auffächerung des Störungsphänomens von Nutzen sind:

Die Modi der Auffälligkeit, Aufdringlichkeit und Aufsässigkeit haben die Funktion, am Zuhandenen den Charakter der Vorhandenheit zum Vorschein zu bringen. Dabei wird aber das Zuhandene noch nicht lediglich als Vorhandenes *betrachtet* und begafft, die sich kundgebende Vorhandenheit ist noch gebunden in der Zuhandenheit des Zeugs. Dieses verhüllt sich noch nicht zu bloßen Dingen. Das Zeug wird zu ›Zeug‹ im Sinne dessen, was man abstoßen möchte; in solcher Abstoßendenz aber zeigt sich das Zuhandene als immer noch Zuhandenes in seiner unentwegten Vorhandenheit.¹⁰

Mit der »Abstoßendenz« ist hier der eigentliche phänomenologische Kernbereich des Unzuhandenen, der Störung angesprochen. Gemeint ist jener Bereich des »Parasitären«¹¹, des Ekels, der Bugmetapher oder der »feindlichen Interzeption«, der von Shannon bis Serres den semantischen Grundbestand des Störungsbegriffs ausmacht. Der Widerfahrnischarakter der Störung lässt sich als repulsiv beschreiben, das genaue Gegenteil der dienlich-unauffälligen Zuhandenheit. Zu betonen ist, dass nicht etwa das Vorhandene als solches repulsiv wirkt, *sondern die Dynamik des Unzuhandenen selbst, die Störung der Verweisung, die als Prozess für derlei »starke Empfindungen«¹² verantwortlich ist.*

10 Ebd., S. 74.

11 Serres: Der Parasit.

12 Mit dem Begriff der »starken Empfindung« sei auf das Phänomen des Ekels verwiesen, von dem Winfried Menninghaus gezeigt hat, dass dessen repulsive Insistenz, oder anders ausgedrückt, dessen Abstoßendenz als Hintergrund klassischer Ästhetiken spätestens

Von dieser allgemeinen Theorie der Störung zurück zum Computerspiel zu kommen, fällt leicht, denn hier lassen sich alle beschriebenen Formen des »Unzuhanden-Werdens« exemplarisch beobachten. Dabei ist natürlich zu betonen, dass die genannten Beispiele keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Aufdringlichkeit ist vielleicht die offensichtlichste Form des Unzuhandenen, da sie sich als reine Dysfunktionalität zeigt. Egal ob eine Spielfigur in der Levelgeometrie versinkt, wo sie eigentlich nicht hingehört oder die Polygone und Texturen sich komplett »selbstständig« machen: Die Spielformen der Aufdringlichkeit sind Legion, wie jeder Programmierer leicht bestätigen kann. Solche »echten« Störungen, die sich ihr Adjektiv dadurch verdienen, dass sie vollkommen unbeabsichtigt sind, können auf den Spieler die unterschiedlichsten Effekte ausüben: Sie können komisch oder unheimlich sein, frustrierend, wenn das Spielgefüge zusammenbricht, sie können aber auch in Form von *Glitches* zum Vorteil des Spielers genutzt werden, indem sie die spielimmanenten Regeln außer Kraft setzen helfen. Gemeint ist natürlich das sogenannte »Cheating« und »Exploiting«, das Ausnutzen von Softwarefehlern oder »Hintertüren« im Programmcode, die einem Spieler Vorteile verschaffen. Auf jeden Fall bringt diese Aufdringlichkeit die Fragilität des medientechnischen Gefüges mehr als deutlich zum Vorschein und ist durch ihre für die Wahrnehmung stets tendenziell aggressive Form dazu angetan die von Heidegger erwähnte Abstoßtendenz auszulösen.

Aufsässigkeit ist im Vergleich bereits subtilerer Natur und wurde in einigen Spielen bereits mit Erfolg in Szene gesetzt. Als Beispiel möge hier *Silent Hill 2* dienen, in dem die »Störung der Verweisung« zur »Verweisung durch Störung« wird.¹³ Hier orientiert und desorientiert sich der Spieler hauptsächlich mittels zweier expliziter Rauschzustände: Der allgegenwärtige Nebel erschwert die Sicht, während ein (eigentlich defektes, d.h. undienliches) Radio dem Spieler just durch seine Unzuhandenheit Orientierung verschafft: Das anschwellende statische Rauschen zeigt nämlich die relative Nähe eines Feindes an. Der Konflikt zwischen Störung der Verweisung (durch Nebel) und Verweisung durch Störung (des statischen Rauschens) ist hier Nukleus des Game-Designs.

Auffälligkeit ist zuletzt jene Ebene, innerhalb der die enge Verkopplung von Zuhandenheit und Vorhandenheit am deutlichsten wird, denn damit Zeug zuhänden sein kann, muss es an sich ein Quantum Vorhandenheit bewahren, um überhaupt im Sinne ästhetischer Neutralität dienlich sein zu können. Was paradox klingt, bezeichnet einfach nur die in der Wahrnehmung alltägliche Tatsache, dass etwas erst als etwas wahrgenommen werden kann, wenn es auf irgendeine Weise aus dem Chaos der möglichen Sinnesdaten herausfällt. Zwar müssen Projektionslicht und Leinwand beispielsweise gegenüber dem Filmbild zurücktreten, damit dieses als solches sichtbar wird, jedoch löscht dieser Vorgang die Materialität der konstituierenden Medientechniken natürlich nicht aus, sie sind vielmehr Bedin-

seit Kant als der Resonanzgrund des Schönen stets mitgedacht werden muss. Vgl. Menninghaus: Ekel.

13 Vgl. hierzu ausführlich: Rautzenberg: »Vom Rausch(en) des Realen«.

gungen der Möglichkeit des Filmbildes und als solche jederzeit sichtbar-unsichtbar.

Am Beispiel des Computerspiels lässt sich dies am besten an der Verflechtung von Zuhandenem und Vorhandenem im *Graphical User Interface* beobachten, ein Phänomenbereich, der sich heute auf jedwede User/Computerinteraktion erstreckt. Dieses bezeichnet jene grafischen Steuerelemente innerhalb des Spiels, die als permanente Messdaten Aufschluss über spielrelevante Systemzustände gewähren. Gemeint sind Elemente wie der Lebensbalken, der die virtuelle Gesundheit des Avatars anzeigt. Wie man dieses Element - das als Agens dinglich-medialer Vorhandenheit von den Designern stets klar erkannt wird, egal ob sie Heidegger nun kennen oder nicht¹⁴ - ins Spielgeschehen integriert, ist Gegenstand des Allerheiligsten diverser Designphilosophien. Gemäß der Ideologie der totalen Immersion gilt natürlich grundsätzlich: so wenig sichtbares Interface wie möglich, so viel wie nötig. Dies kann allerdings sehr verschiedene Formen annehmen.

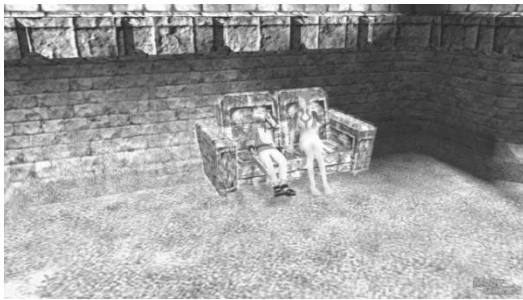


Abb. 3: *ICO* (2001)



Abb. 4: *Shadow of the Colossus* (2005)

Dabei reicht das Spektrum vom Ideal der völligen Abwesenheit einer grafischen Benutzeroberfläche bis zur völligen Verdeckung des eigentlichen Bildgeschehens durch Interface-Elemente. In Spielen wie *ICO* oder *Shadow of the Colossus* werden nur die absolut nötigen Übersichtselemente angezeigt und auch nur wenn es die Spielsituation unbedingt erfordert. Reitet der Protagonist von *Shadow of the Colossus* zum Beispiel nur durch die Landschaft, sind außer dieser und den Avataren keinerlei Interface-Elemente zu sehen. Erst wenn es zu einem Kampf mit den titanischen Kreaturen des Spiels kommt, werden spartanisch gestaltete Interfacebestandteile wie ein Lebensbalken sowie eine Waffenanzeige eingeblendet. Diese verschwinden sofort wieder, sobald die Gefahr vorbei ist. Selbst das Abspeichern eines Spielstandes wird innerhalb der diegetischen Spielwelt verortet. In *ICO* etwa wird das Save-Menü in dem Moment aufgerufen in dem die beiden Protagonisten sich auf virtuellen Sofas niederlassen, die wie Fremdkörper in der archaischen Landschaft herumstehen, wohingegen in *Shadow of the Colossus*

14 Heideggers Bedeutung für die Designtheorie ist heute unübersehbar, vor allem dank wirkungsmächtiger Grundlagentexte aus den achtziger Jahren, die unter dem Einfluss des Heidegger-Spezialisten Hubert Dreyfus entstanden sind. Zu nennen sind hier vor allem Guy Bonsiepe (*Interface: An Approach to Design*) sowie *Understanding Computers and Cognition* von Terry Winograd und Fernando Flores.

ein kurzes Gebet an einem der über die Landschaft verteilten Schreine diesen Zweck erfüllt.

Blizzards *World of Warcraft* hingegen ist ein Online-Rollenspiel, in dem bis zu 25 reale Spieler über eine Server/Client-Verbindung zusammen spielen können. Hier ist das sogenannte »Endgame« eine hochkompetitive Angelegenheit. Die höchststufigen Spielinhalte, die sogenannten »Raids«, sind nur mit guter Gruppenkoordination und optimaler Informationskontrolle seitens der Spieler zu bewältigen. Um dies zu gewährleisten, können sich diese diverse Statistiken und Messdaten einblenden lassen, die zu jeder Zeit genauestens über das momentane Spielgeschehen Aufschluss geben. Je komplexer und schwieriger der Spielinhalt ist, desto mehr tritt das eigentliche Spielgeschehen, d.h. die Kämpfe innerhalb der diegetischen Spielwelt, in den Hintergrund. Übrig bleibt ein für den Laien unentzifferbares Gewirr von Anzeigen, blinkenden Flächen und statistischen Zahlenkolonnen. Das Interface überwuchert hier den Bildraum und lässt vom eigentlichen Spielgeschehen nichts mehr erkennen.



Abb. 5: *World of Warcraft* (2004)

In diesen Beispielen, denen sich zahllose weitere hinzufügen ließen, stehen sich Transparenz und Opazität, Zuhandenheit und Vorhandenheit nicht agonal gegenüber, sondern sind in allen möglichen Mischverhältnissen anzutreffen. Dabei wird ersichtlich, dass das Unzuhandene nicht allein als Störung im herkömmlichen Sinne, also als Unterbrechung ansonsten nahtloser Programmabläufe oder als Dysfunktionalität, begriffen werden kann. Vielmehr zeigt sich, dass das Verhältnis dieser Ebenen im je spezifischen Fall neu ausgehandelt wird und zuletzt als Konstitutivum von Medialität überhaupt konzipiert werden muss. Störung als Unterbrechung und Dysfunktionalität ist nur eine der möglichen Analyseebenen, die durch Heideggers Zeug-Analysen deshalb näher erschlossen werden können, weil

diese die binäre On/Off-Logik der frühen Kommunikationstheorie nicht teilt. Hier gibt es nicht entweder nur gelingende oder gestörte Kommunikation. Störungen sind kein Ausnahmefall ansonsten »gelingender« Medialität. Das Störungsparadigma ist deshalb so interessant, weil nicht nur Heideggers Störungs-Analysen nahelegen, dass Störungen im skizzierten komplexen Sinne vielmehr als Agens des »Gelingens« begriffen werden müssen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Böhme, Gernot: Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre, München 2001.
- Geimer, Peter: »Was ist kein Bild? Zur ›Störung der Verweisung‹«, in: ders. (Hrsg.): Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie, Frankfurt a.M. 2002, S. 313-342.
- Harman, Graham: Tool-Being. Heidegger and the Metaphysics of Objects, Peru, IL 2002.
- Heidegger, Martin: Sein und Zeit, Tübingen 1993.
- Krämer, Sybille: »Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung? Thesen über die Rolle medientheoretischer Erwägungen beim Philosophieren«, in: Münker, Stefan u.a. (Hrsg.): Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs, Frankfurt a.M. 2003, S. 78-91.
- Menninghaus, Winfried: Ekel. Theorie und Geschichte einer starken Empfindung, Frankfurt a.M. 2002.
- Nohr, Rolf: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Münster 2008.
- Ofak, Ana: »Störung. Eine Wiederentdeckungsreise«, in: Rautzenberg, Markus/Wolfsteiner, Andreas (Hrsg.): Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität, München 2012, S. 65-81.
- Rautzenberg, Markus: Die Gegenwendigkeit der Störung. Aspekte einer postmetaphysischen Präsenztheorie, Zürich/Berlin 2009.
- Rautzenberg, Markus: »Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2«, in: Neitzel, Britta u.a. (Hrsg.): See? I'm real... . Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹, Münster 2005, S. 126-145.
- Serres, Michel: Der Parasit, Frankfurt a.M. 1987.

INTERNETQUELLEN

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=I%20AM%20ERROR>
(31.07.2012).

ZITIERTER WERKE

ICO (Team Ico/Sony 2001).

Shadow of the Colossus (Team Ico/Sony 2005).

Silent Hill 2 (Konami/Konami 2001).

World of Warcraft (Blizzard/Blizzard 2004).

Zelda II: The Adventures of Link (Nintendo/Nintendo 1987)