

konstrukt1on & gegenstandl0sigkeit: läuffähig auf der spielekonsole mensch?

Von René Bauer, Joachim Maier und der community: www.nic-las.com/p1ng

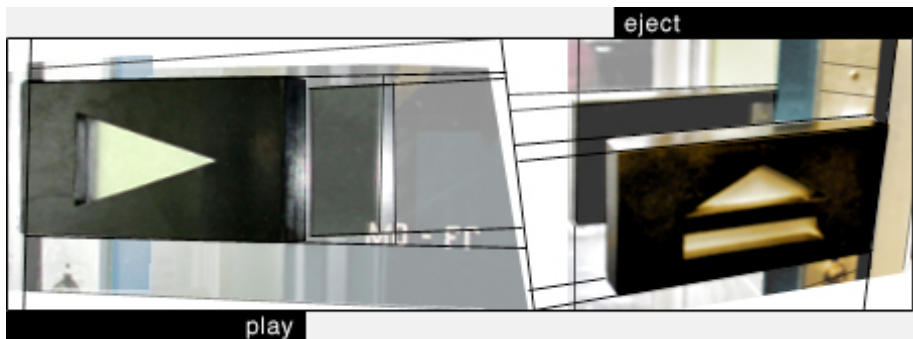
Nr. 22 – 25.02.2002

Abstract

zusammenzüge rund um die konstruktion und die gegenstandslosigkeit unserer spielumwelten. beginnt es zu flackern? are we still playing? wieviel darf ein game designer verdienen? werden wir zu spielen?

“spiele wie techniken sind gegenreizmittel oder möglichkeiten der anpassung an den andauernden druck der spezialisierten handlungsweise, die in jeder gemeinschaft üblich ist. als ausweitungen populärer formen der reizantwort auf die belastung der arbeitszeit werden spiele zu naturgetreuen modellen einer kultur. sie vereinigen beide, die handlungsweise und die reaktionsweise ganzer völker in einem einzigen dynamischen leitbild”

[mcluhan _ die magischen kanäle _ econ classics _ s 270]



simulation

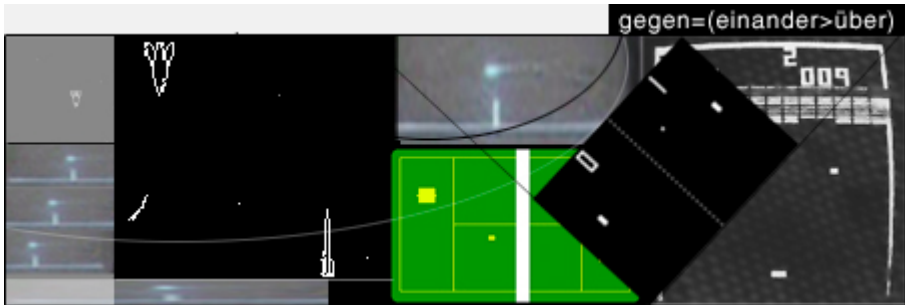
anwendungssoftware ist die direkteste nachfolgerin der "command and control"-strategie, sie nutzt den computer als simulator, als simulation einer "realen" welt, programme wie word zeugen von dieser strategie der übertragung von modellierten prozessen "selbst heute" (2002).

spiele wie "spacewar!" haben das zeitalter der computerspiele eingeebnst als simulation zweier gegnerischer raumschiffe im all, gesteuert von zwei menschen.

viele der ersten spiele waren spiele, in denen das spiel vom computer vermittelt wurde, es spielten menschen gegen menschen, wie im klassiker pong. der computer war jenes vermittelnde element, das ordnung gab, schnittstelle war zwischen den spielern (die szenerie darstellte, als schiedsrichter rechnete und entschied). erst in einem zweiten schritt etablierten sich spiele in denen der computer zum gegenüber wurde, (nicht nur vermittelte) sondern als gegenspieler auftrat (sowohl als welt in der man spielte wie auch als gegner, man spielt sozusagen gleichzeitig in und gegen den computer, gegen die universalmaschine, die einen mathematiker mit bleistift und papier emuliert), bzw man erfand die levels, oder aufgaben, die den gegenspieler ersetzte --- am einleuchtendsten ist das bei breakout bei dem man den gegner durch viele statische kleine schläger (bricks) ersetzte.

gegenstandslos?

das besonders unglückliche am gegenstand --- den games, gamern, und gaming --- als aktivität im umgang der ersteren (games) mit den zweiten (gamern) --- liegt an mindestens zweierlei _ erstens fehlt uns jede möglichkeit zur kritischen und insbesondere vernünftigen bezug(=distanz)nahme, weil wir eben mit games sozialisiert, aufgewachsen und immer in und mit ihnen das geworden sind, was wir immer noch werden-werden _ und schlimmer noch, zeigen wir uns müheless immun gegen alle arten von vernünftig- und kritischen umgängen, die uns missfallen mit den games, gamern, und gaming; denn sobald jemand versucht denselben eine substanz einzuschreiben --- denselben wissenschaftlich identitätsstiftend zu verordnen --- liegen die produktionsmittel in unserer hand _ dann sehen wir uns umgehend im stand, innert kürzester zeit games, gamer oder gaming zu programmieren und zu emulieren _ im ergebnis vermögen wir gegenstände zu produzieren, die mitunter radikal anders, als vernünftigerweise anzunehmen, funktionieren, wenn überhaupt --- und das ist eben das unglück am gegenstand --- den games, gamern und gaming wie wir ihn hier konstruieren _ wie dieser gespielten selbstausslieferung entgehen? warum diese gespielte selbstausslieferung abwenden? wo es doch darum gehen kann, jene ungemach-abwendung gerade zu verhindern und konstruktiv zu radikalisieren --- durch digitalisierte rhizome, die auf der infrastruktur mensch --- wie tetris --- bespielt werden, in zusammenzügen, mit jedem schritt wechselnden kontextualisierungen und games, gamer und gaming.



zusammenzüge --- "wie konstruiert man
welt? wie radikalisiert man welt?"

bespielt werden

spiele generieren zusammenzüge. sie ziehen verschiedenste ressourcen zusammen und koppeln verschiedenste schnittstellen aneinander. am ende entsteht ein zusammenzug für den spieler, ein gegenüber, eine welt die aufrechterhalten wird, die für jeden moment neu zusammengezogen (berechnet, bewegt, gezeichnet etc) wird. der user beginnt darin zu leben, angeschlossen, ausgeweitet, anders gesagt, besteht die radikalität der games darin, dass sie den menschen in sich einschliessen oder umgekehrt gesagt den menschen sich in sie weiten lassen. als konstrukt gefasst sind games möglichkeits"räume", konstrukte wie kleiderhüllen für den spieler.

spielkonstrukte, anschlüsse, extensions

die meisten spiele generieren (durch ihre programmierung) eine art "welt", bzw ein interaktionssystem, das sich verhält wie welt oder gewisse realitätsmerkmale aufweist --- games als zusammenzüge/konstrukte bedienen sich oft verschiedener strategien (oder besser gesagt operationen) wie: totalität, das andere gegenüber

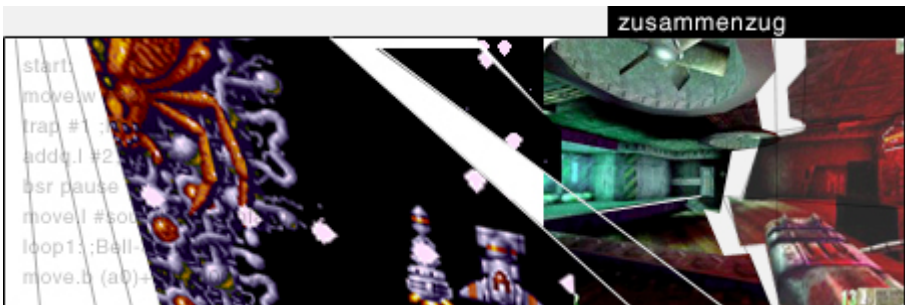
_ digitales und distributed gaming wird von kulturpessimisten als ultimative form sozialer kontrolle wahrgenommen, als postmodernes panoptikum, an dem die jungen foucaults --- wenn es sie dann geben wird --- in hundert jahren ihre freude haben werden _ jede bewegung im spiel wird getraced und speicherbar _ jeder spieler wird an jedem ort der welt (der dadurch zum unort --- als information --- bedeutungslos wird) zum digitalen streichholzkopf in der von aki kaurismäki programmierten und kati outinen bedienten ordnung der dinge --- prozesskonform eingepasste und abgezählte user _ die disziplinierung der spieler durch regeln spielt in der virtuellen variante der streichholzfabrik auffälligerweise nur noch eine sekundäre rolle, wenn games auf spielern laufen und diese bespielen _ ein höchstmass an aufmerksamkeitsbindung des bespielten stellt sicher, das garantiert nichts anderes als das im game vorgesehene produziert wird --- der code umrahmt und verlängert den möglichkeitsraum, der sich mit jedem schritt anders zusammenzieht _ der gamer weitet sich ins game und sieht sich selbst (=whatisthematrix?), was mitunter die illusion von

involvierender, nebenläufigkeit, "kohärenz"/kontinuität, systembildung, zufall um den user zum konstrukt user/game zu erweitern.

totalitätsmerkmale

die meisten spiele ersetzen bzw besetzen den bildschirm in ihrer totalität, sie blenden den computer (bzw das betriebssystem) aus um sich als welt, als das neue im dunkeln des monitors (des nicht-lichts, des nicht seins) konstituieren zu können (full-screen). eine interessante frage ist hier zu den betriebssystemen zu stellen: windows programme besetzen nach dem start (default) immer gerade den ganzen bildschirm (hinter jeder application gibt es ein rechteck, dass den ganzen bereich abdeckt = der desktop wird verdeckt), wohingegen mac os (x) seine programme nur als fenster einblendet (der desktop bleibt sichtbar). zwei konzepte von totalität: zum einen der desktop zum anderen das programm.

allmacht über das geschehen aufkommen läßt _ wenigstens jedoch dem begehren nach subversivem verhalten zuspricht, dem griff nach dem eigenen spiegelbild, hand bietet _ durch die illusion von system-logik-überschreitungs-möglichkeiten (cheats und patches) und der näherung von allmächtigkeits- (linux -- wir schreiben unser eigenes operating system) oder revolutions-phantasien (tron „user bla,bla“ oder the matrix „he’s the one -- there is a difference between knowing and going the path“) _ soweit unsere realität an gaming-un-orten -- an denen scheinbar nichts ausser zündhölzernes produziert wird, an denen sich jedoch (trotzdem?) alles ändert? denn wenn unsere these funktioniert und sogenannte reale realität -- in ihrem potenzial sich zu aktualisieren -- nur ein sonderfall unserer virtuellen spiele sind, dann wird die existenz-bestimmende frage zum normalfall „listen, please tell me, are we still in the game?“



anwendungssoftware und spiele-konstruktionen

tetris-notiz

anwendungssoftware ist meist dadurch konstituiert, dass die konstruktion bsp.

zuerst entstand das computergame und danach das arcade game _ das game "gehörte" der udssr (es wurde während der

word immer auf den anwender wartet. die software lädt das textfile und wartet dann geduldig auf den user, der etwas eingeben muss, andernfalls passiert einfach nichts. (die einzelnen schritte bauen immer auf den letzten auf etc). der user ist immer das zwischenglied - ohne ihn geht es nicht weiter (der workflow ist meist seriell) . spiele dagegen laufen weiter, handeln, kommunizieren gerade dies dem user mit ihren demos etc.

vom gegenüber zum involvierten,
response (action=reactio)

das spiel als gegenüber muss sich immer darstellen, muss den user immer von neuem involvieren oder die frage stellen: "wie kann der user eingebunden und zum teil des ganzen des systems/rhizomes gemacht werden ?"

die frage für game-programmiererinnen war deshalb immer schon: "wie kann das konstrukt aufrechterhalten werden", "wie kann das konstrukt game schnell genug reagieren?" "es geht um die frage ob das game-konstrukt in der lage ist, seine refreshing-rate unter der schwelle der wahrnehmung anzusiedeln, oder ob die konstruktion (dieser zusammenzug) zerfällt --- zu ruckeln, zu flackern beginnt und damit das spiel, die illusion oder realität auseinanderbricht wie bei einem migräneanfall ...

aufrechterhaltung des konstrukts:
response zeiten

die meisten spiele- oder demo-programmierer der heimcomputer (wie atari st/amiga), schalteten alle anderen prozesse ab um so 100%-ig die leistung der "universalmaschine/turing maschine"

arbeitszeit programmiert) -> wenn jetzt jemand sagt, tetris wäre ein game für ordnungsliebende (uns ist das beispiel einer hochneurotischen frau bekannt, die zur bewältigung ihres medizinstudiums leidenschaftlich tetris spielte, um ihre kontrollsucht auch in die unstrukturierte freizeit hinüber zu retten (these der autoren)) -> dann würden wir mit einem eigenen tetris antworten (wem gehört das dann?) _ ein tetris, das mit der beschreibung unserer sozialen realität (in ehemals ost und west) ernst macht und den spieler (und andere bilder von der festplatte desselben --- eitelkeit sei dank) endlich zu dem macht, was er ist _ ein spielstein im getriebe einer welt, mit maximal 3 spieloptionen (left, right, fit) und dem american psycho erfolgs-kriterium („listen, 1 just want to fit in“) --- falls dann im kybernetischen modell von programmiertem erfolg und ordnung, die angehäuften unordnung zu groß und die abweichung des spielsystems zu unerträglich wird, folgt "game over" _ funktionieren unsere spiele, wie mcluhan feststellt, als kollektive und soziale reaktionen auf die haupt-triebkraften unserer kultur? ist man nicht gewohnt zu sagen, dass die sozialen praktiken einer generation in den spielen der darauffolgenden ihre form finden --- bis schliesslich das spiel zum unzeitgemässen scherz --- wie tetris (wir passen ein) oder unreal (wir produzieren krieg) --- wird?

infrastruktur mensch

computergames wie tetris oder unreal werden vermittelte wirklichkeit, die in unserem kopf wie wirklichkeit zusammengesetzt werden --- man muss sagen, als mehr als wirklichkeit = denn in diesem raum ist alles möglich und einiges davon

computer benutzen zu können und um die 100%tige kontrolle über leistung den möglichkeitsraum computer zu haben. in einem weiteren schritt in der kontrolle, ging es darum die sprache des computers zu sprechen, die sprache die 100% "bedeutung" ist, eine magische sprache (obwohl magische sprachen immer auch gleichzeitig ausführung sind) und bei computern sind daten und ausführung getrennt --- oder ist sprechen in magie etwa der akt des ausführens ? ;-).

während der atari-st- und amiga-aera war eines der grossen ziele ein scrolling zu generieren, das nicht flackert, ein sogenanntes "weiches" scrolling. gerade beim atari st gab es kein hardware- scrolling und so mussten die programmierer den computer austricksen, ein programmieren an der grenze der hardware und deren geschwindigkeit. dieselbe problematik gab es auch bei den 3d spielen dieser zeit "star wars", "starglider ii" --- die frage nach den gerade noch ausreichenden frames pro sekunde für eine glatte täuschung stellt sich noch heute.

diese problematik der geschwindigkeit (performance) hat sich nun in richtung der 3d games verschoben, die radikaler mit dem begriff "realität" zu kämpfen haben, ein wegsehen vom bildschirm (sofern man sich nicht schon in eine 3d brille weitet) konfrontiert game mit "realem". 3d games produzieren für jeden blickwinkel je neu welt, generieren radikal konstruktivistisch welt für genau den moment, in dem der einzelne hinschaut, generieren welt als kontinuumskonstrukt hinter den verschiedenen perspektiven. dreht sich der user im spiel bei einem ego-shooter und die perspective dreht nicht mit (obwohl da nichts im weg steht), und ruckelt

wird ausgeführt als erlebbare welt _ der mensch erscheint fortan als infrastruktur unter vielen, für laufende programme --- "läuffähig auf menschen mit" _ digitalen medien sind zu handelnden gegenüber geworden, die ebenfalls ausrechnen, handeln und keineswegs nur noch auf das gegenüber warten _ sie besitzen ihre eigenen loops, ihr eigenes vor sich hinarbeiten und in uns und anderen programmen ihre eigenen alter egos --- die situation des benutzers verschärft sich identitätsmässig drastisch (angenommen es gäbe für den server noch einen unterschied zwischen dem user und einem programm = users), was bleibt einem als richtigem user noch übrig, um nicht mit software verwechselt zu werden -> oder formuliert als modifizierter turing test :: is there a dog playing? _ irgendwann mal hat man dann aus selbstschutz begonnen, den anderen programmen auch zuzugestehen, menschen zu sein --- dadurch ähneln sie in zunehmendem masse unserer klassischen "umwelt"="realitäten", die vermehrt ohne den einfluss des immer absorbierten eingeloggten menschen vor sich hinrauscht _ „games are popular art, collective, social reactions to the main drive or action of any culture. games, like institutions, are extensions of social man and of the body politics, as technologies are extensions of the animal organism. both games and technologies are counter-irritants or ways of adjusting ...“

zusammenzug

"umwelt" als verschiedene medienkanäle wird erst im zusammenzug zu realität = kohärenter (oder wie immer sie es nennen mögen) welt _ in 3d games (wie unreal) entsteht (wie einst wahnhaftig bei

es nach, dann reagiert "realität" schneller und zeigt sich im augenblick.

nebenläufigkeit oder davor und danach

spielkonstruktionen lassen den spieler glauben, das spiel laufe auch ohne sie weiter, lassen die welt weiterlaufen während wir spielen. es gibt dinge, die nicht an den spieler gekoppelt sind, die im hintergrund weiterziehen, die weiterlaufen und nicht warten auf den spieler, kurz die meisten nicht von-computern-vermittelten-spiele warten nicht auf den spieler, sie laufen weiter. die meisten spiele sind zwar nur für den/die spieler da, und dennoch laufen in ihnen dinge "unabhängig" vom user (=der user kontrolliert sie nicht direkt). dies ist einer der punkte, in dem sich die spiele noch am meisten von den anwendungsprogrammen unterscheiden. (die welt wird als konstant und einfürmig wahrgenommen, cartesianische welt --- welt als die gemeinsam konstruierbare perspektive). die meisten spiele gehen in ihren konstruktionen natürlich weiter, und kennen keinen kontinuierlichen 3dimensionalen raum mehr und auch kein durchgehaltenes konstrukt davon --- so gibt es teleporter, unendliche räume, zeitsprünge und räume, die sich je neu generieren > potenzialität von spielen > leben in spielewelten > siehe endkapitel

in der programmierung sind nebenläufige illusionen meist durch ein system gelöst, das diese dinge nebeneinander tut, alle dinge zwar seriell abhandelt, jedoch so schnell dass es gleichzeitig erscheint. neuere betriebssysteme lassen aber auch direkt sogenanntes multithreading zu und derjenige, der programmiert ist nicht mehr dazu angehalten, einen grossen loop zu programmieren --- in dem

schreiber) welt immer von neuem, mit jedem blickwinkel wird die welt beigezogen --- bezieht sich die welt auf den einzelnen, eine gruppe, communities _ zusammenzüge entstehen in diesem request und response kohärenz, wenn überhaupt, im zusammenzug von zusammenzügen _ "realität" erscheint, wenn überhaupt, als der "letzte" zusammenzug von zusammenzügen -> wenn der mensch seine identität in diesem netzwerk aus zusammenzügen verliert oder immer schon verloren hat (wie der dude seinen teppich, der das zimmer zusammenhält in the big lebowsky) --- auf welche ideen könnte so ein spiel dann kommen, um einem spieler ebendiese suche nach (s)einer verlorenen identität wieder schmackhaft zu machen?

spielkonsole mensch

... oder von mitwelt ent-würfen beim request/response --- (um)welten die gerendert und jeden moment bezogen werden auf (d)eine perspektive _ "umgebung", "perspektive", und "sicht" werden generiert _ als eine konstante umwelt berechnet mit 25, 10, 30 frames pro sekunde _ in verlängerung einer welt bezogen auf den betrachter _ seine änderung des platzes (ortes) durch gehen oder ducken --- mitwelt entsteht als illusion der kohärenz eines bildes, das in jeder bewegung aus millionen von dreiecken geflatet wird -> request is becoming the picture of this running game _ verlängert in die welt, die keine simulation sondern neue = generierte welt wird _ das ruckeln und flackern wird zum moment des brechens, wo die aufrechterhaltung nebenläufiger prozess ins stocken gerät, der rechner den zusammenzug nicht mehr leisten kann _ die umgebung zu straucheln droht, verglichen mit

dann alles abgehandelt werden muss wie die bewegung der gegner, spriteabfrage (sprites sind bewegbare meist teilweise durchsichtige bilder/grafiken, die wie geister über den bildschirm huschen z.b. die pac-man geister --- pac man / spriteabfrage : kollidiert eines dieser objekte mit einem anderen objekt oder mit dem hintergrund), bewegung des avatars, sound etc. aus diesen gründen kannten spiele(-programmierer) auf computern wie amiga oder atari st eigentlich nur eine grenze: das ganze musste dargestellt sein, bevor der elektrodenstrahl des monitors, das bild erneut aufzubauen begann.

detail, abwechslungs, levels und der zufall der zufall ist das verdrängte der kybernetischen welten, er erscheint als das, was die informatik immer auszuschliessen versucht hat --- psychoanalytisch müsste man es vermutlich das verdrängte nennen. in unserer welt (im spiel realität) scheint es zufälle zu geben, oder anders gesagt ist unsere welt zu kompliziert, als dass sie sich in endliche viele action=reactio ketten auflösen liesse (was theoretisch auch nicht möglich ist > interaktionen) --- kurz: unsere welt scheint unendlich kompliziert und durch modelle nicht so einfach abzubilden (sofern man denn dies will). spiele müssen sich immer neu simulieren, sie müssen sich immer neu anbieten, denn zu schnell erkennt ein spieler regelmässigkeiten und raunt dann: "vor-programmiert" durchschaute "künstliche intelligenz" seiner gegner.

der nach unreal-erfahrungen zunehmend unrealer werdenden "realen" welt -> vergleichbar mit z.b. walter benjamins welt-sicht, im kontext seiner drogen-experimente _ unreal am unort, der zeit- und raumlos unabhängig "funktionieren" soll vom subjekt _ funktionieren wie das mädchen in der streichholzfabrik _ die kein zusammenzug sein soll --- kein verwobenes im zusammenhang mit spielekonsolen wie dem menschen?

game over - insert coin

rhizome _ die topographie unserer spieler(i)schen selbstauslieferung organisiert sich um themen, die uns im con-text-gaming gegenwärtig bedeutsam erscheinen _ dieser index --- und die durch ihn sichtbaren unterscheidungen, konzepte, assoziationen, bilder und applikationen -- - wird im zusammenspiel mit allen, die daran freude haben und (oder auch gesteuert durch suchmaschinen) ihren weg in www.nic-las.com/p1ng finden --- wachsen, wuchern und leben-können _ um rhizome zu bilden, in denen wir uns und relevante andere, im umgang mit games, gamern und gaming, immer auch ein stückweit selber beobachten lernen _

ein index zum weiterschreiben auf www.nic-las.com/p1ng

0 (unmarked)

2d

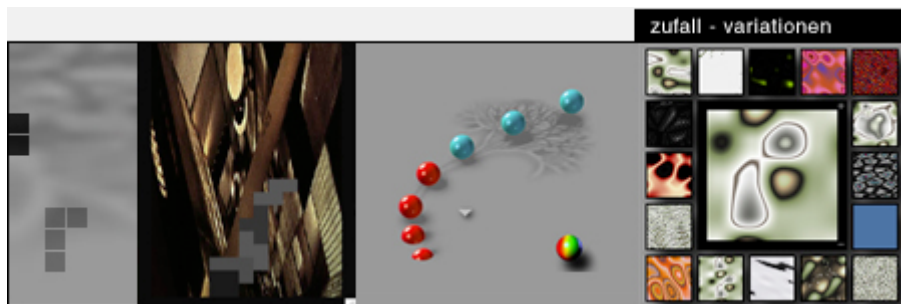
3d

68000

actio & reactio

admin

adventure



wie generiert man nun eine möglichst grosse oberfläche? eine einfache lösung dafür heisst: daten, eine menge von daten, die räume darstellen etc. diese methode wird und wurde oft in den adventures und rollenspielen eingesetzt und ist auch eine antwort auf die möglichkeit des spielers, das spiel zu verlassen und nochmals von vorne zu beginnen (> extensions). dieses laden von abgespeicherten/vordefinierten daten hat einen entscheidenden nachteil: sie ist nicht unendlich wiederholbar (obwohl dies viele spiele tun -- ist das ende aller levels erreicht, dann beginnt es nochmals von neuem). eine problematik zur unterscheidung von "realität" und spiel ist heute noch die frage: "wie detailliert ist etwas", wenn ich einen gegenstand kaputt mache, wie zerbricht er? realistisch? detailliert genug?"

eine zweite möglichkeit oberfläche und abwechslungsreichtum zu kreieren ist der zufall. also nicht das nutzen von daten direkt, sondern das benutzen einer funktion, die unendlich oft aufgerufen werden kann, und die je wieder ein neues resultat generiert. zufallsdaten sind schnell und einfach herzustellen und werden des öfters in tests gebraucht. in games wird der zufall oft eingesetzt, wenn

[adventure \(library\)](#)

[akira](#)

[all documents\(anonymous\)](#)

[alter ego](#)

[america : the game](#)

[amiga](#)

[amiga games \(library\)](#)

[anleitung](#)

[manual](#)

[anonymous](#)

[antialias](#)

[antialiasing](#)

[anwender-software](#)

[anytime](#)

[anywhere](#)

[arcade](#)

[archiv](#)

[artefakte \(viper\)](#)

[ascii-art](#)

[assembler](#)

[atari](#)

[atari 2600](#)

[atari 2600 \(rom-library\)](#)

[atari games](#)

[atari st](#)

[atari xe/xl](#)

[auf menschen laufende medien](#)

[bbs](#)

[bespielen](#)

[bilder](#)

[biology](#)

[bitmap brothers](#)

[bitmap-brothers](#)

es potenziell unendliche reihen zu produzieren gilt (wie entstehen die steine in tetris, welcher stein folgt? welche drehenden quader kommen einem auf dem laufband bei klax entgegen?) und wenn es gilt, dass raumschiffe nicht immer gleich schnell daherkommen, und wenn der zufall als künstliche intelligenz eingesetzt wird -- wie etwa bei pac-man etc. wie soll ich mich also entscheiden --- natürlich --- zufällig!

random()

der zufall ist programmtechnisch meist eine funktion, die eine zahl zwischen 0 und 1 generiert. die zufallsfunktion errechnet eine zahl, die aber auf lange sicht gerechnet mit einer gewissen wahr-scheinlichkeit auftreten muss. aus dieser werden dann zufällige steine bei tetris, zufällige anordnungen von monstern etc generiert. oft sind diese zufälligen dinge natürlich, in den formen ihres auftretens, wieder an regeln gekoppelt.

die zufallsfunktion lässt welten "echter" (abwechslungsreicher) und weniger programmiert für den user erscheinen. zufälliges geworfen werden lässt ihm den glauben, je sich neu in etwas drin zu befinden. der zufall wird eingesetzt, um der programmiertheit die scheinbare regel-mässigkeit zu nehmen. nicht gerade zufällig erscheint der zufall gerade bei 3kb wettwerben sehr oft -- also wettbewerben wo es darum geht, möglichst viel mit 3kb daten zu simulieren).

der zufall in tools / interfaces

im interface-design war kai krause einer der ersten, der den zufall als funktion

boxer
brain
breakout
buch
c/c++
c64
cabel
kabel
cadaver
captain future
carpet
teppich
carrera-bahn
cast01
chat
chip
cnn-games
code
code-design
code-lyrics
coder
coding
commands-interface (lucasfilm)
commodore
computer game museum
computer space
conquest and conquer
console
controller
copy
copy & paste
copyright
corewar
cover
cronenberg
cube
cut & paste
cyberspace
dada
dark city
decathlon

....

(beim design von photoshop plugins) einsetzte. einige von kpt's tools produzieren eine oberfläche von varianten und möglichkeiten, die dann weiter "ausgelesen" werden können. die generierung der muster (=ihre variationsmöglichkeiten) sind nicht einstell=kontrollierbar, sie sind dadurch fast nicht kontrollierbar und das resultat ist entsprechend schwer reproduzierbar {beispiel: kpt 3 texture explorer}

eine weiter anwendung findet sich beim nic-las project: das unbewusste. gelöschte texte erscheinen zufällig und "simulieren" ein digitales unbewusstes.

extended - entkoppelt

wo setzt nun der spieler ein? er benutzt, und weitet sich in, diese spiele (vgl mcl-uhan). der spieler entledigt sich seiner klassischen extensions wie "beine, hände" und ersetzt sie durch viereckige räder, stiefel, rollblätter, schläger, vampire --- wird zum hund, zur maus, zum projektil ... beim spielen wird ein mensch zum pacman, zu einem weissen fleck, zu einem raumschiff, zu einem geländewagen --- oder zum fahrer des geländewagens? der mensch verschmilzt, ist angeschlossen an eine maschine, die potenziell alles (was die maschine darstellen und berechnen kann) erlebbar machen lässt.

play - eject

das spielerchen (verwendet für die form spieler=in als sächliche form) findet sich in einer welt wieder, in der prinzipiell alles möglich ist. der spieler erwartet, was bei dr. schreiber (denkwürdigkeiten eines nervenkranken) noch als schizophrenie galt -- männchen die verschwinden, gegner die unendlich auftauchen, köpfe die sich

zu toteschädeln verwandeln --- oder steht der mond wirklich noch am himmel in der welt der leicht dahingemachten männer? in dem er auf alles gefasst sein muss, lernt der spieler im spiel zu sein --- so sozialisieren spieler und spiel sich gegenseitig. es ist ein leben in etwas, das für das spielerchen geschrieben wurde, das sich um es legt und es ans system koppelt. der mensch verändert sich, indem er in diesem system zu denken beginnt. er besitzt den vorteil durch diese ausweitung, die mehr eine entkopplung ist, anders zu werden. sich vom spiel "realität" zu trennen und doch teile davon mitzunehmen, weiterzudenken und erfahrung zu können. der spieler ist immer an einem netzwerk (eine matrix) angeschlossen, das programmiert und vermittelt ist --- indem es nach unten regnet, weil es so programmiert ist --- es aber ebenso nach oben regnen kann. spielerchen taucht meist in eine welt ein, in der die rückkopplungen der extensions schneller sind, als in der sozio-realen umwelt, radikaler funktionieren und an deren grenzen nichts passiert, vor das man nicht noch zurückkehren könnte - continue? replay?

game over - verspielt

herausgerissen aus dem netzwerk, aus der (im besten fall) totalen einbeziehung des menschen in eine rückkoppelungs-maschine, einem kybernetischen wahn, is(s)t spielerchen wieder im spiel "realität", das doch auf einmal so anders erscheint --- spielerchen wird alles denkbare erwarten, alles potenziell für programmiert halten. Dann wird alles erwartbare langsam zum denkbaren. Und daniel paul schreiber wird vollends zum symptomatischen geisteskranken des jahrhunderts, wenn wir ihn in denkwürdigkeiten

eines nervenkranken (1995 _ kadosh
verlag berlin _ s.180) sagen hören „auch
gott kann nicht zu beliebiger zeit alles
mögliche schaffen.“ „god“ sei dank läuft
dieser text noch auf menschen als inter-
preten.

www.nic-las.com/p1ng/