

IT'S ALL IN THE GAME!

Keine andere Mediengattung wird in den letzten Jahren so kontrovers diskutiert wie die der Video- und Computerspiele. Und das mit gutem Grund: Denn keine andere Mediengattung verändert sich so rasant, fesselt so große Publika, hat ein solches Faszinations-, manche sagen: Suchtpotenzial und bietet ein derart reichhaltiges Formenspektrum wie das Computerspiel. Das Spektrum dessen, was man in Betracht ziehen muss, wenn man sich ein Bild von den Möglichkeiten dieses Genres machen will, reicht von abstrakten Puzzlespielen über rundenbasierte Strategiespiele, Flug- und Fahrsimulationen bis hin zu epischen Adventures und filmisch anmutenden Actionspektakeln; es reicht von den wie konkrete Poesie anmutenden ASCII-Wüsten der *rogue-likes* bis zum diskreten Charme der Rechtecke in *Pong* und *Breakout*, von den mehr oder weniger pixeligen *sprites* der 1980er und 1990er Jahre bis zur dynamischen und subtilen Lichtregie in 3D-Computergraphik, durch die sich aktuelle Action-Games wie *Grand Theft Auto IV* auszeichnen. Als wollten die digitalen Spiele Marshall McLuhans Satz, dass der ‚Inhalt‘ eines Mediums immer ein anderes Medium sei, ironisch dekonstruieren, beziehen sie sich nicht nur streng mcluhanianisch auf die klassischen ‚Neuen‘ Medien um 1900 – nämlich so, dass sie Friedrich Kittlers *Grammophon Film Typewriter* in Form von *DVD-Laufwerk*, *Display* und *Keyboard* zur Peripherie digitaler Codes machen; digitaler Codes, die die Spielenden und den Bildschirm in einen heißen Kreislauf zwischen *gaze* und *remote control* versetzen; sondern sie unterlaufen diese allgemeine Form auch beständig, indem sie ihren medienpraktischen Horizont und ihre ästhetische Form beständig überarbeiten, mit jeder neuen Konsolengeneration neu beschrieben werden müssen. Offenbar kennt das Computerspiel keine Grenzen: in ihm können alle nur denkbaren Bildtypen, Textsorten, Klangformen und Bewegungsmuster auftauchen, und es scheint alle möglichen Nutzungsformen zu tolerieren: Computerspiele können allein, zu zweit, in Gruppen, *Clans* und *Ligen* gespielt werden, aber auch von einer amorphen Masse wie im Fall der *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)*. Computerspiele verwerten alle medialen Elemente, Formen und Funktionen, die mit den gegenwärtigen Medienbegriffen überhaupt nur identifizierbar sind: Zwischen *Spiel* und *Erzählung*, zwischen abstrakter Zahlenakrobatik und konkretistischem Rollenspiel, zwischen Feierabendvergnügen und geldwertem *farming* im Akkordbetrieb, zwischen dem selbstvergessenen *flow* des *users*, der naiv die *vollständige Immersion* anstrebt, und dem reflexivem *modding* einer *Prosumentszene*, die die Grenze zwischen Form und Funktion kreuzt, gibt es keine mediale Form, die nicht Gegenstand des Computerspiels werden könnte. *IT'S ALL IN THE GAME !*

Das vorliegende Themenheft der *Navigationen* geht diesem ebenso faszinierenden wie verwirrenden Reichtum der digitalen Spiele nach. Um aber im Dschungel der Phänomene und ihrer möglichen Perspektivierungen nicht vollkommen die Orientierung zu verlieren, unterziehen sich die Aufsätze der Disziplin perspektivischer und thematischer Begrenzungen. Einerseits beschränken sich

die Beiträge auf die ästhetische Immanenz des Spiel-Erlebnisses. Sie fragen danach, *was* man in Computerspielen zu sehen, zu hören und zu verstehen bekommt und sie fragen, *wie* uns Computerspiele etwas zu sehen, zu hören und zu verstehen geben. Die Beiträge fragen, mit einem Wort, nach dem *Erfahrungsgehalt* der Computerspiele. Sie fragen dagegen *nicht* nach den kommerziellen Verwertungsbedingungen der Computerpspielindustrie, den individuellen Nutzungsmotiven, den sozialetischen (Des-)Orientierungspotenzialen, den kurz- und langfristigen persönlichen und gesellschaftlichen Wirkungen und ihrer sozialpädagogischen und medienpolitischen Anreizung bzw. Hemmung. Diese Fragen bleiben nicht deshalb außen vor, weil sie uninteressant wären, im Gegenteil ist die funktionale Einbettung der Computerspiele und die Probleme, die daraus erwachsen mögen, von herausragendem Interesse. Aber zunächst muss man wissen, worum es sich bei dem, was da funktional eingebettet ist, eigentlich handelt. Die öffentliche und leider oft auch die wissenschaftliche Debatte um das Computerspiel hat allzu oft den zweiten Schritt vor dem ersten getan und sehr weitreichende Aussagen über den gesellschaftlichen Nutzen und Nachteil der digitalen Spiele formuliert, ohne sich vorher Rechenschaft darüber abzulegen, welche Beschaffenheit der Gegenstand eigentlich genau hat, von dem da die Rede ist. Die Beiträge dieses Heftes machen vor allem darauf aufmerksam, dass es sich bei Computerspielen um einen neuen Modus der medialen Vermittlung handelt, der einen ähnlich tiefen Einschnitt in der Geschichte der Medienästhetik darstellt wie der Film um 1900.

Schockierte und faszinierte das kinematographische Bewegungsbild um 1900 dadurch, dass sich in ihm das Leben selbst in seiner ganzen dynamischen Anschaulichkeit zu reproduzieren schien, so überbietet heute das Computerspiel genau diese Faszination, indem es erlaubt, in quasi-filmische Simulakren des Lebens einzugreifen und an ihnen teilzunehmen. In Computerspielen kann die Illusion der Lebendigkeit nicht nur beobachtet werden, man kann sie performativ gestalten. Man kann in den Computerspielen lebendig wirkende Figuren laufen, fahren, suchen und sammeln lassen, man kann ihnen Fragen stellen, man kann sie antworten lassen, man kann ihnen Befehle erteilen und sie mit allerlei Werkzeug umgehen lassen.

Das spezifisch Neuartige des Computerspiels, das diese Simulation ermöglicht, besteht in der *Virtualisierung des Spielfeldes*: Während in konventionellen Spielen das Spielgeschehen sich in Griffnähe der Spielenden vollzieht – weshalb gerade Kampfspiele zumeist nur streng stilisiert und unter schiedsrichterlicher Kontrolle ausagiert werden können –, sind im Computerspiel die Spielenden vom Spielfeld getrennt. Zwar agieren die Spielenden in einem physikalisch-phänomenologischen Hier und Jetzt. Qua Spielherausforderung und Spielerfolg zeigt sich das Spielgeschehen aber, vermittelt durch das Display, auf einer situations-abstrakten, symbolisch konstituierten Bildebene bzw. in einem symbolisch konstituierten Bildraum, als ein Dort-und-Dann, das der allgemein gültigen Zeitrechnung und Topographie perfekt entzogen ist.

Mit dieser Virtualisierung des Spielfeldes virtualisiert sich aber auch das Spiel selbst und schafft Raum einerseits für phantasmatische Projektionen, wie sie für darstellende und narrative Formen typisch sind, und andererseits für gemeinsames Dösen, Geplauder, Tratsch und leichte Konversation. In dem Schnittfeld von Spielformen, Erzählformen und sozial freigestellter Interaktion suchen die Beiträge dieses Heftes die Medienästhetik des Computerspiels in exemplarischen Analysen zu umreißen.

Jochen Venus untersucht in seinem Aufsatz die mediale Form von *GTA San Andreas*. Dieses Spiel gilt allgemein als ein Meilenstein der Computerspielgeschichte. Dies wird meistens mit dem besonderen Spielprinzip begründet, der großen spielerischen Freiheit, die *GTA San Andreas* ermögliche. *GTA San Andreas* ist in diesem Sinne als Klassiker des *sandbox games* kanonisiert worden. Venus argumentiert dagegen, dass *GTA San Andreas* keineswegs ein so offenes, nichtlineares und freies Spiel ermögliche, wie behauptet wird. Aber das Spiel sei auch gar nicht das ästhetisch Entscheidende. Entscheidend sei vielmehr die Darstellungsfunktion von *GTA San Andreas*. *GTA San Andreas* benutzt Spielmechanismen um dem Spieler auf stilisierte Weise die Form einer Erfahrung zu vermitteln, nämlich wie es ist, sich den Raum einer Megalopolis durch die Bildung kognitiver Karten subjektiv anzueignen.

Andreas Rauscher widmet sich mit dem popkulturellen Verweisspiel einem der zentralen Erfolgsfaktoren der *GTA*-Reihe. Filmische, musikalische und spielhistorische Referenzen werden souverän in die Spiel-Handlung integriert. Dadurch entsteht ein intertextueller fiktionaler Kosmos mit hoher Eigendynamik, der wiederum selbst zum Gegenstand populärkultureller Bezugnahmen innerhalb und außerhalb der Grenzen der *GTA*-Welt wird. Dieses *Genre Cruising* kann gleichzeitig als Angebot zur Überwindung der Dichotomien innerhalb der von der *Ludologie-Narratologie-Debatte* geprägten *Game Studies* gedeutet werden.

Auch Erik Fischer und Bettina Schlüter betonen die konstitutive Funktion populärkultureller Referenzen für den simulativen Charakter der virtuellen *GTA*-Umgebung unter besonderer Berücksichtigung der spieleigenen Musikkultur. Die Postfiguration der musikalischen Gegenwartskultur implementiert hochgradig konventionalisierte Strukturschemata, die die Vernetzung der Elemente im Sinne einer über die einzelnen Missionen und Reihentitel hinausweisenden virtuellen *GTA*-Welt ebenso gewährleisten wie die erfolgreiche Überlagerung und freie Kombination unterschiedlicher kultureller Codes nach dem Vorbild Tarantinos. Die audiovisuelle, narrative Adaption realer und fiktionaler Vorbilder und Genrekonventionen beeinflusst zugleich die Mensch-Maschine-Interaktion. Da Avatar und Spieler nicht zwingend einen gemeinsamen kulturellen Horizont teilen, bildet sich im Zuge der Ausdifferenzierung virtueller Sozial- und Kulturmuster eine doppelte Interaktionsstruktur, deren Konvergenzen und Differenzen durch kulturelle und mediale Codes präfiguriert werden. Soziokulturelle Codes prägen also nicht nur den narrativen Verlauf und Stil bzw. das Level- und Spielerdesign, sondern formieren darüber hinaus auch die Spielweise.

Rune Klevjer rekapituliert anhand zahlreicher Beispiele die Genre-Geschichte des *singleplayer first person shooters (FPS)* vom *arcade action*-Konzept *Castle Wolfensteins* hin zu narrativ ambitionierteren, kinematografischen Entwürfen wie *GoldenEye 007* und taktisch geprägten *squad shootern* wie der *Tom Clancy's Rainbow Six*-Serie. Verbindendes Merkmal aller *FPS* ist trotz z.T. erheblicher Differenzen bei *Gameplay* oder narrativer Rahmung die Ästhetik der *camera-gun*. Die subjektive Perspektive des Spielers ist an die Zielrichtung der Waffe gebunden und unterwirft den simulierten Raum einer vereinheitlichen Kontrolle von Blick und Zerstörung. Dieser Darstellungsmodus erhebt die Waffe zum Sinnbild technologischer Entwicklung. Sie vereint metaphorisch zwei kulturelle Formen des Umgang mit Technologie als gegenüberliegende Pole einer spielerischen Praxis: die der Übertreibung und Parodie im *adventure*-basierten *FPS* sowie die Assimilation einer militärischen Simulation im taktischen *FPS*.

Benjamin Beil nähert sich der Modifikation von Spiel- und Erzählformen im Hybridkonstrukt Computerspiel über das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar. Mit Rune Klejers Begriff der *Unreliable Prosthesis* analysiert er am Beispiel des *survival horror shooters The Darkness* die Integration einer Funktionsstörung in das *Gameplay* und die daraus resultierende Dramaturgie von Kontrolle und Kontrollverlust. Der inszenierte Kontrollverlust unterläuft die Genre-Konventionen und dehnt vermittelt über die zentrale Schnittstelle Avatar narrative Strukturen auf spielerische Elemente aus.

Am Beispiel der *Handicap*-Form in *ICO* veranschaulicht Jürgen Sorg die zunehmende Hybridisierung von Spiel und Erzählung im Computerspiel. Die Implementierung narrativer Formen rahmt und plausibilisiert die nicht länger expliziten Spielregeln folgenden Spielherausforderungen und Spielhandlungen zugunsten einer alltagskompatiblen narrativen Logik der fiktionalen Spielwelt. Der dem Computerspiel eigene virtuelle Tätigkeits- und Erfahrungsraum kann im Rückgriff auf Kenneth Burkes *Psychologie der Form* näher bestimmt werden: Computerspiele werden aufgrund der gleichermaßen narrativen wie ludischen Funktionalisierung ihrer Figuren und Objekte zu interaktiven Lebenssimulationen, die den Spielern empathisch nachvollziehbare Erfahrungen mit hohem Tätigkeits- und Alltagsbezug anbieten.

Thomas Klein bestimmt das Verhältnis zwischen Spielfilmen und Computerspielen im Rückgriff auf im Verlauf der Ausdifferenzierung von Einzelmedien konventionalisierte Standardsituationen, die handlungsstrukturierende Funktionen erfüllen. Im intermedialen Vergleich der Standardsituationen Verfolgungsjagd und Suche bzw. *quest* bestätigt er die *refashioning*-These Bolter und Gruisins: Computerspiele wie die *GTA*-Serie greifen filmtypische Standardsituationen auf und transformieren sie unter Berücksichtigung des ludischen Imperativs des Computerspiels.

Felix Raczkowski leitet aus einer narratologischen Analyse des Echtzeit-Strategiespiels *Starcraft* eine Kritik an der Dominanz der Verräumlichungs-These in den *Game Studies* sowie der Verkürzung des Diskurses auf die mit dieser These

korrespondierenden Spielgenres ab. Die dezentrale Handlungssteuerung sowie die komplexe und multiperspektivisch erzählte Rahmenhandlung führen bei *Starcraft* zu einer zeitlichen Narrativierung der Raumerfahrung, deren Struktur mit den literarischen Weltentwürfen J.R.R. Tolkiens vergleichbar ist.

Sascha Simons widmet sich webbasierten Formen der Rezipienten-Aktivierung am Beispiel des Online-Spiels *Backchannel* und dessen spezifischen Verhältnis narrativer und spielerischer Elemente. Via *web community* kommentieren Zuschauer hier die MTV-Serie *The Hills* parallel zur TV-Ausstrahlung und bestimmen in Echtzeit, welche Kommentare im Anschluss in das TV-Bild integriert werden. Vermittelt durch die über die narrativen Zusammenhänge der TV-Handlung ‚geschichtete‘ Spielpraxis von *Backchannel* werden die Zuschauer zum aktiven Mitgestalter des Medienprodukts und lösen das Interaktionsversprechen des Internets spielerisch im TV ein. Zugleich etablieren sich über die visuelle Integration des Rezipienten-Kommentars neue Darstellungsformen televisionärer Bilder.

In der vom Thema der Einzelausgabe unabhängigen Rubrik *Fokus Medienumbrüche* untersucht Hermann Kappelhoff den US-amerikanischen Mobilisierungsfilm *Why We Fight: Prelude to War* von Frank Capra und Leni Riefenstahls *Tag der Freiheit – Unsere Wehrmacht* auf ihre politischen Intentionen sowie die Konzeptualisierung und Positionierung des jeweils avisierten Publikums. Die komparatistische Analyse der audiovisuellen Inszenierungsstrategien entlarvt die Funktionsweisen medial-propagandistischer Gemeinssinn-Produktion und spürt ästhetischen Analogien der weltanschaulichen Differenz zwischen totalitärem Terrorregime und demokratischem Verfassungsstaat nach.