

Britta Neitzel, Rolf F. Nohr u.a. (Hg.)

Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14195>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14195>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<http://d-nb.info/977145417>

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.

Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.)
Das Spiel mit dem Medium

**Schriftenreihe der Gesellschaft für
Medienwissenschaft (GfM) 14**

Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.)

Das Spiel mit dem Medium

Partizipation - Immersion - Interaktion

SCHÜREN

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation
ist bei Der Deutschen Bibliothek erhältlich

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · 35037 Marburg
www.schueren-verlag.de

© Schüren 2006

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung: Erik Schüßler

Coverabbildungen: Filmstill aus LIEBELEI: Archiv Schaudig; Phonograph,
Archiv Lechleitner

Druck: TZ Verlag und Print GmbH, Roßdorf

Printed in Germany

ISSN 978-389472-441-2

ISBN 3-89472-441-2

Inhaltsverzeichnis

Britta Neitzel, Rolf F. Nohr

Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion

SPIEL

Ulrike Bergermann

Regel und Beispiel. Ashbys kybernetische Übungsaufgaben

Karin Wenz

Game Art

Maaike Lauwaert

Get up and play! Historicizing computer games in the context of learning, consumerism, and health issues

INTERAKTION

Eggo Müller

Interaktivität: Polemische Ontologie und gesellschaftliche Form

Joan Kristin Bleicher

Der Zuschauer als Spielleiter. Formen der Interaktivität
in aktuellen Unterhaltungskonzepten des Deutschen Fernsehens

Oliver Fable

Augmented Reality – Das partizipierende Auge

Jens Schröter / Christian Spieß

Interface. Analoges Closed Circuit vs. Digitale Interaktivität?

Norbert M. Schmitz

Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie

IMMERSION

Jörg Schweinitz

Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität.
Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos

Frank Furtwängler

Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs

Matthias Bopp

Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen.
Ein handlungstheoretischer Ansatz

Jan Distelmeyer

«... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie» Überlegungen zum Verhältnis
zwischen Videospielen und dem populären Kino

Jack Post

Phatic communication in computer games

Rolf F. Nohr

Rhythmusarbeit

Serjoscha Wiemer

Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen

PARTIZIPATION

Karin Esders

Gender Games. Geschlecht und die ungleiche Lust am Spiel

Christian Riedel

My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in The Sims
und The Sims Online

Mirko Tobias Schäfer

Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des
Konsums software-basierter Produkte

Judith Mathez

Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in herkömmlichen Medien und in partizipativen Onlineprojekten

Karin Bruns

«Do it wherever you want it but do it!» Das Gerücht als partizipative Produktivkraft der «neuen Medien»

Frank Degler

Partizipation und Destruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen «resurrectio» und «save as»

Autorenverzeichnis

Britta Neitzel, Rolf F. Nohr

Das Spiel mit dem Medium

Partizipation, Immersion, Interaktion

Game Studies werden diskursfähig. Nicht nur, weil aktuell eine erste Generation von jungen WissenschaftlerInnen, die selbst mit dem Computer- und Konsolenspiel sozialisiert wurden, den Gegenstand mit in ihre Disziplin bringen; nicht nur, weil sich über Begriffe wie ›Partizipation‹, ›Interaktion‹, ›Immersion‹ oder dem ›Ludischen‹ Brückenbegriffe zwischen unterschiedlichen Gegenstandsbereichen erschließen lassen; nicht nur, weil das digital basierte Spiel und der Rechner ökonomisch die Vormachtstellung etablierter Mediensysteme unterläuft. Das Spiel mit dem Medium ist auch deshalb integraler Bestandteil einer medienwissenschaftlichen Debatte, weil es ein hervorgehobener und exemplarischer ›Ort‹ ist, an dem Aufschlüsse über die Struktur und Funktion von Medien selbst gewonnen werden können. Und es ist vorrangig dieser Aspekt, der die Motivation für den vorliegenden Band bildet: Aus dem Diskurs und dem Funktionieren des Spiels im und mit dem Medium soll das Medium selbst in Augenmerk genommen werden.

Auf ihrer Jahrestagung 1999 hat sich die GfM (die damals noch GFF – Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft – hieß) schon einmal in einem Fensterthema mit den jungen Spielstudien beschäftigt. Dieses Fenster fand auf der Tagung mit dem Titel ›TV-Trash‹ Raum. Computerspiele fanden also über den ›Müll‹, den ›Abfall‹, das ›Ausgesonderte‹ den Weg in die deutsche Medienwissenschaft. Das muss nicht der schlechteste Weg sein, wenn man z. B. an den Punk denkt, der sich selbst als Abfall bezeichnete und doch einen enormen Einfluss auf die Popmusik und auch die Mode der letzten Jahrzehnte hatte. Andererseits kann der ›Abfall‹ aber auch als die Wiederkehr, das Recyclen eines gesellschaftlich verdrängten Bestandes verstanden werden. Und eher in diesem Sinne kehren nun die Spielstudien in die Medienwissenschaft zurück. Dieser Band, der auf die Jahrestagung 2004 in Braunschweig zurückgeht, dokumentiert die erneute Auseinandersetzung der GfM mit dem Computerspiel, den *game studies* und dem Begriff des Spiels als strukturelles wie funktionales Moment des Mediums. Gleichzeitig setzt auch die 2000 gegründete Arbeitsgemeinschaft Computerspiel innerhalb der GfM mit der Tagung und dem Tagungsband ihre Arbeit fort.

Computerspiel und Medien(wissenschaft)

Wenn auch diskursfähig, so stehen Computerspiele immer noch nicht im Fokus medienwissenschaftlicher Forschung, und auch dieser Tagungsband markiert mehr einen Brückenschlag, denn eine gar abschließende oder homogene Diskussion um, über und an Spielen. Deutlich geworden ist aber in den Diskussionen während der Tagung, dass eine solche übergreifende Diskussion auch und gerade für die Medienwissenschaften wichtig ist – die Berührungspunkte zwischen *game studies* und «klassischer» Medientheorie sind evident; ihre Bearbeitung verspricht eine beidseitige Belebung. Dabei ist es sicherlich von Vorteil, dass wir wissenschaftstheoretisch nicht von einer Situation auszugehen haben, in der eine etablierte Großtheorie sich eines neuen Gegenstandes annimmt, sondern dass sich eine Medienwissenschaft mit konkurrierenden *grand theories* einem Gegenstandsbereich wie einer Theoriebildung annähert, die offensichtlich Überschneidungen im Objekt, aber auch grundsätzlich andere Denkweisen im Zugriff anbietet. Hier bietet sich die Möglichkeit, anhand gemeinsamer Begriffe und Perspektiven auch die Frage nach der Selbstdefinition der jeweiligen Epistemologien und Erkenntnisdiskurse noch einmal und neu zu stellen (wie es beispielsweise der Beitrag von Ulrike Bergermann tut).

Wie schon angedeutet, sind die trans-, multi- und interdisziplinären Zugriffe auf das Computerspiel jung, disparat und noch keineswegs im Sinne einer Disziplin konsistent. Fundamentale Fragen sind noch in der Schwebe. Betrachtet man dies weniger als ein Manko denn als eine Herausforderung (nicht zuletzt auch an

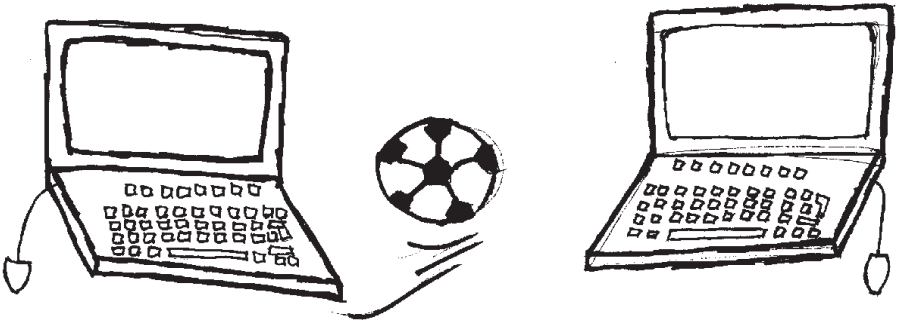
die Medientheorie), so wäre natürlich zunächst an der Frage zu arbeiten, was das Computer-, Konsolen-, Internet- oder Handyspiel überhaupt ist? Ist «das Computerspiel» ein Medium, ein Medienimplement oder einfach nur ein reaktiver Programmcode? Ist es als Objekt der Medienform oder des Medieninhalts zu begreifen? Ist das Computerspiel sinnvollerweise als Textsorte, Diskursformation, als Struktur, als Prozess oder als subjektive oder soziale Praktik zu verstehen?

Naheliegenderweise verändert sich das Computerspiel (und ebenso natürlich auch jedes «Spiel mit dem Medium») durch die theoretische Per-



spektive, die sich auf das Spiel richtet. Positiv formuliert ist dies jedoch auch der Erkenntnisgewinn der Beschäftigung mit dem Computerspiel: Es lässt sich nur schwerlich aus einer generellen Verständigung über übergreifende Funktionen, Strukturen und symbolische Operationen der Medien herauslösen, sodass jede Aussage über <das Spiel> im Medium zugleich auch eine Aussage über die Medien an sich ist. Und mehr als das: Nicht nur lassen sich so Aufschlüsse über die Genealogie von Medien gewinnen, sondern auch die Reflektionen über die archäologische Rückkoppelung der Medien in ihrer technischen wie gesellschaftlichen Genese lassen sich so neu befruchten. Dazu ist es aber unabdingbar, eine Einbindung des Denkens über das Medienspiel in eine Theorie und Geschichtsschreibung des und der Medien selbst vorzunehmen.

Fruchtbringend im Sinne einer Medienwissenschaft sind somit die verschiedenen Perspektiven unter denen das Computerspiel konzeptualisiert werden kann, sei es z. B. die Frage nach der potenziellen Narrativität, die Frage nach einer Kinematographizität, die Frage nach der Einbindung der Rezipienten. Diese Fragen schaffen zunächst einmal Differenzen und eine neue Perspektive auf die Konzepte und die beteiligten Medien.



Denn digitale Medien lassen die nicht originär digitalen nicht unberührt: Im Kino hat der Einsatz der digitalen Techniken dazu geführt, dass neben der Narration inzwischen auch das Spektakel mit seiner Stimulation der Sinne zu einem wichtigen Teil der kinematographischen Imagination geworden ist. Digitale Technologien ließen neue Formen von Kunst und Unterhaltung entstehen, von interaktiven Videoinstallationen zu Simulationen, in denen die Umgebungen auf die Bewegungen der Besucher reagieren (vgl. dazu beispielsweise den Beitrag von Jens Schröter und Christian Spieß). Und selbst in klassischen Umgebungen, wie dem Museum z. B., wird zunehmend darauf geachtet, dass die Be-

1 Vgl. dazu auch Matthias Bopp / Britta Neitzel / Rolf F. Nohr: «Einleitung». In: Dies. (Hg.): «See, I'm real». *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster 2005; oder auch Jost Raessens/Jeffrey Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge/Mass 2005.

sucher auch etwas *tun* und entdecken können sollen, statt nur zu betrachten und zu lesen.

Medientheoretisch lassen sich diese Verschiebungen, Überschneidungen und Verwebungen unter dem Begriff der Intermedialität fassen. Sie kann als ein im weiteren Sinne in der Intertextualitätsdebatte entstandenes Konzept verstanden werden und als epistemologisch weiter in ihr verwurzelte Auseinandersetzung dargestellt werden. So betrachtet würde die Frage nach der Intermedialität des Medienspiels (hier natürlich in der Fokussierung auf seinen erweiterten Textstatus, also im Sinne eines diskursiven Bezugssystems) zunächst eine Frage nach seinen horizontalen und vertikalen Verflechtungen innerhalb der (jeweils medienspezifischen) Textsorten einschließen.

Aus der Intertextualität leitet sich jedoch auch ein medienspezifisches (Text-) Verständnis ab, demzufolge aus der Annahme einer historischen Veränderung der Relation zwischen Mediensorten und -texten (also wenn Medien Strukturen und Möglichkeiten von anderen Medien übernehmen, entlehnen und in sich bergen) nicht mehr weiter von der Annahme von «Medien-Monaden»² oder singulären Mediensorten ausgegangen werden kann.

Dieser Begriff von Intertextualität führt zu der spannenden Frage, ob diese Verfahren der textuellen Produktivität und Fortschreibung nicht nur ausschließlich auf (dann polysem anzunehmende) Medientexte bezogen gedacht werden, sondern auch auf kulturelle Strukturen, subjektive Lesweisen und diskursive Entfaltungen bezogen werden sollten.

Damit wäre die Frage nach der Intermedialität und Intertextualität des Medienspiels nicht mehr länger eine (unterkomplexe) Frage nach den Zitationsspuren beispielsweise zwischen Spiel und Kino, sondern die Frage nach einer subjektlosen Produktivität des Spiels von Texten in einem Universum der Medientexte, in dem alle Texte Teil eines umfassenden «text général ludique» wären: Die Figur des «Gewinns» innerhalb einer spielerischen Situation wäre hier ein abstraktes Beispiel, an dem sich zeigen ließe, wie sich ein solcher Text intermedial schreibt – von der Ökonomie über das Ludische selbst hin zu Konzeptualisierungen von Mediennutzungen.

Im Zusammenhang mit der Frage nach den intermedialisierenden Tendenzen innerhalb des Medienspiels (hier nun eher in einem Verständnis einer Medienform) sind aber sicherlich auch noch andere Fragen zu subsumieren. Denn natürlich ist auch die Ebene dezidierter medialer Fusionen hier abzuarbeiten. Die schon angesprochenen Interdependenzen zwischen Kino, Fernsehen und Spiel, die medialen Fusionen und Hybridisierungen, die hochproduktive Pro-

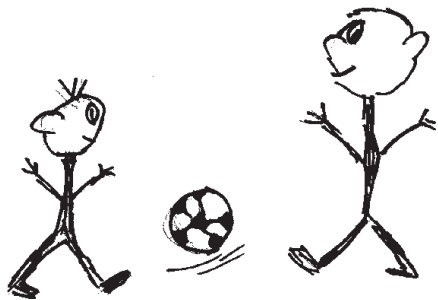
2 Jürgen E. Müller: «Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte». In: Jörg Helbig (Hg.): *Intermedialität: Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes*. Berlin 1998, S. 31–40; Michail M. Bachtin: *Die Ästhetik des Wortes*. Hg. von Rainer Gröbel, Frankfurt/M. 1979 [1934/35].

zesse in Gang setzen, lassen die Frage nach eben dem Begriff des Medienhybriden noch einmal stark werden – speziell die Frage nach den Effekten dieser Hybridisierungen, die als weitaus effektiver angenommen werden müssen als in der schlichten Addition zweier Mediensysteme zu einem dritten.³ Gerade am Spiel (beispielsweise im Bezug auf das Kino) wird deutlich, dass es hierbei nicht schlicht um die Frage geht, ob und wie sich die beiden «Aufschreibesysteme»⁴ gegenseitig «zitieren», sondern inwieweit die beiden medialen Bedeutungsproduktionen in einer gegenseitigen Durchdringung in der Lage sind, Effekte und Prozesse der «Weiterentwicklung» von Medien anzutreiben; eine Entwicklung, die z. B. Jan Distelmeyer in seinem Beitrag beschreibt.

Um diesen Interdependenzen zwischen den medialen Phänomenen und den möglichen Methodologien Raum zu geben, haben wir das Thema der Tagung durch Begrifflichkeiten konturiert, die den oben angeführten Brückenschlag ermöglichen sollen; dem Spiel selbst wurden die Begriffe «Partizipation», «Interaktion» und «Immersion» zur Seite gestellt, die – in der Diskussion über Computerspiele an prominenter Stelle stehend – ihre historischen Wurzeln und Ausprägungsformen aber in anderen Medien finden. Während der Begriff «Interaktivität» vor allem auf den Umgang mit digitalen Medien abzielt, Aktionen des Benutzers zu fassen sucht, gehen die Begriffe «Immersion» und «Partizipation» über den Bereich der digitalen Medien hinaus.

Spiel

Zentral steht sicherlich der Begriff des Spiels selbst. Dass der digitalen Kultur zunehmend häufiger ein ludisches Potenzial attestiert wird,⁵ deutet auf die zunehmende Bedeutung des Spielbegriffs auch für die Medienkultur hin. Neben den eben beschriebenen Konzeptualisierungen des Spiels als dem Spiel von Bedeutungen, Formen und Strukturen verweist der Begriff des Spiels historisch auf einen herausgehobenen Moment des Handelns jenseits von gesetzten Rahmen. Dieser kann konkret gefasst werden, wie z. B.



3 Marshall McLuhan: «Energie aus Bastarden». In: Ders.: *Die magischen Kanäle*. Düsseldorf/Wien/New York/Moskau 1992 [1964].

4 Friedrich A. Kittler: *Aufschreibesysteme 1800 – 1900*. München ³1995.

5 Vgl. z. B. Vilém Flusser: *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen 1985; Florian Rötzer (Hg.): *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München 1995; Sybille

beim Spielen eines Computerspiels, als auch metaphorisiert werden, wie z. B. im Spiel mit Aktien oder auch dem <zweckfreien> Herumspielen mit dem Computer oder anderen Medienformen.

Die (ästhetische) Freiheit, die Schiller⁶ im Spiel verwirklicht sieht, setzte den theoretisch wirkungsmächtigen Ansatzpunkt für eine idealisierte Sichtweise des Spiels, die sich z. B. in den Grundgedanken zum Kindergarten wieder findet (vgl. hierzu den Beitrag von Maaïke Lauwaert). Spricht man jedoch von konkreten Spielen, so zeigt sich die kulturelle Eingebundenheit des Spiels (oder gar seine kulturkonstitutive Funktion⁷). Durch das dem Spiel zugehörige Regelwerk überformt sich der Moment des Spielerischen zu einem dispositiv organisierten und subjektiv, sozial und gesellschaftlich wirkenden Handlungsmoment.

Als eine Art Gegenposition wäre das Spiel demgegenüber – weniger als ästhetische denn als politische Äußerungsform erkennbar – eine (anti-) hegemoniale Handlung innerhalb einer disziplinatorischen und reglementierten Gesellschaft.⁸ Das Spektakel innerhalb einer (produzierenden und arbeitsorientierten) Kultur wäre somit als widerständiger (strategischer) Prozess zu verstehen. Das Spiel wäre dann u. U. als politische Utopie⁹ oder als Widerständigkeit¹⁰ lesbar (vgl. hierzu auch die Beiträge von Christian Riedel, Mirko Tobias Schäfer und Karin Wenz, kritisch in Bezug auf das Kunstsystem: Norbert M. Schmitz). Beiden Positionen zu Eigen wäre aber die generelle Denkweise, das Spiel per se als antithetisch zu setzen: sei es als Antithese zur Disziplin und gesellschaftlichen Reglementierung der Ratio (im *homo ludens*) oder als interventionistischer Charakter im Handeln als Antikonsumismus (Bsp. *Potlache*). Solche Argumentationen setzen vorrangig darauf, das Spiel als eine Art des Probehandelns zu verstehen. Nicht nur, dass mit diesem Handeln ohne unmittelbare gesellschaftliche oder subjektive Konsequenz auch ein Strukturmerkmal der Medien selbst benannt werden kann,¹¹ es lassen sich damit eben auch die Möglichkeiten der <spielerischen> Manipulation und Außerkraftsetzung von Semantiken, Regeln,

Krämer: «Werkzeug – Denkzeug – Spielzeug. Zehn Thesen über unseren Umgang mit Computern». In: Heinz Ulrich Hoppe/Wolfram Luther (Hgg.): *Informatik und Lernen in der Informationsgesellschaft*. Berlin/Heidelberg/New York 1997; Natascha Adamowski: *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/M. 2000.

- 6 Friedrich Schiller: «Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen». In: Ders.: *Gesammelte Werke*, Bd. 8. Berlin 1959 [1802].
- 7 Vgl. z. B. Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck b. Hamburg 1994 [1938]; oder auch die Conflict-Enculturation Theorie von Brian Sutton-Smith, die von der Prämisse ausgeht, dass Spiele immer auf gesellschaftlich relevanten Problemlagen beruhen (vgl. Brian Sutton-Smith: *Toys as Culture*. New York/London 1986).
- 8 Michel DeCerteau: *Die Kunst des Handelns*. Berlin 1988.
- 9 Guy Debord: *Gesellschaft des Spektakels*. Hamburg 1978.
- 10 Michail M. Bachtin: *Literatur und Karneval*. München 1969.
- 11 Vgl. Hartmut Winkler: «Mediendefinition». In: *Medienwissenschaft: Rezensionen-Reviews*. Heft 1/04 (2004), S. 9–27.

Normen und Muster etablierten Handelns durch-exerzieren, welche in ihrer Wirkung angehalten sein können, bestehende Ordnungsfunktionen der Gesellschaft in alternativen Formen zu erproben (vgl. den Beitrag von Frank Degler).

Wie auch immer wir den generellen Charakter des Spielerischen annehmen; deutlich wird vor allem, dass das Computerspiel wie auch jedes Moment des Spielerischen in den Medien damit grundsätzlich in einem Verweissystem kultureller und vor allem kulturhistorischer Setzungen steht. Ebenso deutlich wird daran aber auch, dass sich eine Auseinandersetzung mit Theorie, Ästhetik, Analyse und Rezeptionsbestimmungen des Spiels dabei auch den parallel gewachsenen Begriffen des theoretisch-reflektorischen Repertoires an Wissensbeständen bedienen kann und muss: einerseits in Übernahme des interdisziplinären Denkens, andererseits in vorsichtiger Distanzierung angesichts radikal unterschiedlicher Gegenstandsbereiche.



Partizipation und Interaktion

Im Umfeld der Medienwissenschaft erschien der Begriff ‚Partizipation‘ zuerst im Umfeld der Cultural Studies, die die Mitarbeit der Rezipientinnen und Rezipienten bei der Interpretation von medialen Texten¹² sowie deren Weiterschreiben auch jenseits ökonomischer Verwertungszusammenhänge¹³ betonten. Auch in hermeneutisch oder texttheoretisch fundierten Theoriebildungen wie bei Iser¹⁴ oder Eco¹⁵ wird der Rezipient als beteiligt am Text gedacht (vgl. dazu den Beitrag von Judith Mathez).

Diese Art der Partizipation kann verstanden werden als ein auf Interpretation gerichtetes und hochaktives und nicht reglementiertes Handeln am repräsen-

12 Vgl. z. B. Stuart Hall: «Encoding, Decoding». In: Simon During (Hg.): *The Cultural Studies Reader*. London/New York 1993, S. 507–517.

13 So z. B. John Fiske: «Active Audience». In: Ders.: *Television Culture*. London 1989, S. 62–83; oder Henry Jenkins: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York/London 1992.

14 So: Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt/M. 1993.

15 Z. B. in: Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt/M. 1993 [1962].

tationalen System (vgl. dazu den Beitrag von Karin Bruns) und damit – wie Marie-Laure Ryan es ausdrückt – als «interactivity in the figural sense».¹⁶ Der Begriff der Interaktivität – «in the literal sense»¹⁷ – ist jedoch vor allem gekoppelt an den Umgang mit digitalen Medien. Differenziert werden muss auch in Hinblick auf die Perspektive, die den Prozess und die Handlung des Interagierens fokussiert, beispielsweise das Feld des Didaktischen im und durch das Spiel (vgl. dazu auch den Beitrag von Matthias Bopp).

Interaktion kann verstanden werden als ein Überbegriff für «eingreifendes», agierendes und reagierendes Intervenieren innerhalb eines vorgegebenen technischen Zusammenhangs oder sozialen Handlungsrahmens (vgl. die Beiträge von Oliver Fahle und Karin Esders), wie es z. B. die vor allem utopischen Konzeptionen des interaktiven Fernsehens tun (vgl. dazu die Beiträge von Joan Bleicher und Eggo Müller). Oder aber verstehen wir Interaktivität als eine Funktion «kybernetisch» gedachter Regelkreise, als eine Form quantitativ hoch aufgehäufter Optionalitäten im Sinne vorgegebener Entscheidungsbäume und -graphen (multilineares Modell)? Liefße sich in diesem zweiten Zugriff eine Form der Interaktivität als eine Frage nach Freiheitsgraden der Handlungsmöglichkeiten und eine Frage der temporalen Dichte der Eingriffsmöglichkeiten herunterbrechen? Oder ist Interaktivität gar zu verstehen als ein kommunikatives Konzept von «gleichberechtigt» angenommenen Kommunikationspartnern?

Klar ist, dass die Interaktivitätsbehauptung dem Medienspiel (formal wie inhaltlich) substantiell beigegeben ist. Das Spiel scheint (je nach Genre, technischer Möglichkeit und ästhetischer Gestaltung) seinen Partizipanten aktiv am Entstehungszusammenhang eines Textes, einer Narration, einer Struktur und vor allem eines Prozesses teilhaben zu lassen und gleichzeitig die explizite Einschreibung von Autorenhaftigkeit zu negieren.

Immersion

«Immersion» kann zunächst einmal bestimmt werden als das Hineingezogenwerden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des Textes. Die Medien entwickeln hierfür verschiedene Techniken: eine konsistente narrative Welt, die Perspektive, den unsichtbaren Schnitt – um nur einige zu nennen. Es sind Techniken, die die Konstruktion der Fiktion verstecken: Ein Prozess, der nicht erst mit dem Aufkommen des Computerspiels diskutiert wurde (vgl. dazu den Beitrag von Jörg Schweinitz), aber innerhalb der Diskussion um das Com-

16 Vgl. Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London 2001.

17 Ebd.

puterspiel und virtuelle Welten neue Aktualität gewinnt (vgl. den Beitrag von Frank Furtwängler).

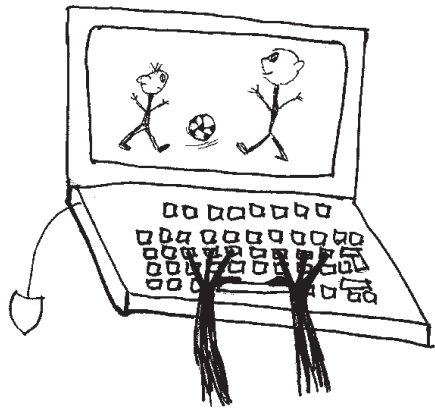
Immersion impliziert Grenzen und Grenzüberschreitungen. Während die Interaktivität als eingreifendes Handeln konzeptualisiert werden kann, fallen unter das Stichwort Immersion Techniken der Perspektivierung, die sich in den Bezeichnungen *first person shooter* (oder im Deutschen: «Ego-Shooter»), *third person view* oder *god view* niederschlagen und Fragen nach Analogien zum Kino mit sich bringen. Aber auch Fragen nach der Handlungspositionierung und den sich daraus ergebenden Präsenzeffekten sind Fragen zum Komplex der Immersion.

Geregelt wird die Immersion – wie auch eine mögliche interaktive Teilnahme – durch das Interface. Es stellt, wie der selten gebrauchte deutsche Begriff der Schnittstelle deutlich macht, die Ebene dar, an der das Medium als technisches und symbolisches Artefakt vom Zuschauer oder Benutzer getrennt – abgeschnitten – wird. Die Modi der Überbrückung dieser Trennung, d. h. die Schnittstelle als Nahtstelle, sind also Orte, an denen aufschlussreiche und analysierbare Kräfte wirken (vgl. die Beiträge von Jack Post und Serjoscha Wiemer).

Im Zusammenhang damit ist die Frage nach dem Technischen eine weitere nahe liegende medienwissenschaftliche Perspektive auf das Spiel. Und dies nicht nur, weil es sich innerhalb des theoretischen Kontextes anbietet, sondern vor allem, weil sich im Medienspiel eine sonderbar ambivalente Technizität mit einschreibt. Auf der einen Seite stellt sich in diesem Zusammenhang das Medienspiel als ein ausgesprochen an der Technizität seines Trägermediums orientiertes Objekt dar:

Die Geschichte des Spiels wie auch seine Ästhetik und seine Bedeutungsentfaltung koppeln sich stark an Genese und Weiterentwicklung des Technischen an. Insofern spricht einiges für eine theoretisch-analytische Betrachtung des Spiels durch die Perspektive von Technikphilosophie, -geschichte oder -soziologie. Das Technische schreibt in diesen Betrachtungsweisen wesentliche Spuren und Diskursmuster in das eigentliche Spiel mit ein. Ebenso aber ist auch eine Koppelung des Begriffs des Spielerischen über die Techniken an die soziale Praxis eine Hybridisierung, die medienwissenschaftliche Aufmerksamkeit verdient.

Gegenüber dem offensichtlichen Technischen innerhalb des Spiels gibt es die gegenläufige Tendenz der Verunsichtbarung des Technischen. Im Sinne der



nachgerade fast jedem technisch-medialen Subsystem innewohnenden Tendenz, seine Apparativität zu verunsichtbaren, sich ideologisch zu naturalisieren, treibt auch das Spiel diese Tendenz voran. Die Koppelung von Spiel an den Computer, an das Handy oder das Internet ist dabei jeweils different zu werten; gemein ist diesen Tendenzen der Arbeit am Technischen, dass sie auf Techniken zugreifen, die weitaus mehr im Zusammenhangsbereich des Erwerbsökonomischen anzusiedeln sind als genuin <freizeitorientierte> Medien wie Kino oder Fernsehen (vgl. dazu auch den Beitrag von Rolf F. Nohr). Die Naturalisierung dieser Techniken ist dabei aber eben nicht nur ein Prozess aktueller Überformungen, sondern dem Medienspiel auch historisch <von Beginn an> beigegeben.¹⁸

Dank für direkte und indirekte Förderung gilt der Stiftung NORD/LB – Öffentliche, der HBK Braunschweig und dem Institut für Medienforschung. Dank für tatkräftige Unterstützung und Mithilfe an Kristina Hering, Lena Salden, Tobias Conradi, Arjan Dhupia, Björn Bischoff, Erika Kosch und Eku Wand. Ein Dank auch an die OrganisatorInnen von netzspannung.org, die die Tagung auf ihrer Seite im Internet dokumentieren.

Ein besonderer Dank an Oke Maas für sein inspirierendes game play.

18 Vgl. Claus Pias: *Computer – Spiel – Welten*. München 2002.

SPIEL

Regel und Beispiel. Ashbys kybernetische Übungsaufgaben

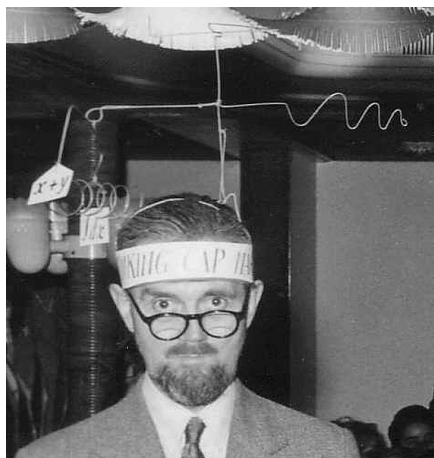


Abb. 1 William Ross Ashby mit seiner «Thinking Cap» bei der Überfahrt in die USA am 16./17. Dezember 1960.¹

Oft erzählt ein Beispiel eine Geschichte, die das Eigentliche ausschmücken, in variable bunte Figuren kleiden soll. Das Nicht-Eigentliche erscheint vergleichsweise unernst, beiläufig, randständig, als Ersatz, Demonstrationsobjekt, Fleisch am Strukturgerippe der Regeln. Es umgibt diesem Verständnis nach die «eigentliche» Argumentation, illustriert die Systematik, beweist oder plausibilisiert die strukturelle Logik. Zwar verkündeten die Brüder Grimm, das Beispiel habe mit dem Spiel «nichts zu schaffen»,² aber beide verbinden das scheinbar Beiläufige mit dem Regelmäßigem. Diese Beziehung ist Thema

der folgenden Lektüre einer – beispielhaften – wissenschaftshistorischen Wende, die die «Lehre von der Regelung und Steuerung», die Kybernetik, im 20. Jahrhundert einleitete und deren Spuren bis in die heutige Medienwissenschaft führen. Wofür also können Beispiele paradigmatisch sein?

Beispiel wie Spiel haben immersive Effekte, beide demonstrieren die Alltagstauglichkeit und die Universalität der jeweiligen Regeln,³ sie repräsentieren je-

1 Mit dem Hut gewann er den ersten Preis bei einem Wettbewerb an Bord der S.S. Maasdam; sein Enkel stellte das Bild als Dank für seine Einführung ins Mikroskopieren ins Netz: www.zo-ne88.plus.com/end.htm (ges. am 4.2.05).

2 Gemeint ist lat. *ludus*. Jacob und Wilhelm Grimm: «Beispiel». In: *Das Deutsche Wörterbuch*. Leipzig 1854, Bd. 1, Sp. 1394 f., Nachdruck München 1984, hier Sp. 1394. (vgl. «Das Deutsche Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm auf CD-Rom und im Internet». DFG-Projekt der Germanistik, Universität Trier. URL: www.dwb.uni-trier.de/index.html, 04. Feb. 2005).

3 Zur Ernsthaftigkeit solcher «spielerischer» Methoden vgl. z. B. Inga Rapp: «Helden auf Jobsuche. Der Einsatz von Computerspielen bei der Personalfindung». In: *ct*. 14. Juni 2004, Heft 13, S. 84–89.

weils eine von mehreren Möglichkeiten, eine vorgegebene Struktur zu füllen, sie übersetzen Muster in einzelne Ausführungen von Spielzeugen, Performativa, individuellen Geschichten, Spielverläufen etc.⁴ und scheinen so zwischen primärer Regel und Sekundärem zu trennen. Ein Einspruch gegen diese bipolare und zeitliche Logik ist ihnen selbst allerdings von Anfang an inhärent, denn Spiel und Beispiel bilden mit dem *exemplum* ein Spannungsfeld von Allgemeinem und Singulärem und sind nicht nur sekundäre Ausschmückungen: Vielleicht wurden *aus ihnen* erst die Regeln gewonnen.

Die Etymologie führt wie immer nicht zu «eentlichen» Wortbedeutungen, sondern zu weiterführenden strukturellen Überlegungen. Das mittel- und althochdeutsche *bi-spel*, («belehrende Erzählung, Gleichnis, Sprichwort»⁵) bedeutete «nebenbei Erzähltes» und entwickelte im 16. Jahrhundert (unter dem Einfluss von lat. *exemplum*, «Exempel») die heutige Bedeutung «Muster, (warnendes) Vorbild»; *Exemplum* bedeutete: «Abbild», «Muster», «aus verschiedenen gleichartigen Dingen als Muster Herausgenommenes».⁶ Die Herkunft von *Spiel* ist unbekannt, seit dem 18. Jahrhundert steht es für «ein Spiel treiben, musizieren, mimisch darstellen», *spielerisch* für «leicht, mühelos», und in die mittelalterliche Vorgeschichte gehören Gaukler und fahrende Musikanten.⁷ Dem *bi-spel* («Dazu-Erzählten») folgte historisch das *ex-imere* («Herausnehmen») mit dem Verweis auf eine Ausnahmeposition des Beispiels, welche aber nur im Verhältnis zu Ähnlichkeiten gebildet werden konnte. Das «Nebenbei» entwickelte sich zum «aus Gleichen hervorgehobenen Muster» und nahm «das Außerhalb der Norm Stehende» (die mittelalterliche Gaukelei) nicht mit auf. Nicht nur in der englischen oder französischen Übersetzung verweist das Beispiel also auf *exemple, example, exemplum*. Schon sprachlich zeigt sich, dass es um das Verhältnis von Gleichem/Wiederholtem/Regel und Herausgehobenem/Ausnahme geht; diese Konstellation ist im Folgenden in weiteren Fassungen dort zu verfolgen, wo sie epistemologische und wissenschaftspolitische Einsätze hat, etwa in William Ross Ashbys *Einführung in die Kybernetik*.⁸

4 Auch Design und Handlung im Computerspiel müssen notwendig mehr als additiv, illustrativ zur Spielstruktur stehen, insofern sie für das Spielen selbst unabdingbar sind, wo Flächen/Ebenen/Räume und Dinge zu Handlungsobjekten und -optionen werden, Hinweise auf das «Fortkommen» im mehrfachen Sinne geben, Entscheidungsmöglichkeiten und -notwendigkeiten beinhalten oder Handlungen herbeiführen. Was in der Regel zeitlich nach Storyline und Grobstruktur eher am Ende der Computerspielentwicklung steht, was also als Ausschmückung, im Vergleich zu argumentatorischen oder didaktischen Texten, als Beispielmateriale, als sekundär angesiedelt werden könnte, wäre insofern ähnlich nach seiner konstitutiven Rolle als Teil einer Vorstellungsmatrix (die schon greift, bevor die Frage «Ego-Shooter oder Gruppenstrategiespiel» gestellt worden ist) zu befragen.

5 Günther Drosdowski: *Duden Etymologie. Herkunftswörterbuch der deutschen Sprache*. Mannheim²1989, S. 57.

6 Ebd., S. 147.

7 Ebd., S. 659. Vgl. Grimm/Grimm: *Das Deutsche Wörterbuch*, Sp. 1394 f.; Friedrich Kluge: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Berlin²⁴2002, bearb. v. Elmar Seebold, S. 94.

1956 ist die Kybernetik keine «neue Wissenschaft» mehr; sie ist gerade in Ashbys psychiatrisch-neurologischem Fach von großem Interesse,⁹ und eine «Einführung» kann hoffen, ein offenes, wachsendes Feld zu strukturieren, ihm eine Systematik zu geben. Hier treffen sich wissenschaftsgeschichtliche mit medienwissenschaftlichen Fragen nach der Konstitution von Fächern, ihrem Verständnis von Wissen und Medialität, und der Bezug auf den Status von Beispielen ermöglicht strukturelle Überlegungen zur Herausbildung von Wissen, zum Verhältnis von «Logik und Anwendung» – und zur Hinterfragung dieser Gegenüberstellung.

Die populäre und vielübersetzte *Einführung*, bis heute gelobt für ihre Anschaulichkeit und ihr didaktisches Geschick, bietet reichlich Material für eine Analyse der Verhältnisse von Regeln und Beispielen: Als Lehrbuch verwendet sie eine Fülle von Anwendungsbeispielen in Übungsaufgaben. Diese machen die Theorie nachvollziehbar, wie im (Gedanken-) Experiment mit vorgezeichnetem Ausgang:¹⁰ eine Übersetzung, deren erfolgreiche Anwendung rückwärts wiederum die Theorie beweist. Hier wuchern die Beispiele umso mehr, je allgemeiner die Lehre von der Regelung und Steuerung alle Lebensbereiche zu durchdringen beansprucht. Regeln können auf alles angewandt werden, worin entsprechende strukturelle Voraussetzungen erkannt wurden – was wiederum mit Hilfe von Ähnlichkeitsrelationen eingeübt werden muss.

Aus Regeln Beispiele

Am Tag vor Heiligabend 1952 notierte Ashby in ein frisch begonnenes *Notebook*:

- 8 Im Januar 2003 wurden W.R. Ashbys *Notebooks* von seinen drei Töchtern an die Manuskriptsammlung der British Library, London, übergeben, wo ich die Gelegenheit hatte, sie einzusehen, obwohl sie noch nicht katalogisiert sind – an dieser Stelle herzlichen Dank an die BL, ganz besonders an Dr. Jeremy John. Die 25 unveröffentlichten Notebooks (geschrieben vom 07. Mai 1928 bis zum 08. März 1972) werden im Folgenden abgekürzt mit der Sigle NB. – Vgl. auch o. V.: «What is the Ashby Archive?». URL: www.zone88.plus.com/faq.htm [20. Jan. 2004], 20. Juli 2005, vermutlich von einem Enkel Ashbys. Vgl. weiter George J. Klir: «W.ROSS ASHBY (1903-1972)» URL: www.isss.org/lumashby.htm [Jan. 2003], 01. März 2004, print in: Roger Conant (Hg.): *Mechanisms of Intelligence: Ashby's Writings on Cybernetics*. Seaside, CA. 1981.
- 9 Ashbys erstes, weit verbreitetes Buch beschäftigte sich dementsprechend 1952 mit dem *Design for a Brain*; die *Einführung in die Kybernetik* versteht sich allerdings als fachübergreifend. Vgl. William Ross Ashby: *Design for a Brain. The origin of adaptive behavior*. London 1952; ders.: *An Introduction to Cybernetics*. London 1956; ders.: *Einführung in die Kybernetik*. Frankfurt/M. 1985 (1974) (übers. von Jörg Adrian Huber, wiss. Bearb. W.L. Bauer u. a.).
- 10 Vgl. dazu Sigrid Weigel: «Das Gedankenexperiment: Nagelprobe auf die *facultas ficendi* in Wissenschaft und Literatur». In: Thomas Macho/Annette Wunschel (Hg.): *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*. Frankfurt/M. 2004, S. 183–205.

«Knowing» a system means, ultimately, being able to control it. This means that the «knower» has within his brains the organisation that will convert an actual state S_i (of the system), given to K via his sensory receptors, into that set of parameter values α as will lead to system S going to an assigned state S_j .¹¹

Knowing und *knower* sind in Anführungszeichen gesetzt, der *knower* wird durch die Variable K ersetzt. Wissen ist hier das Kennen eines Systems, reformuliert als Kontrolle des Systems mittels Daten aus K's Wahrnehmungsapparat (dem Input P aus der Umgebung), durch den die Werte α aus dem System S das System in einen anderen Zustand, S_j , setzen. Der Text umfließt eine Gleichung und schematische Zeichnungen und wird oberhalb einer Art Tabelle unterbrochen; damit wären die verschiedenen Darstellungsweisen durchgespielt, die Ashby später in der *Einführung* als analoge bezeichnen wird.¹² Im Folgenden geht es darum, unter welchen Bedingungen ein solches System stabil bleibt oder unter welchen Bedingungen «K can be said to know S completely.»¹³ «Notice that this method regards «control» as the basic form, or test, of knowledge.»¹⁴

Das mag aus einer kulturwissenschaftlichen Perspektive des 21. Jahrhunderts schnell abzuhaben sein: Kontrollphantasien, Reduktionismus, Formalisierung, Dekontextualisierung, mechanistische Vorstellungen. Gerade die Kybernetik steht durch ihre Nähe zur computergesteuerten Kriegstechnologie, zu psychiatrischen bis hin zu sozialen Programmierungsphantasien usw. für das Bild eines abgeschlossenen, kontrollierbaren, deterministischen Unternehmens.¹⁵ Ashbys kybernetisches Projekt beginnt jedoch nicht mit dem Fokus auf soziale und militärische Kontrolle, sondern mit einem vermeintlich fundamentalen Anspruch: Es geht um das Denken, die Organisationsform von Wissen, um das epistemologische Unterfangen namens Kybernetik.¹⁶ Dass die Formen des Wissens nicht jenseits von Machtstrukturen zu denken sind, bedeutet nun nicht, sämtliche Entwürfe als Allmachtsphantasien zu verabschieden: Und tat-

11 NB, Bd. 17, 23. Dez. 1952, S. 4292.

12 Noch sind die Darstellungsweisen nicht konzeptuell sortiert, wie das kleine Durcheinander auf der Seite zeigt; der Lesefluss muss mit einem Bleistiftpfel gesichert werden, offensichtlich ging das schematische Darstellen schneller als das Ausformulieren.

13 Wenn K am Anfang S nicht kennt, sei das System unstabil, aber unter Feedback-Bedingungen könne K nicht aufhören, bevor er das System kenne. Vgl. NB, Bd. 17, S. 4294.

14 NB, Bd. 17, S. 4258.

15 Vgl. etwa Jürgen Link: *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. Opladen/Wiesbaden 1999, S. 426–432, und Hartmut Winkler: «Pro-gramm. Einige Überlegungen zu Macht und Ohnmacht im Universum der Schrift.» In: *Festschrift für Knut Hickethier*, i.Dr. – Kritische Darstellungen aus verschiedenen Perspektiven bieten Katherine N. Hayles, Steven J. Heims oder Lily E. Kay.

16 Vgl. dazu Claus Pias: «Die kybernetische Illusion». In: Claudia Liebrand/Irmela Schneider (Hg.): *Medien in Medien*. Köln 2002, S. 51–66.

sächlich lässt sich an der Herausbildung der *Einführung* und ihrer allmählichen Strukturierung entziffern, auf welche Verschiebungen im Gefüge vom Denken hier Regeln und Beispiele antworten.

Denn am nächsten Tag, Heiligabend 1952, schreibt Ashby: «Following a suggestion from Dad I have decided to write an Introduction to Cybernetics.»¹⁷ Somit erscheint die Eigenart, ein ziemlich beliebig besetzbares Ablaufdiagramm mit *knower* usw. zu besetzen, rückwirkend als epistemologischer Versuch¹⁸ – zumal Ashby nach genau einem Jahr, wieder kurz vor Heiligabend, notiert: Er habe einen Versuch unternommen, alle möglichen Regulatoren zu studieren, zu klassifizieren und die Beziehungen zwischen ihnen aufzuzeigen. Die Ergebnisse seien aber zu kompliziert¹⁹ und willkürlich, um sie in der *Einführung* zu verwenden.²⁰ An die Stelle aller Klassifikationen setzt er daher *cases*, streicht das Wort durch und ersetzt es durch *examples*.²¹ Es folgen viele Seiten durchnummerierter Beispiele.

Am Anfang steht also ein kleines formales dynamisches System, mit dem *knowledge* durch einen formalen Ablauf, ein Transformationsschema, als eine Übertragung beschrieben werden kann. Nach einem Jahr scheinen die Möglichkeiten der Übertragung in ihrer Vielfalt nicht mehr bündelbar, sie entziehen sich der Klassifikation; daher wird die logische Geschlossenheit, das durch und durch formalisierte System, das Regelwerk, ersetzt durch Beispiele. Gerade das Genre der Einführung, so die Rechtfertigung, sollte nicht zu kompliziert werden und wer anfangs, ein System kennen zu lernen, sei besser bedient mit Beispielen als mit Regeln und vielen Unterregeln. Also gilt es, die geeigneten Beispiele zu finden, die ebenso typisch wie verallgemeinerbar sind. Und es folgen

17 NB, Bd. 17, S. 4298.

18 Ausgangspunkt sollte ein Vergleich seiner Theorie mit der Shannons sein. NB, Bd. 17, S. 4298. Eine hervorragende Reflexion zum «Rückwirkenden», z.B. auf die Frage, wie heute die Macy-Konferenzprotokolle zu lesen seien, bietet Erhard Schüttpelz: «To whom it may concern messages». In: Claus Pias (Hg.): *Cybernetics/Kybernetik. Die Macy-Konferenzen 1946-1953. Essays und Dokumente*. Zürich/Berlin 2005, Bd. 2, S 183–198.

19 Die (Selbst-)Versuche in der Erzeugung und Formalisierung komplexer Phänomene gab Ashby trotz Misserfolgen nicht auf: «As a symbol of his interest in relations he carried a chain constructed of three simpler chains interlocked in parallel; he enjoyed watching microscopic ecosystems (captured with fishpole and bottle from Boneyard Creek at the University of Illinois) for the richness of interaction they displayed, and he built a semi-random electronic contraption with 100 double triodes and watched it for two years before admitting defeat in the face of its incomprehensibly complex behavior», Roger Conant: «W. Ross Ashby (1903-1972)». URL: www.iss.org/lumashby1.htm, 01. März 2004.

20 NB, Bd. 17, S. 5012, 02. Dez. 1954: «I have just made a thorough attempt to study «all regulators», to classify them, + to show the relations between them. The results are so complicated and arbitrary as to be not worth giving, at least in the Introduction. Here I will note the main facts, so that if the question comes up again I can pick up the threads easily.» Kurz danach, am 27. Dez. 1952, klebt er eine Rezension seines vorigen Buchs *Design for a Brain* vom 24. Dez. ein – der erfolgreiche Autor plant sein nächstes Buch.

21 NB, Bd. 19, S. 5013.

sofort Seiten voller Beispiele, nicht gerade überschaubar. Wie es scheint, steht Beispielfvielfalt zunächst nicht für einen Stolz auf vielfältige Anwendungsmöglichkeiten der Regeln, auf den Beweis von Fülle, sondern für das Problem, Reduktion durchzuführen. Die ersten 34 durchnummerierten *examples* bestehen aus Fragen oder Aussagesätzen, manchmal nur aus einem Teilsatz oder Stichworten, und gleichen formal eher einer Sammlung für kommende Übungsaufgaben. Eingeleitet sind sie mit «the particular *cases* examples that must be considered include: ...» – was an ihnen *particular* sei, bleibt ungeklärt, auch warum *cases* durch *examples* ersetzt wird.

1. A fly paper is regulatory, for it brings one fly to a desired position, or the number of flies to a small value.
- 2 The same is shown by a married couple that decides to follow the rule «Have children till a son arrives, then stop».
- 3 Similar is the old rule «Heads, I win; Tails: we toss again».
- 4 Shannon's mouse, once trained, is regulatory against being put into the maze in a variety of positions; for it proceeds determinately to the goal.
- 5 The same applies to a living rat that knows its way about well.
- 6 A programmed computer is similar: started at the beginning it will go determinately to the «solution» at the end.²²

- 22 Weiter: «7 The same feature would be shown by a pendulum in a viscous medium, if the centre is the goal.
 8 The telephone switch that moves determinately from the first position on, looking for a disengaged line, runs determinately from state to state, till it reaches the «goal».
 9 Conversely, a uniselector, at any position, will go determinately from state to state till it reaches the «Home» state.
 10 The game of «Hot or cold?» (Play it in simplified form). A rectangular grid of cells is marked. The other players select a cell without telling the one. He stands in one at random. The others give him information as if a fire were in the selected cell. He moves, partly guided by the information; partly at random. (That the Others both select the target + convey the information is unfortunate).
 11 The destroyer trying to find a submarine by movements alternating with detection.
 12 A rat in a maze may know some positions but be unable (for some sensory defect) to be able to distinguish the others, e.g. no clues in 1, 2, 3, 6 ... [Zeichnung]
 13 I search in a drawer for a particular tie, taking up one after another without system of memory, stopping when + only when I come across it.
 14 Finding a golf-ball in an area known to contain it, by a similar rule.
 15 A decorticated rat in a maze may manage by following rule [Zeichnung der maze, in einem Kästchen steht G]: if not in G, change at random; if in G, stop.
 16 A man before a locked door holds a bunch of keys. He does not know which is the right one. «Try them at random» will succeed sooner or later (Cf. 34).» Weitere *examples* führen auf: den Homeostaten, Würfel und Regeln, *gas thermostat*, *CO₂-regulator of brain und lungs*, *the brain regulating hand movements*, *a stable economic system*, *a servo-mechanism*, *an automatic syphon*, *a wash-basin overflow* und auf Variationen zum Homeostaten. Vgl. NB, Bd. 19, 02. Dez. 1954, S. 5013–5016, bis zu Nr. 34 auf S. 5018.

Diese Beispiele sollen sich ähneln, sie sind verbunden durch Formulierungen wie *similar is, the same feature is shown, by a similar rule, the same applies...*, sie sind nicht als Beweise oder Tests einer Regel nachgestellt, sondern erscheinen logisch eher nebeneinander geordnet. In ihrem Nacheinander scheinen sie sich manchmal ironisch zu kommentieren: wenn das Prinzip des Fliegenfängers auch die Geburtspolitik eines (wohlgemerkt verheirateten) Paares demonstriert, wenn dieses Paar so viele Kinder zeugen will, bis es einen Jungen bekommt, so wie der Münzwurfregel «Kopf gewinnt, Zahl: noch mal werfen» folgend, eine Regel, die man auch bei mechanischen oder trainierten Mäusen im Labyrinth beobachten könne usw. Sind jetzt weibliche Babys Sackgassen im Labyrinth und der erfolglose Münzwurf äquivalent? Oder ist es nur die narrative Ausgestaltung eines auch wertneutral formulierbaren Ablaufs («wenn a eintritt, wiederhole b solange, bis c eintritt»), die sich hier vor den eigentlichen Inhalt der zu schreibenden *Einführung in die Kybernetik* setzt?

Dort sind dann die einzelnen Übungen einander nicht implizit qua ähnlicher Regelhaftigkeit zugeordnet, sondern folgen einer vorangestellten Regel als deren Ausgestaltung, wie etwa dem mathematischen Begriff der «Vielfalt»: Die Vielfalt einer Menge kann (mit Rückgriff auf die Anzahl der Unterscheidungen, die der Beobachter zu treffen in der Lage ist) mathematisch definiert werden.²³

Übg. 1: Wieviele 3-Buchstaben-Kombinationen sind für Motorregistrierschilder verfügbar, wenn man 26 Buchstaben zur Auswahl hat?

Übg. 2: Wenn ein Bauer 8 Kükenrassen unterscheiden, aber ihr Geschlecht nicht bestimmen kann, seine Frau dagegen die Küken nach dem Geschlecht unterscheiden kann, aber nichts von Rassen versteht – wieviele verschiedene Kükenrassen können die beiden unterscheiden, wenn sie zusammenarbeiten?

Übg. 3: Ein Spion in einem Haus mit vier im Rechteck angeordneten Fenstern soll nachts zur See hin Signale geben, indem er in jedem Fenster jeweils ein Licht erscheinen lässt oder nicht. Wieviele Formen lassen sich darstellen, wenn die Position der Lichter relativ zum Haus nachts nicht erkannt werden kann?

Übg. 4: Bakterien unterschiedlicher Spezies unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten, verschiedene Substanzen umzuwandeln. So wird Laktose durch die *E. coli* zerstört, nicht aber durch *E. typhi*. Welches ist die maximale Zahl von Spezies, die ein Bakteriologe unterscheiden kann, wenn er zehn Substanzen hat, von denen jede von einer gegebenen Spezies jeweils zerstört wird oder nicht?

23 Die Menge {c,b,c,a,c,c,c,a,b,c,b,b,a} enthält zwölf Elemente, von denen drei verschieden sind: Die Menge hat eine Vielfalt von drei Elementen. Ashby: *Einführung*, S. 184.

Übg. 5: Welches ist die mindeste notwendige Anzahl von Persönlichkeits-Tests, die nötig ist, um die 4.000.000.000 Individuen der Weltbevölkerung zu unterscheiden, wenn jeder Test 5 verschiedene charakteristische Arten unterscheiden kann?

Übg. 6: In einem bekannten Kartentrick identifiziert ein Zauberer eine Karte folgendermaßen [...]

Übg. 9: Welche Vielfalt ist in den Blutgruppen der möglichen Väter, wenn die Blutgruppe eines Kindes 0 und die seiner Mutter ebenfalls 0 ist?²⁴

Das logische Denken durchquert die Welt, von den natürlichsten (Bakterien-) bis zu artifiziellen (Lichtzeichen-)Settings, meist in Tricks, die Menschen anwenden, um mit natürlichen Parametern in ihrer Kultur zurechtzukommen: Vaterschaftstests, Persönlichkeits-Tests, Tierzucht, biologischen Experimenten usw. Aber die Übungen dienen nicht nur zur Bewältigung all solcher Lebenssituationen, sondern auch einem weiterführenden didaktischen Zweck. Sie sind wiederum nur ein Schritt hin zur schwierigeren mathematischen Formel. Den Beispielen zur Vielfalt folgt die Einführung des logarithmischen Rechnens, welches das hier nötige Rechnen mit Produkten und hohen Potenzen erleichtert; «Vielfalt» bezeichnet dann entweder die Anzahl der verschiedenen Elemente einer Menge oder den Logarithmus zur Basis 2 dieser Anzahl.²⁵

Ein Bauer kann Küken nach der Rasse unterscheiden, seine Frau nach dem Geschlecht: Um damit rechnen zu können, muss mich entweder dieses Setting an ein anderes erinnern, ich muss den Bauern und seine Frau vergessen und auch von den Küken abstrahieren, um auf zwei Ja/Nein-Operatoren und auf ein zwei- und ein achtgliedriges Objekt zu kommen. Oder lautete das Lernmodell: Wenn ich genau an *diesen* Bauern denke, könnte ich mir dann Vielfalt besser, plastischer, anschaulicher vorstellen? Könnte ich die Bakterienverteilung nach seinem Beispiel modellieren? Das eine im anderen sehen zu lernen, sei es das Re-

24 Ashby: *Einführung*, S. 184 f. Die Lösungen auf S. 399: 1: $26 \times 26 \times 26 = 17576$. 2: 16. 3: 11. 4: $2 \times 2 \times 2 \dots 10 \text{mal}$, d. h. 1024, 5: mindestens 4 Tests ... 9: Keine, die Blutgruppe des Vaters kann nur 0 sein (0 ist rezessiv, so dass A oder B des Vaters über sie dominieren würde). Die letzte Lösung musste Ashby nach einem «Leserbrief» korrigieren, wie er in das Korrektur Exemplar der *Introduction* (jetzt in der British Library) eintrug: Gegenüber der Seite 125, 7/6, merkt er an: «The answer is wrong; father could be A, B or O. (Levine, letter of May 1, '57).»

25 «Mißt man die Vielfalt in logarithmischer Form, so ist ihre Einheit das bit, eine Abkürzung aus «Binary digit» (Binärziffer). Die Vielfalt der Geschlechter ist also 1 bit und die Vielfalt der 52 Spielkarten 5,7 bit, weil $\log_2 52 = 3,322$ $\log_{10} 52 = 3,322 \times 1,7160 = 5,7$. Der Hauptvorteil dieser Art der Rechnung ist, daß sich jetzt multiplikative Kombinationen durch einfache Addition kombinieren lassen. So kann in Übung 7/6/2 der Bauer eine Kompliziertheit von 3 bit unterscheiden, seine Frau ein bit und beide zusammen 3+1 bit, d.h. 4 bit.» Ashby: *Einführung*, S. 186. Auch hier folgen wieder ein Dutzend Übungen. Ihnen folgt der Begriff der «Begrenzung»: «Die Vielfalt der menschlichen Geschlechter ist z. B. 1 bit; wenn eine bestimmte Schule nur Jungen nimmt, so ist die Vielfalt der Geschlechter in der Schule 0; es existiert als Begrenzung, weil 0 weniger ist als 1.» Ashby: *Einführung*, S. 187 f.

gelgerüst durch die einzelnen Tiere, Menschen und Spielkarten hindurch zusehen, auf ein Paradebeispiel hin oder quer durch verschiedene Beispiele, ist Ziel und Spaß dieser Anlage. Die logarithmische Formel allerdings kann nicht direkt aus dem Stall abgeleitet werden, sie kommt dann doch aus einer anderen disziplinären Tradition. Dass die Folge von Regeln und Übungen auch den Schritt ›vom Beispiel zur Regel‹ beinhaltet, ist nicht vorgesehen.

Kategorien, die sich spätestens ein Jahrzehnt nach Erscheinen der *Einführung* als bedeutungsvolle Konstituenten, *race* und *gender*, etablieren werden, sind hier und im ganzen Buch quasi-numerisch, zeichenhaft verwendet, was auf formale Gleichbehandlung der Parameter schließen ließe, wären nicht alle ›Wilden‹ in den Beispielen dümmere als die Nicht-Wilden und alle Männer den Frauen gegenüber dominant (vom Autokauf über die Familienernährung bis zur Zeugung eines Sohns: auch ungeschriebene Gesetze durchziehen das Buch). Genau in dem Moment, in dem Abstraktion semantische Neutralität verspricht, wird diese noch einmal gründlich zurückgenommen. Gilt das auch allgemeiner, nicht nur in Bezug auf diese politisch besetzten Größen? Wäre das breite Auftreten des Genres ›Beispiel‹ selbst ein Ausdruck für die Begrenztheit von Kategorisierung und Regelung?

Bevor die Beispiele in der Form von Übungsaufgaben in der *Einführung* zu finden sind, erfolgt in deren Vorwort eine prinzipielle Einschätzung zum Verhältnis von Theorie und Materie: Kybernetik verhalte sich zu realen Gegenständen so wie die Geometrie zum irdischen Raum. Kybernetik sei zwar anfangs eng mit der Physik verknüpft gewesen, bliebe aber nicht abhängig von deren Gesetzen, denn sie untersuche «alle Formen des Verhaltens, die in irgendeiner Weise organisiert, determiniert oder reproduzierbar sind. Die Art der Materie ist hierfür irrelevant.»²⁶ Hier reproduziert sich eine alte Dichotomie von Intelligibilität und Materialität. Womit sich Weiteres eigentlich erledigt hätte: Wenn die Beispiele für Konkretion und Materiebezug stehen und kybernetische Regeln metaphysische Qualitäten beanspruchen, erscheinen Übungsaufgaben je nach wissenschaftspolitischer Vorliebe als Nachweis entweder einer nicht zu leugnenden Notwendigkeit oder einer Beliebigkeit der Anwendung.

Dafür spräche auch die Anordnung im Buch: Die Anwendungsbeispiele folgen jeweils hinter den in Worten, Gleichungen, Graphen und Tabellen dargelegten kybernetischen Prinzipien. Die didaktische scheint der hierarchisch-epistemischen Logik zu entsprechen, Übungen folgen auf und umgeben die zentralen Konzepte; die Konzepte sind in sich argumentativ linear aufgebaut, die Beispiele dagegen dürfen sich wiederholen und parallele Logiken bilden; sie fächern das Thema am Rand des Absatzes auf, bis das nächste Konzept einsetzt; sie bilden die Grenzbereiche zwischen den Konzepten. Diese logische Topographie von

26 Ashby: *Einführung*, S. 15 f.

Rand, Innen und Außen eines Konzepts (bzw. einer Konzept-Beispiel-Kombination) hat auch in anderen Bereichen Anlass gegeben, oppositionellen Schemata im Anschluss an Materie-Form-Variationen nachzugehen: Klassifikatorische Ränder von Texten (Genres), Gesetzgebung und Definitionen von ›Leben‹, die Grenzen von Bildräumen als deren Konstituenten. Ihre Topographien dienen mir hier als Ansammlung weiterer ebenso beispielhafter Umgangsweisen mit Regel- und Beispielhaftem.

Die topologische Anordnung von Übungsaufgaben und Konzepten wird etwa bei Derrida formuliert als ein Verhältnis von ›Innen und Außen‹, von Grenzziehungen zwischen Gattungen. Mit Derridas Begriff der »Einstülpung«, der die Frage nach der möglichen Reinheit oder der Unreinheit in der Definition, der Grenzziehung, dem »Gesetz der Gattung« modelliert, wird ein Blick auf ›Regel und Beispiel‹ möglich, der Ashbys Durchstreichungs- und Ersetzungs-politik als mehr als das Ersetzen einer Strategie durch eine andere lesbar macht.

»Von Anfang an, sobald man über den Begriff der Gattung nachdenkt, zeichnet sich eine Grenze ab«, die ausschließt, was nicht zur Gattung gehört.²⁷ Beim Lesen eines Beispiels erscheint eine solche Grenze nicht wie ein weitgehend Ausgeblendetes und dennoch Konstitutives im Hintergrund, sie ›beginnt sich nicht abzuzeichnen‹. Vielmehr ist die Begrenztheit die Bedingung dafür, dass man überhaupt gelesen hat: Ist ja nur ein Beispiel! Nur eine Geschichte, auf keinen Fall unendlich, immer der Spatz in der Hand, nie etwas auf dem Dach oder am Horizont (außer der Lösung der Übungsaufgabe). Und immer im Zweier-schema verortbar, als Gegenüber des Nicht-mehr-illustrativen, des Nur-noch-illustrierbaren. Es scheint ganz klar, dass eine Geschichte nur schmückt; von vorneherein käme niemand auf die Idee, einen Absatz, der mit »ein Bauer und seine Frau haben 100 Küken« beginnt, den zu lernenden Regeln zuzuordnen; auch mathematischere Aufgaben demonstrieren eine Austauschbarkeit von Variablen und Objekten, die in den ausformulierten Prinzipien kybernetischer Grundlagen nicht vorkommen können. Aber diese Opposition weist Falten auf. Der Ort der Grenze zwischen Beispiel und Regel verrutscht.

27 Jacques Derrida: »Das Gesetz der Gattung«. In: ders.: *Gestade*. Wien 1994 [Paris 1986], hrsg. v. Peter Engelmann, übers. v. Monika Buchgeister/Hans-Walter Schmidt, S. 245–283, hier S. 248.

«Einstülpungen»

Das Genre der *Einführung in die Kybernetik* ist das des Lehrbuchs und die entsprechenden Beispiele (in der Form von Übungsaufgaben) markieren nicht gerade einen scharfen Definitionsrand, sondern suggerieren in ihrer Wucherung eher ein ständiges Übertreten von Grenzen, ein immer schon über Begrenzungen Hinaussein, den immer möglichen kybernetischen Zugriff auf verschiedenste Wissens- und sogar Praxisfelder (entsprechend der Maxime der Kybernetik, alle Grenzziehungen unserer Ordnungen des Wissens zu durchqueren). Die einzelnen Beispiele «folgen» zwar den einzelnen Kapiteln und zu lernenden Regeln, sie bilden insofern ein «Außen» zur «inneren» Struktur, «beinhalten» aber auch notwendig das, was sie belegen sollen – in Derridas Begriffen: Der Rand bildet schließlich «durch Invagination eine innere Tasche».²⁸ Wo Derrida ein Genre nur durch die Grenzziehungen zwischen Genres ermöglicht sieht, die Grenze aber bereits zum Genre gehören muss, ergibt sich eine unmögliche Einschließung des Randes. Zwar steht eine Gattungsbezeichnung nicht in derselben Beziehung zum Korpus wie das Beispiel zur Regel, gemeinsam ist beiden jedoch ihre *voraussetzungsreiche Randständigkeit*, eine «Teilhabe ohne Zugehörigkeit».²⁹ Was an der «Randung» des Werkes innerhalb und außerhalb gleichzeitig platziert ist,³⁰ halte das Werk zusammen *und* verhindere seine Schließung, es sei insofern eher als «-schleuse» zu bezeichnen denn als «-grenze».³¹ Ashbys *Einführung* macht hierin einen widersprüchlichen Eindruck: Ständig um die Identität des neuen Lehrgebiets bemüht, ist seine Kohärenz nur in der Proliferation zu haben; die Beispiele sind gleichermaßen «Schleusen» im Sinne von Übertragungsmitteln, Transpositionen zum Lernen der Erfassung der Welt, die ihre endlosen Variationen nur vor dem Hintergrund einer angenommenen Essenz ausbreiten können, die wiederum eigentlich Abgrenzungen zu anderen Essenzen impliziert. Bei Ashby scheint das traditionell als sekundär, randständig aufgefasste Beispiele werden durch die Wahl der einzelnen

28 Derrida: «Das Gesetz der Gattung», S. 252.

29 Ebd.: So «das Gesetz des Gesetzes der Gattung»: «... ein Prinzip der Kontamination, ein Gesetz der Unreinheit, eine Ökonomie des Parasitären. Dem Code dieser Ganzheitstheorie entsprechend, würde ich, wenn ich mich dieses Codes zumindest im figurativen Sinn bedienen würde, von einer Art (*sorte*) *Teilhabe ohne Zugehörigkeit* sprechen. Es kann nicht ausbleiben, daß der Zug, der die Zugehörigkeit markiert, sich teilt; die Randung der Gesamtheit bildet schließlich durch Invagination eine innere Tasche, die größer ist als das Ganze.»

30 Ebd., S. 260, über die Gattungsbezeichnung.

31 Derrida: «Das Gesetz der Gattung», S. 261. «In diesem Axiom der Nicht-Schließung oder der Unvollständigkeit überkreuzen sich die Möglichkeitsbedingung und die Unmöglichkeitbedingung einer Taxonomie. Diese Inklusion und diese Exklusion bleiben einander nicht äußerlich, sie schließen einander nicht aus, aber zwischen ihnen besteht auch keine Beziehung der Immanenz oder der Identität. Sie sind weder eins noch zwei. Sie bilden, was ich die *Gattungsklausel* (*clause de genre*) nennen werde» (Ebd.).

Übungsfelder in ihren Kontingenzen und Singularitäten auf die Spitze getrieben. Die Beispielfülle verhindert insofern eine Schließung, als dass es unendlich viele weitere Beispiele geben könnte; diese kehren aber ständig aufs Innere zurück, weil sie nur dann Sinn machen, wenn der Leser in der Lage dazu ist, das Gleiche in ihnen herauszufinden (um die Aufgabe zu lösen). Gerade was als beliebig, als Unterhaltung der Studenten, als verspielt gelten könnte, riskiert Ashby zu betonen, was den Eindruck der großen Klammer, die alles Mögliche zusammenhält oder durchdringt, umso deutlicher hervortreten lässt. Die Reihe der Übungen scheint unendlich verlängerbar zu sein, die kybernetische Methode grenzenlos, was sie von vorneherein beansprucht haben wird, um sammeln zu können, ebenso wie andersherum: Alles potenziell Sammelbare geht dem Regelwerk voraus, denn woher hätte die Regel extrahiert werden können, wenn nicht an erst einem, dann immer weiteren – nicht etwa – Beispielen, sondern ›Ursprungsmaterialien‹, an denen erst die These entwickelt wurde, an Beobachtungen von Anomalien (im Gegensatz zu selbst induzierten Experimenten) etc.

Auch das ›Beispiel‹ kann ohne die Möglichkeit einer Regel keines geworden sein,³² und so kommt die topografische Unmöglichkeit einer ›inneren Einstülpung‹, diesem Verhältnis in aller Paradoxie, näher als der Versuch, einen Zirkel oder eine Spirale aus Vor-Sätzen, Materialien, Regeln, Beispielen etc. zu drehen.

Noch mal: Das Beispiel stellt die Beziehung zwischen Zugehörigem und Nichtzugehörigem her. Wenn Beispiele nicht nur singuläre Anwendungen, Übungen sein sollen, sondern auch Beispiele dafür, dass die Welt zum Beispiel werden kann, ist es notwendig, dass die Welt in Beispielform wahrgenommen worden sein wird; *beispielbar* ist; eine beispielhafte gewesen sein wird.

Was hier für Regel und Beispiel formuliert ist, wird in der Beziehung von Ausnahme und Gesetz, wie sie Giorgio Agamben gefasst hat, weiter ausgeführt. Agamben interessiert sich für eine andere Fassung von Gesetz und ›Nicht-Gesetz‹: für politische und ethische Räume innerhalb und außerhalb einer geltenden Ordnung. Wo Derridas Frage nach der Gattung als klassifikatorische der Epistemologie noch näher zu stehen scheint, wirft Agambens Thematisierung des Lagers und des ›nackten Lebens‹ das Problem auf, ob die Arbeit an Denkfiguren, etwa des Singulären und Allgemeinen usw., nicht Geschichte und Politik funktionalisiere, wenn diese nur das Material philosophischer Betrachtungen lieferten. Diese Debatte bearbeitet selbst das Problem von Regel/Theorie und Beispiel und kann hier nur gestreift werden; in jedem Fall bietet Agamben eine wichtige Ausdifferenzierung in der bisher verfolgten Topografie von ›Innen und Außen des Gesetzes‹, die Derridas ›Einstülpungen‹ um eine wesentliche

32 Vgl. die Diskussion um die *theory ladenness* in der Wissenschaftsforschung, z. B. bei Ian Hacking: *Einführung in die Philosophie der Naturwissenschaften*. Stuttgart 1996 [1983] (übers. von Joachim Schulte), S. 285, 318 et passim.

Dimension erweitert: die «Zone der Unentscheidbarkeit», die den Grenzen, die bei Derrida «immer schon» als «Einstülpungen» zu denken sind, eine temporale Dimension verleiht.

Dazu betrachtet Agamben nicht etwa beispielhafte Fälle wie etwa juristische Präzedenzfälle als Anwendungen des Gesetzes, sondern vielmehr die Stellen, an denen das Gesetz außer Kraft gesetzt wird.

Ausnahme und Gesetz

In Agambens Analyse des *Homo sacer*³³ gehörten Ausnahme und Gesetz zusammen: Das Ausgeschlossene gehört dazu, der Ausnahmezustand ist «nicht das der Ordnung vorausgehende Chaos», sondern der exemplarische Fall von Souveränität.³⁴ «Es ist nicht die Ausnahme, die sich der Regel entzieht, [...] die Regel setzt sich als Regel, indem sie mit der Ausnahme in Beziehung bleibt.»³⁵ Umgekehrt wird das Beispiel³⁶ nur durch seine Isolierung exemplarisch, und doch schließt es sich aus der Regelhaftigkeit des Normalen gerade insofern aus, «wie es seine Zugehörigkeit zur Schau stellt».³⁷ «Denn eine Norm muß, um sich auf etwas beziehen zu können, das voraussetzen, was außerhalb der Beziehung ist (das Beziehungslose), und trotzdem auf diese Weise eine Beziehung damit herstellen.»³⁸ Das genau ist die besondere Kraft des Gesetzes: Nicht einfach das Ausschließen des Gesetzlosen, sondern die Fähigkeit, mit diesem, seinem Außen in Beziehung zu bleiben.³⁹

Um das zu beschreiben, greift Agamben dann doch auf eine Art Vorform des *Gesetzbaren* zurück, denn wenn kein Gesetz auf ein Chaos anwendbar sein kann, müsse zuerst eine «Zone der Unentschiedenheit» geschaffen werden.⁴⁰ Wer diese Zone ausrufen kann, ist der Souverän.

33 Die abendländische Moderne, so Agamben, konstituiert sich über die Ausschließung des «nackten Lebens», der alten Unterscheidung von *bios* und *zoe* folgend (*zoe* als einfache Tatsache des Lebens, *bios* als die Form oder Art und Weise des Lebens, die einem Einzelnen oder einer Gruppe eigen ist). Das Lager wird ihm zum «biopolitischen Paradigma der Moderne», denn für die Form der politischen Souveränität sei jeweils kennzeichnend, wer über den Ausnahmezustand herrscht, die Struktur der Ausnahme werde aber immer mehr zur Regel. Giorgio Agamben: *Homo Sacer. Die souveräne Macht und das nackte Leben*. Frankfurt/M. 2002, vgl. hier S. 30.

34 Ebd., S. 27.

35 Ebd., S. 28.

36 Ebd., S. 31.

37 Ebd., S. 32.

38 Ebd., S. 29.

39 «Regel und Beispiel» ist hier also nicht als Entsprechung zu «Ausnahme und Gesetz» gedacht – das Beispiel, das Beispiel-hafte wird bei Agamben auch auf der Seite des Gesetzes verortet –, sondern es geht um die Kraft des Gesetzes, mit dem Nicht-Gesetzhaften in Verbindung zu sein. Ebd., S. 28.

Denn die souveräne Gewalt öffnet eine Zone der Ununterscheidbarkeit zwischen Gesetz und Natur, Außen und Innen, Recht und Gewalt; trotzdem ist der Souverän genau derjenige, der die Möglichkeit offenhält, zwischen ihnen zu entscheiden, und zwar in demselben Maß, wie er sie vermischt.⁴¹

Die Ersetzungen von ›Regel/Ausnahme‹ durch ›Außen/Innen‹ und anderes greift an einigen Stellen auch ›Natur‹, ›Kultur‹ oder ›Leben‹ auf;⁴² mal stehen sich Natur und Ausnahme, mal Kultur und Natur, mal Gesetz und Leben, sogar Ausnahme und Beispiel⁴³ gegenüber. Zentral bleibt der »topologische Prozess«, bei dem das Ausgeschlossene im Inneren wieder erscheint (topologische Modelle hierfür sind nur noch das Möbiusband oder die Leidener Flasche).⁴⁴

Die Ausnahme und das Beispielhafte, die Regel Inkorporierende, werden letztlich ununterscheidbar und wenn man von einer »reinen Gesetzesform« sprechen will, so kann diese nur noch in einer »leeren Form der Beziehung« bestehen, eigentlich in keinem Gesetz mehr, sondern in dieser Zone, dem Ausnahmezustand.⁴⁵ Und so wie diese »Einstülpung« räumlich paradox wird, so wird sie es auch im zeitlich-kausalen Gefüge. Die Ausnahme ist in Form der Aufhebung mit dem Gesetz verbunden, ist also nicht das dem Gesetz vorausgehende Chaos, »sondern die Situation, die aus ihrer Aufhebung hervorgeht. In diesem Sinn ist die Ausnahme wirklich, der Etymologie gemäß, herausgenommen (*ex-captum/ex-capere*) und nicht einfach nur ausgeschlossen.«⁴⁶ Dies kann man im englischen *exception* noch hört und der alten Bedeutung von *exemplum*, »aus verschiedenen gleichartigen Dingen als Muster Herausgenommenes«, entspricht. Ebenso steht es um die Reihenfolge, die im Perfekt Passiv ›herausgenommen‹ implizit ist: eine umgekehrte Vorgängigkeit – es ist sinnlos, von Leben, Welt und *Verbeispielbarem* vor der Existenz von Gesetzen zu reden, und es ist sinnlos, Gesetze ohne Regelloses, zu Regelndes zu denken.

40 Ebd., S. 29.

41 Ebd., S. 75.

42 Vgl. Astrid Deuber-Mankowsky: »Homo sacer, das bloße Leben und das Lager. Anmerkungen zu einem erneuten Versuch einer Kritik der Gewalt«. In: *Die Philosophin. Forum für feministische Theorie und Philosophie*, Nr. 25 (2002), S. 95–114. URL: <http://www.xcult.org/texte/dm/homosacer.html>, 04. Feb. 2005.

43 »Doch während die Ausnahme, wie wir gesehen haben, eine *einschließende Ausschließung* ist (also dazu dient, einzuschließen, was ausgestoßen wird), funktioniert das Beispiel als *aus-schließende Einschließung*.« Agamben: *Homo sacer*, S. 31.

44 Ebd., S. 48. Vgl. dazu Ulrike Bergermann: »Castingshows, Selbstdrehtechnologien, falsche Flaschen. Zur Sichtbarkeit von Drehmodellen«. In: dies., Christine Hanke, Andrea Sick (Hg.): *Überdreht. Spin doctoring, Politik, Medien*. Bremen, Druck i. V.

45 Agamben: *Homo sacer*, S. 70.

46 Ebd., S. 27.

Und so gilt auch für die *Einführung*: Regel ist weder die von Ashby definierte Regel, das Gesetz weder das anfangs Nummerierte an sich noch sein Ensemble mit der Anwendung, sondern die (leere) Beziehbarkeit beider; auch hier ist das Gesetz kein Punkt oder eine Linie, sondern weitet sich aus in einer 'Zone' und in dieser Zone kann zwischen Gesetz und Leben, Regel und Anwendung nicht mehr unterschieden werden.

Nun löst sich das Problem des Status eines Beispiels nicht in Ununterscheidbarkeiten auf. Erstens bleibt übrig: der Souverän, der Gesetzgeber, der Grenzzieher, der die «Einstülpung» verursacht.⁴⁷ Zweitens ist die Auswahl des Beispielhaften nicht beliebig, sie spiegelt historische Kontingenzen (bei Ashby besonders auffällig: *gender*- und *race*-Stereotypen, die Mütter, die Jäger, die Wilden; bei Agamben etwa «die bosnische Frau von Omarska»⁴⁸). Drittens bleibt ungeklärt, wie die Beziehung zwischen Regel und zu Regelndem eigentlich hergestellt wird. Agamben ist dafür kritisiert worden, dass er zentrale Begriffe aus Carl Schmitts antisemitischer Geschichtskonzeption bezieht; insgesamt sieht seine Lesart des Lagers als Matrix der Moderne letztlich von konkreten historischen Tatsachen ab, wie etwa Astrid Deuber-Mankowsky formuliert hat: «Agambens [...] pauschalisierende Erklärung des Ausnahmezustandes zur Regel setzt sich von der Geschichte ab. Und eben in dieser Abstraktion [...] übt er die Gewalt aus, die er zu kritisieren vorgibt.»⁴⁹ Gleichzeitig erkennt man schon

47 Eine Frage, die bei Derrida nicht vorkommt: Blanchot als *Setzer* der Überschrift mit Gattungsbezeichnung, die die Invagination erst hervorruft? Das hätte Ashby gefallen können: wie er der *Knower* war, so entscheidet jetzt der Souverän über die Unentscheidbarkeit (er stellt sie her und behält sie in der Hand).

48 Agamben kommentiert gegen Ende seines Buchs die Auswahl seiner «Fälle» und «Beispiele»: «Die Auswahl dieser kurzen Serie von 'Leben' mag extrem, wenn nicht gar einseitig provokativ erscheinen. Doch die Liste hätte sich leicht mit nicht weniger extremen und dennoch nunmehr vertrauten Fällen fortsetzen lassen. Da wäre der Körper der bosnischen Frau von Omarska, ein perfektes Beispiel für die Schwelle der Ununterschiedenheit zwischen Biologie und Politik; oder, in einem scheinbar entgegengesetzten, aber eigentlich analogen Sinn, die militärischen Interventionen aus humanitären Gründen, bei denen kriegerische Operationen mit biologischen Zielen wie Ernährung oder Seuchenbekämpfung unternommen werden – ebenfalls ein schlagendes Beispiel der Unentscheidbarkeit zwischen Politik und Biopolitik.» Agamben: *Homo sacer*, S. 196. So vehement vorher auch für das Lager als die entscheidende Figur der Moderne plädiert wurde, so vehement behauptet Agamben schließlich, auch andere Begriffe von Leben hätten Formen für dasselbe bieten können, z. B. in einer Aufzählung von Fällen, die Möglichkeiten von Verkörperungen eines Prinzips bieten. Nicht dass erläutert würde, was es mit «der bosnischen Frau von Omarska» auf sich hat, wer das ist oder war, obwohl diese Bezeichnung weder für eine Ikone des Krieges durch die Presse ging, noch so lange kommentarlos erinnert werden wird, wie Agambens Philosophie möglicherweise gelesen zu werden wünscht. Die Verkörperung, traditionell per weibliche Figur, benennt einen Einzelfall, dessen Analogmodell (die Militäraktion aus humanitären/biopolitischen Gründen) eine namenlose Form für viel mögliche historische Daten bietet. Wo Agamben die Philosophie in Richtung politischer Ereignisse verlässt bzw. diese einbinden will, fällt er hinter die selbst formulierten Verhältnisse von Beispielen und (politischen, philosophischen) Prinzipien zurück; aus dieser Perspektive ist es nicht möglich, aus politischen Ereignissen die Mechanismen moderner Biopolitik herauszulesen.

49 Deuber-Mankowsky: «Homo sacer, das bloße Leben und das Lager», o. S. Der Folgeband wurde zwei Jahre später zurückhaltender kommentiert: Agamben «hüpft in assoziativen Sprüngen

mit dieser Fragestellung eine Trennung von Struktur und Politik an, die auch zu hinterfragen wäre, um zu entziffern, wie die Geschichte in die Abstraktion eingegangen sein wird. Eine «Einstülpung» ist immer schon eine historisch situierte. In jeder «Zone der Unentscheidbarkeit» sind *gender*, *race*, *class*, ist *diversity* und alles politisch Korrekte nolens volens enthalten. Agamben hat die Lager in das Gesetz des Ausnahmezustandes hineingefaltet und sie sind ihm vorausgegangen. Inwieweit ist er der Souverän dieser einschließenden Ausschließung, der haftbar zu machen wäre für das Gewaltsame der Setzung? Der Versuch muss darin bestehen, die Beispiele und «ihre Theorie» (wie die Geschichte und die politische Philosophie) durch einander hindurch zu lesen. Ein solches «Durch-einander», bei dem keins ohne das andere sein kann, liegt zum Beispiel im Sprachenlernen vor.⁵⁰

Eine mögliche geschlechterpolitische Konnotation der Opposition von «Schwäche»/«Subjektivität» und Eindeutigkeit/«Objektivität» wird nicht nur von den zahlreichen Beispielen Ashbys nahegelegt, die sämtlich aus einem Bilderbuch der späten Fünfziger Jahre, ihrer neuen Häuslichkeit der im und nach dem Zweiten Weltkrieg noch autonomen Frauen, ihrem männlich dominierten Technik- und Fortschrittsfetischismus usw. entsprungen scheinen; auch Zeit- und Geschlechtsgenosse Thomas S. Kuhn spricht vom Verhältnis zwischen Wissenschaftstheorie (der zentralen Instanz für die Untersuchung von Regeln und Strukturen) und Geschichte (mit ihrem Blick auf Beispiele, Narrative etc.) als einer Ehe, genauer: einer Ehe, die wie im Altherrenwitz selbstverständlich eine langweilige, verstaubte ist. Im Plädoyer für die Differenz zwischen beiden Betrachtungsweisen heißt es: «Was wir brauchen, wird wahrscheinlich weniger durch eine Ehe als durch einen aktiven Dialog hervorgebracht.»⁵¹ Ex negativo erscheint die abgelehnte «Passivität» denn doch der «Schwäche» Ashbys recht ähnlich. Der «aktive Dialog» jedenfalls findet, wenn nicht zwischen Wissenschaftlern, so in jedem Fall zwischen Lehrer und Schüler oder Vater und Sohn statt. Es sind die kleinen Jungen, die in den Übungsbeispielen die Autos auseinandernehmen, es sind die Familienväter, die die Familie auch in schweren Zeiten wie Jäger versorgen;⁵² Frauen gibt es als Ehe- und Hausfrauen, Mädchen gar nicht.

über die Bruchlinien und Schnittpunkte von Politik, Recht und nacktem Leben.» Raul Zelik: «Giorgio Agamben» [Rezension von Agamben: *Ausnahmezustand*]. In: *Spex*, Nr. 278 (7/2004), S. 57.

50 Vgl. Stefan Willer: «Was ist ein Beispiel? Versuch über das Exemplarische». In: Gisela Fehrmann/Erika Linz/Eckhard Schumacher/Brigitte Weingart (Hg.): *Originalkopie. Praktiken des Sekundären*. Köln 2004, S. 51–65, hier S. 53.

51 Thomas S. Kuhn: *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. Frankfurt/M. 1999, S. 71.

52 Auszüge aus den Beispielen der *Einführung*: Ein kleiner Junge nimmt eine Spielzeugmaschine mit untereinander auswechselbaren Einzelteilen auseinander, um eine neue Maschine zu bauen. Eine Anzahl von Jungen mit ausgesprochener Individualität, nachdem sie alle durch diesel-

Was wäre, wenn ein Ehemann, der aus den verfügbaren Modellen ein neues Auto auswählt, zunächst beschlösse, daß es weniger als 10.000 Mark kosten müsse, und dann seiner Frau gestattete, die restliche Auswahl vorzunehmen; ebenso, wenn die Frau, nachdem sie die Anzahl auf zwei Modelle reduziert hätte, die endgültige Entscheidung einer Münze überließe?⁵³

Man möchte vorschlagen, sich für die Wahl der Polsterfarbe an den Hund zu wenden. Ohne für eine einfache Aufhebung der Differenz zwischen Regel und Beispiel argumentieren zu wollen, gibt das heftige Gendering der Beispiele der zweipoligen Struktur aus beiden doch einen besonderen Dreh. Wenn der Mann die Auswahl zwischen Modellen trifft und die Frau die letzte Entscheidung einer Münze überlässt, hat im Inneren des Beispiels ein Verfahren stattgefunden, das der Anwendung einer Regel auf ein/in einem Beispiel entspricht; eine Faltung hat sich aufgetan, die die Unterscheidung zwischen Regel und Beispiel in das Beispiel selbst hineingetragen hat. Je mehr die Kybernetik argumentiert, in der Abstraktion liege die Lösung, umso üppiger wird das Ornament. Ashbys Lehre hat ihre Beispielstruktur auf ihre eigene Herausbildung angewandt: Zahlreiche Zahlen am Seitenrand der *Notebooks* verweisen darauf, dass Ashby seine eigenen Notizen immer wieder und wieder gelesen hat⁵⁴ – im Versuch, durch Wiederholung der eigene Lehrer zur Hervorbringung eines neuen Wissens zu werden.

Beispielhafte Medienwissenschaft

1962 hielt Georges Canguilhem einen Vortrag zur «Epistemologischen Funktion des <Einzigartigen> in der Wissenschaft vom Leben».⁵⁵ Buffon berichtete von

be Schule gegangen sind, entwickelt Züge, die charakteristischer für die Schule als für ihre eigene ursprüngliche Individualität sind. Die Vielfalt der menschlichen Geschlechter ist 1 bit; wenn eine bestimmte Schule nur Jungen nimmt, so ist die Vielfalt der Geschlechter in der Schule 0. Ein verheiratetes Paar beschließt, so lange Kinder zu bekommen, bis es einen Jungen hat, und dann aufzuhören. Der geschickte Jäger und Verdienster steht schwierige Zeiten durch, ohne dass seine Leber und Muskeln je extrem belastet wären. Mit anderen Worten, seine Befähigung als «Regler» verhindert, dass Information über die schlechten Zeiten die wesentlichen Variablen erreicht. Auf dieselbe Weise kann der sorgende Familienvater schwierige Zeiten durchmachen, ohne dass seine Familie wahrnimmt, dass sich irgendetwas Ungewöhnliches ereignet hat; die Familie eines mangelhaften Versorgers würde es gemerkt haben.

53 Ashby: *Einführung*, S. 372.

54 Vgl. Ulrike Bergermann: «Relooping Knowledge. Ashbys kybernetisches Wissensmodell». In: Martin Huber / Nicolas Pethes / Jens Ruchatz / Stefan Willer (Hg.): *Epistemologie des Exemplarischen*, Druck i.V.

55 Georges Canguilhem: «Die epistemologische Funktion des <Einzigartigen> in der Wissenschaft vom Leben» [1962]. In: ders.: *Wissenschaftsgeschichte und Epistemologie, Gesammelte Auf-*

einem Schnabeltier, das in keine bekannte Klasse eingeordnet werden konnte; die Unmöglichkeit dieser Zuordnung stiftet nun nicht nur Einzigartigkeit in Bezug auf das Tier, sondern habe auch eine epistemologische Funktion: «In den Einzigartigkeiten proklamiert die Natur ihre Wildheit.»⁵⁶ Was sich nicht kategorisieren lässt, wie etwa die Menge an Transformationsregeln am Ausgangspunkt von Ashbys *Einführung*, repräsentiert Wildheit, und: es verpflichtet zur Kritik der Allgemeinheit.

Indem es auf dem Boden der vertrauten Regelmäßigkeit wie ein Skandal oder ein Widersinn explodiert, wird das Einzigartige zum Problem. Es treibt zur Suche nach einer Lösung an, treibt diese aber nicht selbst herbei. Die Abweichungen verbreiten weder Licht noch decken sie die Natur auf: sie bündeln gleichsam den Gegenstand, auf den man das Licht konzentrieren muß. Das Einzigartige hat seine epistemologische Rolle nicht darin, daß es sich selbst zur Verallgemeinerung darbietet, sondern darin, daß es zur Kritik der Allgemeinheit verpflichtet, der gegenüber es sich als einzigartig darstellt. Seinen wissenschaftlichen Wert gewinnt es gerade dann, wenn es aufhört, eine spektakuläre Besonderheit zu sein, und zu einer exemplarischen Spielart wird.⁵⁷

In aller Einzigartigkeit exemplarisch: Ein solcher anti-normativer Zug wäre eine echte Aufgabe in einem Lehrbuch. Der Bereich des Lernens/Lehrens ist für Thomas Kuhn Ort für die Konstitution und mögliche Dynamik einer Disziplin, der Institutionalisierung ihres Wissenskorporus; ein Rand, der in all seiner besonderen Starrheit zur Infragestellung von Kanonbildung und/als Ausbildung angeregt hat; hier werden die Grundwerte des Fachs vermittelt, Ein- und Ausschlussmechanismen, Zuständigkeiten und Wissensobjekte festgelegt. Wie die Wissenschaftsgeschichte nicht mehr Männer und Erfindungen aufzählt, sondern *material culture*, Experimentalsysteme, epistemische Dinge und Laborpraktiken umfasst, wie Performativität zur Figur vieler literatur-, kultur-, theaterwissenschaftlicher Bereiche wird, so umfassen auch medienwissenschaftliche Studiengänge verschiedene institutionalisierte Versuche, mediale Praxen, Techniken und Materialitäten einzuschließen (programmatisch formuliert als «FAKtisch»es oder «3d-Solides»); mit der Technikgeschichte und der Entwicklung von Medien im Sinne neuer modernerer Apparate, Gerätekulturen und Anschließbarkeiten an menschliche Sinnesorgane scheint das Fach pri-

sätze und Werke. Frankfurt/M. 1979, hrsg. von Wolf Lepenies, übers. von Michael Bischoff/Walter Seitter, S. 59–74.

56 Ebd., S. 61 f. «Es handelt sich um den Begriff des Begrifflosen, das nur es selbst ist», ebd., S. 62.

57 Ebd., S. 66 f.

vilegiert für diese Auseinandersetzung. In der Gestaltung von Praxisbezügen, Anwendungen (vormals: Übungsbeispielen) und Regelmäßigem, nicht ohne Machtkritik mit Blick auf Ausnahmezonen, Ein- oder Umstülpungen oder Hierarchisierungen von möglicherweise gleichrangigen Paradigmen, besteht nun die Arbeit darin, auch im medienwissenschaftlichen *relooping knowledge* Schnabeltiere zu sehen: epistemologische Gesetzmäßigkeiten *und* singuläre mediale Artefakte, die das Einzigartige zum Problem werden lassen.

Game Art

Was macht das Spiel gerade heute so interessant für die Kulturwissenschaften? Nach Adamowsky ist es der Begriff des Spiels, der unsere Gesellschaft und die Auseinandersetzung mit den neuen Technologien am besten erfassen kann. Sie spricht von unserem Umgang mit den digitalen Medien, die sich uns vor allem als neue Spielräume anbieten: »Die neuen medientechnisch generierten Räume bzw. virtuellen Welten sind mediale Festbühnen, die sich als potenzielle Spielräume anbieten; ihre Spezifik nimmt mit der Art und Weise ludischer Gestaltungsmuster ihren Anfang.«¹

Aber sind es nicht völlig unterschiedliche Konzepte von Spiel, die eine Übertragbarkeit von einer Arbeit auf eine andere fraglich erscheinen lassen? Ist es für die Kunst die Metapher des freien Spiels, das Konzept des *play*, das gemeint ist, wenn von Spiel die Rede ist, so ist es für das Computerspiel nicht einfach eine metaphorische Übertragung, sondern es ist eine spezielle Form des Regelspiels, des *game*, die wir analysieren können und die nicht metaphorisch gemeint ist. Eine Verbindung beider Aspekte – des metaphorischen sowie des konkreten Spielbegriffs – wird in denjenigen Arbeiten hergestellt, die sich tatsächlich mit Computerspielen auseinandersetzen, sei es thematisch oder performativ.

Der Spielbegriff

Betrachten wir die Verwendung des Spielbegriffes,² so ergibt sich nicht eine unmittelbar systematische, sondern eher vielfältige metaphorische Verwendungen. Während im Englischen differenziert wird zwischen *play* und *game*, ist im Deutschen diese Unterscheidung sprachlich nicht festgehalten. *Play* bezeichnet eine spezielle subjektive Einstellung zum Spielmaterial, während *game* institutionalisierte Spielaktivitäten, die ausdrücklich durch Regeln gelenkt werden, bezeichnet. Während mit *play* spontanes Spiel beschrieben wird, sind mit *game*

1 Natascha Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/M. 2000, S. 18.

2 Cf. Huizingas sprachgeschichtliche und sprachvergleichende Auseinandersetzung mit dem Spielbegriff (Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek 1994, S. 37–51).

formale und konventionell festgelegte Ereignisse gemeint.³ Dieses weite Feld, das im Deutschen mit dem Wort *Spiel* bezeichnet wird, erschwert die Suche nach einer eindeutigen Definition, denn »der Begriff <Spiel> ist ein Begriff mit verschwommenen Rändern«.⁴ Das ist die Verlockung des Wortes *Spiel*, denn es verführt zum »suggestiven Parcours der Analogien«,⁵ da seine Verwendungsmöglichkeiten keine Eingrenzung auf eine eindeutige Bedeutung zulassen, die klar von den metaphorischen Verwendungen abzugrenzen wäre. Eine »imaginäre Merkmalschnittmenge aus allen verschiedenen Verwendungen«⁶ wäre wenig aussagekräftig. Dietmar Kamper meint hierzu:

... das Spiel zu definieren, heißt, seinem Wesen zuwiderhandeln. Definitionen beziehen sich immer auf fest umreißbare, feststellbare Sachverhalte. Das Spiel hat es aber an sich, eher quicklebendig zu sein und den Anschein von Freiheit zu haben, also auch gegenüber Definitionen sehr hartnäckig zu sein. Man kann es vielleicht mit einer Gegenüberstellung versuchen: Spiel und Ernst sind in einer Polarität, und Spiel und Arbeit sind in einer Polarität. Wenn man sich dem Thema so nähert, dann ist es meines Erachtens angemessener, als von vornherein eine Definition zu erwarten.⁷

Eben diese Meinung vertreten auch Gebauer und Wulf,⁸ wenn sie sich Wittgenstein anschließen und die Frage: »Was ist ein Spiel?« vermeiden. Diese Frage führe zu einer Suche nach einem eindeutigen Merkmal oder einer eindeutigen Definition, die der Vieldeutigkeit des Spielbegriffes nicht gerecht werden würde. Die Frage nach den Prinzipien, mit deren Hilfe die Familienähnlichkeit von Spielen konstruiert wird, ist ihrer Meinung nach angemessener, da es nicht nur einen Gegenbegriff zu Spiel gibt: Arbeit, aber auch Alltagswirklichkeit, Ernst, das Zweckbestimmte, das Nützliche, das Notwendige, der Zwang, das Profane sind alles Oppositionen zu Spiel. »Bei einer solchen Fülle an Oppositionen besteht das Besondere des Spiels offenkundig nicht darin, dass diesem einzig und allein ein Begriff entgegengesetzt werden kann, sondern es liegt in dem

3 Diese Differenzierung von *game* und *play* findet sich bei Adamwosky (2000), die sich auf zahlreiche weitere Autoren bezieht.

4 Ludwig Wittgenstein: »Philosophische Untersuchungen«. In: Ders.: *Schriften I*. Suhrkamp 1970, §71.

5 Stefan Matuschek: *Literarische Spieltheorie: Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg 1998, S. 3.

6 Ebd.

7 Dietmar Kamper zitiert nach Ursula Baatz: »Vom Umgang mit der Ernsthaftigkeit. Über Spiele und Spieltheorie«. URL: <http://www.gambling-hall.com/stheorie/spielth.htm> [2000], 16. Okt. 2003 (nicht mehr Online).

8 Gunter Gebauer/Christoph Wulf: *Spiel, Ritual, Geste: Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Reinbek 1998, S. 187.

nicht-eingrenzbaren Wechsel der Aspekte.»⁹ Das Spiel kann als ein Medium, ebenso aber als eine Gestaltungsform beschrieben werden, in der die verschiedensten Aspekte der Ich-Welt-Auseinandersetzung zueinander in Beziehung treten.¹⁰ Heidemann¹¹ zeigt, dass der Spielbegriff keinem »Feld der Gegenstände« zugeordnet werden kann. Er ist weder allein dem Naturbegriff noch dem Freiheitsbegriff zuzuordnen. Er gehört ebenso in den Bereich des Ästhetischen und in die Bildhaftigkeit, ohne jedoch allein in der Anschauung aufzugehen. Dies macht die »ontologische Ambivalenz«¹² des Spielbegriffes aus. Diese ontologische Ambivalenz wird durch die Rahmung deutlich. Nach Bateson¹³ ist Spiel immer als gerahmt zu verstehen. In dem Moment, in dem etwas als Spiel bezeichnet wird, wird ein metakommunikativer und paradoxer Rahmen gesetzt. Alles das, was als Spiel bezeichnet wird, befindet sich in der Sphäre des Als-ob und das, was in dieser Sphäre geschieht, existiert gewissermaßen nicht. Es hat aber natürlich seine Gültigkeit und Existenzberechtigung im Spiel selbst. In der »realen« Welt bin ich keine Heldin – diese ist also Nicht-Ich – im Spiel bin ich die Heldin und als Heldin also nicht Nicht-Ich.¹⁴

Die weit verbreitete Diskussion um das Spiel als Rahmung kritisiert Adamowsky¹⁵ und meint dazu: Spiel ist »vielmehr ein Spiel *mit* Rahmungen, ohne selbst einer zu sein«. Spiel ist also nicht so sehr ein Rahmen, innerhalb dessen wir uns in einer möglichen Welt bewegen, als vielmehr die Schaffung von neuen Kontexten, indem die Rahmungen und Regeln, in denen wir uns außerhalb des Spiels bewegen, thematisiert werden. Adamowsky schreibt weiter:

Es erweist sich als fraglich, ob der Versuch einer Grenzziehung nach altem Muster zwischen <Sein> und <Schein>, <fiktiv> und <real>, <wahr> und <falsch> überhaupt noch erfolgreich sein kann. Vielmehr ist zu überlegen, ob nicht größere Möglichkeiten in Phänomenbeschreibungen liegen, die den Gegensatz von <Virtualität> versus <Realität> durch Mischungsgrade dessen ersetzen, was jeweils für das eine und das andere in wechselnden Kontexten gehalten wird.¹⁶

9 Ebd., S. 190.

10 Gerd E. Schäfer: *Spielphantasie und Spielumwelt*. Weinheim 1989, S. 28.

11 Ingeborg Heidemann: *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*. Berlin 1968, S. 9.

12 Ebd., S. 10.

13 Gregory Bateson: »Eine Theorie des Spiels und der Phantasie«. In: Ders.: *Ökologie des Geistes*. Frankfurt/M. 1981 (1955), S. 241–261.

14 Natascha Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 27 ff.

15 Ebd., S. 38.

16 Ebd., S. 44.

Game Art

Bei der Untersuchung der Verschränkungen zwischen Kunst und Spiel wird der Begriff *Game Art* zunehmend wichtig. *Game Art* wurde von van Nierop¹⁷ als eine Gruppe von Kunstwerken beschrieben, die auf Prinzipien basieren, die in der Spielindustrie entwickelt wurden. Eskelinen und Tronstad verweisen darauf, dass es einen wesentlichen Unterschied zwischen Kunst und Spielen gibt: «in art we may have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure, and proceed from the beginning to the winning or some other situation.»¹⁸

Spiele begegnen uns gewöhnlich mit Regeln, Zielen und Instruktionen während Kunst in dieser Hinsicht offen ist. Daher finden wir die Metapher von Kunst als Spiel – im Sinne von *play* und nicht im Sinne von *game* – häufig. *Art Games* hingegen verbinden gerade den regelgeleiteten Charakter von Spiel mit dem freien Spiel, wie es zahlreiche Beispiele aus der Kunst (hier sei vor allem auf Happening und Installationskunst verwiesen) tun.

Interessant ist, dass Computerspiele – obwohl sie auf eine 50-jährige Geschichte zurückblicken können – bisher sowohl in künstlerischen Arbeiten als auch in der wissenschaftlichen Diskussion lange kaum wahrgenommen wurden. In den letzten Jahren hingegen wird mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit Versäumtes nachgeholt. Computerspiele und die künstlerische und wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen sind salonfähig geworden. Ende 2003 gab es in Deutschland gleich zwei Ausstellungen mit künstlerischen Arbeiten, die Computerspiele als Thema oder aber als Material verwenden. Eine dieser Arbeiten soll hier vorgestellt werden.

Tom Betts QQQ

Tom Betts QQQ¹⁹ (2002) ist eine Modifikation des Computerspiels *Quake* (1999, id Software). Betts verwendet nicht nur ein Computerspiel, sondern geht sogar noch weiter, indem er die Ausstellungsbesucher spielen lässt.

QQQ hacks into Quake's online gaming community and presents a live, re-processed version of its frenzied digital activities. Unknown to them, online gamers will take part in a continual di-

17 Yvonne van Nierop: *Spelen met kunst*. Doctoralscriptie Universiteit Utrecht 2003, S. 2.

18 Markku Eskelinen und Ragnhild Tronstad: «Video Games and Configurative Performances». In: Mark J. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York, London 2002, S. 195–220.

19 URL: <http://www.q-q-q.net>, 20. Juli 2005.

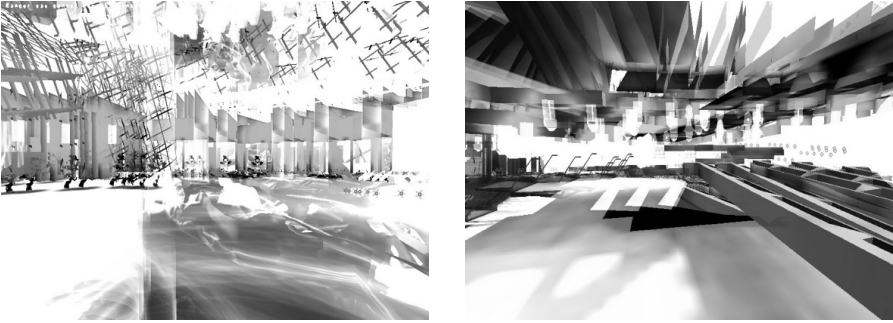


Abb. 1 Einige Screenshots aus Tom Betts' QQQ

gital performance, their actions will be filtered through the re-programmed game engine to create a painterly generative movie. The original graphics become abstract architectural forms and time becomes compressed with players painting afterimage trails and motion smears²⁰

Während Ego-Shooter wie Quake die Simulation von realen Räumen mit zunehmender Präzision und Perfektion anstreben, dekonstruiert Betts den Spielraum durch Bearbeitung der 3D-Grafik-Engine des Spiels. Er verwandelt sie in frei fließende Farbflächen und grafische Elemente, die sich dynamisch zu immer neuen Mustern zusammensetzen.

Die Muster werden durch die Spielhandlungen generiert. Das Spiel wird auf einem der Quake-Server Online gespielt und verbindet so den Ausstellungsbesucher mit Spielern aus aller Welt. Das Spielgeschehen kann auf einer großen Leinwand in der Ausstellung verfolgt werden und lädt zum Mitspielen ein. Die Orientierung im Spielraum ist dabei äußerst schwierig, da dieser für den Ausstellungsbesucher ständig in Bewegung ist und sich nicht als hermetischer, photorealistischer 3D-Raum präsentiert, mit dem die QUAKE-Spieler normalerweise konfrontiert sind.

Die Arbeit von Betts thematisiert die Dekonstruktion des Spielraumes, macht aber vor allem auf die performative Qualität von Spielen aufmerksam. Die grafische Darstellung auf dem Bildschirm verändert sich in Abhängigkeit von den Aktionen der Spieler, das Produkt wird so zu einer kooperativen Arbeit, an der die Ausstellungsbesucher ebenso wie die Spieler, die sich auf dem Server eingeloggt haben, beteiligt sind. Der Künstler stellt ebenso wie ein Spiele-Entwickler das Programm zur Verfügung, innerhalb dessen die Interaktionen möglich werden.

20 O. V.: «Tom Betts – QQQ». URL: <http://www.ica.org.uk/index.cfm?articleid=9582> [2002], 20. Juli 2005.

Interaktivität

Interaktivität in Computerspielen erweist sich als eine Eigenschaft von Software, d. h. Interaktivität beschreibt die Eingriffs- und Steuermöglichkeiten des Rezipienten. Als programmierte Interaktivität kann sie als antizipierte Handlung des Spielers beschrieben werden. Im Idealfall findet ein wechselseitiger Dialog von Mensch und Computer statt. Daniels fragt, ob es sich bei Interaktivität um eine Ideologie oder eine Technologie handelt. Er führt dies anhand der Positionen Brechts und Turgings aus:

Turing entwickelt aus der reinen Mathematik die wissenschaftlichen Grundlagen der technologischen Machbarkeit der Mensch-Maschine-Kommunikation bis hin zur Ununterscheidbarkeit. Brecht hat seine Theatertheorie auf die Medien übertragen und erkennt die sozialen und politischen Wirkungen einer von immer perfekteren Medienmaschinen geprägten Mensch-Mensch Kommunikation. Die Spannbreite zwischen diesen Positionen einer technologischen bzw. einer sozialen Auffassung von Interaktivität bleibt bis heute bezeichnend für die Debatte zu Cyberspace und Internet über die wechselseitige Beeinflussung von Medientechnik und Gesellschaftsstruktur.²¹

Wobei Daniels – wie auch zahlreiche weitere Autoren aus dem Bereich der Medienkunst – die Begriffe Interaktivität und Interaktion gleichsetzt, bis hin zu einem weiten Begriff von Interaktivität, der sich an die Rezeptionsästhetik anschließt und jede Form der Rezeption als Interpretation und zugleich Interaktion versteht.

Interaktivität als medientechnologische und -ästhetische Kategorie hat zunächst einmal wenig mit sozialer Interaktion zwischen Menschen zu tun. [...] ›Interaktivität‹ meint [...] die Kopplung von Mensch und Computer, wobei Hard- und Software [...] als künstliches Sinnsystem und mitunter als Alter ego des Benutzers konzipiert werden.²²

Der technische Ansatz kann nicht erklären, wie die Nutzer selbst die Technologie nutzen und innerhalb der angebotenen Möglichkeiten aktiv mitgestalten. Die

21 Dieter Daniels: «Strategien der Interaktivität». In: Rudolf Frieling/Dieter Daniels (Hg.): *Medien Kunst Interaktion*. Wien 2000, S. 142.

22 Friedrich W. Block: «Diabolische Vermittlung. Zur Konzeption von Bewusstsein und Körperlichkeit in interaktiver Medienpoesie». In: Oliver Jahraus/Nina Ort (Hg.): *Beobachtung des Unbeobachtbaren. Konzepte radikaler Theoriebildung in den Geisteswissenschaften*. Weilerswist 2000, S. 157.

Arbeit von Betts erklärt Interaktion nicht, zeigt aber auf, wie diese verändernd wirkt. Der zentrale Aspekt von QQQ liegt in einer Veränderung des zu Grunde liegenden Ego-Shooters, einem Eingriff, der als *Modding* bezeichnet wird.

Modding

Ego-Shooter wie zum Beispiel *QUAKE* oder *HALF-LIFE* (1999, Sierra Entertainment) werden häufig als Ausgangspunkt für Modding benutzt. *Mod* (als Kurzform für Modifikation) bezeichnet Erweiterungen eines Computerspiels, die zumeist eine Vielzahl von Bereichen umfasst, wie zum Beispiel die Ergänzung von Spielbereichen (Maps) oder Veränderung von Oberflächen (Skins), Musik und ähnlichem. Im Extremfall werden keine Inhalte des Originalspiels beibehalten, sondern nur noch dessen Plattform (Engine) benutzt. Meist werden solche Mods von Spielern aus der Fanszene eines Spieles entwickelt und sind daher private und nicht-kommerzielle Projekte.

Modifikationen von Computerspielen sind ein Bereich der Hackerkultur, der sich mittlerweile in der Game Art etabliert hat. Viele der Beispiele – wie auch QQQ von Tom Betts – experimentieren mit der visuellen Darstellung bis hin zu abstrakten Formen, eine Experimentierfreudigkeit, die Cramer als »explore the surrealism of formalism«²³ beschreibt.

The result is a very poetical and philosophical reflection on how »world« and »reality« are constructed in the universe of a computer simulation game – and not only there –, and how their epistemological conditioning patterns can be deconstructed simply by tuning their parameters in clever and subversive ways.²⁴

Spiele sind immer schon offen für Modifikationen gewesen, so wie wir sicherlich alle schon Regeln eines (Gesellschafts-)Spieles in Absprache mit unseren Mitspielern verändert haben, um ein altbekanntes Spiel wieder reizvoller zu gestalten. In Computerspielen ist es nicht so einfach die Regeln zu ändern, da dies einen Eingriff in den zu Grunde liegenden Programmcode bedeutet und daher spezifische (Programmier-)Fähigkeiten voraussetzt. Es können zwei Modi unterschieden werden: 1. das Spiel mit zusätzlichen Regeln und 2. das Spielen gegen die Regeln.²⁵ Martijn Hendriks zeigte in seinem Vortrag ein solches Spiel mit zusätzlichen Regeln, bei denen der Spieler nicht den Regeln eines Ego-

23 Florian Cramer: »retroYou R/C«. URL: <http://runme.org/feature/read/+SOFTSFRAGILE/+61/> [2003], 20. Juli 2005.

24 Ebd.

25 Julian Kücklich: »Modding, Cheating und Skinning. Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospielen«. In: *Dichtung Digital* 2004/2. URL: , 20. Juli 2005.

Shooters, möglichst viele Gegner in kürzester Zeit zu finden und zu eliminieren, folgt, sondern stattdessen die Landschaft der Spielwelt kontemplativ betrachtet und eine Interaktion mit den anderen Spielern beziehungsweise in diesem Fall den anderen Spielfiguren vermeidet. Quake ist ein frühes Beispiel für ein Spiel, das Spielerinnen um zusätzliche Regeln ergänzt haben, wie zum Beispiel um einen Ehrencodex – »code of honor« –, dem die Quake-Community sich verpflichtet fühlt. Spielverhalten, das verpönt ist, besteht beispielsweise, wenn ein Spieler sich hinter einem Hindernis versteckt, hinter dem er nicht gesehen werden kann, um dann die Gegner, die vorbeilaufen, ungefährdet abzuschießen (das so genannte *campen*). In unserem Fall QQQ hingegen ist das Spiel gegen die Regeln die Grundlage des Kunstwerks. QQQ bietet keine neue Map oder eine andere Ergänzung der Spielwelt an, sondern transformiert die bereits vorhandenen Maps in eine neue Form der visuellen Präsentation. Durch die graphische Dekonstruktion wird die performative Qualität des Spielens in den Vordergrund gerückt. Durch die Veränderung der visuellen Darstellung in Abhängigkeit von den Handlungen der Spielerinnen wird der kooperative Aspekt des Spielens betont. Der Künstler als Spieldesigner bietet ein Programm für die Handlungen der Spielerinnen an.

In anderer Hinsicht handelt es sich bei dieser Arbeit ebenfalls um ein Spiel gegen die Regeln, denn alle Spieler, die sich auf dem Quake-Server einloggen, der für diese Arbeit verwendet wird, sind plötzlich Teil eines Kunstwerks und ihre Handlungen werden für den Besucher der Ausstellung sichtbar und hörbar. Hörbar im Falle von Kommentaren der Spieler, die während des Spielens eine Software wie zum Beispiel »Teamspeak« oder »Vetrilo« benutzen, mit deren Hilfe Kommunikation durch gesprochene Sprache beim Spielen möglich ist oder aber die geschriebenen Kommentare der Spieler, die während des Spiels auf dem Bildschirm zu lesen sind. Diese Aktionen erscheinen als Teil einer öffentlichen Kunstaussstellung, ohne dass die Spielerinnen darauf hingewiesen werden. In Online-Spielen besteht natürlich immer eine Öffentlichkeit, die aus anderen Spielern besteht, welche sich ebenfalls im Spiel befinden. Zusätzlich gibt es einige Ego-Shooter, die eine Zuschauerfunktion anbieten, so dass Spielerinnen zusehen können, während sie zum Beispiel darauf warten, dass für sie ein Platz zum Mitspielen frei wird. Diese Zuschauer befinden sich aber dann ebenfalls auf dem Server und werden als solche von den anderen Spielern ‚gesehen‘. Wichtig ist auch, dass sie Teil der Community sind. Der Besucher der Ausstellung hingegen wird zum Voyeur, greift er nicht zu Keyboard und Maus, um mitzuspielen.

Koda

Wie ist ein Kunstwerk wie *QQQ* mit regelgeleitetem und freiem Spiel verbunden? Sind die Konzepte von Spiel im Sinne von *game* einerseits und *play* andererseits nicht unvereinbar? Während in Kunst normalerweise der Begriff vom Spiel als *play* verwendet wird, ist im Kontext der Game Art schon durch den Begriff selbst explizit regelgeleitetes Spiel gemeint. *QQQ* scheint auf den ersten Blick ein Zusammentreffen beider Spielaspekte zu verkörpern: das freie Spiel mit regelgeleitetem Spiel. Dies mag aus der Perspektive des Künstlers der Fall sein, aus der Perspektive des Spielers hingegen finden wir uns in doppelter Weise einem regelgeleiteten Spiel unterworfen. Als Spieler von *QQQ* wird von uns zunächst eine Befolgung der Regeln des Spiels *Quake* verlangt, um überhaupt mit dem Spiel interagieren zu können, zusätzlich aber müssen wir dies in der visuell verfremdeten Spielrepräsentation tun, die diese Anwendung der Spielregeln außerordentlich erschwert. Wir befinden uns im Rahmen einer Kunstaussstellung, während wir innerhalb einer neuen – durch den Künstler geschaffenen – Rahmung eines Spiels spielen, welches selbst bereits als eine Rahmung eines äußerst komplexen Kontextes begriffen werden muss.

Get up and play!

Historicizing computer games in the context of learning, consumerism, and health issues

Visible and invisible play

On a sunny day we are sitting on a bench at the edge of a playground, eating a sandwich. In front of us a group of ten Asian children, boys and girls, aged between two and sixteen, are playing with a ball. With nothing to do but watch them play, something funny and beautiful becomes apparent. In one way or another all those who cross the playground become involved in their game. When the ball bounces away and off the playground, a friendly old man catches it and spontaneously throws it back to the kids. A ball that accidentally hits a young passer-by causes him to smile, rather than angering him, and by kicking the ball back to the kids he momentarily joins their game. And when inevitably the ball gets stuck beneath our bench, we also embrace this opportunity to get involved in the game. Eagerly we retrieve the ball only to return it to the playing children reluctantly. This much is clear: the ball game works as a unifying force and engages individuals who otherwise would have no reason to interact with each other.

In many ways this innocent type of play – outdoors, involving physical and social activity – seems more attractive than that associated with the modern-day computer game, which hardly requires physical activity and is normally done alone and indoors. But are computer games really so anti-social? It is not so hard to prove the opposite. Like a ball game, a computer game can bring together different people and result in new social bonds. Still it is true that this type of game is always played indoors and that its players, while sitting hunched over a controller or keyboard, exclusively rely on their hands and eyes, while some may become so engrossed in their game that unknowingly they inflict injuries upon themselves.

The larger issue involved here, it seems, is how we perceive and value toys and games, how this perception and valuation relates to opportunities for players' participation and socialization, and also how we view children and assess the significance of play in their growing up. We tend to favour or value outdoor (ball) games because of their accessibility and comparatively high level of parti-

cipation. Many of these games take place in the public domain, and given their established nature they have a high degree of social visibility and – to most – comprehensibility. Computer games, by contrast, are played indoors and therefore the various social engagements and forms of participation are not readily visible to those who are not playing. Moreover, computer games are still a fairly new cultural phenomenon, mediated by new and frequently cutting-edge technologies, and as such many (older) people do not have a handle on these games yet. For example, parents who watch their child play a computer game may find it hard to understand exactly what is going on, let alone appreciate the game's specific merits or challenges. When looking over their child's shoulder they merely see a colourful screen that often depicts violent scenes that may or may not be accompanied by loud sound effects. Moreover, most of these parents will be unaware of the wider social and cultural structures underpinning these games: the chat rooms, the fan sites, the magazines, the trading cards, the action figures, the fighting teams, the schoolyard talk, and so on.

In the ongoing debate about the effects of playing computer games it is possible to identify three major concerns. First, there is the learning issue. Computer game foes emphasize that children and teenagers in fact learn the *wrong* things from playing such games, mainly because of the violent nature of many computer games. Proponents of computer games counter this argument by underlining the positive things one learns by playing them, such as hand-eye coordination, social interaction, and computer skills. Second, there is the issue of consumerism. Ever since the rise of our consumer culture people have worried about its corrupting effects on children in particular. They argue that consumerism is fuelled by envy, jealousy, and greed, and that these aspects hardly contribute to making better or nicer persons. Computer games are often considered the epitome of consumerism. They are promoted aggressively through ads, commercials, movies, card and board games, action figures, animated movies, and so on. Their publicity campaigns would turn children into slavish consumers who only crave for the ENTER THE MATRIX game (2003, Atari) after having seen the movie THE MATRIX RELOADED (USA 2003, A. Wachowski & L. Wachowski.) or the ad on the box of their favourite brand of cereal. Consequently, children fall victim to the callous and greedy entertainment industry that at the expense of their vulnerabilities is merely interested in raising its own profits. Or so the argument goes. Third, there is the physical health concern. Children play computer games indoors, hunched over a keyboard or controller, and with their eyes glued to the screen. They overuse certain muscles while totally neglecting others. Instead of being out in the open and getting physical exercise, they spend the entire day indoors, breathing stale air. Furthermore, computer games are seen as *un-put-down-able* and while playing, children forget to eat, take a break, go to the bathroom, or stretch their legs; they just play on and on. These games come with risk

of *over-playing*, which may cause various physical problems, such as epilepsy, blood clots,¹ and RSI (repetitive strain injury).

Each of these three concerns, as I will argue in this paper, has historical roots and their consideration puts the particular arguments involved into perspective. By historicizing the worries triggered by the recent popularity of computer games it becomes possible to move beyond either simple rejection or uncritical endorsement of this new and well-liked form of play. Specifically this will entail a consideration of the history of games and play and of how our culture conceives of children and their growing up. During the eighteenth and nineteenth centuries, the education of children became an important focus in Western societies, as is true of the role of toys and play. In the wake of new educational philosophies, children gradually began to inhabit a world of their own, with their own toys, books, spaces, clothing, food, soap, doctors and so on. The lives of children were increasingly influenced by industrialization, commercialization and urbanization. Apart from bringing higher standards of living, these processes had several worrisome side-effects, notably for children and their opportunities for play as a vital dimension of their growing up.

To demonstrate how the general processes of industrialization, urbanization, and commercialisation influenced notions about childhood and play and how they shaped ideas regarding children's learning, consumerism, and physical health, I will focus on three key moments in the history of toys, games, and play: the introduction of kindergarten, the rise of the department store, and the invention of the playground. These case studies serve to elucidate how some of the arguments that shape and dominate the debate on computer games – playing is learning, consumerism is corrupting, a healthy mind needs a healthy body — were originally articulated and put into practice.

Kindergarten: toys, games, and play as learning tools

One of the main reasons why computer games are subject to controversy is the fact that people have qualms about their effects on how children and teenagers mature into responsible adults. This idea stems from the more deeply seated notion that games are socializing activities that help young individuals to learn and comprehend the rules and ethics of the society they live in. As Janet Murray has argued, games are traditionally regarded as «rehearsals for life».² Because we think of games as model structures, concerns have been raised about the exam-

1 «Dominic Patrick, 14, from Merseyside, developed deep vein thrombosis after a rainy day inside with a games console», BBC News: «Computer game teenager gets DVT». URL: , 2004.

2 Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*. New York 1997, p. 144.

ples set by computer games that are seen as violent, sexist, or simplistic. The belief that children learn through playing is firmly rooted in our attitude towards toys and games.

This learning-through-playing doctrine – which is closely intertwined with various political, social, economical, and religious changes that took place over the last two hundred years – has had tremendous effects on the lives of children in Western societies. Two key figures in the changing conceptualization of children and the relevance of their education are John Locke (1632–1704) and Jean-Jacques Rousseau (1712–1778). Locke was among the first to argue that children should be educated and separated from the adult working world in order to be raised properly. His empiricist philosophy stressed that at birth every human being is a *tabula rasa*, a blank slate onto which knowledge is imprinted through experience. Accordingly, he underscored the importance of schooling and education. In *Some Thoughts Concerning Education* (1693) we read:

[O]f all the men we meet with, nine parts of ten are what they are, good or evil, useful or not, by their education. [...] If [...] the difference to be found in the manners and abilities of men is owing more to their *education* than to anything else, we have reason to conclude that great care is to be had of the forming of children's *minds*.³

After Locke's ideas gradually found their way into governmental and legislative decision-making, children became increasingly separated from adults and the working world. But not until 1833 was the law against child labour first formulated in the UK, followed in 1881 by the law on school attendance and in 1889 by the cruelty acts, which for the first time, as Stephen Kline put it with a touch of irony, «extended to children the same protection from abuse granted to animals.»⁴ Like Locke, Rousseau stressed that infancy is a crucial period in a child's life. In *Émile ou de l'éducation* (1762) Rousseau unswervingly writes:

We are born weak, we need strength; we are born totally unprovided, we need aid; we are born stupid, we need judgment. Everything we do not have at our birth and which we need when we are grown is given us by education. This education comes to us from nature or from men or from things. [...] We begin to instruct ourselves when we begin to live. Our education begins with us.⁵

These views of Locke and Rousseau on education, as well as those of other Enlightenment thinkers on humanity in general, had a tremendous impact on the

3 John Locke: *Some Thoughts Concerning Education*. Indianapolis 1996, p. 10, 25.

4 Stephen Kline: *Out of the Garden: toys, TV and children's culture in the age of marketing*. London 1993, p. 47.

5 Jean-Jacques: *Émile ou de l'éducation*. London 1991, p. 38, 42.

learning-through-playing doctrine. It was in the context of its implementation in the nineteenth century that the prevailing educational attitude radically changed, as reflected in the shift from efforts to dominate children's will to efforts aimed at «protecting children and guiding them in the proper paths.»⁶ It was during this same period that the view of children as innocent beings «in need of formation and learning, to be protected from the harsher realities of industrial society» became established.⁷ Learning and education began to be conceived as crucial for children, whereby toys, games, and play increasingly came to be viewed as suitable means. In this respect, the American psychologist and educationalist Brian Sutton-Smith, in *The Future of Play Theory*, argues that in the twentieth century there has been an «obsession» among life-science scholars

with demonstrating that children learn something useful from their play, a latter-day outcome, apparently, of the eighteenth-century Enlightenment view of humanity as susceptible to scientific study and therefore as capable of progress.⁸

During the Enlightenment, then, the foundation was put in place for the idea of children as malleable subjects that are in need of the *right*, character-building toys and games. These eighteenth-century ideas and concerns about education and the role of toys began to be put into practice by nineteenth-century educational movements. They grounded the various social and educational purposes of toys mainly in Locke's theories.⁹ Major representatives, such as Friedrich Fröbel (Germany, 1782–1852) and, later on, Rudolf Steiner (Germany, 1861–1925) and Maria Montessori (Italy, 1870–1952) argued the significance of learning through free and uninterrupted play. Moreover, many of these Romantic educationalists felt that modern cities, due to industrialization and urbanization, no longer provided sufficient spaces or healthy environments for children to play.

One of the most influential of these educational movements was the one initiated by the German pedagogue Fröbel, who developed the idea, system, and concept of «kindergarten» (literally: «children's garden»), the pre-school educational institution where children learn through playing. In 1837 Fröbel established the first kindergarten in Blankenburg, Germany. He formulated his kin-

6 Stephen Kline: *Out of the Garden*, p. 48.

7 Ibid., p. 48.

8 Brian Sutton-Smith: »Conclusion: the Persuasive Rhetorics of Play». In: A. Pellegrini (Ed.): *The Future of Play Theory: a multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith*. New York 1995, p. 279.

9 Lois Kuznets: *When Toys Come Alive: narratives of animation, metamorphosis, and development*. New Haven 1994, p. 3.

dergarten philosophy in his most famous publication *Die Menschenerziehung, die Erziehungs- Unterrichts- und Lehrkunst*,¹⁰ translated as *The Education of Man*.¹¹ Kindergarten was a place especially designed for urban children, where they could play and grow in homely, cosy surroundings. Fröbel founded his kindergarten concept on the belief that children start learning from the moment they become conscious and that therefore their education must start at an early stage.¹² His kindergarten proved a highly successful formula: after his death it was transplanted to most European countries, their colonies, the United States, and even the Far East.¹³

Fröbel considered play «the highest phase of child-development» and stressed that it is «highly serious and of deep significance» rather than trivial.¹⁴ He felt play to be a crucial dimension of the learning process. Fröbel wanted children to achieve unity – unity with God. His abstract, holistic, and, above all, religious worldview was to be communicated to children through his system of *Gaben* or «gifts» (from God) and *Beschäftigungen* or «occupations» (God-given as well). In this respect, Norman Brosterman has argued that the early kindergarten was a «radical and highly spiritual system of abstract-design activities intended to teach the recognition and appreciation of natural harmony.»¹⁵ These gifts and occupations had to instil in children an understanding of the mathematically generated logic underlying the ebb and flow of creation.¹⁶ Since playing was regarded such an important tool for learning, Fröbel designed the gifts/toys and the occupations/activities himself and he described in painstaking detail how the toys should be used, when they should be presented to children and how teachers had to introduce them.

In Fröbel's system, there is a total of twenty kindergarten gifts. Their sequence starts with simple ones, such as balls and blocks, and gradually evolves to more complex gifts and occupations, such as paper cutting, weaving, folding, and modelling clay. The first gift, a ball, symbolizes the «concept of divine, all-inclusive unity», while the second gift, consisting of a sphere, cube, and cylinder is supposed to «move the child toward the reconciliation of opposites.»¹⁷ The next four gifts consist of wooden blocks. Children were taught to use them for building «life forms» (a house or a church), «forms of knowledge» (geome-

10 Friedrich Fröbel: *Die Menschenerziehung: die Erziehungs-, Unterrichts- und Lehrkunst*. Keilhau 1826.

11 Friedrich Fröbel: *The Education of Man*. New York 1887.

12 Norman Brosterman: *Inventing kindergarten*. New York 1997, p. 30.

13 Ibid., p. 12.

14 Friedrich Fröbel: *The Education of Man*, p. 54, 55.

15 Norman Brosterman: *Inventing kindergarten*, p. 12.

16 Ibid., p. 12–13.

17 Evelyn Weber: »Play Materials in the Curriculum of Early Childhood«. In: K. Hewitt/L. Roomet (Eds.): *Educational Toys in America: 1800 to the Present*. Burlington 1979, p. 27.

tric shapes), and «forms of beauty» (designs for aesthetic appreciation).¹⁸ In *Pedagogics of the Kindergarten* (1897), Fröbel described how these gifts should be used. The fifth gift, for example, is accompanied by the following specific directions:

Before beginning his play with this gift the child must apprehend it as a symmetrical whole, complete in itself. [...] In conformity with this demand the bottom of the box must be occupied by one row of undivided cubes, one row of halved cubes, and one row of quartered cubes. The eighteen remaining undivided cubes fill the rest of the box. If the cubes be thus arranged in the box and covered with the lid, it is only necessary to place the box on the table with the cover downward, then to draw out the cover and raise the box with a steady hand. When the box is withdrawn the whole cube, with its parts well arranged, stands before the child.¹⁹

Fröbel goes on for a few more pages in this way, describing in utmost detail all the various benefits of this mode of presenting the gift to the child. Not surprisingly, it is precisely this rigidity that has met with criticism. His stringent system hardly leaves any room for children's creativity, improvisation, and inventiveness. Today, most kindergartens have changed one or more things in Fröbel's system, but the gifts he designed remain very popular and can still be bought in toy stores or on the Internet.²⁰

Influenced by Enlightenment views on education and the role of toys and play therein, the notion of playing as learning gained ground. If formerly some toys or games were specifically designed to teach children certain things, today we look upon every toy and game as a tool for learning, even the ones that are not especially designed to do so. This in part explains the anxiety prompted by the emergence of computer games. The automatic assumption, after all, is that children ought to learn from these games. But what exactly do they learn from playing computer games? Do they merely gain experience in efficient destruction or do they learn more valuable things such as working with computers? Or both? Evidently, opinions vary on what children, or adults, learn through playing computer games. The assumed causality between playing violent computer games and committing violent acts in the real world, however, is still uncorroborated.

18 Ibid., p. 28.

19 Friedrich Fröbel: *Pedagogics of the Kindergarten*. London 1897, p. 204–205.

20 For example: , <http://www.naturalplay.com/froebel/>.

Department stores: the child as consumer

It is a fairly new phenomenon that parents can get lost in gigantic *Toys«R»Us* stores in search of their children's favourite toy of the season. That children have their own rooms to sleep and play in, that there is food, fashion, furniture, medication, therapy, education, and entertainment specifically designed for them is in fact a phenomenon of rather recent date. Since the Industrial Revolution the production and consumption of toys have changed significantly, but the same applies to the way in which society looks upon children and the function of toys in their lives. Ever since its emergence, the new <child

culture>, with children as major consumers, has been a source of concern to many a moralist, educationalist, and politician. Computer games are often couched in this particular context, as epitomizing modern consumerism. Children cannot but crave for them after having seen the movie, the animated movie, the billboards, the magazines, or the figures on the box of their favourite brand of cereal. The gaming industry's aggressive commercial strategies provide another reason for considering computer games immoral; they turn children into slavish consumers at an age when they should still be free from these pressures, so the reasoning goes.

This exposure to a world dominated by consumerism goes back to the nineteenth century. The work of various pedagogues and educational experts from that period led to a dramatic change in the image of and thinking about children and childhood. New notions about children's culture found their way into various nineteenth-century representations, such as the famous soap ad *Bubbles* painted by the Pre-Raphaelite painter John Everett Millais in 1886. The child depicted is some sort of angel – a beautiful, innocent, vulnerable dreamer that needs to be taken care of, washed, dressed, fed, and cured. Plainly, the painting represents the sentiments of the time and it characterizes the new perspective on children, childhood, and child culture.



Abb. 1 John Everett Millais: *Bubbles*²¹

21 <http://www.artprints-on-demand.co.uk/noframes/millais/bubbles.htm>.

The title of Swedish pedagogue Ellen Key's educational treatise *The Age of the Child* has famously been applied to the nineteenth century at large.²² At that time the life expectancy and quality of life went up, specialty stores for children – toys, clothing – mushroomed, and a literature written specifically for children emerged.²³ Moreover, as Kline has argued, the «Victorian awakening to the preciousness of childhood helped ensure that children's goods would expand along with other markets»²⁴ and that it was «upon these formative foundations of the nineteenth century that toys, sporting and play equipment, uniforms, and other accoutrements have been added as a now common part of so many children's lives.»²⁵ These processes of commercialization and specialization have continued ever since, and today «children are celebrated in the market economies as Very Important Consumers.»²⁶ Evidently, the child as consumer is here to stay.

It was in the nineteenth century, this Age of the Child, that play came to be regarded as an important activity, as «the work of childhood» – the moral equivalent of labour.»²⁷ Play was understood as an important activity and this view, together with the new possibilities of mass production and distribution, gave rise to a whole new field of consumer goods targeted at children.²⁸ During this era, the nature of toys changed dramatically under the sway of various technological advances: the new clockwork technology, the steam engine technology, and a host of new industrialized manufacturing methods. This resulted in novelties such as riding trains and whistling boats, talking dolls and running horses. Fathers and sons were both fascinated by the steam engine and clockwork technology and were delighted with the fact that many technologies were also applied to toy formats. Moreover, toys were increasingly mass-produced and this made them affordable to larger segments of society.

Besides changes in technology and industry, the nineteenth century saw the rise of advertising and the department store. The new toys were advertised in magazines and displayed in the windows of the new and luxurious department stores. As a result, many industries that specifically targeted children began to flourish. Shopping transformed from a duty into something to enjoy. People went out to see the new goods instead of waiting until vendors would pass through their street or neighbourhood.²⁹ Broader sidewalks, beautiful shops and

22 Ellen Key: *The Century of the Child*. New York 1909.

23 A. R. Colòn/P. A. Colòn: *A History of Children. A Socio-Cultural Survey Across Millennia*. London 2001, p. 505.

24 Stephen Kline: *Out of the Garden*, p. 53.

25 Ibid., p. 51.

26 Barbara Hendricks: *Designing for Play*. Aldershot 2001, p. 3.

27 Stephen Kline: *Out of the Garden*, p. 51.

28 The broader process of Americanization also influenced this process of children being targeted as consumers.

luxury novelties attracted individuals from different social ranks, both men and women.³⁰ Of course, buying new products had long been a privilege of the rich. Working class people rarely entered shops and money was not something most people used on a daily basis. Moreover, as Rosalind Williams has put it, «the activity of consumption was closely linked with that of production»,³¹ and the purchase of goods had always been tied to necessity. In the course of the nineteenth century, however, commerce and industry actively began to create and manipulate new desires so that people began to buy commodities just for the sake of buying.

That the new shops were selling goods that middle and even lower class people could afford was at first condemned and criticized, because many feared the unsettling effects of this development on the status quo. Many a critic dismissed the new consumerism as *démocratisation du luxe* because the luxury goods could be looked at and even purchased by *tout le monde*.³² The new policy of *entrée libre* allowed everyone to enter stores without the obligation to buy, which of course was a way to stimulate impulse buying.³³ But critics also disapproved of the fact that women (and, to a lesser extent, men) were seduced to buy more and more, that shopping was encouraged instead of rejected as a sinful activity. The introduction of the first annual store sales made some feel disgusted with shoppers and the hysterical ways in which shopping was promoted (shoppers who would even sleep on the doorstep of big shops to ensure early access). In time, however, consumerism became accepted as something that was not just inevitable but also positive; it fuelled the capitalist economy and enabled the poor to move upwards. In the shift from buying what one needed – in specialized shops – to buying what one *desired*, the department store was «the most visible symbol» of how things were changing.³⁴

These changes also took place in the world of toys. Until the 1850s most children played with toys that were not so much purchased but made from leftover materials by craftsmen, parents or children themselves. If the selection of toys used to be limited to that which one could make by hand (a ball, a doll, a rattle, a sword), now the department stores had a dazzling choice of different toys avail-

29 Rachel Bowlby: *Just Looking. Consumer culture in Dreiser, Gissing and Zola*. New York 1985, p. 1.

30 Jan Hein Furnée: »Winkeletalages als Moderne Massamedia. Visuele Cultuur en Sociale Verhoudingen in Den Haag, 1850–1890«. In: *De negentiende eeuw: documentatieblad Werkgroep 19e eeuw*. Arnhem 2003, Bd. 2, p. 82–90.

31 Rosalind Williams: *Dream Worlds: mass consumption in late nineteenth-century France*. Berkeley 1991, p. 2–3.

32 Rachel Bowlby: *Just Looking*, p. 1–2.

33 Anne Friedberg: *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*. California 1993, p. 77.

34 Michael B. Miller: *The Bon Marché. Bourgeois Culture and the Department Store 1869–1920*. Princeton 1981, p. 4.

lable. Children could (and often would) have a room full of different, new and technologically advanced toys: electric trains, talking dolls, and building sets. And since toys had become tools for learning, choosing the right ones was a delicate affair.

One of England's biggest and oldest department stores, Harrod's in London, started out as a small grocery store, but between 1835 and 1911 it evolved into the city's largest department store. It sold a wide variety of goods, from lobster to lion cubs, from perfume to Paddington bears. In December Harrod's held a Christmas Toy Fair that attracted thousands of children and their parents year after year.³⁵ In that same month the department stores decorated their windows in most alluring fashions. Toys from all over the world were imported and displayed alongside other curiosities and luxury goods.³⁶

Another famous department store, Macy's in New York, started in 1858 as a dry goods store and grew within about two years into a full-fledged department store, starting with approximately twelve different departments. Business historian Ralph Hower singled out the annual display of dolls and toys in December 1860 as the point at which Macy's actually became a department store. From the very beginning, Macy's devoted a whole department to dolls and toys, which was one of its top five best-selling departments. In the ensuing years other departments that catered to children came into being, such as boys' clothing and kid gloves in 1877, children's muslin underwear and children's shoes, suits, and cloaks in 1887.³⁷ After World War Two, the nineteenth-century department store would be replaced by the twentieth-century shopping mall and from then onwards stores began to organize their different departments not on the basis of the kind of product sold (clothes, china, silverware, toys, etc.) but as floors or sections aimed at a certain group of consumers (women, men, or children). Almost every big store or mall we know today will have a whole floor or floor section dedicated to children's things, such as clothes, school materials, and toys. Children's products were, and still are, not only targeted at children but also at their parents (mostly mothers) because in many cases they are in charge of approving the purchases.

The dazzling success of department stores, together with the growing prosperity of the masses and the rise of the middle class, has contributed to turning

35 Tim Dale: *Harrods. The Store and the Legend*. London 1981, p 82–83.

36 New industrial means enabled toy manufacturers to transport their goods to different countries and continents, thereby replacing the local toy market with a more globalised one. Even though Fraser argues that certain types of toys have been universal since the ancient Egyptians, for the longest time these balls and dolls were hardly uniform because they were handmade. By contrast, the electric train (one of the most popular toys of the twentieth century) was mass-produced, shipped to many countries, and sold in department stores.

37 Ralph Merle Hower: *History of Macy's of New York 1858–1919. Chapters in the Evolution of the Department store*. Cambridge 1946, p. 106, 136, 162.

shopping and consumerism into an intrinsic dimension of Western societies. This implies among other things that children are subjected to aggressive sales strategies. In response, educational experts advise parents to buy the *right* toys for their children. As we have seen, not every toy qualifies for the important task of educating or socializing children. In the 1930s, Ethel Kawin, a psychologist at the University of Chicago, wrote a childrearing book called *The Wise Choice of Toys* in which she claims: «Play is an essential of childhood, and toys are the tools of play. [...] Parents should know the principles which serve as guides in the selection, use, and care of desirable play materials, so that they make a wise choice in selecting toys.»³⁸ Since the 1850s, educational toys have gained popularity. As such they combine educational and consumerist values.

Playgrounds and urban children

If computer games are a contested genre of games, one of their main downsides is that they may negatively affect the player's health. Computer games are mostly played indoors, do not require bodily movement, and tend to absorb players to such degree that they start ignoring bodily signals that tell them it is time to stop. Naturally, this sharply conflicts with the assumption that children benefit most from playing out in the open, where they can freely move their bodies, strengthen their muscles, and suck in fresh air.

Between the 1850s and the 1920s, this concern for the health of urban children in particular grew into a major public health anxiety in Europe and America. The disappearance of safe locations for play, the lack of bodily movement and fresh air, and the absence of education and tutoring preoccupied many a philanthropist, parent, and reformist. Since the idea had taken root that children could and should be educated, people began to be concerned about their education. These educational worries became manifest not only at the level of mental or intellectual training but also at the level of physical growth. This concern for children's bodily health in urban environments was driven by the idea that only a healthy body houses a healthy soul. This ancient Roman and Greek notion was also promoted via the writings of Charles Darwin (1809–1882) and Herbert Spencer (1820–1903)³⁹ on the connection between bodily health and moral development.⁴⁰ The idea that a healthy body is something desirable, that it is indeed

38 Ethel Kawin: *The Wise Choice of Toys*. Chicago 1938, p. 1.

39 Between 1854 and 1859 Spencer published four influential essays on the importance of science in education. These essays were collected in 1859 as *Education: Intellectual, Moral and Physical*. In the last of the four essays, *Physical Education*, the author dwells on the neglected issues of food, clothing, play, and sleep. See: Herbert Spencer: *Education: Intellectual, Moral and Physical*. London 1993.

even necessary for accommodating a healthy soul, became a key concept in relation to children and childrearing during the nineteenth century. The biological and environmental assumptions of Darwinism brought about a whole new image of the child as subject to moral growth, rather than being morally predisposed (born sinful). This moral growth, however, was dependent on physical growth. Post-Darwinian theories of psychology, as Dominick Cavallo writes in *Muscles and Morals*, «presented the child as an organism whose physiological qualities were as important as his spiritual and psychological ones.»⁴¹

The main motivation for this interest and concern regarding children's physical health was the poor health condition of urban children and the high infant mortality rate. Health and living conditions were so bad that the average body size of someone living in a nineteenth-century industrial city was below that of an average medieval person.⁴² The concern for urban children increased when it was discovered that boys growing up in the nineteenth-century industrial cities did not meet the basic physical tests for entering the military.⁴³ With a Europe on the verge of internal military confrontations, the «quality of the nation's heirs acquired a political significance.»⁴⁴ Since there was an urgent need for soldiers, the wars at the beginning of the nineteenth century did much to encourage the «child-rescuing» initiatives.

Industrialization and urbanization had spawned another set of problems: problems related to living spaces, hygiene, and lack of fresh air and exercise. Increasingly, children grew up in crowded and polluted cities that no longer were conducive to their needs. This applied in particular to lower class children who lacked supervision and had only the streets to turn to. The «child-rescuing» movements at the end of the eighteenth and early nineteenth century were «aimed at rescuing city children – especially working-class, ethnic children – from a cluster of social and economic hazards»,⁴⁵ such as economic exploitation, moral chaos and alienation, and the weakening of the sense of law and order. In addition, there were increasing efforts to monitor children's activities so as to keep them from misbehaving. Many initiatives addressed these issues: children were encouraged to engage in group activities (such as sports and boy scouts) and outdoor play (on playgrounds for example), doctors were stationed in schools or visited schools to check on the health and hygiene situation of children, and new

40 Petrus. J. H. Selten / Carlinde Adriaanse / Barbara Becker: *Af en toe met pa en moe: de speeltuinbeweging in Nederland 1900–1995*. Utrecht 1996, p. 22.

41 Dominick Cavallo: *Muscles and Morals. Organized Playgrounds and Urban Reform, 1880–1920*. Philadelphia 1981, p. 50.

42 Barbara Hendricks: *Designing for Play*, p 15.

43 Ibid., p 16.

44 Christina Hardyment: *Dream Babies. Child Care from Locke to Spock*. Oxford 1984, p. 99.

45 Dominick Cavallo: *Muscles and Morals*, p. 1.

laws were adopted aimed at regulating the physical and mental growth of children that grew up in industrial regions.

Although the opinions on almost any issue concerning the new urban life around 1800 diverged, nearly everyone agreed that children needed playgrounds: safe, outdoor places where they could play in groups under the supervision of teachers or parents. The public playground, then, was one of the major initiatives aimed at rescuing the child, and it served different purposes. Having safe places for children to play was thought to be important to them from a cognitive, social, and physical angle. If playing had become a learning and socialization tool, on a cognitive as well as physical level, playgrounds provided a solution for this need of «moral and muscular» development. But playgrounds also served as a means to ensure that children would not spend their leisure time in mischief. Apart from employment and pollution, industrialization also generated leisure. In the United States, for example, there was more time to play by the late 1800s. New workplace technologies shortened the workweek while new household technologies made domestic work easier.⁴⁶ This development was a source of concern to educationalists because of the dangers of idleness. To assuage the risks of leisure time, the playground movement organised many activities in parks, clubhouses, and playgrounds. This in turn gave rise to a host of new youth movements, such as the boy scouts and other forms of organized, location-based play.⁴⁷ At the start of the twentieth century, most playgrounds had a library and a clubhouse and they organized evening and weekend activities, sport events and contests. This was not aimed at children alone but also at youths and adults. Especially people from the lower social classes were thought to be in need of social education and organized group activities.

In the wake of Enlightenment philosophies and the new problems posed by industrialization and urbanization, children turned into beings who not only could and should be educated but who also were *in need* of social, mental, moral, and physical training and development. The playground provided a specific location for meeting these various needs. Children in playgrounds breathed fresh air, got physical exercise, engaged in social interaction, were safe from the dangers of traffic, and were kept away from the corrupting influences of the streets.

Today, we may still prefer children to engage in active group play outdoors, but most parents seem to lack the time to accompany their children to playgrounds and parks. In this respect, computer games can be viewed as a contemporary form of safe, indoors play. Yet in light of the prevailing healthy-soul-healthy-body notion, serious concerns have been raised in relation to computer

46 Andrew McClary: *Toys with nine lives: a social history of American toys*. North Haven 1997, p. 39.

47 Andrew McClary: *Toys with nine lives*, p. 40.

games. Ever since computer games became widely popular, specific health problems have been directly linked to playing these games, such as RSI, concentration lapse, involuntary urine discharge, blood clots, epilepsy, and even premature death.⁴⁸ These malfunctions are all attributed to the frequent playing of computer games – an issue that is increasingly on the mind of game designers as well. There is, at least, a growing number of computer games that can be played at home but require players to be physically active. A well-known example is the Eye Toy for PlayStation2, an off-the-couch game that is promoted for the whole family. Its slogan is, evocatively, «Get up and play». The Eye Toy consists of a small camera placed on top of the TV that is connected to PlayStation2. The player is thereby seen onscreen. In the mini-game called «Wishi Washi» one has to use hands, arms, and whatever one likes to wash away soap from windows. That physical activity is on the mind of game designers is apparent in particular in the dance game «Get down and Groove» for Eye Toy. Onscreen there is even a calorie counter that keeps track of how energetically the player is moving his or her body.

Conclusion

This article's focus is on the ongoing debates that address the alleged negative effects of playing computer games. I singled out three concerns that are voiced frequently in particular: computer games corrupt children by teaching them the wrong things, these games epitomize the consumer culture that turns children into slavish consumers, and these games are unhealthy. By historicizing the conceptualization of games and play it becomes clear that even if these concerns have reoccurred in the last two centuries, their cultural contexts are constantly changing. A consideration of the introduction of kindergarten situates the concern for children's emotional development in relation to play; the case of the rise of the department store ties in the concern for toys with consumerism; study of the emergence of playgrounds in cities contextualizes concerns about the health of urban children and their need for physical activity. My argument underscores that the main concerns voiced against the popularity of computer games have specific historical roots.

It is equally relevant, however, to contextualize these games in relation to today's culture, if at least we are to grasp their appeal and negative or positive effects and characteristics more productively or in new ways. One alternative way

48 »A 24-year-old South Korean man died after playing computer games nonstop for 86 hours. The jobless man, identified by police only by his last name Kim, was found dead at an Internet cafe in Kwangju.» The Sydney Morning Herald: »Man dies after playing computer games non-stop». URL: , 2002.

of framing computer games is in the context of family life, or the relation between parents and children in today's society. Perhaps more than any other toy, computer games – as a form of play – are accompanied by ambivalence on the part of parents. They may dislike computer games for their perceived negative effects, much in the same way as some parents do not like to see their children watching TV all the time. But computer games also come in very handy because they take up little space and are the kind of toy that will keep children absorbed for hours while parents can go about their business. After all, most children do not need any assistance, for they understand these games better than their parents. Moreover, today's parents have grown more reluctant to let their children play outside and unsupervised. Computer games keep children safely indoors for hours. In this respect, Barbara Hendricks has suggested that «children in modern western cities are not so free – they are very restricted by traffic and fear of violence to children.»⁴⁹

By exploring the historical roots of these and other concerns related to how we understand children, games, and play in the context of larger cultural processes, we may open up new directions for the ongoing debate on computer games – a debate that so far has mainly been characterized by a recycling of arguments, a going in circles.

49 Barbara Hendricks: *Designing for Play*, p 3–4.

INTERAKTION

Interaktivität: Polemische Ontologie und gesellschaftliche Form

Wenn man die Geschichte im richtigen Moment beginnt, die geeigneten Momente Revue passieren lässt und es darüber hinaus versteht, die Erzählung genau dann, wenn sie am schönsten ist, enden zu lassen, dann war es von Beginn an *eigentlich* deutlich: Medien sind *eigentlich* interaktiv und alle historischen Depravationen dieses Eigentlichen stellen in der Geschichte der audiovisuellen Medien nichts anderes als bloß «Zwischenspiele» dar.¹ Im Diskurs der Neuen Medien sind solche teleologischen Konstruktionen der Mediengeschichte gang und gäbe und das Schlagwort der «Interaktivität» bildet dabei einen zentralen Begriff. Ein geradezu idealtypisches Beispiel dafür stellt der Lobgesang auf die Interaktivität der Neuen Medien dar, den Cecilia Pearce in *The Interactive Book* anstimmt:

The interactive revolution is not about technology, it's about people. It's about creating machines that extend our mental and creative faculties, that enable us to store, manage, and most important, share massive amounts of knowledge on a global level. It is about using powerful tools to create our own educational and entertainment experiences rather than passively accepting that which is fed to us by so-called experts.²

Diese offensichtlich durch die Medientheorie McLuhans inspirierte Sicht schreibt den Neuen Medien ein geradezu revolutionäres Potenzial zu: Sie erlösen den Menschen von seiner Passivität und von der Manipulation durch die «alten» Medien. Endlich ist ihm die aktive und kreative Selbstentfaltung im Reich der interaktiven Medien möglich und dies hat sogar politische Implikationen: «No matter which way you look at it, interactivity is inherently subversive.»³

1 Siegfried Zielinski: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*. Reinbeck 1989.

2 Celia Pearce: *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*. Indianapolis 1997, S. XVII.

3 Pearce: *The Interactive Book*, S. 244.

Was Pearce hier auf recht pathetische Weise formuliert, stellt – implizit oder explizit – einen festen Bestandteil des Diskurses über die Neuen Medien dar. Dieser greift auf die – nach der langen Debatte über Medien als populäre Kultur in den achtziger und neunziger Jahren schon überwunden geglaubte – aktiv/passiv-Dichotomie zurück,⁴ um das Wesen und das Potenzial der Neuen Medien gegenüber den «alten» nur umso deutlicher herauszustellen. Solche diskursiven Rituale sind typisch für Umbrüche im historischen Medienensemble und begleiten Transformationen des Mediensystems seit je her.⁵ Im Diskurs entsteht neben Vorstellungen über den Gebrauch und die soziale Funktion des neuen Mediums auch eine «polemische Ontologie» des neuen Mediums, wie William Boddy dies in seiner Analyse der Einführung des digitalen Personal Video Recorders Ende der neunziger Jahre in den USA genannt hat: «Every electronic media product launch or network debut carries with it an implicit fantasy scenario of its domestic consumption, a polemic ontology of its medium, and an ideological rationale for its social function.»⁶

Alle drei Momente – häuslicher Gebrauch, polemische Wesensbestimmung und soziale Funktion – scheinen in der eingangs zitierten Passage aus Pearces *Interactive Book* deutlich auf: Hinsichtlich des Mediengebrauchs wird die Aktivität des Gebrauchs der Neuen Medien der Passivität der «alten» gegenübergestellt, das Wesen der Neuen Medien wird durch «Interaktivität» gekennzeichnet, im Gegensatz zur Einwegkommunikation der traditionellen Massenmedien, und mit Blick auf die soziale Funktion der Neuen Medien ist von individueller Selbstentfaltung die Rede, die der Manipulation durch die «alten» Medien gegenüberstehe. Dieses Beispiel zeigt, wie im Diskurs zu polemischen Zwecken Zerrbilder von «alten» und Wunschbilder von «neuen» Medien gezeichnet werden, die das «Alte» völlig zutreffend charakterisieren und darüber hinaus mit dem polemischen Entwurf von Wesen, Gebrauch und Funktion des «Neuen» blind machen für die soziale Realität dieses «Neuen». Denn, wie Siegfried Zielinski in seiner Geschichte der *Audiovisionen* treffend angemerkt hat und wie viele techniksoziologische Studien verdeutlicht haben,⁷ bestimmt nicht das Potenzial von medientechnologischen Neuerungen die soziale Funktion eines neuen Medi-

4 Vgl. dazu Eggo Müller / Hans J. Wulff: «Aktiv ist gut, interaktiv noch besser. Anmerkungen zu einigen offenen Fragen der Cultural Studies». In: Andreas Hepp / Rainer Winter (Hg.): *Kultur, Medien, Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. Opladen 2005, S. 171–176.

5 Von all diesen Debatten am besten dokumentiert ist die sogenannte «Kino-Debatte»; vgl. dazu: Heinz-B. Heller: *Literarische Intelligenz und Film. Zu Veränderungen der ästhetischen Theorie und Praxis unter dem Eindruck des Films 1910–1930 in Deutschland*. Tübingen 1984.

6 William Boddy: «Redefining the Home Screen: Technological Convergence as Trauma and Business Plan». In: David Thornborn / Henry Jenkins (Hg.): *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*. Cambridge, M.A. 2003, S. 192–200, hier S. 191.

7 Vgl. z. B. die Studien in: Wiebe E. Bijker / John Law (Hg.): *Shaping Technolog/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge, M.A. 1992.

ums, sondern die kulturelle Form, die ein Medium im Prozess seiner gesellschaftlichen Entwicklung und Implementierung erfährt. Vor diesem Hintergrund bedarf der Begriff der Interaktivität, mit dem sowohl im industriellen wie im wissenschaftlichen Diskurs ein charakteristisches *Potenzial* der Neuen Medien benannt wird, der kritischen Reflexion. Ich will, bevor ich die Frage stelle, warum der Begriff der Interaktivität in der polemischen Ontologie der Neuen Medien eine so zentrale Rolle einnimmt, zunächst anhand von drei historischen Visionen jeweils neuer Medienkonstellationen andeuten, wie man anhand dieser Quellen eine polemische Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens konstruieren könnte. Dieser historische «Umweg» mag den ideologischen Charakter polemischer Ontologien, die auf dem Begriff der Interaktivität aufbauen, deutlicher zutage treten lassen, als dies der faszinierte Blick auf die jüngsten Entwicklungen im Gebiet der Neuen Medien erlaubt.

Kleine Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens

Einen geeigneten Ausgangspunkt für eine teleologische Geschichte des Fernsehens, in der das Medium schließlich in seiner interaktiven Form «zu sich kommt», könnte die berühmte Karikatur von George du Maurier aus *Punch's Almanack for 1879* (siehe Abb. 1) bilden. Anlässlich der kurz zuvor publizierten Beschreibung eines «Telectroscops», das bewegte Bilder live übertragen können sollte, stellt du Mauriers Karikatur die fiktive Anordnung und den Gebrauchswert einer elektrischen Camera obscura im großen Maßstab dar.⁸ Noch bevor die ersten Fernübertragungsversuche bewegter Bilder gelungen waren und bevor das kinematographische Dispositiv etabliert war, imaginiert diese Karikatur die Konvergenz von Telefon, simultaner Bildübertragung und Großprojektion. In einer viktorianischen Wohnstube, entspannt zurückgelehnt in den Sessel am wärmenden Kamin, sitzt ein älteres Ehepaar vor einem riesigen Bildschirm im Breitwandformat und kommuniziert offensichtlich mittels einer telefonartigen Gegensprecheinrichtung mit seiner Tochter in Ceylon, die dort mit gleichaltrigen Damen und Herren unter freiem Himmel ihrer Freizeitbeschäftigung nachgeht.

Diese viktorianische Vision eines «Telephonoscops» enthält medientechnologische Versatzstücke, die derzeit mit Breitwand-Flachbildschirmen, Webcams und der neuesten Generation mobiler Telefone Wirklichkeit werden. Imaginiert ist hier die Möglichkeit zur simultanen Punkt-zu-Punkt-Kommunikation, die eine Interaktion über große Entfernungen hinweg ermöglicht. Ihr

8 Vgl. dazu William Uricchio: «There's More to the Camera Obscura than Meets the Eye». In: Francois Albera / Marta Braun / Andre Gaudreault (Hg.): *Arrêt sur image et fragmentation du temps / Stop Motion, Fragmentation of Time*. Lausanne 2002, S. 103–120, hier S. 105 f.

Kernstück ist der Rückkanal. Der gleichsam ins Wohnzimmer ihrer Eltern gerichtete Blick der jungen Frau deutet an, was die Bildunterschrift unterstreicht: Sie kann nicht nur den Ton, sondern auch ein bewegtes Bild von ihren Eltern empfangen, es handelt sich hier also um die Vision von interaktiver, medienvermittelter Kommunikation aus einer Zeit vor der Verbreitung des



Abb. 1 «Edinson's Telephonoscop (transmits light as well as sound)» Karikatur von George du Maurier in Punch's Almanack for 1879 vom 09. Dez. 1878⁹

Fernsehens als Rundfunk- und Programmmedium. Diese Vision, so ließe sich in dieser kleinen Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens behaupten, bilde den Ursprung und zugleich den Fluchtpunkt der Entwicklung des wahrhaft interaktiven Fernsehens.

Eine geeignete historische Quelle für die Fortsetzung dieser kleinen Geschichte könne ein deutsches Kriminalfilmchen aus dem Jahr 1939 mit dem Titel *WER FUHR II-A-2992* (Deutschland 1939, Karl G'Schrey). Das Manuskript zu diesem lehrhaften Kriminalspiel, das die Fortschritte der deutschen Fernseh-technologie propagiert, stammt von Gerhart Goebel, der als Ingenieur bei der Deutschen Reichspost an der Entwicklung des Fernsehens beteiligt war.¹⁰ Der Film illustriert die Funktion und den Gebrauch eines – zum großen Teil nur im Versuchsstadium realisierten – hybriden multimedialen Netzwerks von Radio, Telefon, «Fernsprechkfunk» und Fernsehen, wobei die private Variante des «Heimempfängers» und die öffentliche Variante der «Fernsehtube» in diesem Entwurf des Mediensystems nebeneinander existieren.

Die ›kolportagehafte‹ Handlung des Films bildet nichts weiter als den Anlass, um die Möglichkeiten und das Funktionieren des modernen Mediensystems im nationalsozialistischen Deutschen Reich vorzuführen: Ein freundlicher Berliner Tankwart, der eine auffällige Beschädigung an einem Sportwagen bemerkt hatte und sich deshalb dessen Autonummer eingeprägt hat, geht abends mit seiner Freundin in eine öffentliche Fernsehstube. Dort wird das laufende

9 Aus: Harry van Vliet: *Next Generation Television*. Enschede 2001, S. 88.

10 Vgl. dazu auch Goebels akribische Geschichte der technologischen Entwicklung des Fernsehens im Deutschen Reich bis 1945: Gerhart Goebel: «Das Fernsehen in Deutschland bis zum Jahre 1945». In: *Archiv für das Post- und Fernmeldewesen*. 5. Jg. (1953), H. 5, S. 295–393.

Programm für eine Meldung der Polizei unterbrochen. Gesucht wird der nach einem Unfall flüchtige Fahrer eines Sportwagens, und der freundliche Tankwart und aufmerksame Volksgenosse gibt der Polizei telefonisch die Nummer des Sportwagens durch. Wenig später kommt es zur Gegenüberstellung von Eigentümer und Tankwart, doch da der Eigentümer des Sportwagens in Hamburg wohnt, wird die Gegenüberstellung durch den «Fernsehsprechfunk», eine Art Bildschirmtelefon, mit einer Verbindung zwischen der Berliner Polizeidienststelle und einer öffentlichen Fernsehsprechzelle in Hamburg realisiert. Der Eigentümer des Wagens kann nicht als Täter identifiziert werden. Doch auf dem Berliner Kommissariat geraten der Tankwart und der Polizeikommissar über den modernen Fernsehapparat, der im Dienstzimmer des Kommissars nicht fehlt, ins Plaudern. Der Kommissar führt den Apparat bereitwillig vor. Zu sehen ist gerade die Live-Übertragung eines Pferderennens auf der Galopprennbahn in Hoppegarten – und wie es der Zufall will, entdeckt der freundliche Tankwart den flüchtigen Fahrer in der Zuschauermenge auf der Rennbahn. Der Kommissar greift sofort zum Telefon, lässt sich mit dem Fernsehübertragungswagen in Hoppegarten verbinden und übernimmt von der Amtsstube aus die Bildregie der Live-Übertragung. Der Verdächtige wird durch die Fernsehkameras geortet und durch den Kommissar identifiziert. Umgehend alarmierte Polizisten nehmen den Täter auf der Pferderennbahn fest und die Live-Übertragung kann schließlich für das normale Publikum ohne weitere Störung fortgesetzt werden.

In diesem kleinen Propagandastreifen für das NS-Medienystem bildet die Kombination des Fernsehens als Rundfunkmedium mit einem Telefonnetz der simultanen Bild- und Tonübertragung mit Rückkanal den Kern eines hybriden Medienensembles, in dem Massen- und Punkt-zu-Punkt-Kommunikation zu einem interaktiven Mediensystem verbunden sind. Wenn dieses System auch nur im Versuchsstadium realisiert war und seine hybriden Teile nur isoliert funktioniert haben, so hebt dieser Entwurf doch alte Medienutopien wie das «Telephonoscope» aus *Punch's Almanack* auf, die auch noch über hundert Jahre später den Fluchtpunkt vieler Entwicklungen im Bereich der digitalen Medien- und Kommunikationstechnologie bilden.

Ein geeignetes Happy End dieser kleinen Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens ließe sich in den utopieschwangeren Entwürfen der Konvergenz von Fernsehen und Internet finden, mit denen in den neunziger Jahren das Potenzial eines endlich ausdrücklich «interaktiv» genannten Fernsehens beschrieben wurde. Wie schon in Brechts Radiotheorie wird in diesen Entwürfen ein frei zugängliches, demokratisches System der interaktiven Netzwerkkommunikation beschrieben, «ein System ohne Zentrum, in dem die Kommunikation von einem Nachbarn zum anderen hergestellt wird, in dem das Medium nur ein mehr oder weniger dummes, aber äußerst komplexes Netz zur Zweizeigekommunikation ohne Inhalte ist».¹¹ Ein solches Mediensystem würde die in vie-

len Medienutopien imaginierte Möglichkeit der individuellen Selbstentfaltung und der demokratischen Partizipation am gesellschaftlichen und kulturellen Leben realisieren helfen, und die Voraussetzung dafür bildet die ›Interaktivität‹ der Medientechnologie, die mit der Konvergenz von Fernsehen und Neuen Medien endlich Wirklichkeit wird.



Abb. 2 Foto aus dem Werbeprospekt für das HP-Windows XP Media Center Edition 2005 (niederländische Ausgabe)

Neue Dimensionen der Interaktivität in der Online-Ökonomie

Die kleine Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens bekäme einen ganz anderen, freilich weniger rosigen Ausgang, wenn man sie nicht mit der gut zehn Jahre alten Vision eines Medienphilosophen, sondern mit dem Entwurf eines marktbeherrschenden Medienkonzerns enden ließe, dem Windows XP Media Center in seiner jüngsten Ausgabe, der Edition 2005.

Der Prospekt für das Windows XP Media Center Edition 2005 von Hewlett Packard (Abb. 2) zeigt zwei junge Paare auf einer Designercouch im Wohnzimmer vor dem Flachbildschirm und suggeriert, dass sie – ganz offensichtlich miteinander interagierend – das Medienangebot genießen, das über den vernetzten Computer und die Software des Media Center zugänglich ist. Persönliche Video-, Foto- und Musikbestände, interaktive Dienste sowie die Programme klassischer Rundfunkmedien sind über ein und dasselbe digitale Gerät einfach mit der Fernbedienung abrufbar, als handele es sich um ein simples Fernsehgerät. Die Bildunterschrift im Prospekt erläutert dies mit Nachdruck:

HP stellt das HP Media Center fürs Wohnzimmer vor. Fernsehen und Stereoanlage, Fotos und Filme, Internet und viele andere technologische Höchstleistungen mehr in einem Apparat. Mit einer Fernbedienung ganz einfach übers Menü auf dem Bildschirm zu bedienen.

11 Florian Rötzer: «Interaktion. Das Ende herkömmlicher Massenmedien». In: Joachim Paech / Alfred Ziemer (Hg.): *Digitales Fernsehen – eine neue Medienwelt?* Mainz 1994, S. 66–80, hier S. 77 f.

Mit der ganzen Familie genießen, was Home Entertainment zu bieten hat. Das nennen wir digitale Unterhaltung.¹²

Die Illustration des Werbeprospekts ähnelt dabei auffällig der Situation und Anordnung, die George du Maurier 125 Jahre früher in *Punch's Almanack* kariert hat, doch – einmal abgesehen von zeitbedingten Unterschieden in Kleidung und Mobiliar – springt vor allem eines ins Auge: Unsere Zeitgenossen auf der Designercouch interagieren über ihr «Fenster zur Welt» nicht mit jemandem außerhalb ihrer Sphäre, sondern sie kommunizieren miteinander über die Programmoberfläche von Windows. Auffallend an der zitierten Bildunterschrift ist denn auch, dass nicht einmal das Schlagwort der Interaktivität fällt, und auch sonst wird das Versprechen der Interaktivität im gesamten Werbeprospekt mit keinem Wort erwähnt. Ebenso wie auf der offiziellen Website von Windows, die das Softwarepaket für das Windows XP Media Center Edition 2005 mit dem Slogan «Have more Fun» als die ultimative Steigerung der medialen Unterhaltungsmöglichkeiten für die ganze Familie anpreist,¹³ macht hier das Versprechen der Interaktivität dem alten Versprechen der «Unterhaltung für die ganze Familie» Platz. Das Unterhaltungsversprechen wird in dieser Werbebotschaft als der Mehrwert der spezifischen Kombination von Hard- und Software herausgestellt, denn schließlich zielt das Windows Media Center auf den prominenten Platz von Fernseher und Stereoanlage oder Home Cinema im Wohnzimmer, die durch *einen* Computer ersetzt werden sollen.

Man kann dies als eine zielgruppenspezifische Werbestrategie abtun, um sich die kleine Geschichte des eigentlich interaktiven Fernsehens nicht verderben zu lassen. Doch die Bedeutung, den die Geschichte durch diesen Schluss erhalte, wäre ein anderer: Die Marketingstrategie, die Windows & Co mit Blick auf ein Publikum, das an einer einfach zugänglichen Lösung des Medienwirrwarrs im Familienhaushalt interessiert ist, eingeschlagen haben, verweist darauf, dass «Interaktivität» keine Qualität von Kommunikation an sich darstellt und schon gar kein *Telos* der Entwicklung des Fernsehens oder der Medien im Allgemeinen ist. Vielmehr erhält «Interaktivität» erst in spezifischen historischen Kontexten, Medienensembles und Nutzungsformen ihren spezifischen Charakter – oder, um es präziser auszudrücken: In spezifischen historischen Kontexten und Medienensembles gelten bestimmte technikvermittelte Formen der Kommunikation als «interaktiv». Diese kulturellen Formen tragen den Stempel ihrer Zeit, sprich der gesellschaftlichen Nutzungszusammenhänge, in die sie integriert sind.

12 Prospekt zur Markteinführung des HP Windows XP Media Center Edition 2005 in den Niederlanden im Herbst 2004; Übersetzung vom Autor.

13 URL: <http://www.microsoft.com/windowsxp/mediacenter/evaluation/whatsnew.msp>, 15. Feb. 2005..

Die beiden historischen Beispiele dieser kleinen Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens verweisen darauf ganz nachdrücklich und die Naivität der Beschreibung der beiden Quellen mag auf Widerspruch stoßen. Beide Beispiele zeigen deutlich den gesellschaftlichen Charakter des entworfenen Modells medialer Interaktivität. So ist die Mauriers Illustration des «Telephonoscops» in *Punch's Almanack* der koloniale Hintergrund der Entwicklung technischer Kommunikationsmittel im 19. Jahrhundert eingeschrieben, wie die Szenerie auf dem Bildschirm verrät: Vegetation und Kleidung sowie die Hautfarbe eines mutmaßlichen Kindermädchens verweisen auf den «südlichen» Charakter des Landstrichs, in dem sich die jüngere Generation vergnügt, während die älteren Herrschaften am Kaminfeuer in warmer Kleidung und – wie die Dunkelheit in ihrer viktorianischen Wohnstube vermuten lässt – auch zu abendlicher Stunde das Treiben der jüngeren im hellen Sonnenschein des Tages verfolgen. Das Medium überbrückt hier die große geographische Entfernung zwischen der «Heimat» im Kolonialstaat und der «Fremde» der Kolonie und ermöglicht so die familiäre Kommunikation in einer kolonialen Welt.¹⁴

Noch deutlicher spricht aus dem Ufa-Streifen *Wer fuhr II-A-2992* von 1939 der gesellschaftliche Hintergrund: Im faschistischen Deutschen Reich steht das hybride, interaktive Mediensystem im Dienst von staatlicher Unterhaltung und Überwachung. Staatliche Institutionen, nämlich Reichspostministerium, Propagandaministerium und Polizei, kontrollieren den Zugang zu diesem System und nur über diese staatlichen Institutionen und nur zu bestimmten Zwecken öffnet sich der für mediale Interaktionen unverzichtbare Rückkanal auch für den einfachen Tankwart.

Beim Windows XP Media Center schließlich, das seinen Nutzern interaktive Dienste zugänglich macht, ohne dies im Rahmen seines umfassenderen Unterhaltungsversprechens eigens herauszustellen, geht es dagegen um eine andere Dimension gesellschaftlicher Macht und eine neue Form der Interaktivität. Jenseits des Absatzes von Hard- und Software zielt Windows mit dem Media Center darauf, eine in der Online-Ökonomie zentrale Position zu besetzen, nämlich die Schnittstelle zwischen privaten Nutzern und den medialen Netzwerken, über die kommuniziert, interagiert und konsumiert wird. Mittels solcher Media Center, Set-Top-Boxen, digitaler Festplatten-Rekorder, Personal Video Recorder und vergleichbarer Technologien werden zukünftig zahllose Informationen, Dienste und Unterhaltungsangebote zugänglich und der strategische Wert solcher «Schnittstellen im Wohnzimmer» kann nicht überschätzt werden. Hard-

14 Andere Quellen aus dieser Zeit wie z. B. Albert Robidas Zeichnungen der zukünftigen audiovisuellen Medien in seinem Roman *Le vingtième siècle* von 1883 verweisen in ihren Visionen deutlich auf den Hintergrund kolonialer Gesellschafts- und Kommunikationsverhältnisse. Soweit ich es überschauen kann, sind zumindest medienhistorische Erwähnungen dieser Quellen bisher nicht auf ihren kolonialgeschichtlichen Hintergrund eingegangen.

wareproduzenten und Providern geht es nicht allein und nicht an erster Stelle um den direkten Absatz des eigenen Angebotes, es geht vor allem um die marketing-relevanten Daten der angeschlossenen Nutzer, die solche Technologien protokollieren und über den stets offenen Rückkanal an den Provider kommunizieren. So teilte die kalifornische Betreibergesellschaft von TiVo, die ein marktbeherrschendes System des Personal Video Recorders mit einigen exklusiven Diensten vertreibt, am Tag nach «Nippelgate» – Janet Jacksons scheinbar unbeabsichtigter Enthüllung ihrer linken Brustwarze – stolz mit, dass dieser Moment der durch die Zuschauer am häufigsten wiederholte Fernsehmoment in der Geschichte von TiVo war. Dies kommt der öffentlichen Mitteilung gleich, dass TiVo das Verhalten seiner Nutzer genauestens registriert und dokumentiert.¹⁵

Diese Form der Interaktivität zwischen Heimcomputern und den Servern der Provider, die Daten austauschen, ohne dass ein angeschlossener Nutzer in irgend einer Weise selbst *aktiv* interagieren müsste, wird erst mit den digitalen Technologien und Medien möglich. Mark Andrejevic hat die neue Beziehung, die mit dieser Form der Interaktion zwischen Providern und Nutzern entsteht, als ein Verhältnis von «Überwachung» seitens der Medienkonzerne und «Selbstenthüllung» seitens der Nutzer beschrieben. In der neuen Online-Ökonomie wird der Medienkonsum, Andrejevic zufolge, buchstäblich zur Arbeit, denn die Nutzer produzieren durch ihre Partizipation an der medialen Kultur für den Provider ökonomisch verwertbare Daten:

Interactive media are rapidly being assimilated into an economic framework in which participation has nothing at all to do with power sharing. [...] Instead of power sharing, the contemporary deployment of interactivity exploits participation as a form of labor. Consumers generate marketable commodities by submitting to comprehensive monitoring. They are not so much *participating*, in the progressive sense of collective self-determination, as they are *working* by submitting to interactive monitoring. The advent of digital interactivity does not challenge the social relations associated with capitalist rationalization, it reinforces them and expands the scale on which they operate.¹⁶

15 Vgl. Mario Sixtus: «R.I.P. TV: Das Ende des Fernsehens als Broadcasting-Medium». In: *De:bug*. Nr. 86 (2004), S. 10–11.

16 Mark Andrejevic: *Reality TV: The Work of Being Watched*. Lanham 2003, S. 193, Hervorhebungen im Original; vgl. auch meine ausführlichere Darstellung von Andrejevics Kritik der Online-Ökonomie in: «Performativ, transformativ, interaktiv: Fernsehen als Dienstleistungsagentur im digitalen Medienensemble». In: *Montage/AV*. 14. Jg. (2005), H. 1.

Interaktive Technologien bieten dem Nutzer also nicht nur neue Möglichkeiten und Dienste, die in Mediensystemen ohne oder mit nur sehr beschränktem Rückkanal nicht realisierbar waren, sondern sie interagieren sozusagen hinter dem Rücken des Nutzers. Der Begriff der Interaktivität erhält in der neuen Online-Ökonomie eine ganz neue Bedeutung.

Man muss nicht so weit gehen zu behaupten, dass einer Technologie *bestimmte* soziale Zwecke eingeschrieben sind, aber die Art und Weise, wie eine neue Kommunikationstechnologie ihre – wie Raymond Williams dies genannt hat – spezifische «kulturelle Form»¹⁷ ausbildet und welchen gesellschaftlichen Ort sie einnimmt, ist von den jeweiligen politischen, ökonomischen, sozialen und medialen Rahmenbedingungen abhängig. Welches utopische Potenzial man einer Technologie aus politischen, marketingstrategischen oder wissenschaftspolitischen Gründen auch zuschreiben mag, die historischen Beispiele meiner kleinen Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens verweisen darauf, dass das Versprechen der «Interaktivität» immer in gesellschaftliche Machtzusammenhänge eingebunden ist, die den utopischen Kern des Potenzials zerstören und sogar in ihr Gegenteil verkehren können.

Ironischer Weise haben diese historischen Erfahrungen der rhetorischen Kraft des Begriffs der Interaktivität keinen Abbruch tun können, wie sich in der polemischen Ontologie der Neuen Medien zeigt: «Interaktivität» gilt als ihr wesentliches Charakteristikum.¹⁸ Die Frage ist, woher diese ideologische Macht des Begriffs der Interaktivität rührt, der es vermag, einem als «interaktiv» gekennzeichneten Medium – wie Espen Aarseth es formuliert hat – geradezu «magische Kräfte»¹⁹ zu verleihen.

Eigentliche und uneigentliche Interaktivität

In der medienwissenschaftlichen Debatte um den Begriff der Interaktivität²⁰ ist schon häufiger angemerkt worden, dass der analytische Wert des Schlagworts der Interaktivität gering sei,²¹ aber das hat seiner polemischen Kraft auch im

17 Raymond Williams: *Television: Technology and Cultural Form*. New York 1974.

18 Vgl. dazu auch: Martin Lister et al.: *New Media: A Critical Introduction*. London/New York 2003, S. 20.

19 Espen Aarseth: *Cybertext: Experiments in Ergodic Literature*. Baltimore 1997, S. 10.

20 Vgl. u. a. die Orientierung bietenden Überblicksdarstellungen von Jens F. Jensen: «Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies». In: Paul Mayer (Hg.): *Computer Media and Communication*. Oxford 1999, S. 160–187; Lutz Goertz: «Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität». In: *Rundfunk und Fernsehen*. 43. Jg. (1995), H. 4, S. 463–476; Sally J. McMillan: «Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, Systems». In: Leah A. Lievrouw/Sonia Livingstone (Hg.): *Handbook of New Media. Social Shaping and Consequences of ICTs*. London/Thousand Oaks/New Delhi 2002, S. 163–182.

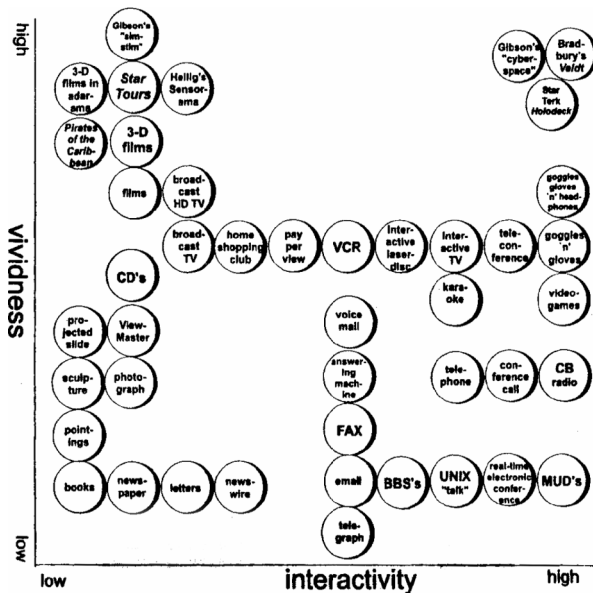


Abb. 3 Steuers Ranking von Medien und Kommunikationsformen abhängig von ihrer <Interaktivität> und <Lebendigkeit>²²

entscheidender Bedeutung. Dabei geht es auf der Y-Achse der <Interaktivität> allein im technischen Sinne um das Maß der Reziprozität von kommunikativen Handlungen. <Interaktivität> wird also nicht als Qualität beschrieben, sondern sie wird quantitativ gefasst als eine Eigenschaft, die in medienvermittelter Kommunikation in verschiedenem Maße ausgebildet sein kann. Und in diesem Ranking gelten gerade die Medien, die selbst der Welt der *Cyberfiction* entstammen, als die <lebendigsten> und <interaktivsten>.

Steuer macht in diesem Ranking keinen kategoriellen Unterschied zwischen Medien der Punkt-zu-Punkt-Kommunikation, Netzwerkmedien und Massenmedien mit dispersem Publikum und bewertet darum das Maß der <Interaktivität> der Medien, die Punkt-zu-Punkt-Kommunikation herstellen, höher als das der Massenmedien. Doch der Begriff der Interaktivität, der diesem Ranking zu Grunde liegt, ist ein technisch-formaler, ohne dass die gesellschaftliche Einbettung, Funktion und Bedeutung von möglichen Interaktionen in den Blick gera-

wissenschaftlichen Diskurs nicht geschadet. Auf diesem Begriff bauen Rankings der Medien nach dem Motto «je interaktiver, desto besser» auf. Ein Beispiel dafür bildet das von Jonathan Schulz entworfene Modell der «Telepräsenz», wie sie verschiedene Medien herzustellen vermögen (siehe Abb. 3). Neben dem Maß der «Lebendigkeit», womit ganz formal die übertragene Informationsdichte gemeint ist, ist hier das Maß der <Interaktivität> eines Mediums von

21 Vgl. z. B. Jensen: «Interactivity», S. 161; Sheizaf Rafaei: «Interactivity: From New Media to Communication». In: Robert P. Hawkins / John M. Wiemann / Suzanne Pingree (Hg.): *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. Newbury Park/London/Beverly Hills/New Delhi 1988, S. 110–134, hier S. 111.

22 Jonathan Steuer: «Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence». In: Frank Biocca / Mark R. Levy (Hg.): *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale 1995, S. 33–56, hier S. 52.

ten. Dennoch ist die Botschaft der Grafik von Steuer eindeutig: Ein ›Mehr‹ an technisch-formaler ›Interaktivität‹ und ›Lebendigkeit‹ bedeutet einen höheren Wert des Mediums.

Was Steuer in diesem Modell als Quantität ausdrückt, wird in anderen Analysen als Unterschied zwischen ›eigentlicher‹ und ›uneigentlicher‹ Interaktivität identifiziert. So sind insbesondere Konzepte des interaktiven Fernsehens, wie es mittlerweile vielerorts realisiert wird, dafür kritisiert worden, dass sie keine Interaktivität im *eigentlichen* Sinne ermöglichen. Pyungho Kim und Harmeet Sawhney zeigen in ihrer Analyse der »organisierenden Ideologie« des interaktiven Fernsehens – ganz im Sinne der Moral der kleinen Geschichte des *eigentlich* interaktiven Fernsehens –, dass die kulturelle Form des interaktiven Fernsehens durch spezifische Interessen von Industrie und staatlichen oder öffentlich-rechtlichen Medieninstitutionen strukturiert wird:

The TV model is [...] a materialized form of a particular organizing ideology of ICT. This ideology is fundamentally related to the ideology of control: control of information production, distribution and consumption. Interactive communication, on the other hand, is a catalyst for a power shift away from the center as the media are reorganized into two-way communication systems. It is here that interactivity as a communication model and TV as an organizing platform clash.²³

Wie Pearce in *The Interactive Book* verbinden auch Kim und Sawhney mit dem Begriff der Interaktivität die Idee der Veränderung gesellschaftlicher Machtverhältnisse. ›Interaktivität‹ impliziert Kontrollverlust für die traditionellen Medien, ihre Institutionen und Betreiber, während sie für die Nutzer einen Zuwachs an Macht und Selbstbestimmungsmöglichkeiten mit sich bringt. Doch wie Kim und Sawhney in ihrer Analyse von Formen von ›Interaktivität‹ zeigen, die Modelle des interaktiven Fernsehens aus den achtziger und neunziger Jahren zu Grunde liegen, realisieren diese das *eigentliche* Versprechen der ›Interaktivität‹ nicht. Auch wenn diese Formen des interaktiven Fernsehens technisch gesehen eine Zweizeige-Kommunikation herstellen, sie rücken nicht vom Konzept der Kontrolle des Nutzers ab, wie es dem traditionellen Fernsehen eigen ist. Kim und Sawhney verwenden damit das Konzept einer *eigentlichen* ›Interaktivität‹ als kritischen Begriff zur Evaluation der spezifischen kulturellen Formen interaktiven Fernsehens.²⁴

23 Pyungho Kim / Harmeet Sawhney: »A Machine-like New Medium: Theoretical Examination of Interactive TV«. In: *Media, Culture and Society*. 24. Jg. (2002), H. 2, S. 217–233; hier S. 228.

24 Vgl. dazu auch: Pyungho Kim: »New Media, Old Ideas: The Organizing Ideology of Interactive TV«. In: *Journal of Communication Inquiry*. 25. Jg. (2001), S. 72–88.

Ebenso wie im Ranking der Medien von Steuer zeigt sich in dieser kritischen Unterscheidung von *eigentlicher* und *uneigentlicher* <Interaktivität> ein Ideal, das dem gesamten Diskurs über Interaktivität zu Grunde liegt, nämlich das «Konversationsideal». Dieses Ideal hat Michael Schudson als den impliziten Ausgangs- wie Fluchtpunkt der medien- und kommunikationswissenschaftlichen Analyse der Massenmedien ausgemacht. Direkte interpersonelle, also nicht durch Medien vermittelte Kommunikation, fungiert als – zumeist unreflektierte – Norm der Analyse und Evaluation von Kommunikations- und Interaktionsprozessen, obwohl diese als Objekte der Medien- und Kommunikationswissenschaft *per definitionem* medienvermittelt sind.²⁵ Schudson benennt fünf Kennzeichen des «Konversationsideals»:

1. continuous feedback between two people as in a face-to-face setting;
2. multichannel communications: one not only hears the conversational partner but sees and touches him or her;
3. spontaneous utterance: the content of the conversation is unique and created on the spot;
4. the same person acts at once as sender and receiver of messages;
5. the norms of conversation are egalitarian: whatever rules of speaking (like alternation of speakers) govern one govern the other.²⁶

Doch das so umschriebene «Konversationsideal» ist auch mit Blick auf direkte interpersonelle, nicht durch Medien vermittelte Kommunikation vor allem eines: ein *Ideal*. Dies illustriert Schudson anhand verschiedener Beispiele wie den hochgradig konventionalisierten Formen der Unterhaltung im achtzehnten Jahrhundert, hierarchischen Formen der Kommunikation in Institutionen oder der durch die sprichwörtliche Zeitung gestörten privaten Kommunikation am Frühstückstisch. Das Gros alltäglicher Handlungen der Kommunikation und Interaktion ist institutionell gerahmt und vorstrukturiert, so dass auch bei direkter, leibhafter Interaktion in der Regel von fortwährendem Feedback, Mehrkanaligkeit, Spontaneität, Reziprozität und Egalität keine Rede sein kann. Schudson folgert: «While it is true that ordinarily messages in the mass media move in one direction with little opportunity for feedback, it is *not* true that ordinarily messages in face-to-face conversation move in two directions with great opportunity for feedback.»²⁷

25 Auf dieses Problem hat auch Rafaeli in seiner Konzeptualisierung des Begriffs der Interaktivität hingewiesen; vgl. Rafaeli: «Interactivity», S. 117.

26 Michael Schudson: «The Ideal of Conversation in the Study of Mass Media». In: *Communication Research*. 5. Jg. (1978), H. 3, S. 320–329, hier S. 323.

27 Schudson: «The Ideal of Conversation in the Study of Mass Media», S. 321; Hervorhebung im Original. Rafaeli weist in seiner informationswissenschaftlichen Grundlegung des Interaktivi-

Dennoch bildet das Konversationsideal den Fluchtpunkt für kritische und utopische Konzepte der ›Interaktivität‹ alter und neuer Medien. Die zumeist unartikulierte Norm der idealisierten Konversation bildet den mythologischen Grund für die ideologische Macht und rhetorische Kraft der Visionen von *eigentlicher* ›Interaktivität‹, wie sie in du Mauriers Karikatur des »Telephonoscops«, in Steurs Ranking der Medien, in Kim und Sawhneys Kritik am interaktiven Fernsehen oder in Pearces Lobgesang auf die interaktive Revolution der Neuen Medien aufscheinen. Die polemische Ontologie der Neuen Medien verleiht dem Versprechen der ›Interaktivität‹ zudem eine politische Dimension. Die Ideale des uneingeschränkten Feedback, der Mehrkanaligkeit, Spontaneität, Reziprozität und Egalität, wie sie das Konversationsideal impliziert, rufen die Assoziation der egalitären politischen und kulturellen Partizipation auf, die einem Habermasschen Ideal bürgerlicher Öffentlichkeit entsprechen.

Doch dieser kritisch-utopische Begriff der *eigentlichen* Interaktivität, der auf dem Konversationsideal der Kommunikationswissenschaft aufbaut, verstellt entweder – wie im Falle von Pearce – den kritischen Blick auf die historisch spezifischen Formen medienvermittelter Interaktivität und ihrer kulturellen, gesellschaftlichen und politischen Dimensionen oder aber misst diese am falschen Ideal – wie im Falle von Kim und Sawhney. Wenn direkte, interpersonale Kommunikation und Interaktion – wie Schudson postuliert – *in der Regel* durch gesellschaftliche Institutionen strukturiert ist und insofern Feedback, Mehrkanaligkeit, Spontaneität, Reziprozität und Egalität immer einschränkt sind, dann trifft dies auch für medienvermittelte Kommunikation zu. Medien als technologische Schnittstellen und gesellschaftliche Dispositive strukturieren die Möglichkeiten von Kommunikation und Interaktion auf je historisch und kulturell spezifische Weise. Hier muss ein analytisch brauchbarer Begriff der Interaktivität ansetzen, um nicht naiv der polemischen Ontologie der Neuen Medien in die Arme zu arbeiten, die blind macht für die neuen technologischen und kulturellen Formen der Interaktivität in der Online-Ökonomie.

tätsbegriffs darauf hin, dass gegenüber der Interaktivität von Maschinen untereinander die Mensch-Mensch- und Mensch-Maschine-Interaktion im formalen Sinne immer defizitär erscheint: »While full interactivity is often considered an ideal type, towards which designers try

Der Zuschauer als Spielleiter

Formen der Interaktivität in aktuellen Unterhaltungskonzepten des Deutschen Fernsehens

Veränderungen innerhalb des Mediensystems gehen Wechselwirkungen aus Medien- und Gesellschaftsentwicklungen voraus. So verweisen medienhistorische Theorien (beispielsweise von Friedrich Kittler, Hartmut Winkler oder Carsten Lenk¹) auf Zusammenhänge zwischen bestehenden gesellschaftlichen Wunschkonstellationen und Medienentwicklungen. Rückblicke auf bisherige Entwicklungen zeigen, dass Veränderungen des Mediensystems durch neue Techniken und Anbieter bei den bereits etablierten Medien jeweils die Rückkehr zu ihren Kernkompetenzen auslösen. Auch derzeit geht mit dem steigenden Einfluss des Internet und Unterhaltungsangeboten des Computerspielbereichs eine Rückbesinnung des Fernsehens auf seine Kernkompetenzen in den Bereichen Realitätsdarstellung und Unterhaltung einher. Im derzeit in allen Programmen anzufindenden Realitätsfernsehen kommt es zu vielfältigen Verknüpfungen dieser Kernkompetenzen, die dieser Beitrag an verschiedenen Beispielen vorstellt.

GIGA TV – Der Fernseher als Empfangsapparat von Computerspielen

In der steigenden Konkurrenz zwischen den verschiedenen Einzelmedien um besondere Erlebniswerte ihrer Unterhaltungsangebote nutzen Anbieter wie die Sendeanstalt NBC die etablierte Strategie des Fernsehens, neue Konkurrenten als Inhalt in die eigene Angebotsfläche zu integrieren. In der an Werktagen auf einem festen Sendeplatz ausgestrahlten Sendung GIGA TV können Fernsehzuschauer den Moderatoren beim Computerspielen zuschauen und sich anhand der Kommentare einen Überblick über die Qualität der Spiele verschaffen. Die Darstellung der Spielverläufe nimmt häufig den gesamten Bildschirm ein, so dass der Fernseher zum neuen Empfangsapparat der Spiele wird. Gleichzeitig übernimmt das Fernsehen neben den Erzählverläufen auch die Illusionskom-

1 Friedrich Kittler: *Optische Medien*. Berlin: 2002. Hartmut Winkler: *Docuverse – Zur Medientheorie der Computer*. München: 1997. Carsten Lenk: *Die Erscheinung des Rundfunks. Einführung und Nutzung eines neuen Mediums 1923–1932*. Opladen: 1997.

petenz der Computerspiele und erweitert sein ästhetisches Spektrum durch die Gestaltung der Spielwelten ebenso wie durch spezifische Bildperspektiven etwa der Ego-Shooter.²

Computerspielproduzenten wiederum haben die Möglichkeit, Sendungen wie GIGA TV als Werbefläche für neue Produktangebote zu nutzen. Der Erlebniswert neuer Spielangebote wird den Fernsehzuschauern, aber auch den Online-Nutzern des Webauftritts von GIGA TV, unmittelbar anschaulich gemacht. Diese Mehrfachverwertung der Computerspiele machen diese zu einem zentralen Faktor in der zunehmenden Crossmedialisierung von Medieninhalten.

Wechselwirkungen von Immersions- und Interaktionsangeboten im Fernsehen

Es ist auch eine Anpassung des Fernsehens an Erfolgsstrategien der neuen Konkurrenten zu beobachten. Den besonderen Interaktionsmöglichkeiten der Spieler, die sich mit Avataren in Online-Role-Games-Spielwelten bewegen können, stellt das Fernsehen seit der Jahrtausendwende vermehrt Angebote entgegen, die eine interaktive Zuschaueraktivität ermöglichen. Dabei wird das Internet als Medium für die Auswahl genutzt.

Zu den bestehenden gesellschaftlichen Wunschkonstellationen scheint neben dem Wunsch nach aktiver Teilhabe an Medienangeboten ein weiteres Grundbedürfnis zu kommen: die möglichst umfassende Immersion. Nach L. Casey Larijani beinhaltet die totale Immersion zunächst eine paradoxe Grundstruktur: nämlich «die Notwendigkeit, dass alle Bezüge zur realen Welt ausgeschlossen sind, dafür Ersatzstimuli angeboten werden und der Benutzer davon überzeugt ist, das alles real ist.»³ Im Bereich der traditionellen Erzählmedien Film und Fernsehen verändert sich dieses Grundkonzept. Hier bezieht sich aus meiner Sicht die Immersion vor allem auf das Durchdringen der medialen Oberfläche und die unmittelbare Teilhabe an dem jeweiligen Angebot. Es lassen sich im Fernsehen unterschiedliche Immersionskonzepte unterscheiden, die häufig miteinander kombiniert werden:

- die Einfühlung in eine fiktionale Figur;
- die Einfühlung in einen Darsteller, der nicht ein vorgegebenes Rollenmuster übernimmt;
- die Einfühlung in eine präsentierte Situation;
- die Einfühlung in eine Gruppe und ihre sozialen Interaktionen.

2 Zur Übernahme der Ego-Shooter-Kameraperspektive im Spielfilm äußert sich auch Jan Distelmeyer in seinem Beitrag in diesem Sammelband.

3 L. Casey Larijani: *The Virtual Reality Primer*. New York: 1994. – Übers. Paul Lemke: URL: <http://www.uni-koblenz.de/~lemke/immersionundflow.ppt>

An diesen Wunsch der unmittelbaren Teilhabe an Situationen, sozialen Interaktionen und Figuren ist eng das Bedürfnis nach aktiver Einflussnahme auf den Sendungsablauf geknüpft. Das Fernsehen begegnet der Konkurrenz der sich ausweitenden Internetnutzung mit immer mehr Verbindungen von Immersions- und Interaktionsangeboten. In einer Art Umarmungsstrategie integriert das Fernsehen die mediale Konkurrenz und nutzt das WWW als zusätzliche Angebotsfläche für eigene Inhalte, aber auch als Erweiterung eigener Erlebnisangebote. Die Fancommunity von *SIX FEET UNDER* (USA 2001–2005, VOX/HBO) kann sich nach dem Genuss ungewöhnlicher Todesarten auf dem Bildschirm im Internet am Sargweitwurf erproben und im Chat über die eben gesehene Serienfolge austauschen.

Wechselwirkungen von Welterzeugungspotenzialen und Immersionsangeboten, die scheinbar durch die Medienoberfläche direkt in die Realität eingreifen, kennzeichnen unterschiedliche aktuelle Entwicklungen des Fernsehprogramms. Emotionalisierende Inszenierungen und Einfühlungsangebote, aber auch die interaktive Teilnahme der Rezipienten an den gezeigten Abläufen gewinnen sowohl in Fernsehfilmen als auch in Unterhaltungsshows an Bedeutung. TV Movies differenzieren seit der zweiten Hälfte der 1990er Jahre ihr emotionales Angebot immer stärker in unterschiedlichen Hybridgenres mit spezialisierten Erlebnisschwerpunkten aus. Auch bei den Formen des Realitätsfernsehens lassen sich derzeit Hybridisierungstendenzen ausmachen. *MEIN GROSSER, DICKER, PEINLICHER VERLOBTER* (D 2004, Sat.1) z. B. kombiniert dramaturgische Elemente aus Flirtshows, Ekelfernsehen und der *VERSTECKTEN KAMERA* (1996–2003, ZDF).

Immersionsangebote des Realitätsfernsehens

Immersionsangebote des so genannten Realitätsfernsehens scheinen die Oberfläche des Mediums hin zur Wirklichkeit, zu realen Menschen und tatsächlichen Ereignissen zu durchdringen. Dieser erzielte Eindruck von Nähe basiert jedoch auf Strategien der fiktionalen Weltvermittlung und der szenischen Inszenierung. Fernsehen bildet Realität nicht unmittelbar ab, sondern konstruiert eine eigene Medienrealität, die es häufig durch den Kommentar selbstironisch als Konstrukt entlarvt.

Aktuelle Programmangebote lassen Zuschauer in zahllosen Formaten zu dem scheinbar unmittelbar dokumentierten Alltagsleben und -verhalten ihrer Mitmenschen vordringen. Folgende Formen des Realitätsfernsehens kennzeichnen derzeit das Programmangebot:

Diverse *Reality-Shows* wie *KÄMPF UM DEINE FRAU* (D 2004, Sat.1) reduzieren die vielfältigen Realitätsebenen des Dokumentarfilms um den Bereich des

außermedialen Realitätsbezugs. An ihre Stelle tritt ein isolierter, ausschließlich für das Fernsehen inszenierter Realitätsbereich, der außerhalb des normalen Lebensumfelds der Kandidaten stattfindet und von vorgegebenen Spielregeln bestimmt wird. Der Zuschauer kann über das Schicksal der Kandidaten entscheiden und ihre Spielleistungen mit bewerten. Das traditionelle televisionäre Darstellungsprinzip des Abbildens einer vorfilmischen Realität wird durch das Prinzip der Inszenierung eines bestimmten Teilaspekts der Lebensrealität – etwa Beziehungen – ‹normaler› Menschen ersetzt (diese standen bereits im Zentrum früher Dokumentarfilme etwa von John Grierson).

Doku-Soaps mit ihrer Verknüpfung dokumentarischer Aufnahmen und serieller Erzählweisen erweitern das Spektrum der Darstellung von Lebensrealität um Inszenierungen der Arbeitswelt, die den Genrevorgaben, aber auch der Figurenkonstellation (z. B. Duos als Ermittlerteams) fiktionaler Sendeformen wie Polizei- oder Detektivserien folgen (TOTO UND HARRY (D 2001, Sat. 1), LENSEN UND PARTNER, NIEDRIG UND KUHN (beide D 2003, Sat.1)). Die visuelle Präsentation erzeugt den Eindruck des nicht-inszenierten Abbildes realer Ereignisse etwa durch den Einsatz von Handkameras, der Einblendung von Ort und Zeit des Geschehens oder durch Schwarzweißaufnahmen. Auch das unbeholfene Auftreten der am Geschehen beteiligten Darsteller trägt zum Eindruck authentischer Vermittlung bei.

Reality-Soaps, die ihre Figuren an einem Ort außerhalb ihrer Lebenswelt präsentieren, stellen dabei auch Teilbereiche des Themenkomplexes Arbeitswelt dar. Die Rekonstruktion von Arbeitsabläufen mit Prominenten als Akteuren steigert die Publikumswirksamkeit der Sendereihen wie etwa der Erfolgssoaps DIE ALM (D 2004), HAUSBAU PROMIS (D 2004) und DIE BURG (D 2005), welche auf Pro7 zu sehen waren.

Die Integration von Prominenten in das historische oder einfache Lebensumfeld erweist sich derzeit als eine erfolgreiche Immersionsstrategie. Die Loslösung des Prominenten aus der medialen Welt der Fernsehstudios und seine Integration in scheinbar normale Alltagsabläufe, aber auch besondere Herausforderungen des Ekelfernsehens bieten dem Zuschauer die Möglichkeit, Stars ohne ihre üblichen Selbstinszenierungen scheinbar direkt zu begegnen.

Die Interaktivität etwa durch das Tele-Voting in diesen Unterhaltungssendungen ist darüber hinaus auch eine Möglichkeit standardisierte Sendungsabläufe aufzubrechen und sich auf diese Weise im durchgeplanten Fernsehprogramm das Spannungsprinzip des offenen Ausgangs zu erhalten. Gleichzeitig versuchen die Zuschauer, festgelegte Rollenmuster der Inszenierung von Prominenten zu durchbrechen, indem sie diese durch Extremforderungen zu ‹echten› Verhalten zwingen. Echte Prominente werden von den Zuschauern wie Spielfiguren durch die televisionären Kulissen geschoben. Diese Interaktivität des Zuschauers ist zunehmend eingebunden in die Beziehung zu Stars oder sol-

chen, die es werden wollen. Empathie und Antipathie werden durch die Möglichkeit der direkten Teilhabe an dem weiteren Medienschicksal der Kandidaten noch verstärkt. Damit erhöht sich auch die Attraktivität des jeweiligen Sendungsangebots für die Mediennutzung. Interaktivität lässt sich als Strategie in der bestehenden Konkurrenz verschiedener Medien um die Aufmerksamkeit der Rezipienten einsetzen.

Aktuelle Formen der Verknüpfung von fiktionaler Weltkonstruktion mit Immersion

Diese aktuellen Entwicklungen des Realitätsfernsehens stehen in einem übergeordneten Kontext kultureller Verschiebungen des Verhältnisses von Fakten und Fiktion. Medienübergreifend häufen sich die Grenzgänge von Fakten und Fiktion.⁴ Vertreter des New Journalism, wie der Autor Otmar Jenner, präsentieren Fakten etwa aus dem Kosovo-Konflikt mit fiktionalen Mitteln anschaulich und unterhaltend.⁵ Im Dokumentarismus finden sich immer mehr Erzählmuster, die bis hin zu Formen des seriellen Erzählens reichen. Spielfilme wie *THE BLAIR WITCH PROJECT* (USA 1999, Daniel Myrick/Eduardo Sanchez) hingegen geben sich als Dokumentarfilme aus; und Computerspiele werden in ihrer visuellen Präsentation immer realistischer.

Parallel zu dieser Entwicklung erleben wir eine neue Qualität der Wechselwirkungen im Verhältnis von Kultur und Medien. So signalisiert etwa der Begriff *Cyber* aus Sicht von Manfred Faßler, »dass das riesige *Potenzial der Welterzeugung*, das durch die (*sequenziell arbeitende*) *Textkultur* entstanden und kulturell in unterschiedlichster Weise gespeichert ist, mit dem Immersions Potenzial (*von simultan arbeitender*) *Bildkultur* verbunden wird.«⁶ Auch in anderen Medien als dem Fernsehen ist Realitätskonstruktion eng mit dem dramaturgischen Konzept der Einfühlung verbunden.

Bereits in frühen Entwicklungen des Internet entstanden verschiedene Versuche, Fernsehprogramme und Online-Angebote zu verknüpfen. Eine zentrale Rolle spielten dabei Immersionsstrategien, etwa in dem u. a. von der BBC in den 1990er Jahren erprobten Konzept des »bewohnbaren Fernsehens«, das im Internet als Informationsraum von den Zuschauern jederzeit betreten werden kann.⁷

4 Vgl. hierzu: Joan Kristin Bleicher; Bernhard Pörksen (Hgg.): *Grenzgänge. Formen des New Journalismus*. Wiesbaden: 2004.

5 Otmar Jenner: *Berichte vom Ende der Welt*. Berlin: 1995.

6 Manfred Faßler: *Cyber-Moderne: Medienrevolution, globale Netzwerke und die Künste der Kommunikation*. Wien: 1999. S. 58 Hervorhebung im Original.

7 Vgl. hierzu John Wyver: "„Broadcasting“ und „Inhabited Television“. Neue Formen partizipatorischer Medien". In: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hgg.): *Televisionen*. Frankfurt/M.: 1999. S. 148–170.

Im Bereich der Fernsehunterhaltung finden sich seit dem neuen Jahrtausend verstärkt Formen der aktiven Teilhabe kombiniert mit Webcam-Angeboten, die scheinbar einen authentischen Blick auf das Privatleben von Menschen liefern. Bereits der BIG BROTHER-Container des Jahres 2000 (D, RTL II), so zumindest das Versprechen der Endemol-Produzenten, konnte von den Zuschauern im Internet dauerhaft beobachtet werden. Die Zuschauer konnten auch per Telefonvoting über den Auszug der Bewohner entscheiden. Der Reiz des Neuen erwies sich jedoch als kurzlebig. Noch im gleichen Jahr wurde deutlich, dass für den Erfolg der Platzierung der Fortsetzungen dieser Formate der richtige Zeitrhythmus eine wichtige Rolle spielt. Das sinkende Interesse an der zweiten BIG BROTHER-Staffel im Jahr 2000 zeigte, dass Zuschauer nicht bereit sind, sich schnell auf neue Kandidaten seiner Dauerbeobachtung einzustellen und zwar trotz des vorhandenen Angebots interaktiver Möglichkeiten der Auswahl bestimmter Bewohner. Der Innovationsreiz des televisionären Menschenzoos nutzte sich schnell ab. Auch die Authentizität der Kandidaten litt unter dem Übermaß der Formatkopien. Im Boom der unterschiedlichen Reality TV Formate wie GIRLS CAMP (D 2001, Sat.1), HOUSE OF LOVE (D 2001, RTL), DER MAULWURF (D 2000, Pro7), EXPEDITION ROBINSON (D 2000, RTL II) oder INSEL DER VERSUCHUNG (D 2001, RTL) ging das Interesse an den einzelnen Kandidaten verloren. Zu offensichtlich war hier das Interesse der Kandidaten berührt zu werden.

Seit dem ausbleibenden Erfolg der weiteren BIG BROTHER-Staffeln erweiterte sich das Interaktionspotenzial kontinuierlich von der bloßen Kandidatenauswahl hin zur Teilhabe an Spielabläufen. Wie oben angesprochen, bewegt der Zuschauer in DIE ALM (Pro7) per Telefonabstimmung Prominente wie Spielfiguren innerhalb festgelegter räumlicher Grenzen und bestimmt die Akteure für weitere Spiele. Mit diesen Handlungsmöglichkeiten nähert sich das Fernsehen den Erfolgsstrategien der Computerspiele an.

Crossmedialisierungsstrategien und Immersionsangebote von Casting-Shows: DSDS

Den narrativen Rahmen für die Zuschauerteilhabe in diversen Casting-Shows bildet der traditionelle «Search-for-Success-Plot», der sich im amerikanischen Mythos «Vom Tellerwäscher zum Millionär» manifestierte. DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR (D 2002–2006, RTL), kurz DSDS genannt, lässt sich als Hybridgenre beschreiben. Es kombiniert die visuelle Attraktivität und wechselnde Emotionalisierung der Musik-Show mit den Laienkandidaten der Reality-Shows, der Personenbindung serieller Erzählweisen und dem Spannungsbogen des offenen Ausganges von Wettbewerben. Tony Cohen, Chef von

Fremantle Media, bemerkt zum Ursprungskonzept, es sei »keine reine Musiksendung, obwohl Nachwuchspopstars vorsingen; es sei aber auch keine Reality-Show, obwohl Kameras die Wettbewerber auch außerhalb der Bühne begleiten, auf ihrem – naturgemäß – tränenreichen Weg zum Star.«⁸ Erst im Zusammenspiel aus Musik und Reality-Show liege der weltweite Erfolg des Formats begründet.

Von der Reality-Show BIG BROTHER wurde das Prinzip der nach unterschiedlichen Typen gecasteten Laienkandidaten, der Abwahl durch das Publikum, aber auch das einheitliche Sendungslayout übernommen. Wie in Big Brother wurden auch in DSDS die letzten zehn Kandidaten in einer WG untergebracht, aus der die Teams der zahllosen RTL-Magazine regelmäßig berichteten und auch VOX viel Stoff für sein DSDS – DAS MAGAZIN (D 2002–2004) bezog. Dieses Verfahren der Cross-Media-Promotion setzte sich in den Angeboten von RTL fort. So standen die zwischenmenschlichen Beziehungen der Kandidaten im Zentrum vieler Boulevardmagazinbeiträge.

In diesem Zusammenspiel verschiedener medialer Verwertungsketten lag eine Grundlage des ökonomischen Erfolgs dieses Sendungsformats. In allen Medien des Bertelsmann-Konzerns fungierte DSDS als eigenes Produkt.⁹ Über Wochen hinweg konnte der Zuschauer in der Kombination seiner Mediennutzung persönliche Beziehungen zu den Kandidaten aufbauen. Dabei konstruierten die verschiedenen Medien ein gleichartiges Plotmuster, das sich an Erzählformen des populären Films orientiert: Die Kandidaten haben ein klares Ziel, das sie durch den Wettkampf mit ihren Konkurrenten erreichen wollen. Mit der Übereinstimmung von Ziel und Handlung (etwa den Live-Auftritten vor Publikum) wirken sie in ihrem Verhalten authentisch. Die DSDS Kandidaten unterschieden sich durch diese Kongruenz aus Ziel und Handlung von den BIG BROTHER-Kandidaten seit der zweiten Staffel, die in Gesprächen vorgaben, am Sendungskonzept des einfachen Lebens interessiert zu sein und dennoch ständig über eigene Karrierepläne redeten. Der Zuschauer befindet sich gegenüber den Kandidaten in einer für ihn befriedigend wirkenden Machtposition. Er verteilt Sympathie und Antipathie, die er in der Auswahlmöglichkeit per Anruf auch interaktiv ausleben kann.

Nachdem die unterschiedlichen Reality-Formate der kommerziellen Anbieter auf Sendung gingen, folgten mit zeitlicher Verzögerung auch öffentlich-rechtliche Anbieter mit Angebotskopien. Auch die ARD hätte ursprünglich das Format DSDS kaufen können, ist jedoch wenig risikofreudig, was den

8 Zitiert nach: Philipp Oehmke: »Pool Position. Auf der TV-Messe in Cannes bleiben die Boote im Hafen, trifft man sich am Schwimmbecken und einigt sich aufs Stillhalten«. In: *Süddeutsche Zeitung*. Nr. 234, 10. 10. 2002. S. 35.

9 Vgl. hierzu: Lutz Köhler / Thomas Hess: »«Deutschland sucht den Superstar» – Entwicklung und Umsetzung eines crossmedialen Produktkonzepts«. In: *MedienWirtschaft*. H. 1 (2004), S. 30–37.

Bereich innovativer Showunterhaltung angeht. Sie übt sich vielmehr in der – ihrem öffentlich-rechtlichen Anspruch eher angemessenen – Formatadaption. Aus BIG BROTHER wurde das Leben im SCHWARZWALDHAUS 1902 (D 2002, ARD/SWR) aus DSDS die klassische Talentshow DEUTSCHE STIMME 2003 des ZDF. Mit dieser Adaptionsflut senken sich die Immersionspotenziale des einzelnen Sendungsangebots.

Die interaktive Rache der Zuschauer: ICH BIN EIN STAR – HOLT MICH HIER RAUS (D 2004, RTL)

Die kommerziellen Anbieter versuchen dem sinkenden Interesse an dem Schicksal immer neuer Laienkandidaten durch eine Steigerung der Spielanforderungen zu begegnen. Doch die unterschiedlichen Formate gefährlicher Gameshows wie FEAR FACTOR (D 2004, RTL) und des «Ekelfernsehens» sind eine Fortsetzung der Kandidatenquälshows der 1980er Jahre wie DONNERLIPPCHEN (D 1986–1988, WDR, moderiert von Jürgen von der Lippe) oder VIER GEGEN WILLI (D 1986–1989, ARD, moderiert von Mike Krüger). Das Erfolgsrezept der Kandidatenquälshows ist einfach: Die Zuschauer weiden sich an den Qualen der Kandidaten, die in den Spielen gerade zu solchen Handlungen gezwungen werden, vor denen sie am meisten Angst haben.

Dabei bieten sich dem Zuschauer auch neue Möglichkeiten der Rache an der Dauerpräsenz einzelner «Fernsehgötter»: Er kann sich zum ersten Mal für die Dauermedienpräsenz von Semiprominenten wie Susan Stahnke, Daniel Küblböck und Ex-Prominenten (Werner Böhm alias Gottlieb Wendehals) interaktiv rächen. Gleichzeitig spielt die Realitätsdimension eine Rolle. Die Zuschauer interessieren sich für in Extremsituationen nicht selbstinszenierte Stars, scheinbar privat und ungeschminkt. Dies ist ja bereits das langjährige Erfolgsrezept der Boulevardberichterstattung.

Attraktiv wird die Sendung ICH BIN EIN STAR – HOLT MICH HIER RAUS durch eine Kombination erfolgswährter Unterhaltungs- und Boulevardelemente plus dem Appell an die «niederen Instinkte» der Fernsehzuschauer. Ein wichtiger Effekt bildet die humoristische Verfremdung des Gezeigten in der Moderation. Dazu zählen die comedy-tauglichen zynischen Kommentare der beiden Moderatoren Dirk Bach und Sonja Zietlow und die kritische Selbstbeobachtung der Mitwirkenden in der Doppelmoderation von Caroline Beil und Carlo Tränhardt. In ihrem Setting und der Art der Spiele wirkt die Showreihe wie eine BIG BROTHER-Variante im exotischen Setting von TARZAN- und INDIANA JONES-Filmen. Mögliche Sendungskritik wird von den Produzenten dadurch unterlaufen, dass man kritische Selbstkommentare als Unterhaltungselement in die Sendung integriert.

Bereits das Setting von ICH BIN EIN STAR – HOLT MICH HIER RAUS im australischen Dschungel trägt zur Wirkungsoptimierung der Erlebnisdimensionen bei. Eine idyllische Pfadfindercamp-Atmosphäre tritt in Kontrast zu Ekelspielen wie einem Kakerlakenbad oder Madenmenüs. *Confrontainment*-Strategien scheinen im Wechsel mit Harmonieangeboten Erfolge zu bringen: Wenn andere leiden, sehen wir hin und sind erleichtert, dass es uns nicht passiert.¹⁰

Die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten sollten bei aller Kritik an RTL ihre Traditionslinie der Kandidatenquälshows der späten 1980er Jahre wie Vier gegen Willi nicht vergessen, in der die Wohnungseinrichtung oder die Autos der Kandidaten vor ihren Augen zerstört wurden. Sat.1 folgte später mit Halli Galli (D 1993), wo die Verlierer in Jauchegruben rutschen mussten. Die japanischen Unterhaltungsshow wie Takeshi's Castle (Japan 1986) gehen noch brutaler mit ihren Kandidaten um und wurden mit geringen Quoten im Deutschen Sportfernsehen (DSF) gesendet.

Die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten reagieren auf Programmerfolge der kommerziellen Anbieter generell mit «Me-Too-Produkten», die nur noch durch den Weichspüler öffentlich-rechtlicher Programmplanung gejagt werden. Als Beispiel wäre etwa das bereits erwähnte Schwarzwaldhaus 1902 als Big Brother-Variante zu nennen. Das Ergebnis war überzeugend, da diese Sendung mit interessanten Kandidaten besetzt war und darüber hinaus einen sehr viel höheren Informationswert besaß als Big Brother.

Dauerhafte Immersion: BIG BROTHER – DAS DORF (D 2005, RTL II)

Die sechste Staffel BIG BROTHER – DAS DORF macht aus dem Wunsch der Menschen, für 15 Minuten ein Star zu sein, die Möglichkeit auf eine lebenslängliche Dauerpräsenz in den Medien. BIG BROTHER – DAS DORF wird seit 2005 nach dem Vorbild der TRUMAN SHOW (USA 1998, Peter Weir) ausgestrahlt. Fernsehpräsenz um jeden Preis orientiert sich an dem grundlegenden Lebensprinzip der Kandidaten in der ersten Staffel: Ich bin im Fernsehen, also bin ich.

Die aktuellen Kandidaten konnten sich fünf Staffeln lang mit den Sendungskonventionen und ihren Folgen befassen. Sie geben psychologische und körperliche Extremerfahrung als Wunsch für ihre Teilnahme an. Da die Produktionsfirma bereits beim Casting zur fünften Staffel die Bewerber nackt antreten ließ, bekam sie genau die Kandidaten in den Container, die für die exhibitionistische Selbstdarstellung in der Sendung gebraucht werden. Wer seine Menschenwürde verletzt sieht, kann bereits zum Zeitpunkt des Castings draußen bleiben.

10 Auch die härtere BIG BROTHER-Variante DAS DUELL hatte für mehr Quoten gesorgt als etwa die Dritte Staffel der Sendung.

Die Kandidaten mussten darüber hinaus, wie bereits in der ersten Staffel, bestimmten Typen entsprechen: dunkel und temperamentvoll, reich und arrogant, schön und dumm, blond und brav. Äußerliche Auffälligkeiten wie Glatze oder Spitzbart erleichtern die tägliche Identifizierung durch den Zuschauer.

Die Klischeebildung erfasst auch weitere Bereiche der Figurengestaltung. Das Motiv Klassenkampf wird beim Casting durch eine Klischeevorstellungen entsprechende Besetzung der jeweiligen sozialen Schichten umgesetzt:

- Proletariat: primitiv aber fröhlich;
- Mittelstand: brav, fleißig, unauffällig;
- Oberschicht: reich, egoistisch, arrogant und dumm.

In seinen Entscheidungsprozessen des Votings wird der Zuschauer, zumindest in der Fernsehwelt, seiner Ohnmacht gegenüber der Veränderung eigener sozialer Verhältnisse enthoben und in eine Machtposition versetzt. Nun kann er für einzelne Kandidaten ihr weiteres Schicksal im televisionären Klassenkampf bestimmen oder sie aus ihrem sozialen Umfeld vertreiben.

Immersionsstrategien des Transformationsfernsehens

Das Fernsehen erweiterte in seiner bisherigen Entwicklung sein traditionelles Darstellungsspektrum der Innenräume (‹Wohnküchendramaturgie›) mit öffentlichen Handlungsorten wie Studios oder Naturkulissen. In der grundlegenden Vorher-Nachher-Struktur des auf Veränderungen von Menschen oder ihrem Lebensumfeld abzielenden Transformationsfernsehens wird der Lebensraum der Zuschauer wieder zum zentralen Handlungsort. Bereits beim Setting der Wohnräume, aber auch bei den dargestellten Veränderungen des Designs der Möbel oder des Outfits der Kandidaten zeigen sich deutliche Parallelen zu der Gestaltung der Innenräume und dem Aussehen der Figuren in der erfolgreichen Simulationsspielserie SIMCITY (1989–2004, Electronic Arts, Maxis).

Das Transformationsfernsehen basiert auf Handlungsstrukturen von Fantasy- und Rollenspielen, die von der Möglichkeit erzählen, das alte Leben zu verlassen und ein besseres Leben zu finden. Im Transformationsfernsehen verändert das Fernsehen das Lebensumfeld, also den Bereich der im Alltag nicht durch einen medialen Filter wahrgenommenen Wirklichkeit der Zuschauer. Das Medium Fernsehen verschafft sich durch diese Positionierung als zentraler Akteur im Rahmen positiver Veränderungen selbst den Erlebniswert des Märchenhaften.

Sendungen des Transformationsfernsehens folgen nicht nur den Erzählstrukturen, sondern auch den Themen und Figurentypen des Märchens. Diverse Reality- und Doku-Soaps suggerieren als televisionäre Märchenversprechen: Das Fernsehen kann alles verschönern: Wohnung, Haus, Auto, das Männer-

und Kinderverhalten und selbst den weiblichen Körper. Es entsteht eine eigene stereotype Abfolge des Lebens vor und des Lebens nach Einbruch des allmächtigen Mediums Fernsehen in die Lebenswelt seiner Kandidaten. Mit diesen Präsentationen des privaten Lebensraums kombiniert mit märchenhaften Versprechen lässt sich das grundlegende Interesse von Menschen an Menschen durch die Möglichkeit der immersiven Einfühlung in private Lebenswelten quotentechnisch optimieren.

Fazit

Mit diesen vielfältigen Kombinationen aus Interaktivität und Immersionsstrategien des Fernsehens schwinden zunehmend traditionelle Grenzen zwischen geschütztem privaten Lebensraum und allgemein zugänglichen öffentlichen Diskursräumen. Das einstige Fenster zur Welt wandelt sich immer mehr zur Bühne für Alltagsinszenierungen und interaktives Prominentenquälens. Dabei verlieren auch etablierte Werte wie die Menschenwürde oder körperliche Unversehrtheit an Bedeutung, denn der neue Wert Medienpräsenz erleichtert die Durchsetzung von Tabuverletzungen. Wer unbedingt vor die Kamera will, so suggeriert das Medium, soll auch die Folgen selbst tragen.

Mit der zunehmenden Ausdifferenzierung ihrer Reality-Formate erreichen die Fernsehsender immer stärker ausdifferenzierte Publika. Auf diese Weise lassen sich auch im Bereich der Rezeption Annäherungen an die Nutzerstruktur des Internet verzeichnen. Gerade über einen längeren Zeitraum hinweg präsentierte Sendungsformate bilden eigene Communities aus, die ihre Sendung als begehbaren Lebensraum des bewohnbaren Fernsehens nutzen. Durch Verfahren der Crossmedialisierung treten an die Seite des bewohnbaren Fernsehens die Kommunikationsangebote des Internet und tragen zur Communitybildung bei. Printmagazine zu Sendungen wie *BIG BROTHER* komplettieren die crossmediale Verwertung des Realitätsfernsehens. Die Medienkonkurrenten kooperieren in der Konstruktion eines Fensters in vielfältigen medial konstruierten Realitäten.

Augmented Reality – Das partizipierende Auge

Augmented und Virtual Reality

Einer der führenden Forscher der Augmented Reality (AR), Ronald Azuma, definiert die AR auf folgende Weise:

An AR system supplements the real world with virtual (computer generated) objects that appear to coexist in the same space as the real world. While many researchers broaden the definition of AR beyond this vision, we define an AR system to have the following properties: combines real and virtual objects in a real environment; runs interactively, and in real time, and registers (aligns) real and virtual objects with each other.¹

Damit ist der Unterschied zur virtuellen Realität (VR) deutlich markiert. Während die VR die Unterscheidung von referenzieller und gerechneter Realität einzuebnen versucht, besteht die AR auf der Differenz zwischen beiden. Während die VR auf Immersion setzt, insofern als das Subjekt die Realitätsstufen nicht mehr voneinander unterscheiden können soll, setzt die AR auf Partizipation, also auf teilweise Ersetzung der referenziellen Realität durch eine gerechnete. Nach P. Milgram and F. Kishino bewegt sich das Verhältnis von augmentierter und virtueller Realität gemäß folgender Skala:

Real environment – Augmented Reality – Augmented Virtuality – Virtual environment.²

Die AR setzt also nicht auf das Verschwinden der referenziellen Realität, auf ihre Ersetzung durch den gerechneten Raum, sondern auf die Interaktion zwischen den zwei Ebenen der Realität. Sie versucht nicht, deren Unterschiede abzubauen, sondern im Gegenteil sie aufrechtzuerhalten und gerade darin die Möglichkeiten eines virtuellen und gerechneten Raums hervortreten zu lassen.

1 Ronald Azuma: «Recent Advances in Augmented Reality», URL: http://mm-werkstatt.informatik.uni-augsburg.de/files/teaching_content/51_cga2001.pdf, S. 34.

2 P. Milgram/F. Kishino: «A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays». Zit. nach Azuma: «Recent Advances in Augmented Reality», S. 34.

Damit stellt sie für die medienwissenschaftliche Forschung eine recht neuartige Herausforderung dar, denn diese hat sich bislang viel stärker mit der VR beschäftigt, die besonders seit Anfang der 1990er Jahre zum umfassenden Untersuchungsfeld geworden ist. Am Horizont der Fragen an die VR stand dabei immer die erschreckende oder faszinierende Vision einer Verschmelzung und Verrechnung des Subjekts mit seiner technisch, vorwiegend digital produzierten Umwelt. Die großen Leittheorien medienwissenschaftlicher Forschung dieser Zeit, also Jean Baudrillards These von der Simulation, der von Friedrich Kittler bei Münsterberg entlehnte Ansatz der Psychotechnik und Vilém Flussers Universum der technischen Bilder,³ stehen im Zusammenhang mit dieser Idee. Die eher populären Visionen, die mit der VR und dem Cyberspace verbunden waren, haben sich hingegen nicht erfüllt, ohne aber dass die Auseinandersetzung mit den gerechneten Realitäten an Aktualität verloren hat. Daher scheint die AR der gegenwärtigen Medienwirklichkeit näher zu kommen als die VR, insofern als sie die Mischungen und Austauschverhältnisse zwischen gerechneter und nicht gerechneter Realität zum Thema macht. In dieser Hinsicht sollen hier einige Arbeiten theoretisch befragt werden, die der AR-Forschung an der Bauhaus-Universität Weimar entstammen und einen wesentlichen Hinweis darauf geben, wie das Zusammenspiel der verschiedenen medialen Umgebungen hergestellt werden kann.⁴ Aus medientheoretischer Sicht interessant ist dabei, dass diese Arbeiten visuelle Räume vor dem Hintergrund klassischer Gemälde herstellen. Sie schlagen damit einen Bogen von dem klassischen Bildmedium der Malerei zu den Möglichkeiten digital manipulierter Visualität. Das Zusammenspiel der verschiedenen Medien liefert dabei Voraussetzungen für eine Medientheorie, die vielleicht Bausteine für eine Theorie der technischen Bildmedien bereitstellt und damit einen wesentlichen Teil der ästhetischen Erfahrung gegenwärtiger visueller Umgebungen beschreiben kann.

Augmented Reality

Das Arlab in Weimar nimmt als Ausgangspunkt klassische Gemälde, die sich in bekannten Gebäuden oder Museen befinden. Die wichtigsten sind DIE ERSCHAFFUNG DES ADAM von Michelangelo (Sixtinische Kapelle 1509 – 1512), JOSEPH IN ÄGYPTEN von Jacopo Pontormo (London National Gallery, etwa 1518)

3 Vgl. Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*. Berlin 1978. Jean Baudrillard: *Die Transparenz des Bösen*. Berlin 1991. Friedrich Kittler: *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986. Vilém Flusser: *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen 1992. Vgl. auch: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der neuen Medien*. Frankfurt/M. 1991.

4 Unter der Verantwortung von Oliver Bimber arbeiten an diesem Teil der AR-Forschung (kurz: Arlab) in Weimar: Franz Coriand, Alexander Kleppe, Erich Bruns, Stefanie Zollmann und Tobias Langlotz.

und verschiedene Arbeiten von Rembrandt, vor allem sein Selbstporträt aus dem Jahre 1634.⁵ Die Entwicklung eines neuen, transparenten Filmmaterials, das auch in Steven Spielbergs *MINORITY REPORT* (USA 2002, Steven Spielberg) verwendet wird, macht es möglich, eine unsichtbare Filmschicht über das Gemälde zu legen, anhand derer eine Reihe von ›Manipulationen‹ am Original sichtbar gemacht werden können. Ein Projektor projiziert diesen Film auf das Original, das zugleich in einem Display erscheint, welches der Betrachter vor sich hat. Dann kann er zum Beispiel mit Bewegungen des Fingers die entsprechenden Veränderungen bewirken. So können Teile des Gemäldes temporär unsichtbar gemacht, Details hervorgehoben und an verschiedenen Stellen Texttafeln eingeblendet werden. Mittels einer Lupe werden bestimmte Aspekte des Gemäldes akzentuiert, zeichnerische oder malerische Feinheiten können herausgestellt werden. Diese Operationen finden also direkt am Ort statt, das interaktive Display ermöglicht dem Betrachter diese verschiedenen Detailierungen und Kontextualisierungen herbeizusteuern. Man muss dabei wohl zwei Ebenen von Möglichkeiten unterscheiden. Die erste macht aus dem statischen Bild eine Art Erzählung, weil sie vor allem Informationen über Herkunft, Entstehung, künstlerische Einflüsse und Geschichte der Rezeption des Bildes erzählen kann. Dazu dienen in erster Linie die Texttafeln und sonstigen visuellen Informationen. Die zweite Ebene allerdings geht über den, im Verhältnis zu den traditionellen Möglichkeiten im Museum, nur etwas bequemeren Zugang zu Informationen hinaus. Sie erschafft den Blick auf eine andere visuelle Schicht desselben Bildes. Ihr gelingt es, das Original in verschiedene Bilder aufzufächern, die aber alle Teile des einen Gemäldes sind. So können, zusammen mit Michelangelos berühmter Szene, in der Gottes Hand Adam berührt, auch die Zeichnungen betrachtet werden, die der Künstler von diesem Bild zuvor angefertigt hat.⁶ In Bezug auf Pontormos Bild (Abb. 1a) können verschiedene Stufen des Übermalens gezeigt werden. Dabei wird deutlich, dass Pontormo zunächst einen anderen Hintergrund vorgesehen hatte, diesen dann aber übermalt und versetzt hat (Abb. 1d). Auch kann zum Beispiel visualisiert werden, wie das Bild bei unterschiedlichem Lichteinfall ausgesehen hätte (Abb. 1c) oder wie es ausgesehen hätte, wenn es statt mit Öl auf Holz mit Wasserfarbe auf Papier gemalt worden wäre (Abb. 1b). Bei Rembrandts Selbstbildnis hingegen werden die unterschiedlichsten Übermalungsstufen sichtbar gemacht. Einer seiner Studenten hatte das Original zwecks des Verkaufs an einen russischen Aristokraten, gleichsam zielgruppengerecht, entsprechend neu bearbeitet. Erst im 20. Jahrhundert wurden diese Schichten entdeckt und freigelegt (vgl. Abb. 2a, die ›ursprüngliche‹ Fassung; und Abb. 2b–d die verschiedenen Übermalungen).

5 Vgl. dazu die Webseite: www.uni-weimar.de/medien/AR.

6 Ebd.



Abb. 1a



Abb. 1b



Abb. 1c



Abb. 1d

Neu an diesen Arbeiten ist, dass dies alles auf dem Hintergrund des Originalgemäldes stattfindet, dessen Einzigartigkeit nun durch einen visuellen Hof ergänzt wird. Das Bild wird so zu einer mehrdimensionalen visuellen Zone.

Durch die Displays wird das Bild in wenigstens drei Formen über das Dispositiv des Tafelbildes hinausgetrieben. Erstens ist das Bild nicht mehr allein in der Form des Originals gegeben, sondern wird als Palimpsest begriffen. Es ist selbst nur eine Überschreibung anderer Schichten, gleichsam eine Art Hypertext im Sinne von Gérard Génette.⁷ Das Bild entsteht als Original nicht durch einen definitiven Pinselstrich, sondern ist eher eine Art kontingente Endstufe eines malarischen Prozesses, der sich in viele unterschiedliche Phasen gliedert, von denen jede für sich den Schluss hätte markieren können. Dies ist natürlich längst bekannt. Das Verdienst der AR liegt nicht darin, diese Bildschichten gefunden zu haben, sondern das Bild als Hypertext handhabbar und *sichtbar* zu machen. Das eine Bild wird zum wichtigsten Knotenpunkt verschiedener Verstreungen des Sichtbaren. Zweitens: Wenn das vorhandene Bild nicht mehr die letzte Stufe im Entstehungsgeschehen darstellt, dann kann die Wirklichkeit des Bildes neu de-

7 Vgl. die ersten Kapitel in: Gérard Génette: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt/M. 2001.



Abb. 2a



Abb. 2b



Abb. 2c



Abb. 2d

finiert werden. Wirklichkeit spaltet sich dann in Aktualität und Virtualität auf. Das heißt, das Bild ist nur eine Möglichkeit, eine Aktualisierung all dessen, was zunächst realisiert wurde und was hätte entstehen können. Die Wirklichkeit des Bildes ist dann nur noch optional und relational. Die Grenzen des einen Bildes verflechten sich mit den Grenzen der anderen, die zusammen in ein Feld des Sichtbaren eingebunden sind. Drittens schließlich wird das Bild in den Prozess der Interaktion eingeschleust. Besonders klassische Gemälde entziehen sich den Möglichkeiten der Interaktion, wenn damit nicht nur gemeint ist, dass sie unterschiedlichen Rezeptionsvorgängen gehorchen. Interaktion meint hier, dass gerade auf der Grundlage des einen, unveränderbaren Werkes Eingriffe in das Bildgeschehen möglich sind, die zwischen dem Einen und dem Vielen vermitteln. Durch die Aktionen, die am Bild durchgeführt werden, wird dieses ständig auf seine vielen Möglichkeiten hin entworfen, die jedoch immer auf das Original

bezogen bleiben. Obwohl, wie so oft, die Möglichkeiten der Interaktion bescheiden und übersichtlich bleiben, so ist das Aufregende doch gerade diese virtuelle Vervielfältigung des Einen ins Viele, die Augmentierung der visuellen Realität.

Palimpsest, Möglichkeit und Interaktion gewinnen hier also besondere Bedeutung dadurch, dass sie sich auf das malerische Dispositiv beziehen, das von Walter Benjamin mit Begriffen wie Original, Einmaligkeit und Aura umschrieben worden ist.⁸ Aus der Spannung dieser Begriffe entwickelt sich die Faszination des vorliegenden erweiterten Dispositivs. Inwiefern unterscheidet es sich aber von dem Multiperspektivismus, der doch schon von der modernen Malerei erprobt wurde und spätestens mit den technischen Bildmedien, also Film, Fernsehen und dem Digitalen zu einer gängigen ästhetischen Figur wird? Zunächst kann die Antwort lauten, dass die AR eben *«am Original»* operiert (sie selbst *«rechnet»* allerdings nach den Vorgaben der Kunsthistoriker oder Restauratoren, die die verschiedenen Bildebenen erst freigelegt haben) und damit die unhinterfragte Annahme des Originals zum Thema macht. Zur Entfaltung kommt die Installation also vor allem im Museum, das ja den auratischen Ort des Gemäldes halbwegs zu bewahren versucht. Indem die AR das Bild auf andere, ihm zu Grunde liegende visuelle Ebenen zurückführt, wird der einseitige Weg vom Original zu anderen Bildern – vom aktuellen zum virtuellen Bild – reziprok, denn das Original sitzt ja nun auf anderen Bildern auf, ist gleichsam als Original nur eine Nachträglichkeit. Es geht also nicht um einen Multiperspektivismus innerhalb des Bildes, um seine Repräsentation, sondern um die (gerechnete) Erweiterung des Dispositivs der Malerei insgesamt.

Es gibt demnach einen signifikanten Unterschied zwischen dem Multiperspektivismus der modernen Medien und dem hier von der AR produzierten. In den modernen Medien wird eine Situation, eine Handlung oder ein Objekt in verschiedene Perspektiven zerlegt. Ob es sich um die Zerlegung des Eiffelturms bei Delaunay oder um die multilateralen Ansichten im Kubismus handelt, um die verschiedenen Erzählperspektiven, mittels derer der Film eine Handlung visualisiert (beispielsweise in *RASHOMON* (Japan 1950, Akira Kurosawa), *SMOKING/NO SMOKING* (F. 1993, Alain Resnais) oder *LOLA RENNT* (BRD 2000, Tom Tykwer)): Immer sind die Bilder Medien des Multiperspektivismus. Dieser wird durch Bilder vollzogen. In dem vorliegenden Projekt der AR wird aber das Bild selbst der Operation unterzogen, die normalerweise durch Bilder geschieht. Es ist also nicht mehr eine den Bildern äußerliche Situation, die multiperspektiviert wird, die Bilder sind nicht nur Medien, sondern selbst das Objekt. Das heißt: Das Bild ruht als visuelle Fläche nicht mehr in sich, sondern ist

8 Vgl. Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/M. 1996.

auf ein Außen bezogen, dass es aber selbst nicht in den Blick nehmen kann. Dieser Verweis auf das Außen wird nun von der AR geleistet. Er spielt sich aber auch nur wieder im Medium des Visuellen ab, denn das Sichtbare des Bildes greift über den festen Bildrahmen hinaus, erobert neue visuelle Schichten, die zwar auf die eine, zentralisierende Bildordnung des Originals verweisen, aber von dieser nicht erblickt werden können. Dieser Überschuss des Sichtbaren ist nicht mehr innerhalb einer kadrierten und komponierten Bildordnung eingefasst, sprengt also die Bedingungen des Bildhaften. Das Bild wird in verschiedene Zwischenbilder, die von der AR produziert werden, vervielfältigt. Daher gewinnt der Begriff der Interaktion über die Steuerungsmöglichkeiten des Dispositivs hinaus eine weitere Bedeutung. Es handelt sich dann um eine Interaktion zwischen Bild und Sichtbarem (Außen) oder, auf den Betrachter bezogen, um die Interaktion zwischen Wahrnehmung und Sehen. Auf diese Weise ist die AR eine Fortführung der Bildreflexionen, die mit dem modernen Bild beginnen. Daher sollen zunächst die Begriffe von Bild und Sichtbarem und Wahrnehmung und Sehen theoretisch genauer justiert werden. Dann zeigt sich die AR als Teil eines allgemeinen Ansatzes der Bildtheorie, die ausgehend von den technischen Bildmedien entwickelt werden kann.

Das Bild und das Sichtbare

Das Bild und das Sichtbare kann man folgendermaßen voneinander abgrenzen: Ein Bild ist ein kadriertes und komponiertes Visuelles, es ist eine Bildordnung, eine Verdichtung des Sichtbaren. Das Sichtbare dagegen ist multipel und variabel, es ist ein Feld des Möglichen und des Simultanen. Es ist das Außen des modernen Bildes. Die Differenzierung und das Ineinandergreifen von Bild und Sichtbarem ist besonders hinsichtlich des modernen Tafelbildes beschrieben worden, in dem das Bild erstmalig auf umfassende Weise sein eigenes Außen thematisiert. Die kleine Abhandlung, die Michel Foucault der Malerei von Edouard Manet gewidmet hat⁹ – die im übrigen an andere Arbeiten von Georges Bataille und Gaetan Picon anschließt¹⁰ – versucht aufzuzeigen, wie erstmals ein bildnerisches Außen, das Foucault zunächst als Unsichtbarkeit bezeichnet, konzipiert wird. In Hinblick auf *La serveuse de bocks* von Manet (1879) schreibt er:

Die Leinwand zeigt und benennt im Grunde nur das Unsichtbare, es gibt durch die entgegengesetzten Blickrichtungen lediglich einen Hinweis auf etwas Unsichtbares – sowohl vor als auch hinter

9 Michel Foucault: *Die Malerei von Manet*. Berlin 1999.

10 Vgl. Georges Bataille: *Manet*. Genf 1988. Gaetan Picon: *1863 naissance de la peinture moderne*. Paris 1988.

der Leinwand. Zu beiden Seiten der Leinwand spielen sich Szenen ab, denen die beiden Figuren zusehen, die das Bild jedoch verbirgt und dem Blick entzieht. Die Bildfläche mit ihren beiden Seiten, der Vorder- und Rückseite, ist kein Ort, an dem sich eine Sichtbarkeit manifestiert; sie ist im Gegenteil der Ort, der die Unsichtbarkeit dessen garantiert, was von den Figuren auf der Ebene des Gemäldes gesehen wird.¹¹

Um deutlicher werden zu lassen, dass dieses Außerhalb des Bildes, auf das die Blickkonstellationen und die Überschreitungen des Rahmens hinweisen, nicht einfach nur das Unsichtbare ist, soll es hier als das Sichtbare oder das Außen bezeichnet werden. Der Begriff des Unsichtbaren allein scheint etwas zu unpräzise, kann er doch alles ausdrücken, was nicht im Bild sichtbar ist. Foucault geht es aber um ein spezifisches Unsichtbares, ein besonderes *hors-champ*, auf das das Bild konstitutiv bezogen bleibt. Es ist gleichsam der Moment, der das Bild begründet, der aber seinerseits nur vom Bild bezeichnet werden kann. Das Außen wird damit zu einer bildepistemischen Fundierung. Der erste, der diese Verflechtung des Bildes ins Außen erkannt hat, ist jedoch nicht Foucault, sondern Maurice Merleau-Ponty, auch wenn er nicht mit diesem Begriff operiert. Merleau-Ponty beschreibt die Notwendigkeit eines Verhältnisses der Differenzierung und des Ineinandergreifens – also der Interaktion – von Bild und Sichtbarem.

Merleau-Ponty gewinnt seine spätphänomenologische Position zu nicht geringen Teilen aus der Auseinandersetzung mit den visuellen Medien, insbesondere der Malerei.¹² Er erkennt, dass der Begriff des Bildes als alleinige Bestimmungsgröße der visuellen Welt nicht mehr ausreicht. Das Bild ist nämlich eine Manifestation eines Sehens – und damit eines Sichtbaren –, das »immer schon aus den Dingen heraus geschieht«.¹³ Das heißt, das Bild ist gleichsam eingelassen in eine es umfassende Sichtbarkeit, oder anders gesagt: Bild und Sichtbares stehen in einem engen Austauschverhältnis, das eine ist ohne das andere nicht zu denken. In *Das Sichtbare und das Unsichtbare* schreibt Merleau-Ponty: »Das Sichtbare um uns scheint in sich selbst zu ruhen. Es ist so, als bildete sich unser Sehen inmitten des Sichtbaren, oder so, als gäbe es zwischen ihm und uns eine so enge Verbindung wie zwischen dem Meere und dem Strand.«¹⁴ Er beseitigt also

11 Michel Foucault: *Die Malerei von Manet*, S. 27

12 Die wesentlichen Texte Merleau-Pontys, in denen er seine bildtheoretischen Ideen vorstellt sind: Maurice Merleau-Ponty: *Das Sichtbare und das Unsichtbare*. München 1986. Ders.: *Das Auge und der Geist*. Hamburg 1984. Ders.: »Der Zweifel Cézannes«. In: Gottfried Böhm (Hg.): *Was ist ein Bild*. München 1994, S. 39–59.

13 Maurice Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 17. Nicht unerwähnt bleiben soll, dass diese Formulierung an Henri Bergson anschließt (vgl. Henri Bergson: *Materie und Gedächtnis*. Frankfurt/M. 1982). Gilles Deleuze hat es dann filmtheoretisch, besonders hinsichtlich des Films der 1920er Jahre (Vertov, Epstein), beschrieben. Vgl. Gilles Deleuze: *Kino 1: Das Bewegungs-Bild*. Frankfurt/M. 1989, S. 84 ff.

zunächst jede qualitative Differenz zwischen Bild und Sichtbarem und erschließt so den Bildbegriff auf neue Weise. Aufschlussreich ist, dass er seine Definition aber nur über die Analyse der Malerei gewinnen kann. Diese Medienbedingtheit des eigenen Denkens wird von Merleau-Ponty nicht eigens reflektiert. Besonders die Bilder von Paul Cézanne sind in diesem Kontext wichtig. Cézanne bringt nämlich, so Merleau-Ponty, genau die Oszillation zwischen Bild und Sichtbarem ins Bild. Seine Bilder sind zum einen noch figürlich und durch die Abstimmung der Linien in sich stabil, anders als etwa bei den Impressionisten. Zum anderen sind sie aber bereits wie eine Art Momentaufnahme destabilisiert, zum Beispiel durch die leichte Vibration der Farbe, durch die nur leicht verschobenen Perspektiven, die das Bild, so die Argumentation von Merleau-Ponty, als Teil eines übergreifenden Sichtbaren ausweisen. Dazu Merleau-Ponty:

Cézanne glaubte nicht, daß er zwischen der Empfindung und dem Denken wählen mußte wie zwischen dem Chaos und der Ordnung. Er will die festen Dinge, die in unserem Sehfeld erscheinen, nicht von der flüchtigen Weise ihres Erscheinens trennen, er will die Materie malen, wie sie im Begriff ist, sich eine Form zu geben, will die durch eine spontane Organisation entstehenden Dinge malen. Er zieht die Grenze nicht zwischen den ›Sinnen‹ und dem ›Verstand‹, sondern zwischen der spontanen Ordnung der wahrgenommenen Dinge und der menschlichen Ordnung der Ideen und Wissenschaften. Diese primordiale Welt wollte Cézanne malen, und deshalb erwecken seine Bilder den Eindruck einer Natur im Urzustand, während Photographien derselben Landschaft stets an den Menschen denken lassen, der sich bald in ihr niederlassen und sie bearbeiten wird.¹⁵

Das Beispiel Cézanne ist natürlich perfekt gewählt, denn dieser dokumentiert eine wichtige Umbruchphase des Bildverständnisses. Er vereinigt zwei Auffassungen des Visuellen. Zum einen die klassische, in der das Bild figürlich, räumlich und begrenzt ist. Zum anderen die moderne, in der sich das Bild zunehmend entgrenzt, über sich hinausweist, als Korrelation des Sichtbaren begriffen werden kann, das vom Bild skizziert wird und das dieses selbst wiederum bedingt. Damit gelangt auch die Malerei an eine Grenze, die bereits auf die Bewegungsbilder des Films verweist. Cézanne und Manet stehen für herausragende Positionen im Rahmen der Herausbildung nicht nur des modernen Bildes, sondern in der Evolution des Bildes überhaupt, insofern als sie in Begriffen von Bild und Sichtbarem entworfen werden kann.¹⁶

14 Maurice Merleau-Ponty: *Das Sichtbare und das Unsichtbare*, S. 172.

15 Maurice Merleau-Ponty: «Der Zweifel Cézannes», S. 44.

16 Vgl. dazu: Oliver Fahl: «Das Bild und das Sichtbare. Eine Bildtheorie des Fernsehens». In: Oliver Fahl/Lorenz Engell (Hg.): *Philosophie des Fernsehens*. München 2005. Vgl. auch

Das Verhältnis von Bild und Sichtbarem bringt aber auch eine neue Wahrnehmungsordnung mit sich. Die Wahrnehmung ist, ähnlich wie das Bild, nur eine momentane Stabilisierung des Blickens, das auf ein umfassendes Sehen bezogen werden kann. Wahrnehmung ist dann eine zentrierte und fokussierte Form des Sehens, das Sehen hingegen, ähnlich wie das Sichtbare, ein diffuses und disseminierendes Wahrnehmen. Die Reflexionen zur Wahrnehmungstätigkeit und zum Sehprozess sind für die Maler im Umfeld des Impressionismus, aber auch für Cézanne ein wesentlicher Teil des künstlerischen Denkprozesses. In Manets und Cézannes Bildern wird also die Spannung zwischen Wahrnehmung und Sehen im Visuellen ausgetragen, gleichsam als Kondensation der Ausdifferenzierung von Wahrnehmung, wie sie, folgt man etwa Christoph Asendorf¹⁷ und Jonathan Crary,¹⁸ im 19. Jahrhundert in den Verflechtungen von Wissenschaft, Technik und populären Medien sich ereignet. Hier entfaltet sich eine in vielen Formen beschreibbare Interaktion von Bild und Sichtbarem, von Wahrnehmung und Sehen. Interaktion bezieht sich dabei, wie schon geahnt, nicht auf die Schnittstelle von Subjekt und Medien allein, sondern auf verschiedene Wahrnehmungsordnungen, auf die Entgrenzung des Bildes. Die Bewegtbilder des 20. Jahrhunderts, vor allem Film und Fernsehen, nehmen dann diese Oszillation zwischen Wahrnehmung und Sehen ins mediale Dispositiv auf. Die Interaktion zwischen Bild und Sichtbarem ist im Tafelbild noch vermittelt durch ein Bild. Auch wenn sie durch die moderne Malerei in ihren Relationen zwischen Innen und Außen eine Thematisierung erfährt, so wird sie erst in den prozessierenden Bildern des Films zum anschaulichen Reflexionsphänomen. Merleau-Ponty, der schon in seinen frühen Werken diese zwischenweltliche Form der Wahrnehmung, die weder in objektiver Realität noch in subjektiver Anschauung aufgeht, begriffen hat,¹⁹ ist allerdings sehr zögerlich in seinem Bezug auf die Evolution der Bildmedien. Die Malerei bleibt für ihn die vorrangige Kunstform, die seine ästhetischen und aisthetischen Ansätze begründet. Am Ende von *Das Auge und der Geist* gerät zwar kurzzeitig der Film in den Blick,²⁰ doch wagt er es nicht, die technischen Bildmedien in die theoretische Konstellation aufzunehmen, obwohl der spätphänomenologische Ansatz zu diesen nicht weniger Affinitäten aufweist als zur Malerei.

Georg Christoph Tholen: *Die Zäsur der Medien*. Frankfurt/M. 2002, S. 62 ff. Tholen sieht Merleau-Pontys Ansatz als ersten gelungenen Versuch, das Sichtbare im gleichzeitigen Entzug des Sichtbaren zu begründen, um so den konstitutiven Riss im Sehen beschreiben zu können, der den platonischen und renaissancegeprägten Sehmodellen entgeht.

17 Christoph Asendorf: *Ströme und Strahlen. Das langsame Verschwinden der Materie um 1900*. Gießen 1989.

18 Jonathan Crary: *Techniken des Betrachters*. Dresden/Basel 1996.

19 Maurice Merleau-Ponty: *Die Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin 1994.

20 Vgl. Maurice Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*.

Deponierung und Exposition des Blicks

Im expliziten Anschluss an Merleau-Ponty treibt Jacques Lacan diese Spaltung von Bild und Sichtbarem und von Wahrnehmung und Sehen weiter. Seine Begriffe dafür sind Auge und Blick. Das Auge, so kann man Lacan verstehen, ist das zentrierende Sehen des Subjekts. Der Blick hingegen ist das primordiale Angeblicktsein, das jedes Sehen übersteigt, «was einzukreisen wäre auf den Bahnen des von ihm gewiesenen Wegs ist die Präexistenz des Blicks – ich sehe nur von einem Punkt, bin aber von meiner Existenz von überall her erblickt.»²¹ Zunächst bewegt sich Lacan damit noch in den Spuren Merleau-Pontys, der die Spezifik des wahrnehmenden Leibes in der Zwischenstellung von Wahrnehmenden und Wahrgenommenen gesehen hatte. Der Leib als Wahrnehmend-Wahrgenommenes bedeutet nichts anderes, als dass er in ein Wahrnehmungsfeld eingelassen ist, dass Wahrnehmung sich immer als dazwischen, als (welt-)organisierende-organisierte Wahrnehmung konstituiert. Lacan entwickelt den Ansatz von Merleau-Ponty weiter, indem er vor allem den Begriff des Blicks psychoanalytisch begreift. Der Blick bringt das einer Begehrensfunktion unterworfenen Subjekt zum Ausdruck. Das primordiale Angeblicktsein, das jedes Sehen durchzieht, identifiziert Lacan mit dem Imaginieren, das wiederum auf die Urspaltung des Subjekts verweist. Im Imaginären bildet sich die konstitutive Spaltung des Subjekts: der Mangel, der Grund des Begehrens ist. Im Folgenden wird sich das Sehen also immer auf zwei Feldern bewegen: dem des Auges, in dem die Welt als Bild geordnet wird, in dem das Subjekt sich als cartesianisches cogito begreift; und dem des Blicks, der diese erste Ordnung auf eine andere bezieht, die zwar in Bewegung ist, doch zugleich die erste fundiert. Lacan zeigt, dass dies besonders im Traum erkennbar ist, der ja in gewisser Weise das Sehen des Subjekts ist, ohne dass dem Subjekt bewusst ist, dass es sein Sehen ist. Im Wachzustand ist der Blick nicht zu erkennen, es dominiert das Auge. Im Traum jedoch wird der Blick entfaltet.

Was besagt dies anderes, als daß im so genannten Wachzustand der Blick elidiert ist, wobei nicht nur elidiert ist, daß es anblickt, sondern auch, daß es zeigt. Auf dem Feld des Traums dagegen ist das Charakteristische der Bilder: daß es zeigt. [...] Das Subjekt sieht nicht, wohin es führt, das Subjekt folgt nur, kann sich gelegentlich davon lösen, kann sich sagen, das sei nur ein Traum, aber keinesfalls könnte das Subjekt sich im Traum so begreifen, wie es sich im cartesianischen cogito als Denken begreift. Das Subjekt kann sich sagen: das ist nur ein

21 Jacques Lacan: «Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse». In: Ders.: *Das Seminar von Jacques Lacan, Band XI*. Hg. von Norbert Haas. Olten/Freiburg i. Br. 1978, S. 78.

Traum. Aber es begreift sich dabei nicht als eines, das sagt – Trotz alledem, ich bin Bewußtsein dieses Traums.²²

Im Bild sind also, nach Lacan, Auge und Blick zugleich aufgehoben. Auch er sucht sich, ähnlich wie Merleau-Ponty, ein schönes Beispiel mit Hans Holbeins *DIE GESANDTEN*, in dem ein rätselhafter, von Lacan als Phallus identifizierter Gegenstand im Vordergrund des Bildes dem statischen Hauptteil des Gemäldes vorsteht.

Wenn man den Ansatz Lacans in bildästhetischer Absicht zuspitzt, ergibt sich eine weitergehende Konstellation von Auge und Blick. Das Auge, der von Lacan so genannte Geometralpunkt des Sehens – das Bild –, verweist dann auf den Blick oder die Vielfalt der Blicke, die das Bild erst entstehen lassen. Das Bild ist dann nicht einfach ein Vorstellungsbild, auch keine feste geometrische Anordnung, sondern eine Matrix, in der die Kreuzungen einer Vielzahl von Blicken aufgehoben sind. Ebenso wie der Traum eine Vielfalt von Blicken enthält, die dem Auge entgehen, so ist das Bild ein das Auge übersteigendes Sehfeld. In der Ordnung des Auges überkreuzen sich die Blickstrahlen. Lacan sagt, der Blick sei im Bild deponiert, das heißt verwahrt, eventuell sogar eingeschlossen. Die Malerei kann diese Deponierung des Blicks freilegen und sichtbar machen und damit auf das das Auge bedingende Feld verweisen. Dies sind die Möglichkeiten und die Grenzen des gemalten Bildes. Die technischen Bildmedien fügen dem eine Dimension hinzu, indem Auge und Blick in Alteration gebracht werden, wobei gerade die Bewegtbilder von Film und Fernsehen durch ihre ständige Dezentrierung den Gegensatz von beiden leicht überspielen. Anders verhält es sich aber in den vorliegenden Experimenten der AR, die die Konfrontation von klassischem Tafelbild und gerechneten Bildern, und damit auch das Wechselspiel von Auge und Blick, thematisieren.

Die Übermalungen und Unterzeichnungen sowie die Hypertextualisierungen der Gemälde werden durch die Prozesse der AR sichtbar gemacht. Dies geschieht im wörtlichen Sinne vor dem Hintergrund des Originalbildes. Die Prozesse erinnern durchaus an das filmische Verfahren der Überblendung, in der ein Bild aus dem anderen hervorgeht, das eine schon beginnt, obwohl das andere noch nicht vergangen ist. Die vorrangige Wahrnehmung, die das Bild darstellt, die ordnende Kraft des Auges, wird also auf das changierende, temporalisierte und wandelhafte Sehen, auf das übergeordnete Feld des Sichtbaren bezogen. Dies kann durchaus im übertragenen Sinne verstanden werden. Denn das Sehfeld des Bildes ist ja viel größer als das letztendliche Original. So hat das Bild Rembrandts unterschiedliche Wahrnehmungsschnitte durchlaufen, die gleichzeitig die verschiedenen Visualisierungsbedürfnisse von Zeiten und Kulturen

22 Jacques Lacan: «Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse», S. 82.

widerspiegeln. Der mehrjährige Entstehungsprozess von Michelangelos Fresko ist zugleich der verschiedene Sichtbarkeitsschwellen durchlaufene Prozess des letztgültigen Bildes, das heutzutage im Auge des Betrachters ruht. In der Lacan-schen Terminologie heißt das: Die verschiedenen Blicke, die im Auge(n-blick) deponiert sind, werden freigelegt. Eigentlich wird der Blick auch nicht mehr nur im Bild deponiert, wie Lacan noch für das Tafelbild feststellt, sondern der depo-nierte Blick wird exponiert. Das Dispositiv der Augmented Reality ermöglicht die Exposition, die Ausstellung des im Auge bewahrten Blicks. Die Matrix der Bilder von Pontormo, von Rembrandt, von Michelangelo kommen zum Vor-schein. Interaktion ist dann nicht mehr nur auf die vielfach erprobte und disku-tierte Schnittstelle von Mensch und Maschine bezogen,²³ sondern sie bezeichnet ein Interagieren zwischen Bild und Sichtbarem, Wahrnehmung und Sehen, Auge und Blick.

Diese Interaktion darf allerdings nicht in dem Sinne verstanden werden, dass die Differenzen, die innerhalb des Blickes wirken, nun vollständig aufgehoben worden sind. Die Behauptung, dass der Blick ganz Auge werden kann, wäre ein Rückfall in geometrale Sichtweisen, in dem das Sehen seine eigene Konstitu-tionsweise leugnet. Georg Christoph Tholen sieht den Vorteil der Ansätze von Merleau-Ponty und Lacan vor allem darin, dies für das Sehen erkannt zu haben:

Merleau-Pontys Frage nach dem, was vor der Aufteilung von Sicht-barem und Unsichtbarem dem Register des Sehens vorausgeht, führt zu keiner Restauration eines primordialen Körpers als Ursprung-spunkt, vielmehr einer ›Substanz ohne Namen, aus der ich, der Se-hende, mich selbst extrahiere‹. Sie läßt sich definieren als Geflecht der Signifikanten, als Netz des Symbolischen. Dessen Ortlosigkeit ist der sich entziehende Blick als dasjenige, was uns zu sehen gibt.²⁴

Das heißt: Die Matrix des Bildes kann aufgezeigt, jedoch können die eigenen Konstitutionsleistungen nicht vollständig transparent werden. In gewisser Weise entzieht die AR dem Auge ihre eigene Produktionsweise, nicht nur durch die dem Betrachter kaum transparenten Algorithmen, sondern – viel anschaulicher – auch durch das durchsichtige Filmmaterial, dessen Operationen für den Zuschauer nicht sichtbar sind. Nur unter den Bedingungen dieser Kaschierungen wird das Wechselspiel zwischen dem Sehen und den Bedingungen des Sehens, zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem anschaulich. Das Sehen der Matrix ist nicht schon ihr Durchschauen.

23 Vgl. Lev Manovich: *The Language of New Media*. Massachusetts 2001, S. 55–61.

25 Georg Christoph Tholen: *Die Zäsur der Medien*, S. 88.

Interface

Analoger Closed Circuit versus Digitale Interaktivität?*

Der heute viel benutzte – und oft eher vage eine spezifische Eigenschaft der ›Neuen Medien‹ bezeichnende – Begriff der ›Interaktivität‹ bleibt schwierig zu bestimmen. Nicht nur, dass er in vielen Lexika und Wörterbüchern überhaupt nicht auftaucht;¹ genauso gibt es in der einschlägigen Fachdiskussion, die Angela Schorr unlängst Revue passieren ließ,² eine verwirrende Vielfalt von Definitionsversuchen, die von strikt soziologischen und kommunikationswissenschaftlichen bis zu technikorientierten Varianten reichen. Daneben liegt auch noch eine Fülle von ›multidimensionalen‹ Definitionsversuchen vor, die verschiedene technik- oder user-orientierte Aspekte zu verbinden suchen. Eine Darstellung dieser Vielfalt ist hier weder möglich noch angestrebt.

Schorr weist allerdings auf eine wichtige Zäsur hin: Lange Zeit, noch in den 1980er Jahren, wurden die Termini ›Interaktion‹ bzw. ›Interaktivität‹ tendenziell gleichbehandelt und bezogen sich – abgeleitet von soziologischen Strömungen wie dem ›Symbolischen Interaktionismus‹ – auf die Aktivität von Rezipienten im Umgang mit den Produkten bzw. Texten der Massenmedien (Stichwort: parasoziale Interaktion). Im ›Uses-and-Gratifications‹-Approach und in den Cultural Studies finden sich bis heute derartige und im Einzelnen natürlich wiederum sehr verschiedene Konzepte. So summiert Schorr: ›In the 80s the question basically did not arise whether a medium was interactive or not. The recipient's behavior was interactive not the medium.‹³ Doch am Ende der erwähnten 1980er Jahre begann sich die Medienlandschaft zu verändern. Noch einmal Schorr: ›Technology-based definitions of interactivity are a product of new media options. [...] Definitions of interactivity that interconnect the concept of interactivity with the properties of the medium usually refer to the medium computer.‹⁴ Mit der Ausbreitung der Computer, die schon in den 1960ern von In-

* Wir danken Bernhard Ebersohl für Recherchen und Korrekturen.

1 Vgl. Kim Ki Beom: *Interaktivität neuer Medien. Zur Konzeptualisierung einer neuen massenmedialen Kommunikationsform*. Bremen (Diss.) 2002, S. 84–176.

2 Vgl. Angela Schorr: ›Interactivity: The New Media Use Option – State of the Art‹. In: dies./William Campbell/Michael Schenk (Hg.): *Communication Research and Media Science in Europe. Perspectives for Research and Academic Training in Europe's Changing Media Reality*. Berlin/New York 2003, S. 57–111.

3 Ebd., S. 65 f.

formatikern als der Interaktivität dienliches Medium beschrieben worden waren,⁵ veränderte sich also das Konzept der Interaktivität.

Mit der angeblichen <digitalen Revolution> und der so genannten virtuellen Realität kamen etwa um 1989 eine ganze Fülle euphorischer oder auch angstbesetzter Phantasmen auf: Eines davon bestand gerade darin, alle bisherigen Medien – als ob es nie »Uses-and-Gratifications« oder doch mindestens das Telefon gegeben habe – rückläufig irgendwie als passiv bzw. passive User erzeugend zu konzeptualisieren. Wie viele fragwürdige Dichotomien der Zeit um und nach 1989 verdichtete sich die Opposition passiv/aktiv bald zur allgemeingültigen Doxa. Einer der ersten und einflussreichsten Texte der diesbezüglichen Diskussion war 1992 ein Aufsatz von Jonathan Steuer, in dem Interaktivität in Bezug auf die virtuelle Realität als ein zentraler Parameter der <Neuen Medien> bestimmt wurde.⁶ Und so schrieb etwa Norbert Bolz noch 1996 – also zwei Jahre nach Freigabe des so spektakulären <Neuen Mediums> WWW – bezeichnenderweise unter der Kapitelüberschrift <Zauberwort Interaktivität>: »Interaktivität: Wir entfernen uns immer weiter vom passiven Medienkonsumenten der 60er Jahre [...]«. ⁷ Immer wieder wurde diese Litanei wiederholt – z. B. hieß es, interaktive Literatur würde uns vom repressiven Regime des Autors befreien –, ⁸ so lange, bis endlich 1997 Lev Manovich der Geduldsfaden riss. In einer polemischen Volte – insbesondere gegen den Hype um die so genannte <interaktive Medienkunst> – schrieb er:

Die gesamte klassische und um so mehr die moderne Kunst war bereits <interaktiv>, da sie einen Zuschauer voraussetzte, der fehlende Information (beispielsweise Ellipsen in der literarischen Erzählung,

- 4 Ebd., S. 65/66. Allerdings gibt es mindestens einen relativ frühen (und von Schorr nicht beachteten) Text, in dem schon 1984 Interaktivität als Eigenschaft computergestützter Medien verstanden wird: »We generally define new media as those communication technologies, typically involving computer capabilities (microprocessor or mainframe), that allow or facilitate interactivity among users or between users and information«, Ronald E. Rice: »New Media Technology: Growth and Integration«. In: ders. (Hg.): *The New Media: Communication, Research and Technology*. Beverly Hills, CA 1984, S. 33–54, hier: S. 35.
- 5 J. C. R. Licklider/Robert Taylor: »The Computer as a Communication Device«. In: *Science and Technology*. (1968), S. 21–31, hier: S. 22: »Creative, interactive communication requires a plastic or moldable medium that can be modeled [...]». Such a medium is at hand – the programmed digital computer.« Vgl. auch J. C. R. Licklider: »Interactive Dynamic Modeling«. In: George Shapiro/Milton Rogers (Hg.): *Prospects for Simulation and Simulators of Dynamic Systems*. London/New York 1967, S. 281–289.
- 6 Vgl. Jonathan Steuer: »Defining Virtual Reality. Dimensions Determining Telepresence«. In: *Journal of Communication*. Vol. 42 (1993), No. 2, S. 73–93.
- 7 Norbert Bolz: »Interaktive Medienzukunft«. In: Wolfgang Zacharias (Hg.): *Im Labyrinth der Wirklichkeiten*, Essen 1996, S. 120–126, hier: S. 122.
- 8 Für Beispiele einer solchen These und einer Kritik daran, vgl. Saskia Reither/Jens Schröter: »<Literarische Anonymität ist uns unerträglich...> Zur Modifikation des Autors in neuen Medien«. In: Michael Geyer/Claudia Jünke (Hg.): *Von Rousseau zum Hypertext*. Würzburg 2001, S. 77–90.

fehlende Teile eines Gegenstands in der modernen Malerei) ersetzte und seine Augen (die Komposition in der Malerei und im Film) oder seinen ganzen Körper (für die Wahrnehmung von Skulptur und Architektur) bewegen musste. Die interaktive Computerkunst versteht ›Interaktion‹ wörtlich, indem sie diese auf Kosten der psychischen Interaktion mit einer rein physikalischen Interaktion zwischen einem Benutzer und einem Kunstwerk (das Drücken eines Knopfes) gleichsetzt.⁹

Manovich greift also zunächst knapp – und nicht in Bezug auf die Massenmedien, sondern eher auf künstlerische Strategien – die (keineswegs neue) Idee des aktiven Rezipienten wieder auf. Allerdings ist bemerkenswert, dass er dabei diejenigen vor-digitalen künstlerischen Positionen, die die Betrachter explizit einzubeziehen und zu aktivieren suchten – wie z. B. das Closed-Circuit-Video oder andere Installationen seit den 1960er Jahren –, gerade nicht erwähnt. Wir kommen darauf zurück. Doch es wird an Manovichs Text auch deutlich, dass die sich in den 1990er Jahren langsam verfestigte Dichotomie analog = passiv versus digital = (inter)aktiv zudem von einer seltsamen Mehrdeutigkeit gezeichnet ist.

Denn: Bezieht sie sich *erstens* auf den Gegensatz der alten Massenmedien zu den neuen Netzmedien, so scheint plötzlich eine Zwei-Wege-Kommunikation im Gegensatz zum monologischen Charakter der Massenmedien möglich zu sein – also eine veränderte oder erweiterte medienvermittelte Interaktion zwischen Menschen. Diese ›kommunikationistische‹ Formulierung von Interaktivität erlebte zwar mit dem Aufkommen der Netzmedien (die neue Formen der Basisdemokratie bis hin zu einem ominösen *global brain* als vollkommen neuer Gesellschaftsform zu ermöglichen schienen¹⁰) ein neues Hoch, verweist aber mindestens auf das Telefon, in Form kritischer oder utopischer Theoreme auch auf das Radio zurück. In diese Richtung gehen naheliegenderweise auch die meisten eher kommunikationswissenschaftlichen Erörterungen zur Interaktivität, die dazu neigen, sie ausgehend vom impliziten Ideal der face-to-face-Kommunikation zu definieren.¹¹

Bezieht sich die Dichotomie passiv/aktiv aber *zweitens* auf den Gegensatz zwischen der – wie Manovich formuliert – psychischen vs. ›physischen‹ Interak-

9 Lev Manovich: «Über totalitäre Interaktivität. Beobachtungen vom Feind des Volkes». In: *Te-lepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*. Nr. 1 (1997), S. 123–127, hier: S. 125/126.

10 Vgl. zu diesen Utopien Jens Schröter: *Das Netz und die Virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*. Bielefeld 2004, S. 108–122.

11 Vgl. Sheizaf Rafaeli: «Interactivity. From New Media to Communication». In: Robert P. Hawkins/John M. Wiemann/Suzanne Pingree (Hg.): *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. Newbury Park 1988, S. 110–134, hier: S. 110. Kritisch zur Zentrierung um das face-to-face-Paradigma äußert sich Schorr: «Interactivity», S. 75–80.

tion mit Texten, Bildern, Klängen etc., dann geht es weniger um die Kommunikation mit Anderen als um diejenige mit der Maschine, d. h. die Möglichkeit der direkten Einflussnahme des Betrachters oder besser Nutzers auf die Struktur eines gegebenen Zeichenfonds (um es so allgemein wie möglich zu formulieren). Diese Dimension hatte auch Jonathan Steuer im Sinn: «Interactivity is defined as the extent to which users can participate in modifying the form and content of a mediated environment in real time.»¹² Diese zweite, (wenn man so will) «strukturierte» Form der Interaktivität scheint im engeren Sinne ein Resultat der angeblichen «digitalen Revolution» zu sein. So bemerkte etwa 1995 Phillipe Quéau in einem Aufsatz: «In Zukunft können wir in die Bilder eintreten.»¹³ Und auch in etwas weniger euphorischen Diskursen wurde das Virtuelle bald als die Eröffnung der Möglichkeit definiert, «mit Objekten zu interagieren, die nirgendwo außerhalb der Kommunikation existieren – die also nur als Zeichen existieren».¹⁴ Das bedeutet aber wiederum, dass Computer nicht nur fähig sein müssen derartige Zeichenensembles darzustellen, sondern überdies den Nutzern einen direkten Zugang zu diesen zu eröffnen. Interaktivität scheint unmittelbar von den entsprechenden *Interfaces* abzuhängen.

Das HCI (Human Computer Interface) ist von Anbeginn an ein Problem, insofern menschliche Nutzer mit den Rechenmaschinen «kommunizieren» müssen. Die anfängliche Form des Umgangs mit Computern über Lochkarten, das höchst umständliche batch-processing, war man schon bald leid, und es wurden effizientere und bequemere Wege der Interaktion gesucht. Daran forschte in den 1960er Jahren erstens Douglas Engelbart am Stanford Research Institute (SRI), in dessen wichtigem Memorandum «Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework» von 1962 bereits explizit, allerdings noch in Anführungszeichen vom «man-machine interface» die Rede ist.¹⁵ Aus seinen Forschungen gingen etwa 1967 die Maus¹⁶ (Abb. 1), die «Windows» (natürlich nicht

12 Steuer: «Defining Virtual Reality», S. 84 und S. 85: Interaktivität «is determined by the technological structure of the medium.»

13 Philippe Quéau: «Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen». In: Stefan Iglhaut/Florian Rötzer/Elisabeth Schweeger (Hg.): *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität*. Ostfildern 1995, S. 61–70, hier: S. 61.

14 Elena Esposito: «Illusion und Virtualität. Kommunikative Veränderungen der Fiktion». In: Werner Rammert (Hg.): *Soziologie und künstliche Intelligenz*. Frankfurt/M. u. a. 1995, S. 187–213, hier: S. 202.

15 Vgl. Douglas Engelbart: «Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework» (Oktober 1962). URL: <http://www.bootstrap.org/augdocs/friedewald030402/augmentinghumanintellect/ahi62index.html>, 07. Sept. 2004. Teilweise schon 1963 abgedruckt als: «A Conceptual Framework for the Augmentation of Man's Intellect». In: Paul W. Howerton/David C. Weeks (Hg.): *Vistas in Information Handling, Bd. 1: The Augmentation of Man's Intellect*. Washington, D. C. 1963, S. 1–29, hier: S. 11.

16 Vgl. William K. English/Douglas C. Engelbart/Melvyn L. Berman: «Display-Selection Techniques for Text Manipulation». In: *IEEE Transactions on Human Factors in Electronics, HFE-8*. No. 1 (1967), S. 5–15.

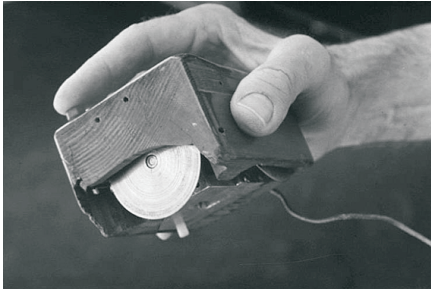


Abb. 1 Douglas Engelbart, erste Maus von 1967. (aus: <http://www.isrc.umbc.Edu/HCI-Handbook/Figures/03-02.html>, 01.

das Betriebssystem, sondern die Aufteilung des Bildschirms in einzelne Fenster) u. ä. hervor, die im so genannten NLS (oN Line System) 1968 erstmals einer erstaunten Öffentlichkeit vorgeführt wurden.

Zweitens stellte 1963 Ivan Sutherland sein Sketchpad-System, in welchem erstmals Inputgeräte zur Ansteuerung graphischer Bildelemente zum Einsatz kamen, vor.¹⁷ Bald dehnte sich die Forschung an immer effektiveren Interfaces rapide aus. 1973 baute Xerox den *Alto*, der in einem in-

ternen Memorandum vom 19. Dez. 1972 bereits als «personal computer»¹⁸ bezeichnet wurde und der bereits ein frühes Windowed Display (interessanterweise noch vertikal), eine Maus etc. bot. Der Rechner war zwar noch viel zu teuer für den kommerziellen Gebrauch, stellte aber den ersten großen Schritt zu den heute selbstverständlichen Graphical User Interfaces (GUI) dar, die 1984 mit dem Apple MacIntosh ihren kommerziellen Durchbruch feierten. Die Ära der Computerinterfaces, die eine direkte Interaktion mit einer grafischen Oberfläche und bald auch mit komplexeren Bildern erlaubten,¹⁹ hatte begonnen.

Im Folgenden werden wir anhand von zwei künstlerischen Installationen erläutern, wie man – gerade im Anschluss an die bildende Kunst der 1960er Jahre (also zunächst unabhängig von der Computerentwicklung und dem Interface) – bereits von einer neuen Bedeutung der Interaktivität sprechen könnte. Nach dem Modernismus der 1950er Jahre, in dem die künstlerische Selbstbefragung des Mediums unter der Maßgabe einer radikalen Reduktion gestanden hatte, lässt sich im Laufe der 1960er Jahre eine erneute «Entdifferenzierung»²⁰ und Auflösung der vorher exakt gezogenen Grenzen zwischen den Medien nachvollziehen. Insbesondere wird dabei eine Öffnung der künstlerischen Arbeit ge-

17 Vgl. Ivan Sutherland: *Sketchpad. A Man-Machine Graphical Communication System* [1963]. New York 1980.

18 Vgl. Butler Lampson: «Why Alto?», Xerox Inter-Office Memorandum, 19. Dez. 1972. URL: <http://www.digibarn.com/friends/butler-lampson/>, 07. Sept. 2004.

19 Vgl. Engelbart: «Augmenting Human Intellect», S. 14: «In the limit of what we might now imagine, this could be a computer, with which individuals could communicate rapidly and easily, coupled to a three-dimensional color display within which extremely sophisticated images could be constructed, the computer being able to execute a wide variety of processes on parts or all of these images in automatic response to human direction.»

20 Vgl. Stefan Germer: «Entzauberung des Außen. Bruchstücke einer Theorie der Überschreitung». In: Uwe M. Schneede (Hg.): *Ausstieg aus dem Bild* (Im Blickfeld. Jahrbuch der Hamburger Kunsthalle, Bd. 2). Hamburg 1996, S. 129–142, hier: S. 133.

genüber ihrem Betrachter deutlich. Es geht um neue Dialogstrukturen und es werden neue Strategien erschlossen, mit denen der Betrachter unmittelbar in die künstlerische Arbeit eingebunden wird. Gerade mit den neu zur Verfügung stehenden Bildverfahren – allen vor-

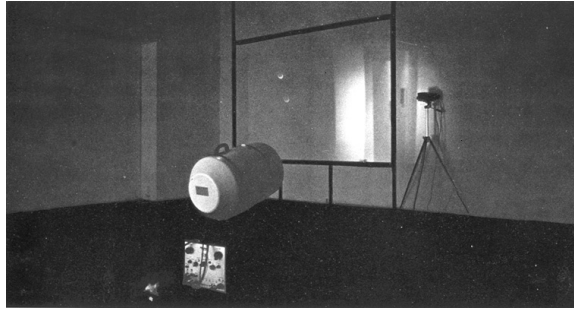


Abb. 2 Peter Campus: *Interface*, Installation, 1972.

an das Video ab 1965²¹ – sind damit zugleich neue Möglichkeiten zu einer aktiven Einflussnahme auf die künstlerische Arbeit verbunden. Die Unmittelbarkeit von Bildaufnahme und Präsentation im prozessbestimmten Video kann auch beim Betrachter zu einer eben solchen Unmittelbarkeit von Reaktion und Aktion führen. Er sieht nicht mehr ein in sich abgeschlossenes Bild, er wird zum Teil des Bildes und kann darauf Einfluss nehmen. Bereits hier wird der Bildbetrachter zu einem Spiel mit dem Medium provoziert – und das lange bevor der Begriff der Interaktivität mit der Ausbreitung digitaler Bildmedien Konjunktur erleben sollte.

1972 – und mithin im selben Jahr als man bei Xerox PARC über den ersten Rechner mit graphischem Interface nachdachte²² – zeigt der US-amerikanische Videokünstler Peter Campus in der Bykert Gallery in New York erstmals seine Videoinstallation mit dem Titel *INTERFACE* (Abb. 2). Bereits dieser Titel ist äußerst aussagekräftig. Man hat den Eindruck, als wollte Campus, der als Künstler sehr früh an den neuen Medientechniken interessiert war, zu den damals brandaktuellen Entwicklungen der Informatik Stellung beziehen.²³ Sein Titel verweist

21 Das ab 1965 zur Verfügung stehende Sony Portapak System wurde umgehend für eine Vielzahl unterschiedlicher künstlerischer Experimente genutzt. Neue Formen der Autorschaft sowie eine veränderte Rolle des Rezipienten – vor allem im *closed circuit* seit 1969 – waren dabei zentral.

22 Lampson: «Why Alto?», bemerkte: «The original motivation for this machine was provided by Alan Kay, who needs about 15–20 «interim Dynabooks» Systems for his education research.» Alan Kay führte den Begriff «Personal Computer» schon in einem Memorandum vom August 1972: «A Personal Computer for the Children of All Ages» ein, vgl. URL: <http://www.mprovement.de/diplom/gui/Kay72a.pdf>, 01. Dez. 2004.

23 Des Öfteren wird Campus – wenn auch wenig präzise – mit einer Geschichte des Interface in Beziehung gesetzt, vgl. etwa Jean-Paul Longavesne: «The Aesthetics and Rhetoric of the Technological Arts Interface Machines». In: *Crossings. eJournal of Art and Technology*. Vol. 1, No. 2 (2001): «Before it is something technological, the interface is essentially a place, a marginal zone which facilitates communication and the spatial and temporal interrelation of two different conceptions of the world. It is an intermediary zone which creates friction, contact with which obliges the spectator to undergo the strange experience of a separation of the self, as in Peter Campus's 1972 installation *Interface* (URL: <http://crossings.tcd.ie/issues/1.2/Longavesne/>, 07. Sept. 2004).

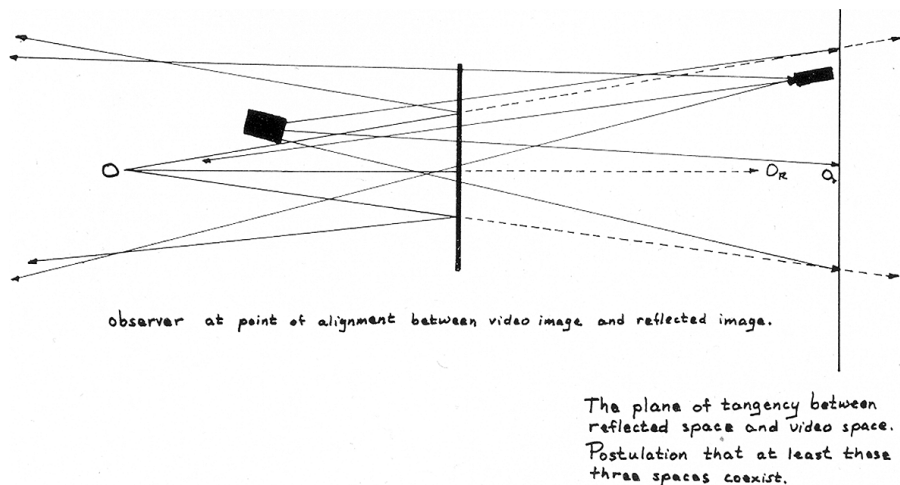


Abb. 3 Peter Campus: *INTERFACE*, Grundriss.

auf die Apparatur, die in seiner Installation als Schnittstelle zwischen dem Betrachter und seinem Spiegelbild steht. Zugleich bietet er mit diesem Titel jedoch auch den Anknüpfungspunkt, der die Installation für den vorliegenden Kontext auszeichnet. Mit dem *Interface* steht auch hier die Voraussetzung für einen aktiven Zugriff des Betrachters auf das Bild zur Verfügung. Damit ist die Aktivität des Betrachters nicht mehr nur die seines Rezeptionsprozesses, sondern es ist eine direkte Verbindung zum Bild hergestellt.

Die Installation ist auf den ersten Blick einfach und klar strukturiert (Abb. 3). Frei im Raum steht aufrecht eine querrechteckige, transparente Glasscheibe, die von einem schwarzen Metallrahmen gefasst ist. Dahinter, vor der Rückwand des Raums, ist fest auf einem Stativ eine Videokamera montiert. Vor der Glasscheibe steht ein Videoprojektor, der in Echtzeit die von der Kamera aufgenommenen Sequenzen in entgegengesetzter Richtung auf die Glasscheibe projiziert. Der Betrachter steht in der Installation üblicherweise auf der Seite der Glasscheibe, auf der sich der Videoprojektor befindet. Sein Blick und damit auch seine Körperausrichtung werden unweigerlich darauf gelenkt (Abb. 4). Einerseits sieht der Betrachter in der reflektierenden Scheibe sein direktes Spiegelbild. Andererseits sieht er sich zugleich nochmals verdoppelt in der Videoprojektion, als elektronisches Spiegelbild. Denn er wird von der Kamera durch die Glasscheibe hindurch aufgenommen und das Videobild wird von dem hinter ihm stehenden Projektor wieder genau auf die Fläche vor ihm projiziert. Beide Bilder – Spiegel- und Videobild – kommen jedoch trotz dieser Ähnlichkeit nicht zu einer Deckungsgleichheit. Einerseits handelt es sich zwischen den beiden Bildern um eine notwendigerweise vertauschte Rechts-Links-Ausrichtung und andererseits

sind die beiden scheinbar identischen Bildsequenzen auf der horizontalen Achse gegeneinander verschoben. Letzteres entsteht durch die überkreuzten Blickachsen von Kamera, Projektor, Projektionsfläche und Betrachter zueinander. Jede Bewegung des Betrachters, jede neue Position im Raum und jede Veränderung seines Blickwinkels zur Fläche



Abb. 4 Peter Campus: *INTERFACE*, Installation, 1972.

bedeutet dort ein verändertes Relationsverhältnis der beiden Bildebenen zueinander. Der Betrachter kann entweder versuchen, die beiden Bilder in eine weitgehende Deckungsgleichheit zu bringen, er kann aber auch gezielt die Differenz zwischen beiden verstärken.

Zu diesem multiplizierten Bildgefüge aus Spiegelbild und Projektionsbild der Betrachterperson kommt als weiteres entscheidendes Element noch die Multiplizierung der Raumsichten hinzu. Der Betrachter schaut durch die Glasscheibe auf die Rückwand des Raumes und auf die dort stehende Kamera, von der er aufgenommen wird. Zugleich wird die Raumtiefe zwischen ihm und der Rückwand des Raumes auch durch die transparente Scheibe zweigeteilt. Zum einen sieht er die Distanz davor, auf die er aktiv durch seine Bewegung Einfluss nehmen kann, und zum anderen diejenige dahinter, deren Abstand festgelegt ist. Dazwischen zeigt die transparente Fläche auch die völlig entgegengesetzte Raumsicht, diejenige hinter dem eigenen Rücken des Betrachters, ebenfalls sowohl als Videobild wie auch als Spiegelung.

Offensichtlich gilt der Titel der Arbeit *INTERFACE* allem voran der im Raum stehenden Glasscheibe, mithin also demjenigen Element, das im Vergleich zu Videokamera und Projektor auf technischer Ebene am wenigsten zur Interaktion fähig scheint. Es handelt sich um eine statische Fläche, die eine große Nähe zum Bildfeld herkömmlicher Bilder aufweist. Und doch erweist sie sich im wortwörtlichen Sinne als eine Schnittstelle: Sie erlaubt die durch den Betrachter gesteuerte Synthetisierung oder auch Differenzierung der einzelnen Bildebenen. In technischer Hinsicht sind es eher Videokamera und Projektor, mit denen ein elektronisches Bild des Betrachters aufgenommen wird, mit dem er interagieren kann. Doch auch dies geschieht auf der Schnittstelle der Glasscheibe. Es handelt sich um eine ›Interaktionsfläche‹. Interaktivität beruht hier auf der Ebe-



Abb. 5 Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink: *Der Zerseher*, 1992, Videostill.

ne von Sichtbarkeit, sie geschieht über das steuernde Auge des Betrachters und hernach über seinen gesamten Körper. Über das Interface der Glasscheibe ist ein Blick-Bildkreislauf geschlossen, in dem Aktion und Reaktion des Betrachters unmittelbar aufeinander bezogen sind.

Hingegen ist eine direkte Einflussnahme des Betrachters im Sinne einer ›Verrechnung‹ mit dem codierten Bildmaterial, wie sie erst für digitale Bilder in Form einer direkten Interak-

tion maßgeblich sein wird, hier jedoch gerade nicht impliziert: Der interaktive Aspekt von Campus› Interface ist im Sinne der historisch korrekten Begrifflichkeit auf den ›closed circuit‹ zurückzuführen, den geschlossenen Regelkreis zwischen einer bildaufnehmenden Videokamera, deren Bildsignale in Echtzeit an einen Monitor weitergegeben werden. Der Betrachter ist zugleich sichtbarer Akteur, er steht dabei – wie Rosalind Krauss schreibt – in der Klammer zwischen Kamera und Monitor.²⁴ In INTERFACE wird der ›closed circuit‹ jedoch abhängig vom aktiven Betrachter auch zu einem ›open circuit‹, indem er auf die unmittelbaren Relationen der Spiegelungen Einfluss nehmen kann.

Die Eigenarten von Campus› Installation können durch den Blick auf eine zweite künstlerische Arbeit unterstrichen werden: mit einer solchen nämlich, in der Interaktivität – ganz im Sinne der vertrauten Nutzung des Begriffs – von der sichtbaren Oberfläche auf eine strukturelle Folgebeziehung auf der Ebene des numerischen Codes verschoben ist. Trotz des wahrscheinlich hohen Bekanntheitsgrades bietet sich dafür noch einmal Joachim Sauters und Dirk Lüsebrinks Installation *DER ZERSEHER* von 1992 an (Abb. 5). Gerade weil sie aus heutiger Sicht auf eine vergleichsweise einfache Form eines interaktiven digitalen Bildes zurückgreift, ist sie für den vorliegenden Vergleich besonders aussagekräftig.

Die Installation weist in ihren Grundstrukturen deutliche Parallelen zu Campus› INTERFACE auf: Auch hier steht der Betrachter vor einer Glasscheibe, auf der sich nun jedoch nicht mehr ein projiziertes Bild reflektiert, sondern nun handelt es sich konkret um einen Monitor. Ebenfalls ähnlich wie in INTERFACE wird der Betrachter dieses Monitors von einer darüber installierten Kamera aufgenommen. Dieses Bild wird jedoch nicht auf dem Monitor sichtbar. Dort befindet sich ein ganz anderes Bild – eine Reproduktion eines Knabenportraits

24 Vgl. Rosalind Krauss: ›Video: The Aesthetics of Narcissism‹. In: Gregory Battcock (Hg.): *New Artists Video: A Critical Anthology*. New York 1978, S. 43–64.

(um 1520) des Veroneser Malers Giovanni Francesco Caroto. Die aufgenommenen Bewegungen des Betrachters, d. h. Kopf- und Augenbewegungen, werden nun mit diesem Bild korreliert. Sie werden in digitales Datenmaterial überführt und mit dem ebenfalls digitalen Caroto-Bild verrechnet. Nach und nach wird deutlich, wie sich das Ausgangsbild mit dem zunehmenden Einfluss der Blickbewegungen verändert, es wird – wie der Titel der Installation angibt – «zersehen».

Als weitere Parallele zwischen INTERFACE und dem ZERSEHER ergibt sich also der direkte Einfluss des Bildbetrachters auf das sichtbare Bildergebnis, der jeweils in der Bewegung des Betrachters gründet: Dort ist es vor allem Körperbewegung im Raum, hier ist es die Blickbewegung über die Fläche. Für den ZERSEHER ist dieser Anspruch gar explizit formuliert worden: Es gehe um eine Demokratisierung des Kunstbildes, indem die herkömmliche Hierarchie zwischen Bild und Betrachter nun umgekehrt werde.²⁵ Der Betrachter werde zum maßgeblichen Akteur, der durch sein Sehen letztlich das vorliegende Bild zerstören kann.

Interaktive Einflussnahme bedeutet also wieder die Einflussnahme des Betrachters auf das Bild. Aber nun werden die Blickbewegungen des Betrachters aufgenommen und maschinell als Datenstrom mit dem Knabenportrait Carotos verrechnet. Es handelt sich also nicht mehr um einen Blickkreislauf zwischen Reflexion und Projektion, der unter ständiger Kontrolle und experimentierender Einflussnahme des Betrachters steht, sondern um ein Übertragen der aufgenommenen Impulse der Blickbewegung des Betrachters auf das sichtbare Bildergebnis. Das Interface ist damit auch nicht mehr in erster Linie die Bildfläche. Nun ist es die Kamera, die die Blickbewegungen des Betrachters protokolliert und sie in das Bild «einspeist». Damit ist er nun nicht mehr ein kontrollierender Bildbetrachter, vielmehr wird er zu einem Bildparameter, der als numerischer Code identisch mit den codierten Bildinformationen ist und insofern vollständig in das neue Bild mit integriert werden kann.

Welche allgemeinen Schlussfolgerungen hinsichtlich der Interaktivität kann man nun aus diesem Vergleich zweier, zwanzig Jahre auseinanderliegender und hochsignifikanter Einzelfälle wie INTERFACE und ZERSEHER ziehen? (Abb. 6 a-b) Zunächst wäre die Frage zu stellen, ob diese beiden Installationen tatsächlich der relativ etablierten Dichotomie analog = passiv versus digital = (inter)aktiv entsprechen. Offenbar ist das nicht der Fall: In beiden Fällen erlaubt die dispositive Struktur ein «Spiel mit dem Medium», jeweils nimmt der Betrachter aktiven Einfluss auf das sichtbare Bild. Ja, bei Campus Interface scheint dem Betrachter sogar eine aktivere Rolle zuzukommen als beim Zerseher. Beim Zerseher

25 Vgl. Florian Rötzer: «Von Beobachtern und Bildern erster, zweiter und n-ter Ordnung». In: K. Gerbel / P. Weibel (Hg.): *Die Welt von Innen – Endo & Nano*. Ausstellungskatalog Ars Electronica. Linz 1992, S. 22 ff.



Abb. 6 oben: Peter Campus: *INTERFACE*, 1972/1974, unten: Joachim Sauter und Dirk Lüsebrink: *DER ZERSEHER*, 1992.

ist die Aktivität des Betrachters darauf beschränkt, dass seine Augenbewegungen abgetastet und in das reproduzierte Gemälde eingespeist werden. So gesehen eröffnet – fast im Sinne von Schorrs anfänglich genannter Genealogie – gerade die auf einem analogen Medium basierende Installation *INTERFACE* einen Raum für Reaktion und Aktion, während der *ZERSEHER* eher dem Paradigma der Abtastung zuzurechnen ist.²⁶ Die Interaktivität liegt hier gewissermaßen auf Seiten des technischen Mediums – was übrigens genau der Grund für die Kritik Manovichs an der interaktiven Medienkunst ist: Sei sie doch in toto eine «Externalisierung» von Eigenschaften des Be-

trachters mit durchaus panoptischen und totalitären Implikationen.²⁷

Beide Installationen machen jedoch zugleich deutlich, dass dieser Schluss – «die Interaktivität liegt im Zerseher auf Seiten des Mediums» – sich zugleich auch als Trugschluss erweisen kann: Abgesehen von dem notorischen Problem einer

26 Zur wichtigen Rolle der Abtastung in künstlerischen und nicht-künstlerischen Verwendungen digitaler Medien, vgl. Jens Schröter: «Die Macht der Stillstellung. Zur technologischen Abtastung und Verfolgung am Beispiel der Fotografie und des Computers». In: Andreas Gellhard/Tanja Schulz/Ulf Schmidt (Hg.): *Stillstellen. Medien, Aufzeichnung, Zeit*. Schliengen 2004, S. 60–74.

27 Vgl. Manovich: «Über die totalitäre Interaktivität», S. 126/127.

Definition von Medium,²⁸ müsste geklärt werden, wo das «Medium» in den Installationen überhaupt genau zu verorten ist, um die «interactivity with the properties of the medium»²⁹ genauer bestimmen zu können. In diesem Sinne könnte man versuchen zu sagen, dass das Medium in INTERFACE das sichtbare Bild auf der Glasscheibe ist, welches eben dank Video in Echtzeit (oder auch verzögert) wieder-gespiegelt werden kann. Im Zerseher hingegen ist das Medium ein Computer, der abgetastete Blickbewegungen – als numerisches Material und innerhalb der vorgegebenen Struktur seines Programms – mit einer bestehenden Pixelmatrix verrechnet. Ist also die Interaktivität digitaler Medien – und mithin auch im ZERSEHER – eher *diskontinuierlich*, da sie aus dem Dreischritt Input – Black Box («unsichtbare Maschinen» wie Luhmann sagt³⁰) – Output besteht, ohne dass es notwendigerweise irgendeine ästhetische Kausalität zwischen Input und Output geben muss? Liegt dagegen bei INTERFACE eine Art *kontinuierliche* Interaktivität vor, bei der aus Sichtbarem nicht nur wieder Sichtbares entsteht, sondern auch die Interaktion auf der Ebene des Sichtbaren vollzogen wird? Nun ist die Diskontinuität zwischen Input und Output im Sinne einer Ablösung der Aktivität vom Nutzer auf die Maschine hinsichtlich ihrer ästhetischen Modalität weder notwendigerweise für digitale Medien gegeben, noch lässt sie sich für analoge keinesfalls denken. Auf beiden Seiten wären Beispiele für kontinuierliche und diskontinuierliche Interaktionsformen denkbar. Doch während die Diskontinuität bei analogen Medien optional und eher randständig ist, ist sie bei digitalen Medien ein grundsätzlicher Parameter des Mediums selbst, denn jeder Input – gleich, ob Bild, Text, Klang oder Film etc. – muss Zahl werden und in der Programmstruktur verrechnet werden, d. h. hier ist die Kontinuität optional.³¹ Sie muss im Programm als Möglichkeit definiert werden.

Hinsichtlich der Interaktivität ist es also vielleicht sinnvoll, statt von einer Unterscheidung wie analog = passiv und digital = aktiv zu sprechen, eher verschiedene *Reichweiten* des Inputs zu unterscheiden und die unterschiedlichen *Distanzen* – sowohl auf der medientechnischen wie auf der mediengestaltenden Ebene – zwischen Input und Output zu beschreiben. Während im ZERSEHER die Augenbewegungen als Impulse für die digitale Verrechnung abgetastet werden

28 Winkler hat unlängst eine «kumulative Definition» vorgeschlagen, vgl. Hartmut Winkler: «Mediendefinition». In: *Medienwissenschaft – Rezensionen, Reviews*. Nr. 1, 104 (Mai 2004), S. 9–27.

29 Schorr: «Interactivity», S. 65/66.

30 Niklas Luhmann: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Bd. 1. Frankfurt/M. 1998, S. 117.

31 Die tendenzielle Diskontinuität der Interaktion kann verschiedene Grade und Formen annehmen – so gibt es zum Beispiel bei digitalen Medien die Möglichkeit, Zwischenstände zu speichern, d. h. die Interaktion zu unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Unser Konzept der Diskontinuität scheint sich interessanterweise mit einem Argument von Lambert Wiesing zu berühren, der die «Widerständigkeit» von interaktiven, digitalen Bildern unterstreicht; vgl. Lambert Wiesing: «Pragmatismus und Performativität des Bildes». In: Sybille Krämer (Hg.): *Performativität und Medialität*. München 2004, S. 115–128, hier: S. 125.

können, also die *Reichweite* auf neue Inputquellen erweitert sein kann, ist die *Distanz* zwischen dem Input und dem Output größer als bei INTERFACE.³² So könnte eine ausdifferenzierte Taxonomie von mehr oder weniger interaktiven Konstellationen angestrebt werden, deren Bruchlinien keineswegs mehr nur mit der Unterscheidung analog/digital zusammenfallen müssten. Interaktivität lässt sich keinesfalls allein auf medientechnischer Ebene bestimmen. Vielmehr sind die jeweiligen Strategien im Umgang mit dem Medium im Sinne einer Verortung und strategischen Zurichtung des interaktiven Potenzials von maßgeblicher Bedeutung. In den beiden besprochenen Beispielen etwa ist die Bestimmung des jeweiligen interaktiven Potenzials nur über die Differenzierung zwischen Rezipient, User oder Impulsgeber, d. h. zwischen verschiedenen Konfigurationen mit unterschiedlichen Reichweiten und Distanzen möglich. Die Frage nach dem Interface als «Maßstab» von Interaktivität muss also über die Bestimmung der unmittelbar technologischen Schnittstelle hinaus auf die damit in Verbindung gesetzten Pole gerichtet werden.

32 Vgl. Elena Esposito: «Der Computer als Medium und Maschine». In: *Zeitschrift für Soziologie*, Jg. 22, Heft 5 (Oktober 1993), S. 338–354, die unter dem Begriff «virtuelle Kontingenz» (S. 350) etwas Ähnliches zu verstehen scheint wie der hier vorgeschlagene Begriff der «Distanz»: «Der Output der Maschine [des Computers] muß unerwartet, d. h. überraschend, d. h. informativ sein – ohne daß die Maschine deshalb fehlerhaft ist» (S. 340).

Norbert M. Schmitz

Stationen der Partizipation

Technische Innovation als ästhetische Utopie

Vorab drei Thesen:

1. Die partizipatorischen Ästhetiken der so genannten ›Medienkunst‹ sind charakteristische Legitimationsstrategien der modernen Kunst gegenüber den technischen Entwicklungen der modernen Massenkommunikation.
2. Partizipatorische Ästhetiken sind häufig Verweigerungsgesten gegenüber der arbeitsteiligen Organisation der modernen Funktionsgesellschaften.
3. Die gesellschaftliche Akzeptanz einer neuen Kunstform richtet sich nach der Relevanz des Mediums für die allgemeine Kommunikation. Je wichtiger dieses ist, desto geringer ist der künstlerische Wert einer bestimmten Technik im allgemeinen gesellschaftlichen Bewusstsein.

Der Zyklus der Utopien

Fast jede Stufe medientechnischen Fortschritts, mindestens seit der Erfindung der Fotografie, wurde zum Anlass gesellschaftlicher Utopien. Die neue Technik gebär das Versprechen auf Emanzipation, sie sollte die eingeschränkten Möglichkeiten ihrer vermeintlich restriktiven Vorgänger überwinden.¹ Vom Lob des fotografierenden Dilettanten über die konstruktivistischen Vorstellungen des kollektiven Produzenten und der Einheit von Produktion und Rezeption bis zur demokratischen Filmproduktion durch das Video aller für alle wiederholten sich die künstlerischen Programmatiken. Zuletzt waren die Internetutopien und das nunmehr interaktive Kunstwerk Hoffnungsträger, die den Künstler als Avantgardisten des gesellschaftlichen Fortschritts erscheinen ließen.²

Trotz eines gewissen ›Abklingens‹ des ersten Medienhypes scheinen solche Denkgestalten noch lange nicht obsolet. So offeriert (diskutiert) Wolfgang

1 Z. B. Peter Weibel: »Transformationen der Techno-Ästhetik«. In: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt/M. 1991, S. 205.

2 Vgl.: Söke Dinkla: *Pioniere interaktiver Medienkunst. Von 1970 bis heute*. Ostfildern 1997; Hans-Peter Schwarz: *Medien-Kunst-Geschichte, Medienmuseum ZKM*. München/New York 1997.

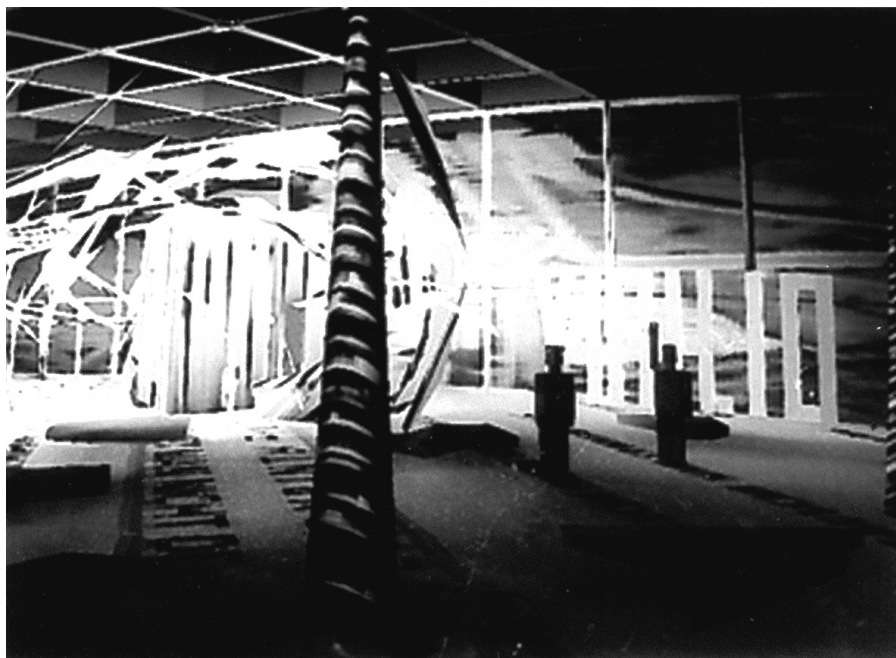


Abb. 1 Monika Fleischmann und Strauss: *The home of the brain* – VR-Installation 1992. Mit einer Bluebox, Datenhelm und Dataglove bewehrt, durchwandert der Betrachter die Theorien der neuen Medienphilosophie: Interaktivität auf den festen Bahnen einer Multimediashow (aus: Oliver Grau: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin 2001, Tafel VII.)

Krischke noch in einer Rezension vom Juli 2005 dem konservativen FAZ-Publikum Linux, *open sources* und Weblogs als Vorboten einer freieren Internet-Gesellschaft, sozusagen als späte Verwirklichung der Brechtschen Radiotheorie. Allerdings dämpft er den allzu großen Optimismus der Akteure in seiner Rezension der ›heimlichen Medienrevolution‹ Erik Möllers:

Interessant an diesen kollaborativen Projekten sind die Mechanismen der Kooperation, die der Autor beschreibt. Es zeichnet sich ab, dass eine künftige Internet-Gesellschaft weder als Sponti-Anarchie noch nach parlamentarischem Muster funktionieren wird, sondern als eine Mischung aus Basisdemokratie, Gremienwirtschaft und ausgeprägter Mediokratie. Komplizierte Abstimmungs-, Moderations- und Bewertungsmechanismen legen die Reputationen und Befugnisse der Teilnehmer fest, bestimmen wer was veröffentlichen darf, wessen Änderungswünsche befolgt werden und welche ›Trolle‹ – so heißen die chronischen Störenfriede – auszuschließen sind. Manche Blogs haben auf diese Weise byzantinisch anmutende Teilnahme-Hierarchien hervorgebracht, deren Stufen man durch angemessenes Engagement zu erklimmen hat.³

Doch alle jene Erwartungen sind bis in unsere Tage sämtlich gescheitert. Jedenfalls endeten sie fast immer im Bereich einer profitorientierten Ökonomie, gegen deren Macht sie qua Technik doch immun schienen. Es bleibt die Frage, wieso solche Diskurse trotz regelmäßiger Enttäuschung immer wieder solchen Anklang finden? Worin also besteht ihre Suggestivität?

Die Vermutung, hier vor allem eine Form der Kompensation von mit dem Modernisierungsprozess verbundenen, gesellschaftlichen Defiziten vorzufinden, wie sie über weite Strecken die Geschichte der modernen Kunst kennzeichnet, liegt nahe. Allerdings widersprechen die meisten partizipatorischen Ästhetiken den einschlägig bekannten Rückzugsstrategien der Romantik und Spätromantik mit ihrer Hypostasierung individualistisch-genialischen Künstlertums.⁴ Im Gegensatz zu diesen modernisierungsfeindlichen Beschwörungen vergangener Ganzheiten wollen partizipatorische Ästhetiken per Demokratisierung und ›Veralltäglichen‹ des künstlerischen Schaffens Kunst und Gesellschaft versöhnen und gegebenenfalls deren Trennung aufheben. Es muss sich hier also um eine subtile, indirekte Form der Verweigerung gegenüber den Zumutungen der modernen Funktionsgesellschaften handeln, mithin einer ungleich versteckteren Romantik als sie die Gegenwartsflucht weltvergessenen Künstlertums der Moderne sonst aufs Panier hob.

Der Aufsatz möchte Geschichte und Funktion derjenigen ästhetischen Utopien beleuchten, die aus der Struktur einer neuen Technologie das Potenzial gesellschaftlicher Befreiung ableiteten und mit einer gewissen Regelmäßigkeit den Gang der medientechnischen Entwicklung begleiteten.⁵ *Doch die vermeintlich neuartigen Konzepte der achtziger und neunziger Jahre, die den diskursiven Hintergrund nicht nur der kunsttheoretischen Problematisierung der damals so genannten ›Neuen Medien‹ bildeten, sondern auch die allgemeinere medientheoretische Debatte prägten, sind tatsächlich Fortsetzungen und Neuformulierungen älterer Kunstentwürfe.*⁶ Dies mag überraschen, waren insbesondere medienmaterialistische Kunstprogrammatiken häufig genug vom Pathos des ›En-

3 Wolfgang Krishcke: «Der Schwachpunkt ist die Qualität». [Rezension zu: Erik Möller: *Die heimliche Medienrevolution. Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern*. Hannover 2004.] In: F.A.Z. Nr. 174 (29. Juli 2005), S. 39.

4 Vgl. Max Weber: «Wissenschaft als Beruf». Vortrag 1918. In: Ders.: *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre*. Hg. v. Marianne Weber / Johannes Winckelmann, Tübingen 1988, S. 612; und: Detlev F. Peukert: *Max Webers Diagnose der Moderne*. Göttingen 1989, S. 32 ff.

5 Der oft naiv anmutende Gestus medialer Utopien ist letztlich schon bei McLuhan begründet und vielleicht auch Ausdruck einer sehr amerikanischen Haltung, in der Pragmatik und Euphorie umstandslos ineinander aufgehen. Vgl. Marshall McLuhan: *Die magischen Kanäle (Understanding media)*. Düsseldorf 1968. Einen guten Überblick bietet: Daniela Kloock: *Von der Schrift – zur Bild(schirm)kultur. Analyse aktueller Medientheorien*. Berlin 1995.

6 Bezeichnend für den Diskurs jener Jahre: Kunstforum International, Bd. 103: *Im Netz der System. Für eine interaktive Kunst, Ars Electronica Linz*. Hg. von Johann Lischka / Peter Weibel, September, Oktober 1989; und: Florian Rötzer: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt/M. 1991.

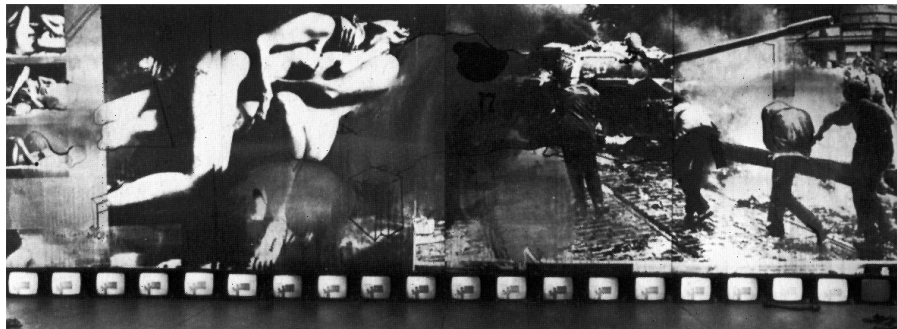


Abb. 2 Vostell: *Heuschrecken, Environment*, 1969/70. Das Erschrecken über die neuen Bilder als Gründungsakt der Medien (aus: Bettina Gruber/Maria Vedder: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Köln

des der Kunst und der Kunstgeschichte» geprägt.⁷ Man verkannte die grundlegende Funktionalität des Kunstsystems und versuchte dessen Fortleben gewissermaßen durch die Rhetorik seiner Überschreitung zu garantieren, und eben an dieser Grenze siedelte das Versprechen der «Partizipation».

Zu bemerken wäre immerhin, wie viel mehr solche Haltungen entgegen der radikalen Selbsteinschätzung dem spätbürgerlichen Kunstbegriff des Thomas Mann näher stehen, als es das «Chocking» des Auftritts vermuten lässt. So mutet der radikale antibürgerliche Affront von Wolff Vostell heute doch eher wie eine heroische letzte Geste einer sterbenden bürgerlichen Kultur an, denn als die prophetische Vorwegnahme aktueller Entwicklungen.

Wenn sich allerdings heute ohne jeden Charme jugendlich-neuen Versuchs – wie man ihn der nun alten Avantgarde immerhin zugestehen wird – noch schlichtester Utopismus als fundamentaler Aufbruch aus den Schatten überkommener Ästhetiken feiert, ist Skepsis angeraten. Was ist konkret aus diesen Avantgarden geworden? In der Regel endeten sie im Pantheon der Museen. Aber ist dies Schicksal denn tatsächlich so problematisch? Zeigen diese Entwicklungen nicht gerade die Eigengesetzlichkeiten der Ausdifferenzierungen der Systeme visueller Kultur in industriellen Massengesellschaften? Ist nicht das Museum ein gesellschaftlicher Sonderraum, der durch seine Entbindung von den unmittelbaren Zwängen «nützlicher Kommunikation» seine Kraft als kritischer Beobachter des Systems bewahren kann?

Ähnlich verhielt es sich denn auch mit den alten Traditionen der kollektiven Poesie. Netzwerkgedichte und kollektive Schreibübungen, bei denen sich jeder

7 Die erste These der folgenden Überlegungen zur Legitimationsstrategie innerhalb der neueren Debatte habe ich weiter ausgeführt in: Norbert M. Schmitz: «Medialität als ästhetische Strategie der Moderne – Zur Diskursgeschichte der Medienkunst». In: Peter Gendolla et al (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt 2001, S. 95–135.

ohne jede Form des hierarchischen Einspruchs beteiligen konnte, haben als additiver Poesiebandwurm im Netz heute wohl quantitativ so ziemlich alles, was die abendländische Lyrik bis daher hervorbrachte, übertroffen.⁸ Von irgendeiner wirklichen Leserschaft, gar verstehender und bereichernder Rezeption, kann aber keine Rede sein.

Auch die partizipatorischen Programmatiken der Videokunst der 68er – legendär verbunden mit der Gründung der Gruppe «Dziga Vertov» durch Jean Luc Godard inmitten des Pariser Mai – blieb ähnlich den vielen folgenden Konzepten wie dem der schreibenden Arbeiter Ausnahme. Die einst so umworbenen Massen haben in ihrer «ideologischen Verblendung» allerdings recht bald eine eigene «revolutionäre Praxis» entwickelt, wenigstens eine kleine Revolution der alltäglichen Bilderproduktion hervorgerufen. Die vermeintliche «Authentizität» der Mediennutzung jenseits repressiver und linearer Herrschaftsdiskurse zeitigt allerdings merkwürdige Ergebnisse. Die große Freiheit wurde zur Freizeit des internationalen Tourismus, die heute das unbewegliche Lächeln der Mona Lisa nicht mehr mit Standfotografien, sondern mit videographischen Bewegungsbildern einzufangen trachtet. Gerade der völlig ungefilterte – man möchte sagen – autonome Gebrauch jenseits aller normativen Reglementierungen, etwa durch schulische Infiltrierung, reproduziert in aller Regel nur einen unverständenen und zur Trivialität herabgesunkenen Bildungskanon der bürgerlichen Vergangenheit. Darüber hinaus bleibt fraglich, ob diese Endlosproduktionen von Filmlandschaften zwischen Costa del Sol, Louvrekolonnen und balinesischen Reisterassen jemals angemessen rezipiert werden oder nicht gleich in den unzähligen Privatarchive ihrer Produzenten verschwinden.

Nicht viel anders verhält es sich da schon mit einer anderen technischen Utopie, jener der Interaktion, das heißt der wechselseitigen Kommunikation über nicht lineare Kanäle, wie sie letztlich auf die regelmäßig angeführte Radiotheorie Brechts zurückgeht. Vom Bürgerfernsehen bis hin zu den seit Ende der achtziger Jahre fast mythisch verehrten «Teleopolis» Vilém Flussers⁹ wird proklamiert, die technische Revolution erziehe zur Mündigkeit, mache die Herrschaftspraxis der einseitigen Kommunikation zwischen Autor und Rezipient obsolet. Und tatsächlich drangen beispielsweise in Form von Telefonabstimmungen der Fernsehshows solche Momente in die Programme, denn etwas zu sagen haben schließlich doch alle. Des Volkes Stimme hallt wieder im endlosen Geplapper der Talkshows und wird vom begeisterten Volk auch genossen.

Denn im Unterschied zum Urlaubsfilm als Archivierung des abgeleisteten Ferienprogramms und als Statusnachweis geht es hier um die realen oder doch

8 Einen guten Überblick gibt: Heiko Idensen: «Kollaborative Schreibweisen – virtuelle Text- und Theorie-Arbeit: Schnittstellen für Interaktion mit Texten im Netzwerk». In: Gendolla et al: Formen interaktiver Medienkunst, S. 218–264

9 Vilém Flusser: *Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*. Mannheim 1996.

eingebildet wirklich wesentlichen Dinge. Man könnte die Talkwelten im TV auch mit den Worten Dziga Vertovs als endliche Ankunft der siegreichen Volksmassen in den Medien feiern. Sein großes Filmepoem EIN SECHSTEL DER ERDE (UdSSR, 1926), in dem er in lyrisch angeordneten Bildkaskaden die Vielfalt der sowjetischen Völker in ihrer gemeinsamen Anstrengung für den Aufbau des Sozialismus vorführt, hat – eigentlich – keine ›Zuschauer‹ innerhalb der Grenzen der UdSSR, da alle Werktätigen der UdSSR (130–140 Millionen) nicht Zuschauer, sondern Teilnehmer dieses Filmes sind. Die Idee dieses Films und sein gesamter Aufbau lösen jetzt praktisch die schwierige Frage, wie die Grenze zwischen Zuschauer und Film aufgehoben werden kann.¹⁰

Zugegeben machen es sich solche Bemerkungen ein wenig leicht gegenüber den realen Umwälzungen in unserer Alltagskommunikation in den letzten Jahrzehnten.¹¹ Die enormen soziokulturellen Auswirkungen dieser wirklichen Revolution sind hier allerdings auch nicht das eigentliche Thema, vielmehr die relative Naivität, mit der das Subsystem Kunst hierauf immer noch reagiert, ist der Skandal. Mit kaum nachvollziehbarer Naivität werden die immer gleichen Schillerschen Utopien ästhetischer Erziehung in nur neuem technischen Gewand vorgekauft, ohne die subtile anthropologische Reflexion des bürgerlichen Humanisten zu bedenken.

Es soll allerdings nicht bei einer diskurstheoretischen Dekonstruktion bleiben; vielmehr verhilft eine deutliche ideologiegeschichtliche Rekonstruktion den Blick auf die vielleicht bescheidenen, aber doch sehr realen Freiräume, die etwa mit den interaktiven Medientechniken unserer Tage entstehen, zu lenken.

Arbeitsteilung und Kunstprofessionalität

Man mag mir die vorangegangene Polemik verzeihen, immerhin entspricht sie meines Erachtens der anhaltenden Bedeutsamkeit der Frage nach der Legitimität jedes künstlerischen Tuns. Und eben deren Dringlichkeit scheint mir die Suggestivität partizipatorischer Ästhetiken bei Produzenten und ›gebildetem Publikum‹ zu erzeugen. Es ist – so die zentrale These dieser Überlegungen – die Frage nach der Professionalisierung bzw. der ihr zu Grunde liegenden Arbeitsteilung. Diese Argumentation erscheint zunächst paradox, denn immerhin versuchen Konzepte der Partizipation ja gerade die unbedingte Autonomie des

10 Dziga Vertov im Gespräch über EIN SECHSTEL DER ERDE (UDSSR 1926), zitiert nach: Ders.: *Schriften zum Film*. Hg. von Wolfgang Beilenhoff, München/Wien 1973, S. 110.

11 Man vergleiche: Peter Glotz: «Chancen und Gefahren der Telekratie. Der Wandel der Kommunikationskultur seit 1984». In: Stefan Bollmann (Hg.): *Kursbuch Neue Medien*. Mannheim 1995, mit: Florian Rötzer: *Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur*. München 1989.

einzelnen Künstlersubjektes in Frage zu stellen. Doch um diese vermeintliche Widersprüchlichkeit zu verstehen, bedarf es zunächst eines Umweges. *Vergegenwärtigen wir uns die Debatten des 19. Jahrhunderts, also einer Zeit, in der sich die Paradigmen moderner Kunstautonomie ausformten, so können wir feststellen, dass sich das autonome Künstlersubjekt geradezu durch seine Weigerung definiert, sich der allgemeinen Tendenz moderner Industriegesellschaften, der zunehmenden beruflichen Spezialisierung, anzupassen.*¹² Das gilt auch und gerade für die Formen visueller Kommunikation. Formen moderner Bildproduktion – wie sie die industrielle und postindustrielle Gesellschaft prägen – waren und sind notwendigerweise gekennzeichnet durch arbeitsteilige Professionalisierung.¹³ Am deutlichsten wird dies bei der über lange Zeit avanciertesten Technologie und Produktionsform, dem Film. Man denke an das klassische Studiosystem Hollywoods. Folgerichtig wurde dieses von Seiten des Definitionsmacht habenden Kunstsystems entweder als ernsthafte ästhetische Praxis nicht wahrgenommen oder gleich als ‹abgestandenes Kunsthandwerk›¹⁴ abgewertet. Auch das ‹Kunst-als-Autorenfilm-Konzept› verdrängte nur die Tatsache, dass auch die Meisterwerke eines Welles oder Resnais Ergebnisse eines kollektiven Arbeitsprozesses waren. Doch die dem zu Grunde liegenden expliziten und unausgesprochenen Diskurse wurden wesentlich früher geformt, nämlich bezeichnenderweise in den alten Gattungen zu einem Zeitpunkt, da diese ihre technische Dominanz verloren und aus dem Zentrum gesellschaftlicher Kommunikation verschwanden. Das klassische Beispiel hierfür wäre die Ölmalerei, die ihren Einfluss auf die Bildkultur des Alltags zugunsten der neuen Medien Fotografie und Film und der sie begleitenden Reproduktionsmedien einbüßte. Jener außerordentliche Status eines besonderen Subjekts jenseits der

- 12 Natürlich ist sich der Autor bewusst, dass das Problem der Autonomie hier mehr als verkürzt behandelt werden musste. Führt man sie nämlich zurück auf ihre Ursprünge in der französischen Literatur- und Kunstdebatte des frühen 19. Jahrhunderts und versteht sie im Sinne eines radikalen Ästhetizismus als betonte Negation der instrumentalten Verpflichtung der Kunst ohne den Anspruch auf ästhetischen Heilungsanspruch, so kann sie durchaus als kompensatorisches Programm für eine zivilisationsadäquate Ästhetik der Zukunft gelten. Dies ist immerhin nicht wenig, wenn man die Skepsis Peter Bürgers gegenüber dem Projekt der Aufhebung des Systems Kunst im wirklichen Leben beipflichten will: «In der spätkapitalistischen Gesellschaft werden Intentionen der historischen Avantgardebewegungen mit umgekehrten Vorzeichen verwirklicht. Von der Erfahrung der falschen Aufhebung der Autonomie her wird man fragen müssen, ob eine Aufhebung des Autonomiestatus überhaupt wünschenswert sein kann, ob nicht vielmehr die Distanz der Kunst zur Lebenspraxis allererst den Freiheitsspielraum garantiert, innerhalb dessen Alternativen zum Bestehenden denkbar werden.» Peter Bürger: *Theorie der Avantgarde*. Frankfurt 1974, S. 73.
- 13 Vgl. Brunhilde Wehinger: «Bilderflut am Boulevard. Bühnenrevue und Boulevardpresse im Second Empire». In: Helmut Pfeiffer / Hans Robert Jauß / Françoise Gaillard (Hg.): *Art social und art industriel. Funktionen der Kunst im Zeitalter des Industrialismus*. München 1987, S. 410–423.
- 14 Vgl. Erwin Panofsky: «Stil und Medium im Film (1936–47)». In: Ders.: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*. Frankfurt/M. 1999, S. 19–57.

entfremdeten Notwendigkeiten des modernen Arbeitsprozesses führte dann zur Behauptung der Exklusivität des Genialen und Außerordentlichen, die den Künstler in gut Nietzscheanischer Tradition zum Übermenschen, wenigstens aber zum Vorreiter einer höheren Stufe gesellschaftlichen Seins erscheinen ließ.¹⁵ Dies ist allerdings der romantische Weg von Runge, Kandinsky und zuletzt den Jungen Wilden, der sich in aller Regel den aktuellen technischen Medien verweigert, dafür aber die eigene künstlerische Praxis mittels der alten Medien, allen voran der Malerei, zu nobilitieren und auratisieren sucht.¹⁶ Jene Negation neuer technischer Möglichkeiten, in der Regel gekennzeichnet durch die deutliche Fetischisierung des Materials, etwa der Hypostasierung reiner Malerei, war aber nur eine der Möglichkeiten, der mit diesen Entwicklungen verbundenen Legitimationskrise der Kunst zu widersprechen.

Die Programmatiken der oben angesprochenen Film-, Video- und Internetavantgarden bejahen dagegen die technische Revolution und negieren mit ihr häufig genug den überkommenen Status des Künstlers. Ihr Protest kennzeichnete sich vielmehr durch die radikale Affirmation der neuen Technologien und Produktionsprozesse.¹⁷ Die Konstruktivisten und Produktivisten sahen sich überhaupt nicht mehr als Künstler, sondern verstanden sich als Arbeiter und Ingenieure der Form im industriellen Werkprozess. Nirgends lässt sich die Konkurrenz dieser beiden Flügel der Moderne so sehr in nuce beobachten wie an der Richtungskontroversen des Bauhauses zwischen der lebensphilosophisch geprägten antimodernistischen Ganzheitsästhetik Ittens und dem funktionalistischen Flügel um Moholy-Nagy.¹⁸ Mit Krieg und Nachkriegszeit, mit ihrem radikalen Individualismus der ‹Westkunst› und ihrer propagandistischen Ablehnung im Osten verloren solche Programmatiken an Bedeutung, um dann allerdings mit der Repolitisierung der Ästhetik im Pariser Mai 68 erneut unter Bezugnahme auf die Positionen der alten Protagonisten zwischen Brecht und Benjamin wieder ins Zentrum zu rücken. Gerade die vermeintliche Geschichtslosigkeit der effektiven Funktionsdemokratien, ihr subtiler Totalitarismus, wie ihr ihn die Kritische Theorie bescheinigte, ließ das Ästhetische als neue Fluchtlinie

15 Beat Wyss: *Der Wille zur Kunst. Zur ästhetischen Modernität der Moderne*. Köln 1996, S. 243 ff.

16 Zu diesen Strömungen vgl.: Norbert M. Schmitz: *Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne – Exemplarische Studien zum Verhältnis von klassischer Avantgarde und zeitgenössischer Kunstgeschichte in Deutschland*. Alfter 1993, S. 419 ff.

17 Zur Radikalität der Ästhetik der Produktivisten und Konstruktivisten vgl. Konrad Farnert: *Aufstand der Abstrakt-Konkreten oder die Heilung durch den Geist. Zur Ideologie der spätbürgerlichen Zeit*. Neuwied/Berlin (Luchterhand) 1970.

18 Zu den historischen Voraussetzungen vgl. Rainer Wick: *Bauhauspädagogik*. Köln 1982, zur Vorbildfunktion für die Gegenwart: Jürgen Claus: *Das elektronische Bauhaus. Gestaltung mit Umwelt*. Zürich 1987; und: Olaf Arndt: «Kreide und Computer. Ordnungsprinzipien in der Dynamischen Bildgestaltung». In: Jeannine Fiedler / Peter Feierabend (Hg.): *Das Bauhaus*. Köln 1999, S. 592–599.

historischer Veränderung erscheinen. War das interaktive und partizipatorische Werk erst einmal in Gang gebracht, beendete es die alten Unterscheidungen zwischen Kunst und Leben und machte zum Schluss ›jedermann zum Künstler‹. Partizipation wäre also das Versprechen, jenseits dieser Arbeitsteilung so etwas wie eine freie und spontane Kommunikation zu ermöglichen, als spontane Lebensäußerung eines unentfremdeten Menschen, wie ihn einst Karl Marx in seiner frühen romantischen Phase in den legendären «Pariser Manuskripten» von 1844 formulierte und sie in den Utopien des Mai 1968 wieder entdeckt wurden. Dem Kunst- und Designhistoriker ist diese Haltung nicht unvertraut, kennzeichnen sie doch fast die gesamte Geschichte ästhetisch-sozialer Utopien künstlerischer Neuentwürfe seit den Tagen von *arts and crafts* inmitten des englischen Manchesterkapitalismus. Erzeugt die Mittelaltersehnsucht der englischen Reformer um William Morris heute mit ihrer Luxusproduktion auf mittelalterlichen Webstühlen eher Schmunzeln, so scheinen wir blind zu sein für den mindestens ebenso heftigen Archaismus zahlreicher Kunstutopien in den neuen Medien unserer Tage. Tatsächlich wiederholt er sich nicht selten in den heutigen Medieninstallationen.¹⁹ 2001 wollte Jill Scott in Dortmund in der Ausstellung in einer rekonstruierten und zum Museum umgebauten alten Jugendstilzeche die Erben des Ruhrgebietsmalochers in einer großen Installation ihre eigene Vergangenheit miterleben lassen. Weder die schlichten Wahlmöglichkeiten zum Betrachten unterschiedlicher nachgestellter Arbeiterviten noch deren ›Schicki-Micki-Anmutung‹ wurde der Bevölkerung des Industriereviers gerecht. Kurz: Der Kunstbetrieb spielte Arbeitswelt und sprach damit dem Leben der Abkömmlinge der Malocher Hohn. Als solcher ist er wenigstens von eben jenem ortsansässigen Publikum aus dem Revier empfunden worden, das hier doch interaktiv an der Aufarbeitung seiner eigenen Vergangenheit beteiligt werden sollte. Die Ausstellungsleitung sah sich angesichts der stetigen Kritik der Besucher denn auch gezwungen, wenigstens den Aufsichtskräften dieser demokratischen Ausstellung absolutes Kritikverbot aufzuerlegen.²⁰

Hinter all den Vorstellungen von Beteiligung und Selbstverwirklichung des Publikums qua Teilnahme am Schaffensprozess steht eine naive Romantik der Kommunikation. Sieht man einmal von den versteckten Ideologemen eines ästhetischen Totalitarismus ab, d. h. von der Verbrämung der tatsächlichen Steuerung und Manipulation durch schlichte Techniken reduzierter Pseudowahl, wie sie insbesondere zahlreiche der so genannten interaktiven Medienkunstwerke unserer Tage kennzeichnen, stoßen solche Experimente doch sehr schnell an die Grenzen möglicher ästhetischer Komplexität. Und gerade in diesem merkwür-

19 Wolfgang Kemp: *William Morris*. München 1986.

20 Vgl.: Museen der Stadt Dortmund/Westfälisches Industriemuseum Zeche Zollern II/IV: *Vision. Rubr. Kunst. Medien. Interaktion auf der Zeche Zollern II/IV Dortmund*. Ausstellungskatalog, Ostfildern 2000.

dig unterkomplexen Raum erhält sich der Nimbus des Künstlerindividuums am deutlichsten, auch da noch, wo er scheinbar aufgehoben wurde. Jedenfalls leistet die arbeitsteilige Organisation auch der gesellschaftlichen Kommunikation mehr, als die Arbeit eines einzelnen Künstlers es noch einzuholen vermöchte. Dennoch bedeutet dies keinesfalls das Ende des Künstlers oder der Kunst.²¹ Von den traditionellen Aufgaben der Kunst jenseits der spezifischen Ansprüche der Moderne abgesehen, gälte dies selbst für eine explizit kritische Medienkunst unserer Tage.

Nur dürfte der Künstler seine spezifische, d. h. arbeitsteilig definierte, Rolle nicht in der Leugnung ihrer eigenen ›Randständigkeit‹ finden. Mit seinem bestimmten ›Handwerk‹, dem allerdings keinerlei Superiorität zukommt, gälte es, die jeweils festgefrorenen Praxen aller anderen ›Handwerke‹ aufzusprengen und kritisch zu befragen und/oder zu erweitern. Zugleich müsste aber konsequent auch die eigene Unzulänglichkeit, der gewissermaßen universale Dilettantismus, der notwendig aus einer solchen ›übergeordneten‹ Position resultiert, offen zugegeben werden bzw. ein Stück weit auch immer selbst mit Thema sein. Der Beobachter kann wohl eine besondere und sinnvolle Perspektive auf ein anderes beobachtetes System innehaben, ersetzen kann er dies nicht. Die moderne Industriegesellschaft ist eben so komplex geworden, dass kein einzelner sie mehr überblicken kann.

Konkret mussten dies die Künstler spätestens mit den 60er Jahren erfahren, wie einer ihrer Theorie-Protagonisten, Bazon Brock, feststellt: «Die ästhetische Macht war im wesentlichen auf die Massenmedien übergegangen. Sie lag in den Händen von Werbetreibenden, von Unternehmern von Produkterfindern etc.»²² Die so reduzierten Handlungen, die scheinbar kollektivistisch nun von jedermann ausgeführt werden oder zumindest doch ausführbar sein sollten, konnten allerdings unter der Vorgabe der vermeintlichen demokratischen Legi-

21 Hans Belting, dessen Essay *Das Ende der Kunstgeschichte* solche und ähnliche Fragen auch im engeren Bereich der Kunstwissenschaft zur Disposition stellte, meinte damit aber etwas sehr viel weniger Spektakuläres, nämlich das Ende des sinnstiftenden Zusammenhangs der Kunstgeschichte im Hegelschen Sinne. Um jene Missverständnisse, die den Autor zu einer Neuedition seines Essays und Klarstellung zwangen, hier nicht noch einmal aufkommen zu lassen, sei kurz aus dem Vorwort zu dieser Revision zitiert: «Die Kunst paßte solange in den Rahmen der Kunstgeschichte, wie dieser immer wieder passend gemacht wurde. Man könnte also, statt vom Ende, heute von einer Aus-Rahmung sprechen, die zur Folge hat, daß das Bild sich auflöst, weil es nicht mehr von seinem Rahmen eingeschlossen ist. Die Rede vom ›Ende‹ bedeutet nicht, das ›alles aus ist‹, sondern fordert zu einer Änderung im Diskurs auf, wie sich die Sache geändert hat und nicht mehr in ihrem alten Rahmen paßt.» Hans Belting: *Das Ende der Kunstgeschichte. Eine Revision nach 10 Jahren*. München 1994, S. 5. Um es wiederum essayistisch zu formulieren: Die Ein- und Ausrahmungen der Medienwissenschaften stehen im Folgenden zur Disposition.

22 Bazon Brock: «Haben wir gelebt? Op, Popp und Hopp auf dem Laufsteg durch die Wohnlandschaft der 60er Jahre». In: *CheSchahShit, die 60er Jahre zwischen Cocktail und Molotow*. Berlin 1984, S. 236–243, wiederabgedruckt in ders.: *Der Barbar als Kulturbeld. Gesammelte Schriften 1991–2002*. Köln 2002, S. 668–676; zitiert Seite 671.

timität nicht mehr mit den Produkten der industriell erzeugten Bildwelten etc. verglichen werden.

Es gibt kein Pop-Design für Möbel und Architekturen über das hinaus, was in Las Vegas und auf Jahrmärkten, in Fernsehunterhaltungssendungen und auf dem Theater an Kulissenzauber entfaltet worden ist. Nichts davon blieb als schlechte Durchschnittsmalerei von Künstlern, die gar keine Pop Artisten waren und eigentlich auch nur akademische Maler sein wollten.²³

Angesichts ihrer bereits angeführten Unterkomplexität bleibt als einziges Unterscheidungskriterium, das solche Handlungen interessant macht, dann letztlich doch wieder die Künstlerhandschrift, nun allerdings demokratisch legitimiert. Immerhin haben Künstler gelegentlich ihre Unfähigkeit, heute noch etwas zu erzeugen, das der modernen industriell organisierten Bildproduktion ebenbürtig ist, eingestanden. Brock hat dieses Eingeständnis in seinen im Umkreis der Fluxus-Ästhetik entstandenen Aufsätzen zum Dilettantismus und dem Scheitern als eine konsequente Strategie moderner Kunstpraxis propagiert. Im Alltag des Kunstbetriebes blieben diese Ansätze leider folgenlos, und das vermeintlich demokratisch gesetzte Autorenkollektiv des partizipierenden Publikums auratisiert die reduzierten Handlungen noch der radikalsten Anti-Ästhetik als authentisches Schöpfungsereignis jenseits der Zumutungen der Alltagswelt.

Demgegenüber wäre die klare Selbstbeschränkung und Reflexion auf die eigene besondere – weil zum Scheitern bestimmte – Position innerhalb einer ausdifferenzierten postindustriellen Gesellschaft allem romantischen Universalismus vorzuziehen. Künstler zu sein ist eben auch nur ein Beruf wie jeder andere und kann sich nur durch eine spezifische, eben arbeitsteilige Positionierung begründen.

Warum das Video ins Museum gehört

Dies sei noch einmal am Beispiel der Videokunst erläutert. Heute knüpft die Debatte um emanzipatorische Techniken in der Regel an die Diskussionen um die spezifischen Eigenarten digital gestützter Kommunikation an. Doch in Hinsicht auf die diskurshistorische Analyse scheint es sinnvoll, den Blick ein wenig auf die Vergangenheit, auf eine mit vergleichbar überschwänglichen Erwartungen begleitete Technik zu werfen: das Video. Vielleicht keine andere <Gattung> der Medientechnik war bei ihrer Durchsetzung so sehr von einschlägigen emanzipatorischen Utopien begleitet wie die Videokunst.²⁴

23 Bazon Brock: *Der Barbar als Kulturbeld*, S. 670.

24 Einen guten Überblick aus dem Geist der <Hochzeit> der Videokunst gibt: Uwe Rüth (Hg.): *Deutsche Videokunst von 1984 – 1986*. Ausstellung im Skulpturenmuseum im Glaskasten Marl, Marl 1986; und: Veruschka Body/Gábor Body (Hg.): *Video in Kunst und Alltag. Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip*. Köln 1986.

Wenn auch die ›hohe Zeit‹ dieses Genres vorbei zu sein scheint, setzen heute viele ihrer Protagonisten unter dem ›Label‹ Medienkunst deren Konzepte fort. Die Videokunst war jedenfalls von ihren Anfängen an mit den Begriffen ›Interaktion‹ und ›Partizipation‹ verbunden. So sind gleichermaßen die künstlerisch-praktischen und theoretisch-programmatischen Äußerungen der ›heroischen Gründergeneration‹ der Videokunst innerhalb und außerhalb des etablierten Kunstsystems wie Nam June Paik und Jean Luc Goddard von einem Gestus grundsätzlicher Auflehnung und dem Versprechen der Entwicklung neuer Formen demokratischer Teilnahme gekennzeichnet.²⁵ Die heutige historische Distanz zur Videokunst wird schließlich zum Vorteil bei der Beobachtung der aktuellen Kontroversen um digitale Partizipationsutopien, da sie eben die gelegentlich allzu emphatisch geführte Debatte zu entschärfen verspricht.

Vorab, es geht hier niemals um jene Formen der so genannten ›Medienkunst‹, die eben nichts anderes sind als Anwendungen im besten Sinne traditioneller Ästhetiken auf die sich wandelnden Möglichkeiten der Technik. Diese stehen in der Tradition neuzeitlicher Kunst des Westens, die sich seit Jahrhunderten durch ihre Offenheit gegenüber der Dynamik ihrer eigenen technischen Voraussetzungen kennzeichnet. Als Beispiel seien die hinreißenden Lichtinstallationen einer Nan Hoover genannt, deren zeitlose Schönheit dem höchst klassischen Ideal der *belezza* entspricht. Ähnliches gilt für die ›Videokorridore‹ eines Bruce Naumann, die mit Hilfe spezifischer, seinerzeit nur in der Videotechnik möglicher Arrangements die Selbstwahrnehmung des Publikums beispielsweise als Körper im Raum auf faszinierende Weise erweiterten. Doch in allen diesen Fällen handelt es sich immer nur um die Erweiterung und Erneuerung überkommener Ästhetiken durch die eindrucksvollen Potenziale neuer Technologien, nie um den Versuch, die grundsätzlichen Dispositionen überkommener Ästhetiken in Frage zu stellen oder gar zu sprengen. So sind beispielsweise Möglichkeiten des Publikums, durch Eigenbewegung etwa Farb- und Lichtfelder zu beeinflussen, zwar von hohem ästhetisch-formalen Reiz, haben aber mit Partizipation im Sinne der hohen Ansprüche europäischer Aufklärung wenig zu tun.

Es gilt noch einmal sich sehr genau die eigenwillige Position der Videokunst im Kontext des Kunstsystems der technischen Medien zu vergegenwärtigen. Zwar findet sich international im Eingangsbereich jedes besseren Hauses moderner Kunst mindestens eine große Monitorinstallation Nam June Paiks, d. h. das ›Genre‹ hat sich einen bestimmten Platz erobert, konnte sich aber gegen die Dominanz der klassischen Techniken wie Malerei und Graphik, die ja auf völlig veralteten Medientechniken beruhen, nie recht durchsetzen.

25 Vgl.: Hans-Ulrich Reck: «Der Streit der Kunstgattungen im Kontext der Entwicklung neuer Medientechnologien». In: Klaus Peter Dencker (Hg.): *Interface I: Elektronische Medien und künstlerische Kreativität*. Baden-Baden/Hamburg 1992, S. 120.

Warum konnte sich dennoch die Videokunst in diesem Kunstbetrieb nicht recht etablieren, wenn sie doch im Wesentlichen Funktionen der Selbstreferenzialität bzw. Medienkritik auf den ihr eigenen Gegenstand des elektronischen Bildes als Tape überträgt, wie es anderen, klassischen Gattungen selbstverständlich zugebilligt wird?

Selbstredend gibt es vordergründige Hemmnisse, wie sie in der einschlägigen Literatur gelegentlich gebetsmühlenartig vorgetragen werden, also beispielsweise die mangelnde Kommerzialisierbarkeit auf dem Kunstmarkt angesichts der materialen Beschaffenheit der Tapes, die Schwierigkeiten ein so explizites Reproduktionsmedium als Kunstwert ökonomisch zu realisieren und schließlich die Problematiken der Zeitlichkeit, welche die herkömmlichen Rezeptionserwartungen des einschlägigen Publikums unterlaufen. Nun sind dies alles Probleme, die schon den Film der klassischen Avantgarde kennzeichneten, und oft ist bekanntlich die Grenze zwischen Experimentalfilm und Kunstvideo fließend, nicht selten allein an den technischen und finanziellen Möglichkeiten des Künstlers orientiert.

Entscheidend scheint mir aber ein ganz anderes Moment, nämlich die Bedeutung des technischen Mediums im gesamtgesellschaftlichen Feld und eben hieran ließe sich auch das ›Schicksal‹ der jüngeren Medienkünste und ihrer ›Partizipationsmodelle‹ prognostizieren. Man kann sich dies besonders an Gary Schums letztlich gescheitertem Projekt einer Fernsehgalerie vor Augen führen.²⁶ Warum haben diese Kunstkanäle nicht nur kein wirklich breites Publikum gefunden – wie es wohl auch nur recht naive Utopisten erwarten konnten –, warum blieb auch das in der modernen Funktionsgesellschaft quantitativ nicht unerhebliche Kunstpublikum diesen Dingen fern? Wirklich erfolgreich wurden Videokünstler nur im Bereich der Videoskulptur, insofern sich diese fast ohne Reibungsverluste in den stark auratisierten Kunsträumen der Museen und Galerien in herkömmlicher Art und Weise präsentieren ließ. Denn Beispiele wie die legendären Arbeiten eines Bruce Naumann zeigen, dass sich der Erfolg in diesem Genre wesentlich an dessen spezifischen medialen Voraussetzungen vorbei einstellt, nämlich in der Nähe zu Plastik, Skulptur und Installation, einer Ästhetik des Monitors, deren Grenzen aber sehr rasch abgeschritten waren.

Gerade der letzte Fall zeigt deutlich, dass sich das Publikum hier eben hinsichtlich Ort und Material in seiner Bereitschaft, von der Alltagswahrnehmung auf die spezifische Kommunikationsform ›Kunstwahrnehmung‹ umzustellen, deutliche Grenzen setzt. Das dies dem Video nicht gelingen kann, liegt offensichtlich ähnlich wie beim Film an der realen Präsenz der Videotechniken im ge-

26 Vgl. Alison Simmons: «Fernsehen und Kunst – geschichtlicher Abriss einer unwahrscheinlichen Konstellation». In: Bettina Gruber/Maria Vedder (Hg.): *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Köln 1983, S. 14–23.

sellschaftlichen Alltag der Fernsehgesellschaft. Die Bereitschaft, herkömmliche Erwartungshaltungen hinsichtlich eindeutiger Information, Unterhaltungsbedürfnissen und Klarheit des situativen Kontextes zu überschreiten, ist sinnvollerweise nur sehr gering, denn angesichts der Überkomplexität moderner Funktionsgesellschaften würde dies die Möglichkeiten sinnvoller sozialer Kommunikation rasch zum Erliegen bringen. Die hier wohl kaum weiter zu begründende außerordentliche Relevanz des Mediums Fernsehen für unsere Gesellschaft lässt hier die Grenzen zugelassener Ambivalenz besonders eng erscheinen. Ein Gemälde misszuverstehen hat heute nur noch selten praktische Konsequenzen, während jede Uneindeutigkeit in den modernen Massenmedien – wie wir seit Orson Welles Radioinszenierung des Krieges der Welten wissen – rasch große, wenn nicht gar katastrophale Konsequenzen zeitigt.

Deshalb konnte umgekehrt die Ölmalerei durchaus die Erfindung der Fotografie überleben und dies nicht allein hinsichtlich der Strategien der Moderne zur Selbstthematisierung der eigenen medialen Realität, also als reine Malerei oder Skulptur, als medienreflexive Theoriekunst, sondern selbst in verschiedenartigsten Strategien neoeristischer Kunst. Sie konnte dies aber wie gesagt nur dadurch werden, dass sie – weil eben im technisch nicht avanciertesten Medium gestaltet – dem arbeitsteilig organisierten Bereich gesellschaftlicher Notwendigkeit wenigstens ein Stück weit entzogen war, gewissermaßen freigestellt war. Diese Eigenschaften sind allerdings nicht aus der Qualität des Mediums selbst abzuleiten, sondern aus der Positionierung in einem sich wandelnden gesellschaftlichen Feld, konkret also aus der Brauchbarkeit und Effektivität jedes Mediums gegenüber seinen Konkurrenten zu einem bestimmten geschichtlichen Zeitpunkt. Die uns heute manchmal etwas skurril anmutenden spätmittelalterlichen Dispute der Theologen über die Angemessenheit und Richtigkeit der Darstellung biblischer Legenden, etwa darüber, ob die Madonna aufrecht oder vom Schmerz gebeugt zu Boden sinkend unter dem Kreuz zu stehen hätte, waren sinnvoll, weil sich in den damals avanciertesten Bildtechniken die Fragen gesellschaftlicher Macht entschieden.

In diesem Sinne sind auch aktuelle Positionen der Mediendebatte zu verstehen bzw. zu relationieren. Natürlich gab und gibt es auch immer wieder den Versuch, die eigentlichen eben emanzipatorischen Potenziale des Internets zu entdecken und zu entwickeln, doch bleiben diese Bemühungen in aller Regel erfolglos bzw. münden sehr schnell wieder in einem auf irgend eine Art gesellschaftlich freigestellten Sonderraum spezifischer ästhetischer Wahrnehmung, der sich durch die Unverwechselbarkeit mit der Realität des alltäglichen Internets als Träger von Unmengen bedeutsamer Informationen unterscheidet. Grenzfälle, man denke an die Diskussionen um die Hacker, zeigen durch ihre juristische Brisanz, dass die Gesellschaft auf diese Grenzziehung angewiesen ist. In dem Moment, wo ein basisdemokratisches Internetlexikon wie Wikipedia

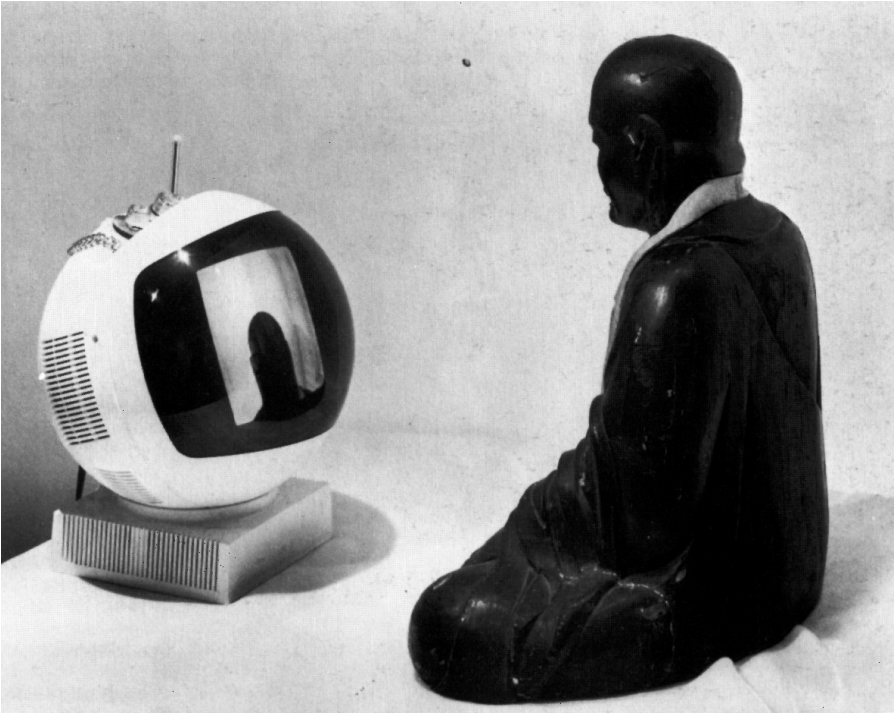


Abb. 3 Nam June Paik: *Video Buddha*, Installation 1974. *Medienkunst als ultimative Medienreflexion* (aus: Bettina Gruber/Maria Vedder: *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*, S. 179)

aus dem Bereich der Subkultur in den Alltagsgebrauch vieler Jugendlicher in Schule und Hochschule tritt, wird der Ruf nach professioneller, d. h. arbeitsteilig organisierter, Redaktion laut.

Und eben solche Entwicklungen prägten auch die Videokunst im Gegensatz zu den angestammten Gattungen wie etwa die Malerei. Warum werden also die hier angeführten Probleme gerade bei der Videokunst so deutlich, deutlicher vielleicht als bei anderen Medien? *Das Versagen der Videokunst vor ihren eigenen partizipatorischen Ursprungslegenden ist nicht irgend eine medienimmanente Schwäche, sondern die gesellschaftliche Relevanz des sie tragenden Mediums.* Deshalb ist auch nicht zu erwarten, irgendwelche sonderlichen technischen und ökonomischen Handikaps wären durch die digitalen Neuerungen unserer Tage auszugleichen.

Es ist die Stärke ihres Gegenübers, d. h. im Falle des Videos ist es das Fernsehen als Leitmedium für den alltäglichen Umgang mit Bildern in unseren modernen Konsum- und Freizeitgesellschaften, welches die ›Randständigkeit‹ der Vi-

deokunst gleichermaßen auf dem offenen Markt der Massenkommunikation wie im etablierten Kunstbetrieb bedingt.²⁷

Und genau diese Nähe zum technisch basierten Alltag der Kommunikation kennzeichnet auch die neuen digitalen Medien. So sehr hier also Grenzen gegenüber den Möglichkeiten einer Durchdringung alltäglicher Kommunikation durch die Kunstformen Video- oder Medienkunst deutlich werden, so haben beide Formen es nicht weniger schwer, sich im gesonderten Kunstsystm zu etablieren. Je stärker also hier durch alle sozialen Schichten bei aller Differenziertheit des jeweiligen Medienkonsums der alltägliche Gebrauch solcher Medien die Erwartungen seiner Benutzer prägt, desto stärker muss auch das Befremden des Publikums sein, dieselben im musealen Raum wiederzufinden bzw. von gewohnten Wahrnehmungspraxen abzusehen. Das soll allerdings keinesfalls heißen, das Medium Video sei als künstlerisch-autonome Form zum Scheitern verurteilt. Vielmehr leiten sich hieraus gleichermaßen Chancen und Risiken dieser Kunstform ab: Einerseits ist beim Medium Video jede Selbstreflexivität immer spezifisch mehr als selbstverliebter Ästhetizismus, weil noch das letzte Detail sich auf ein Bezugsfeld von fast unermesslicher gesellschaftlicher Brisanz richtet. Selbst die alten Testbilder des Fernsehens hatten ein Publikum, das rein quantitativ dem sämtlicher, jemals hergestellter Kupferstiche übertragt. Zum anderen hat es die Chance inmitten dieser geballten Ansprüche eine Position der Distanznahme gerade an einem Raum höchster kultureller Bedeutsamkeit – und das ist dieser kastenförmige Apparat Fernsehen ohne Frage – zu entwickeln. Es ist gewissermaßen ein ruhender Ort im Auge des Vulkans der modernen Medienkonsumwelt. Rein äußerlich werden ihm also die Produktions- und Distributionswege des kommerziellen oder öffentlich-rechtlich finanzierten Fernsehens verschlossen bleiben, so dass sich die Frage stellt, wo es – ungeeignet sich über die Umwegfinanzierung des herkömmlichen Kunstmarktes ausreichend zu realisieren – tatsächlich stattfinden kann. Dieser Ort ist eben das Museum.²⁸ Es garantiert – geschützt von den Säulen des Musentempels – ein Refugium distanzierter Beobachtung jenseits der Zwänge des von ihm beobachteten Systems.²⁹ Niemand würde bezweifeln, dass man komplizierte Computerchips nur in dafür bestens ausgestatteten und von der Außenwelt sorgfältig isolierten Laboratorien und Produktionsräumen herstellen kann.

27 In diesem Sinne müssten die viel zitierten Zwischenspiele der Geschichte nicht nur als sukzessive Abfolge, sondern als komplexes dynamisches Gefüge verstanden werden, innerhalb dessen es auch eine Vielzahl von horizontalen, das heißt hier gesellschaftlichen Funktionsweisen zugeordneten, Verschiebungen gibt. Vgl.: Siegfried Ziegliniski: *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele der Geschichte*. Reinbek b. Hamburg 1989.

28 Eine angemessene Präsentation bietet: Söke Dinkla: *Connected cities. Kunstprozesse im urbanen Netz*. Ausstellungskatalog des Wilhelm-Lehmbruck-Museums, Duisburg 1999.

29 Dies bedeutet aber gleichzeitig den Schutz gesellschaftlicher Normalität und Funktion vor der Extremität künstlerischer Setzung. Zum Museum vgl. u. a. Bazon Brock: *Der Barbar als Kulturbeld. Ästhetik des Unterlassens. Kritik der Wahrheit. Gesammelte Schriften 1991-2002*. Köln 2002, S. 165 ff.

Warum sollte man solch hochartifiziellen Experimenten wie einer außerordentlichen Körper- und Raumwahrnehmung wie in den klassischen Installationen von Bill Viola nicht ähnliches zubilligen?

Eben deshalb gehört die Videokunst ins Museum. Wenn nämlich das medienkünstlerische Experiment gegenüber dem Realbedürfnis gesellschaftlicher Praxis unzulänglich bleiben muss, kann seine Sicherstellung nur im explizit eingegrenzten Bereich Kunst, und das heißt normalerweise im Ort des Museums oder vergleichbarer Räume, garantiert werden. Die Vorstellung der Moderne, namentlich aber der siebziger Jahre, diese Grenze aufzuheben, ist unsinnig. Um es essayistisch zu formulieren: Die seinerseits so heftig kritisierten Schwellen zwischen Museum und Umwelt sind gerade die Garanten des wechselseitigen Schutzes beider Sphären und man darf sich glücklich schätzen, dass es eben die *belezza* klassischer Säulen ist und keine Gitterstäbe, die diese Grenze thematisieren.

Ähnlich wird es sich mit den Programmen und ›Erkenntnissen‹ bei der nun – 2004 – schon etwas in die Jahre gekommenen Internetgeneration verhalten. Tilman Baumgärtel beklagte 1999 in seiner aufschlussreichen Bestandsaufnahme der Internetkunst die Tendenz zum ›business as usual‹ und führte das Schicksal der Videokunst mahnend vor Augen:

Eine ähnliche Entwicklung begann sich 1998 auch in der Netzkunst abzuzeichnen [...] Es wäre freilich bedauerlich, wenn die kreative Energie, die das Internet in den vergangenen Jahren freigesetzt hat, so schnell und so umstandslos wieder in die traditionellen Bahnen der Ausstellungskunst umgeleitet werden würde. Die Tradition der Selbstorganisation in der Netzkunstszene scheint so ausgeprägt, dass man hoffen kann, dass sie sich in absehbarer Zeit nicht einfach umstandslos vom Kunstbetrieb schlucken und wieder auf die Produktion auratischer Museumsstücke beschränken lässt.³⁰

Das Museum wird es wohl kaum sein. Die entsprechenden Großausstellungen einschließlich des festen Hauses der Linzer »ars electronica« gehorchen der von Baumgärtel beschriebenen Logik der materiellen Präsenz der Objekte. Aber nicht anders als bei der Bibliothek entstehen ausdifferenzierte Rezeptionsfelder, kurz eine Art musealer Szene im Netz, deren partizipatorische Ästhetik als provisorisch, eben künstlerisch und künstlich zugleich verstanden wird und deren Differenz zur verbindlichen Nutzenanwendung beispielsweise im E-banking oder E-learning nicht nur den Rezipienten deutlich ist, sondern zunehmend auch juristische Valenz erreicht.³¹ Aber dies ist nur die Fortsetzung

30 Tilman Baumgärtel: *[net.art] Materialien zu Netzkunst*. Nürnberg 1999, S. 26.

31 Die Pragmatik dieser Nutzenanwendungen referieren zahlreiche Autoren nach zwanzig Jahren intensiver praktischer Erfahrung mit den digitalen Medien in: Bernhard Bürdek: *Der digitale Wahn*. Frankfurt/M. 2001.

einer allgemeinen Strukturlogik der neuzeitlichen Zivilisation, die nicht nur den Kunstbegriff selbst hervorgebracht hat, sondern arbeitsteilig dieser Kunst auch die ihr angemessene Beobachterposition zugewiesen hat. Und dies wäre nicht der schlechteste Zustand.³²

Die Freiheit, die unsere Gesellschaft heute der bildenden Kunst wie dem institutionalisierten Theaterbetrieb entgegenbringt, ist also nur die Kehrseite von deren offensichtlichen relativen Bedeutungslosigkeit. Diese kann auch nie durch irgendeine Revolution von innen heraus überwunden werden; jede Revolution auf der Theaterbühne bleibt ein Sturm im Wasserglas.

Und dennoch ist Kunst keinesfalls bedeutungslos. Erinnert sei an die Naivität des österreichischen Offiziers in Viscontis *Senso* (Italien, 1953/54), der sich über den revolutionären Skandal in der Venezianischen Oper bestenfalls amüsiert, denkt er doch, die italienischen Aufständischen würden sich in ihrem theatralischen Gemüt mit dem Bühnenspektakel zufrieden geben. *Man sieht: Die sekundäre Wirksamkeit der Kunst setzt ihre primäre Bedeutungslosigkeit voraus.*

Deutlich wird allerdings: Bedeutung kann in den alten Medien nur dann generiert werden, wenn sie in ein Verhältnis zur gesellschaftlichen Realität der Gegenwart, und d. h. in der Regel zu deren avanciertester Medientechnik, gebracht werden. Was zwischen den Medien gilt, gilt auch für die Verhältnisse zwischen künstlerisch-autonomen und angewandten, kommerziellen Ästhetiken innerhalb der neuen Medien. Das wirklich aufschlussreiche experimentelle Video bezieht sich in der Regel auch auf die Verhältnisse jenseits seines eigenen ästhetischen Rahmens, nämlich der üblichen Praxis seines eigenen Mediums im gesellschaftlichen Alltag des Fernsehens.

32 Vgl.: Kay Kirchmann: *Verdichtung, Weltdruck und Zeitverlust. Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medium, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozeß*. Opladen 1998.

Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität

Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel

Eine ganze Reihe von jüngeren Science-Fiction-Filmen, insbesondere im Kino der neunziger Jahre, wird durch einen Topos bewegt: Die Figuren verlieren das Bewusstsein davon, ob sie unmittelbare Realität oder lediglich Simulationen einer virtuellen Welt auf dem Niveau totaler Immersion erleben.

In *MATRIX* (Wachowski Brothers, USA 1999) hängen die Menschen mit ihrem Rückenmark an der titelgebenden Matrix und halten eine vollkommene Illusion für ihr Leben. Dieses von außen geleitete Erleben ist total kontrolliert, was sich indes der Wahrnehmung der Betroffenen entzieht. Douglas Quaid in Paul Verhoevens *TOTAL RECALL* (Paul Verhoeven, USA 1990) kauft sich die «totale Erinnerung» an eine Marsreise. Die virtuellen Erlebnisse werden ihm von einem – äußerlich an einen Computertomographen erinnernden – Apparat direkt ins Gehirn gepflanzt. Die reale und die virtuelle Welt sind hinsichtlich ihrer Erlebnisqualität völlig ununterscheidbar und Quaid's Orientierung gerät schließlich durcheinander. Aus einem ganz ähnlichen Effekt resultiert auch jene Art von Suchtverhalten, dem die Männer in Kathryn Bigelows *STRANGE DAYS* (USA 1995) unterliegen. Über das Gerät «SQUID», bestehend aus einem Player und einem eigentümlichen Headset, laden sie sich Erlebnisse Dritter – auch hier ohne den Umweg über die Sinnesorgane – direkt ins Nervensystem. Diese Erlebnisse werden wiederum hinsichtlich ihrer Erlebnisqualität, total¹ rekonstruiert.

Eine ganze Reihe weiterer Filme¹ aus den neunziger Jahren spielt mit dem gleichen Topos der Vermischung von Realität und immersiv total simulierter Welt sowie mit den daraus resultierenden Paradoxien. So wird in *ABRE LOS OJOS* (Alejandro Amenábar, SP/F/I 1997) und im amerikanischen Remake dieses Films, *VANILLA SKY* (Cameron Crowe, USA 2001), der schwer unfallgeschädigte Protagonist künstlich in Tiefschlaf versetzt, um in diesem Zustand die Simulation einer «verbesserten» virtuellen Version des weiteren Lebens implementiert

1 Die Aufzählung erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, sondern versteht sich als exemplarisch. Ich danke Tim Sundermann für einige Hinweise.

zu bekommen. Und in 13TH FLOOR (Josef Rusnak, USA 1999) wechseln die Figuren – wie übrigens schon in Rainer Werner Fassbinders DIE WELT AM DRAHT (BRD 1973), einem frühen Vorläuferfilm, der auf derselben literarischen Vorlage² basiert – von der realen in die computergenerierte Welt und umgekehrt. Sie verlieren dabei zum Teil den Überblick über den jeweiligen Status. Der Topos totaler Simulation verbindet sich hier mit einem weiteren Science-Fiction-Thema: mit einer neuen Spielart des «künstlichen Menschen». Computergenerierten Figuren gelingt es, menschliches Selbstbewusstsein zu erlangen und in die Realität überzugehen oder mit realen Menschen auf eigene Initiative zu interagieren. Dasselbe gilt für VIRTUOSITY (Brett Leonard, USA 1995), in dem ein virtueller Bösewicht in die Realität wechselt und wieder zurück, oder für NIRVANA (Gabriele Salvatores, I/F/GB 1997), wo es zur Interaktion zwischen der Hauptfigur eines Computerspiels mit ihrem Programmierer kommt. Voraussetzung ist auch in diesen Fällen der Thematisierung künstlicher Intelligenz die Nicht-Unterscheidbarkeit zwischen der Seins- und Erlebnisweise in Realität und Simulation.

Auf paradigmatische Weise formuliert David Cronenbergs EXISTENZ (Kan/F/GB 1999) diesen Mythos von der Nicht-Unterscheidbarkeit realen und immersiven Erlebens. Auch in diesem Film erscheint der Topos – wie in NIRVANA – als Bestandteil einer Computerspiel-Utopie. Über Headsets, aber vor allem über «Bioports» (Steckdosen im Rückenmark, die spektakulär in die Wirbelsäule geschossen werden) verkabeln sich die Filmfiguren mit einer Spielkonsole. Auf diese Weise können sie die vollkommene Immersion realisieren: das totale Eintauchen in eine simulierte, den äußeren Formen nach völlig real erscheinende, den Geschehensinhalten nach aber fiktionale Spielwelt. Hier stellt die Spiele-Software die Figuren um die Protagonistin Allegra Geller, die im Hauptteil des Films als Entwicklerin von interaktiven Computerspielen gilt, vor existenzielle Situationen. Sie müssen Herausforderungen des Programms bestehen – das heißt auch: töten.

Cronenbergs Film inszeniert das Motiv von der Nicht-Unterscheidbarkeit des Erlebens von Realität und virtueller Realität besonders einfallsreich. Die Irritation der Unentscheidbarkeit wird unter Rückgriff auf eine wohlkalkulierte *mise en abyme*-Struktur direkt auf die Zuschauer des Films übertragen. Die Figuren spielen innerhalb der virtuellen Welt des Spiels wiederum *Virtual-Reality*-Spiele. Die Filmzuschauer beobachten ein Spiel im Spiel im Spiel im Spiel. Der Film entlässt sie schließlich mit der Erkenntnis, dass es sich beim Ausgangspunkt der Handlung zu Beginn des Films – bei der Vorstellung der berühmten Computerspiel-Entwicklerin Allegra Geller auf einer Promotionver-

2 Daniel F. Galouye: *Counterfeit World*. London 1964 [auch unter dem Titel *Simulacron-3* erschienen].

anstellung für das neue Spiel «eXistenZ» – nicht um die Primärebene der Handlungswelt handelte, wie der Film in seinem Hauptteil suggerierte, sondern bereits um eine erste Ebene der virtuellen Spielwelt. Cronenberg nutzt eine Technik des «unzuverlässigen Erzählens»: die *final-plot-twist-story*. Nicht allein die Figuren innerhalb der Handlungswelt erscheinen über den Status ihrer Erlebnisse desorientiert, sondern ebenso wir, die Zuschauer im Kino. Wir müssen das Gesehene am Ende des Films komplett rekonzeptualisieren. In der letzten Szene weckt der Film bei seinen Figuren zudem Zweifel darüber, ob denn die nun erreichte Handlungsebene tatsächlich die Realitätsebene sei und die «wirkliche» Welt repräsentiere oder ob es sich vielleicht immer noch um eine virtuelle Spielwelt handele. Die mit der erlebten narrativen Unzuverlässigkeit einhergehende Verunsicherung schafft optimale Voraussetzungen dafür, dass sich diese Zweifel auf die Filmzuschauer übertragen.

Die Häufung des Erzähltopos von der Nicht-Unterscheidbarkeit des Erlebens in realen und virtuellen Welten geht Hand in Hand mit jener Faszination, die vor allem seit Beginn der neunziger Jahre von neueren Entwicklungstrends im Bereich der digitalen Medien ausgeht. Gemeint ist die Kreation von *3D computer generated interactive environments* – oder, um die gängigeren populären Termini zu benutzen, die Erschaffung virtueller Welten respektive virtueller Realitäten. Mit den neuen medialen Möglichkeiten erlebte die Idee der Immersion einen Boom. *Immersion* gilt vielen Theoretikern, die zur selben Zeit im Feld der Computemedien arbeiteten, als ein Schlüsselbegriff. Bei Peter Lunenfeld zum Beispiel dient «immersion in (synthetic) experience»³ als basales Paradigma virtueller Realität und für Sybille Krämer ist virtuelle Realität nicht ohne *Immersion* denkbar:

«Virtuelle Realitäten» beruhen auf der Technik der «Immersion», durch die wir Bilder nicht nur anschauen, sondern in den Bildraum auch eintreten und auf die Bildumgebung ohne (wahrnehmbare) Zeitverzögerung auch einwirken können.⁴

Etwas allgemeiner formuliert lässt sich *Immersion* also als illusionistischer Eintritt in eine simulierte Welt definieren, genauer: als die durch ein mediales Dispositiv vermittelte raum-zeitliche Teilhabe an einer Welt, die außerhalb dieses Dispositivs (zumindest im Moment des Erlebens) keine physische räumliche Realität besitzt.

Der Fortschritt in der Computertechnologie hatte zu Beginn der neunziger Jahre neue Möglichkeiten der gleichzeitigen Simulation visueller, auditiver und

3 Peter Lunenfeld: «Digital Dialectectics: A Hybrid Theory of Computer Media». In: *Afterimage*. November 1993, S. 5.

4 Sybille Krämer: «Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?». In: Dies. (Hg.): *Medien, Computer, Realität*. Frankfurt/M. 2000, S. 13.

kinästhetischer Modalitäten eröffnet und vor allem die neue Möglichkeit echter Interaktivität. Das Navigieren im simulierten Raum war möglich geworden. Nur folgerichtig, dass sich hieran Überlegungen über eine neue Qualität von Immersion banden. So avancierten Dispositive für das immersive Erleben im populären – aber auch im medienwissenschaftlichen Diskurs – zu einem zentralen neumedialen Faszinosum des letzten Jahrzehnts. Darin stimmen viele kulturwissenschaftliche Beobachter der Szene überein. Mit Vorführungen von Datenhelmen, Datenhandschuhen und dreidimensionalen visuellen Displays erregte die neue Medientechnik zu Beginn des Jahrzehnts die öffentliche Phantasie. Cyberspace-Phantasien dominierten in der öffentlichen Faszination zeitweise sogar die viel handfesteren und bald alltäglich benutzten Technologien des Internets.

Tatsächlich habe sich, so stellt Marie-Laure Ryan in ihrem klugen Buch *Narrative as Virtual Reality*⁵ in der Rückschau fest, von Anfang an in den Diskursen zu dieser Thematik Wissenschaft mit *Science Fiction* gemischt. Noch bedeutsamer und wirkungsmächtiger als die revolutionären Technologien des Computers selbst seien für deren Öffentlichkeitswirkung eben jene schwungvollen utopischen Verheißungen gewesen, die spektakuläre Immersions-Phantasien hervorbrachten:

Little did many of us realize in the early 1990s that their enthusiastic and quite precise descriptions of VR applications were largely castles in the air, and how much separated «real» VR from the virtual brand. Rheingold's suggestion [...] that VR technology might be put in the service of teledildonics, sex in a bodysuit with a computer-simulated partner, did more to put VR on the cultural map than any demonstration of HMD, data glove, or three-dimensional visual display.⁶

So weit also die tatsächliche Medienpraxis entfernt war (und ist) von jenen Luftschlössern, die die öffentliche Aufmerksamkeit und die populäre Phantasie erregten, so ist doch Erkki Huhtamo, Constance Balides und anderen zuzustimmen, dass *Immersion* zu einer *populären Leitidee*, zu einem «cultural topos»⁷ der 1990er Jahre avancierte.

Balides verwies auf zahlreiche Diskurse und kulturelle Sphären, die alle durch das neue Interesse und die Faszinationskraft von Immersion geprägt wur-

5 Marie-Laure Ryan: *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, London 2001.

6 Ebd., S. 48. VR steht bei Ryan für *virtual reality* und HMD für *head-mounted display*.

7 Constance Balides: «Virtual spaces and Incorporative Logics». [Beitrag zur Media in Transition Conference, MIT 08. Okt. 1999]. URL: <http://web.mit.edu/m-i-t/articles/balides.html>, S. 2. Balides beruft sich auf einen Aufsatz von Erkki Huhtamo: «Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion». In: Simon Penny (Hg.): *Critical Issues in Electronic Media*. Albany 1995, S. 160.

den. Unter anderem verzeichnet sie auch im Kino – einem Medium, das weder tatsächliche Interaktion noch reale Dreidimensionalität kennt – ein neues Interesse daran, *selbst* auf spektakuläre Weise immersiv zu wirken. Das geschehe im konventionellen Mainstream-Kino vor allem durch einen Boom von so genannten *movie ride scenes* – also von Sequenzen, in denen die Kamera furiose, reale oder (digital) simulierte Bewegungen in die Tiefe des Raumes hinein unternimmt. Durch die suggestive Übernahme der Blickposition des Dispositivs durch die Zuschauer bewirke dies eine imaginäre Form von Immersion, «imaginary immersion».⁸ «The «movie ride» film is the most literal film example of immersive strategies and is also the most explicit example of a convergence between films and theme park rides [...].»⁹

Was die thematische Ebene der Filme betrifft, so kann das beschriebene Erzählmotiv des *Science-Fiction*-Kinos von der Nicht-Unterscheidbarkeit des Erlebens in Realität und virtueller Realität den von Balides beschriebenen Filmwirkungseffekten an die Seite gestellt werden – als ein weiterer signifikanter Beleg des neuen kulturellen Interesses. Es radikalisierte noch einmal massiv die Ideen von – ohnehin schon der *Science Fiction* nahen – Medien-Diskursen und es oszillierte spektakulär zwischen Utopie und Dystopie. Gerade letzteres provozierte Interesse und löste Diskussionsimpulse aus, vor allem bei jungen Leuten. Die zeigten sich zugleich von der Utopie und von jenen realen Computerspielen fasziniert, die zur selben Zeit mit dem Versprechen neuer immersiver Verheißungen auf den Markt drängten.

Mit anderen Worten, das Erzählmotiv des *Science-Fiction*-Films von der totalen Immersion war einerseits Ausdruck eines übergreifenden neuen kulturellen Interesses. Andererseits hatte es Anteil daran, die Faszinationskraft des Themas zu verstärken, populäre Diskurse zu produzieren. Es wirkte mit am populären Gründungsmythos für eine neue Medientechnologie, an dem auch das Computerspiel partizipierte.

Schaut man in die Mediengeschichte und in die Geschichte des medientheoretischen Denkens so zeigt sich allerdings, dass das Denkmotiv von der totalen Immersion als medienmythologischer Topos nicht so grundlegend neu ist, wie man angesichts der neuen digital basierten Technologien meinen könnte. Schon am Kino ist die immersive Kraft als eine Verheißung des Mediums thematisiert worden. Eine ganze Reihe von Filmtheorien hat den Aspekt der Immersion zumindest als *einen* Basiseffekt des kinematographischen Dispositivs beschrieben. Und auch der Topos von der totalen Immersion und die Idee von der totalen Wirklichkeitsanalogie des durch das Dispositiv Vermittelten ist schon artikuliert worden. Daher kehren innerhalb des kulturellen Diskurses zum immersiv-

8 Constance Balides: «Virtuell spaces and Incorporative Logics», S. 4.

9 Ebd., S. 3.

ven Potenzial von virtueller Realität auch Argumente, Ideen und Denkweisen aus den Diskursen zum Film wieder. Die Idee der (zumindest punktuellen) totalen Immersion hat schon für das Kino die Rolle eines Medienmythos gespielt. Es lohnt sich darum, einen Blick in diese Vorgeschichte zu werfen und Parallelen, aber auch einige wichtige Unterschiede heraus zu arbeiten.

Bazins Mythos vom totalen Kino – vollendet?

Der Entwicklungstrend hin zur digitalen Simulation dreidimensionaler interaktiver Welten – und dessen überhöhte Reflexion in der Science-Fiction – könnte geradezu als eine nachträgliche Bestätigung und Vollendung dessen gedeutet werden, was der französische Filmtheoretiker André Bazin in einem Text von 1946 den «Mythos vom totalen Kino» (*Le Mythe du cinéma total*)¹⁰ nannte. Insbesondere in den USA wurde diese Verbindung von Autoren wie Lev Manovich¹¹ oder John Belton¹² auch explizit hergestellt. Taugt Bazins Idee also als Referenz und Interpretationsrahmen für die neueren Medienentwicklungen und für die sie begleitenden Erzählungen?

Bazin formulierte die Idee, dass schon lange vor dem Kino – gleichsam als eine Art ideeller Archetypus – die Sehnsucht nach einem Medium bestanden habe, das danach strebe, die Pluralität der Sinne anzusprechen und «die äußere Welt in einer vollkommenen Illusion, mit Ton, Farbe und Plastizität, zu rekonstruieren».¹³ Kurz, die Sehnsucht nach einem Medium der *vollständigen Imitation* von Außenwelt. Dieser Menschheitstraum bilde *den* Mythos, der die Medienentwicklung leite. Er wirke als zentraler Impulsgeber. Die medientechnologische Entwicklung seit der Renaissance sei nichts als die sukzessive Annäherung an das Ideal, wenngleich sie sich über zahlreiche Hindernisse und Umwege hinweg vollzogen habe, über Gegenkräfte und hartnäckige Widerstände. Aber vor allem die Erfindung des Kinos am Ende des 19. Jahrhundert, basierend auf dem bewegten fotografischen Bild, erschien Bazin als gewaltiger Schritt hin auf dieses Ziel. Im Unterschied zu den meisten anderen klassischen Filmtheoretikern, die gerade auf die Differenz zwischen Filmbild und Realität setzten, bejahete er 1946 alle schon realisierten oder noch erwarteten Perfektionierungen des

10 André Bazin: «Le Mythe du cinéma total». In: *Critique*, 1946. Die späte deutsche Erstübersetzung: «Der Mythos vom totalen Film?» In: Ders.: *Was ist Film?* Hg. von Robert Fischer. Berlin 2004, S. 43–49, ist leider etwas unglücklich, da zum Beispiel «cinéma» mehr als «Film» meint und sowohl «Kinematographie» als auch das Dispositiv «Kino» einschließt. Im Folgenden wird daher nach eigener Übersetzung zitiert, zur Orientierung aber die Seitenangabe aus der deutschen Ausgabe von 2004 in Klammern gegeben.

11 Lev Manovich: *The Language of new Media*. Cambridge, Mass. 2001, S. 185–195.

12 John Belton: «Das digitale Kino – eine Scheinrevolution». In: *montage/av* 12.1 (2003), S. 6.

13 André Bazin: «Le Mythe du cinéma total» (vgl. dt. Ausgabe S. 46).

mimetischen Potenzials im Medium Film – etwa den Ton, die Farbe oder auch 3-D-Effekte. Kein Wunder also, dass Bazin Mitte der fünfziger Jahre auch das damals neue *CinemaScope*-Format rückhaltlos begrüßte, wiederum als einer von wenigen Filmkritikern. Dieses Format schien ihm ein weiterer Schritt hin auf das *totale Kino* zu sein und gleichzeitig leistete es der von ihm präferierten Ästhetik von Plansequenz und Tiefenschärfe (zumindest mit den ersten *Scope*-Filmen) Vorschub.

Betrachtet man nun die durch die digitalen Medien in den neunziger Jahren erreichten VR-Möglichkeiten, so könnte die VR-Technik schlicht auf die mediale Vollendung jenes Strebens hindeuten, das durch den ›Mythos vom totalen Kino‹ geleitet ist. Lev Manovich spricht genau das in *The Language of New Media* an:

If we follow Bazin's approach and compare images drawn from the history of 3-D computer graphics with the visual perception of natural reality, his evolutionary narrative appears to be confirmed. During the 1970s and the 1980s, computer images progressed towards a fuller and fuller illusion of reality [...] Bazin's idea that deep focus cinematography allowed the spectator a more active position in relation to the film image, thus bringing cinematic perception closer to real life perception, also finds a recent equivalent in interactive computer graphics, where the user can freely explore the virtual space of the display from different points of view. And with such extensions of computer graphics technology as virtual reality, the promise of Bazin's ›total realism‹ appears to be closer than ever, literally within arm's reach of the VR user.¹⁴

Die grundlegenden visuellen und akustischen Leistungen des Films sind inzwischen im Grundsatz durch die Computertechnologie adaptierbar und sie lassen sich hier mit den Vorzügen eines dreidimensional wahrnehmbaren Raums verbinden, der sich als virtuell begehbar und als navigierbar, als interaktiv, erweist. Ist Bazins Konzept von der Sehnsucht nach dem ›totalen Kino‹ als treibende Kraft der Medienentwicklung mithin durch diesen neuen Medientrend und durch dessen utopische Verlängerung im Science-Fiction-Film tatsächlich bestätigt?

Wiederholt ist gegen Bazin eingewandt worden, er vertrete ein *teleologisches* Modell der Interpretation des medientechnischen Fortschritts. Die entscheidenden Triebkräfte medientechnischer Entwicklungen seien *nicht* auf eine überhistorische Idee dieser Art zurückzuführen. Wo dies in der Geschichtsschreibung geschehe und wo solche Kontinuitätslinien gezogen werden, dort

14 Lev Manovich: *The Language of new Media*, S. 189.

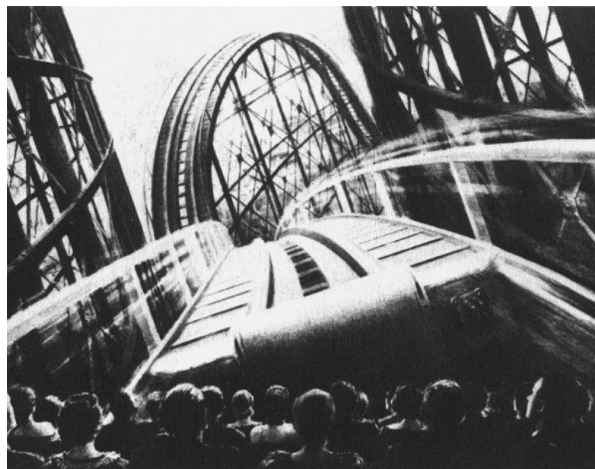


Abb. 1 Cinerama-Werbung

handele es sich um eine *Konstruktion* von Kontinuität, die im Nachhinein Geschichte mit Sinn versehe. Im Grunde sei ein solches Vorgehen aber ahistorisch. Ökonomische Interessen, die aktuelle Nachfrage etc. – und eben kein uralter Traum, kein Mythos, der im Untergrund nach Verwirklichung strebe – lieferten stets die tatsächlichen Impulse der

Medienentwicklung. Daher komme es, dass immer wieder ganz andere Prioritäten und Attraktionen als Impulsgeber der medientechnischen Entwicklung fungierten und nicht die Komplettierung einer vollkommenen Nachbildung von Wirklichkeit. So hat sich zum Beispiel das technisch längst entwickelte 3-D-Kino tatsächlich nie wirklich in großer Breite durchgesetzt, ebenso wenig die in den fünfziger Jahren entwickelte *Cinerama*-Technologie, obwohl diese die Zuschauer wirklich mit Bild und Ton umringte, um sie buchstäblich in den filmischen Raum hineinzusetzen.¹⁵

An diesem Misserfolg änderte auch die Cinerama-Werbung nichts, die gerade den Effekt der gesteigerten Immersion ausbeutete. Sie zeigte zum Beispiel Zuschauer auf ihren Kinositzen, wie sie – ganz ähnlich den von Balides im aktuellen Kino thematisierten *movie rides* – zum Beispiel eine Achterbahn hinunter stürzen.

Selbst die Farbtechnologie setzte sich erst spät durch. John Belton bemerkt dazu:

Obwohl man fast kontinuierlich mit der Farbe experimentiert hatte und obwohl *Technicolor* Mitte der 30er Jahre ziemlich erfolgreich eingeführt wurde, sah Hollywood sich erst 1965, als sich ein sekundärer Markt für Farbfilme in Gestalt des Fernsehens eröffnete, genötigt, hauptsächlich in Farbe zu produzieren.¹⁶

15 Vgl. John Belton: *Widescreen Cinema*. Cambridge 1992.

16 John Belton: «Das digitale Kino – eine Scheinrevolution», S. 7.

Der Kritik am teleologischen Charakter von Bazins Konzept kann – darauf verweisen schon diese Beispiele – ernsthaft kaum widersprochen werden. Und dennoch existiert der «Mythos vom totalen Kino», der sich mit dem Mythos von der «totalen Immersion» überlagert. Nur ist der Mythos nicht als die primäre, die letztlich treibende Kraft, die hinter der Medienentwicklung selbst steht, zu interpretieren. Vielmehr gehört er offenbar zum *ständigen diskursiven Programm, das medientechnische Entwicklungen begleitet*.

Der Mythos begleitete den Film in diesem Sinne schon bevor Bazin ihn beschrieb. Er diente unter anderem dazu, Aufmerksamkeit auf neue Medienentwicklungen zu lenken, ihre Attraktion und (paradoxerweise) auch ihre Novität hervorzukehren, sie zum faszinierenden Thema zu machen. Die aktuelle Häufung des Science-Fiction-Topos von der totalen Immersion deutet genau in dieselbe Richtung und spricht für seine Langlebigkeit.

Aber noch eine *zweite Einschränkung* zur Anwendbarkeit von Bazins Ideen im neuen Kontext drängt sich auf. Bei Bazin war die Vorstellung vom «totalen Kino» eng mit seiner Idee vom filmischen Realismus verbunden. Die Mythologie der neunziger Jahre hingegen betont genau das Gegenteil: die Aufhebung jeder Realität.

Den Realismus des Kinos sah Bazin nicht allein auf stilistischer, formaler Ebene verankert, nicht nur darin, dass die äußere Erscheinung der repräsentierten physischen Realität im Film mit indexikalischer Qualität wiederkehre, und auch nicht nur darin, dass die vom filmischen Dispositiv vermittelten Eindrücke mit den Eigenheiten der menschlichen Wahrnehmung korrespondieren. Was Bazin anstrebte, war keine realistische Simulation eines Imaginären, sondern vielmehr ein Realismus der Erscheinungen, der aber aus der Tiefe der Wirklichkeit gerechtfertigt ist. Eine «Kunst des Wirklichen» also, die zudem dem Prinzip «sozialer Wahrheit» verpflichtet ist – wie Bazin das in seinem Aufsatz «De la politique des auteurs» (1957)¹⁷ nennt. Auch das totale, den Zuschauer immersiv einbeziehende Kino hätte bei Bazin *in diesem Sinne* angelegt zu sein und sein Macher hätte nach der (dem Alltagsblick vielfach entzogenen) Wirklichkeit zu forschen und diese sichtbar zu machen.

Das heißt, Bazin ging es – in epistemologischer Hinsicht – ganz und gar *nicht* um die Konfusion des Unterschiedes zwischen Realität und Fiktion. Im Gegenteil: Die Wirklichkeit außerhalb der medialen Sphäre bildete für den Bewunderer des neorealistischen Films *die* zentrale Referenz und Herausforderung.

In den Utopien der virtuellen Realität als totaler Immersion kippt nun aber gerade diese klare Trennung. Die eingangs beschriebenen Erzählmotive der Science-Fiction-Filme verweisen – als populäre Mythen – hier nur auf Grund-

17 André Bazin: «De la politique des auteurs». In: *Cahiers du Cinéma*. Nr. 70 (April 1957), S. 2–11.

überzeugungen des postmodernen Diskurses über Medien. Diesem Diskurs erscheint jeder Realismus Bazinscher Prägung, ja jede Berufung auf Wirklichkeit als völlig obsolet. Der kinematographische Erzähltopos von der Ununterscheidbarkeit des Erlebens von Simulation und von Realität wirkt nicht zufällig wie die Science-Fiction-Variante von Jean Baudrillards inzwischen nahezu populär gewordener Idee, wonach der Realitätsbegriff in der aktuellen Mediengesellschaft nicht mehr greife, da «jegliche Realität [...] von der Hyperrealität des Codes und der Simulation aufgesogen [wird]. Anstelle des alten Realitätsprinzips beherrscht uns von nun an ein Simulationsprinzip. [...] es gibt nur noch Simulakren.»¹⁸

Baudrillards Formulierung liest sich, wenn man sie wörtlich nimmt, wie eine direkte Kommentierung der beschriebenen Filmtopoi.

Medienphilosophische Ideen wie die von Baudrillard blieben im theoretischen Diskurs allerdings nicht unwidersprochen. So beharrt unter anderen Sybille Krämer darauf, «einer konstitutionellen Unterscheidbarkeit von <wirklich> und <nicht wirklich> gerade unter den Bedingungen virtueller Computerwelten theoretisches – und praktisches – Gewicht beizumessen.»¹⁹ Denn:

wo angenommen wird, daß die Differenz zwischen Wirklichkeit und Simulation, zwischen Realität und Fiktion verschwindet, da verlieren mit dem Wirklichkeits- und Realitätsbegriff zugleich die Begriffe <Simulation> und <Fiktion> ihren Sinn.²⁰

Krämer plädiert zudem dafür, Wahrheit und Wirklichkeit – wenn sie der Kognition auch nicht unmittelbar verfügbar sein mögen – doch als letzte Herausforderungen, als Bewährungsproben jeder ideellen Konstruktion zu betrachten. Diese Position ist nun Bazins Verständnis von Realismus – in epistemologischer Hinsicht – zumindest deutlich näher als jene Konstruktionen, die die Differenz von *wirklich* und *nicht wirklich* aufheben. Das spricht gegen eine zu enge Verbindung von Bazins Idee vom <totalen Kino> mit dem Mythos totaler Immersion in seiner postmodernen Ausprägung.

Oszillierendes Erleben: Immersion und Distanz

Während Bazins Konzept vom totalen Kino den Gedanken der perfekten *Nachahmung von Realität* durch das kinematographische Dispositiv in den Mittelpunkt stellte und sich weniger für psychologische Beteiligungseffekte bei

18 Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1991, S. 8.

19 Sybille Krämer: «Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?», S. 15.

20 Ebd.

den Zuschauern (wozu Immersion gehört) interessierte, kommt diesen Beteiligungsmodi in anderen theoretischen Konzepten schon zu einem früheren Zeitpunkt der Filmtheorie-Geschichte Aufmerksamkeit zu. Eine ganze Reihe von Theoretikern, die man heute gern als Apparatustheoretiker klassifiziert, unterstreicht nachdrücklich die außerordentlich starke immersive Kraft des kinematographischen Dispositivs. Und früh tauchen auch Filme auf, die den Mythos von der Konfusion der Ebenen, die Verwechslung von Realitäts- und von Film-erleben durch Immersion selbstreflexiv kommentieren. Können diese Diskurse nun unvermittelter als Bazins Theorie vom «totalen Kino» als Referenzen für den VR-Immersionsdiskurs der neunziger Jahre herangezogen werden?

Der erste Theoretiker, der den Film systematisch als ein stark immersives Dispositiv konzeptualisierte (ohne freilich noch den Begriff zu benutzen), war Hugo Münsterberg. In seiner Studie *Das Lichtspiel (The Photoplay, 1916)*²¹ sah er im Kinofilm ein Medium mit ungeheurer Kraft zur Immersion. Der Film vermöge – so Münsterbergs Grundgedanke – dadurch, dass er vermittelt Großaufnahme, *flash back*, *flash forward* und verschiedenen Montage-Effekten den Rezipierenden mentale Operationen wie Erinnerung, Phantasie, emotionale Aktivierung und die Konzentration der Aufmerksamkeit vorausnimmt und gleichsam auf dem Film-band festhält, die Zuschauer mit suggestiver Kraft zu lenken. Sie werden dazu veranlasst, die dem jeweiligen Film eingeschriebenen Operationen auf dem Niveau unwillkürlicher Aufmerksamkeit nachzuvollziehen. Das Kino baue mithin eine hermetische Wahrnehmungssphäre voller starker imaginativer Erlebnisse auf, die durch das Dispositiv geleitet werden. Er umstelle das Bewusstsein der Zuschauer gleichsam, überwältige es und ziehe es im Moment der Rezeption vollkommen von der «praktischen Welt»²² außerhalb des Films ab. Der Film «isoliere» – wie Münsterberg das nennt – das Rezeptionserlebnis gegenüber der Realität.

Damit entwickelte Münsterberg um 1915/16 filmtheoretische Ideen, wie sie sechzig Jahre später von Baudry²³ und in den an ihn anschließenden Apparatustheorien weitergeführt und radikalisiert werden sollten. Bei Baudry geben sich die Kinozuschauer lustvoll ihrer Regression hin und werden ihrerseits vollkommen absorbiert. Das Kino setzt er zu Platons Höhle in Beziehung und verweist damit auf einen klassischen philosophischen Text, der eine Form der Nicht-Unterscheidbarkeit von Wirklichkeit und Bild thematisiert.

Ein teils ähnliches Bild entwirft auch Roland Barthes in seiner kleinen Liebeserklärung an das Medium: «Beim Verlassen des Kinos».²⁴ Der Zustand der

21 Hugo Münsterberg: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Film*. Hrsg. von Jörg Schweinitz. Wien 1996.

22 Ebd., S. 89.

23 Jean-Louis Baudry: «Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks [frz. 1975]». In: *Psyche*. 48. Jg. (1994), H. 11, S. 1047–1074.

24 Roland Barthes: «Beim Verlassen des Kinos [frz. 1975]». In: *Filmkritik*. Heft 7 (1976), S. 290–293.

Zuschauer sei hier von prä-hypnotischer Art. Versenkt «in einen dunklen Kubus», fixiert durch den «tanzenden Kegel» des Projektorlichts haben sie Teil am «Fest der Affekte [...], das Film heißt».²⁵

Gemeinsam ist diesen drei Theoretikern, die hier *pars pro toto* stehen sollen, dass sie die absorbierende und immersive Kraft des Filmmediums nachhaltig forcieren. Dennoch laufen die Argumente, vor allem bei Münsterberg und bei Barthes, nicht auf die Nicht-Unterscheidbarkeit des Erlebens im Kino und in der Realität hinaus. Im Gegenteil: Ihre Thesen zielen nirgendwo auf totale Simulation. Roland Barthes spricht dezidiert davon, dass das Erleben im Kino *doppelter Natur* sei:

indem man sich zweimal faszinieren läßt: von dem Bild und seinem Ambiente, als ob ich zwei Körper zugleich hätte: einen narzißtischen Körper, der schaut, im nahen Spiegel verloren, und einen perversen Körper der darauf lauert, zu fetischisieren – nicht das Bild, sondern genau, was darüber hinausgeht: das Korn des Tons, den Saal, das Schwarz, die obskure Masse der anderen Körper, die Lichtstrahlen, den Eingang, den Ausgang: kurz, um abzurücken, «abzuheben», kompliziere ich eine Relation durch eine Situation. Was mir dazu dient, hinsichtlich des Bildes abzurücken – eben das ist es schließlich, was mich fasziniert: [...] diese Distanz ist keine kritische (intellektuelle); es ist, wenn man so sagen kann, eine amouröse Distanz [...].²⁶

Dieses Insistieren auf einem Phänomen, das ich beschreiben möchte als *oszillierende Gleichzeitigkeit von hochgradiger Immersion und dem nicht ausgeschalteten Bewusstsein, es mit einem Kunstprodukt zu tun zu haben*, ist kennzeichnend für die meisten Filmtheorien, die immersive Effekte betonen.

Auch bei Münsterberg lässt sich das nicht übersehen. So wichtig für dessen Filmkunstkonzept die den Zuschauer überwältigenden Momente sind, die das rezeptive Erleben massiv dem Dispositiv unterwerfen, den Eintritt in die filmische Welt forcieren und das Filmerlebnis von der äußeren Wirklichkeit «isolieren», so wichtig ist Münsterberg doch auch ein «klares Bewußtsein von der Unwirklichkeit der künstlerischen Produktion».²⁷ Das Imaginäre will *als Imaginäres* erlebt sein. Isolierung von der praktischen Welt bedeutet für Münsterberg nicht die Etablierung einer zweiten künstlichen – virtuellen – Wirklichkeit, sondern einer Sphäre der «Unwirklichkeit». Es gehe darum jegliche Realität im Film erleben «durch das freie und genüßreiche Spiel des Geistes zu überwinden».²⁸

25 Ebd., S. 290–291.

26 Ebd., S. 293.

27 Hugo Münsterberg: *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Film*, S. 79.

28 Ebd., S. 103.

Filmische Immersion gilt konsequenterweise als Eintritt in einen Imaginationsraum, der sich «als Mischung von Fakt und Symbol»²⁹ darstellt.

Münsterbergs Position basiert auf Grundideen der deutschen idealistischen Ästhetik. Das Ergebnis ist aber weniger antiquiert, als diese Herleitung vermuten lassen könnte. Denn betont wird letztlich die *spielerische Dimension* des ästhetischen Erlebens im Kino, die auf dem oszillierenden Bewusstsein von hochgradiger Immersion und dem dennoch gleichzeitig vorhandenen Bewusstsein von Distanz beruht.

Ein solcher Gedankengang steht nun durchaus Überlegungen nahe, die Christian Metz vor dem Hintergrund einer ganz anderen Diskurstradition entfaltet. In *Der imaginäre Signifikant* hebt Metz am Filmerleben eben jene Höhepunkt-Momente von «Intensität» hervor, in denen «das Bewußtsein, das das Subjekt von der Filmsituation als solcher hat, beginnt ein wenig unscharf zu werden», während er sich *gleichzeitig* für die «Breschen der Illusion» interessiert. Denn, so Metz weiter, «die Lust am Film selbst erfordert, *um sich als Lust etablieren zu können*, [die] vorausgehende Übereinstimmung: daß dies nur Kino ist.»³⁰ Mit anderen Worten, ohne die oszillierende Doppelposition zwischen hochgradig suggestivem Innensein (Immersion) und der Distanz des Blicks von Außen funktionierte der *Genuss des Spiels* nicht.

Nicht allein die Intensität des Illusionismus von Gefahr und Schrecken sorgt für die Attraktion etwa des Horror- oder Spannungskinos – um ein populäres Beispiel zu wählen. Die gesuchte spielerische Erlebnisqualität entfaltet sich erst dadurch, dass die Rezipierenden die Chance haben, zwischen höchster Involviertheit und dem Bewusstsein von der «Filmsituation» psychisch zu oszillieren. Und die *Souveränität des Spiels* realisiert sich sogar erst beim gleichzeitigen distanziert-fachmännischen Blick auf die filmische Bauart, auf stilistische Momente, auf Zitate oder auf die verwendeten Stereotype. Dieser doppelte Blick, der erst das distanzierende Spiel mit der intertextuellen Anspielung realisiert, scheint inzwischen auch in populären Fankulturen üblich geworden zu sein.³¹ Erst eine solche Doppelposition schafft die Grundlage für ein Erleben, das anders ist, mehr ist als das Erleben der Realität, für ein *Erleben als Spiel*.

Es scheint nahezu emblematisch, wenn zu Beginn der Geschichte des Dispositivs «Kino» bei der Feier der neuen illusionistischen Möglichkeit, der Bewegtheit des fotografischen Bildes, die Illusion immer wieder gezielt unterbrochen wurde. Tom Gunning berichtet³² davon, dass die Vorführer gern die ersten

29 Ebd., S. 50.

30 Alle Zitate: Christian Metz: *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Film* [frz. 1977]. Hrsg. von Jürgen E. Müller. Münster 2000, S. 107.

31 Vgl. Janet Staiger: «Hitchcock in Texas. Intertextuality in the Face of Blood and Gore». In: Dies.: *Perverse Spectators. The Practices of Film Reception*. New York, London 2000, S. 179–190.

32 Tom Gunning: «An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator». In: Linda Williams (Hg.): *Viewing Positions: Ways of Seeing Films*. New Brunswick 1994.

Filmbilder als Standbilder projizierten, um sie danach umso spektakulärer in Bewegung zu setzen und auf diese *reflexive* (illusionenbrechende) Weise die Attraktion der neuen (illusionistischen) *Medialität* – also durch sukzessive Differenz – selbst zu demonstrieren.

Schon diese Praxis lässt eine mythologische Erzählung über das frühe Kino und dessen immersive Inszenierung fragwürdig erscheinen. Bis heute kursiert, vielfach auch unter Medienwissenschaftlern, die Geschichte von der Panik des Publikums in frühen Filmvorführungen. Die Panik sei durch Momente totaler Immersion, also durch die Konfusion des illusionistischen Filmbildes mit der Wirklichkeit in einem Moment gesteigerter Intensität verursacht gewesen. In einem Artikel in der Publikumszeitschrift der Deutschen Bahn aus diesem Jahr, der hier vor allem als ein Beleg für die weite Verbreitung des Mythos dienen mag, liest sich die Geschichte so:

Erst herrscht Dunkelheit im Saal, dann flirren Lichter. Unruhe breitet sich aus – einige Zuschauer in der ersten Reihe springen auf und eilen in Richtung Ausgang [...]. Im Jahre 1896 spielten sich solche Szenen in ganz Europa ab. [...] Die ersten Kinofilme lösten besonders dann bei den Zuschauern blankes Entsetzen aus, wenn sich ein Fahrzeug mit hoher Geschwindigkeit auf sie zuzubewegen schien. Einer dieser Schocker aus der Frühzeit des Films [...] zeigt die Einfahrt eines Zuges in den Bahnhof von La Ciotat.³³

Tom Gunning und Martin Loiperdinger haben sich schon vor längerer Zeit mit dieser Erzählung auseinandergesetzt. Loiperdinger hat nach eingehendem Quellenstudium belegt, dass es keinerlei zeitgenössische Hinweise auf die viel beschworene Panik gibt. Für ihn ist diese erst später aufgekommene Erzählung, «das Publikum habe sich damals von der herannahenden Lokomotive ›körperlich bedroht‹ gefühlt und deshalb ›panisch‹ reagiert (Karasek), ins Reich der mediengeschichtlichen Fabeln zu verweisen».³⁴ Sie sei retrospektiv zu einem «Gründungsmythos des kinematographischen Mediums avanciert» und «diente dazu, dem Film manipulatorische Kräfte anzudichten».³⁵

Tom Gunning ist ebenfalls gegenüber dieser Geschichte mehr als skeptisch. Dennoch spricht er mit Blick auf das frühe Publikum angesichts solcher Bilder von einem Schock (im Sinne Benjamins) und vor allem vom Erstaunen (*astonishment*). Gunning unterstellt dabei aber – anders als in der mythischen Erzählung – gerade *keinen* naiven Zuschauer, der vom Apparat überwältigt werde. Ausdrücklich widerspricht er dem «mechanistic model of a naive spectator who,

33 Olivier Meyer: «Wo hatten die Brüder Lumière ihren Firmensitz?» In: *DB-mobil*. Heft 2 (2004), S. 42.

34 Martin Loiperdinger: «Lumières Ankunft des Zugs. Gründungsmythos eines neuen Mediums». In: *Kintop: Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*. Bd. 3. Basel, Frankfurt/M. 1996, S. 44.

35 Ebd.

in a temporary psychotic state, confuses the image for reality.»³⁶ Das Publikum sei vielmehr durch die magischen Attraktions-Dispositive des 19. Jahrhunderts trainiert gewesen, die illusionistische Attraktion des neuen Mediums, die es erlebt, gleichzeitig fachmännisch und mit Erstaunen als *mediale* Novität wahrzunehmen: «the apparent realism of the image makes it a successful illusion, but one understood as an illusion nonetheless.» Das Erstaunen resultiere – wie schon zuvor in der Malerei des *trompe l'œil* – gerade aus der Doppelung zweier Botschaften: aus dem Effekt des Illusionismus und der gleichzeitigen Bewusstheit, es mit einem medialen Produkt zu tun zu haben.³⁷

Gunning ergänzt dies – mit Blick auf aktuelle medienwissenschaftliche Diskurse – durch eine allgemeinere Überlegung.

The terrorised spectator of the Grand Café still stalks the imagination of film theorists who envision audiences submitting passively to an all-dominating apparatus, hypnotised and transfixed by its illusionistic power. Contemporary film theorists have made careers out of underestimating the basic intelligence and reality-testing abilities of the average film viewer and have no trouble treating previous audiences with similar disdain.³⁸

Manchmal werden immer noch frühe autothematische Filme wie *UNCLE JOSH AT THE MOVING PICTURE SHOW* (Edwin S. Porter, USA 1902) oder *THE COUNTRYMAN AND THE CINEMATOGRAPH* (Robert W. Paul, GB 1901) als Indizien einer total immersiven Erlebensintensität in den frühen Kinojahren gedeutet. In beiden Filmen ist die zentrale Figur solcherart von der Realitätsillusion gepackt, dass sie darauf realitätsanalog reagiert, also unter anderem vor dem einfahrenden Zug in Angst und Schrecken verfällt und flieht. Tatsächlich sind die Filme durch eine weit größere medientheoretische Weisheit geprägt. Sie nutzen den Kunstgriff, einen als besonders einfältig gekennzeichneten fiktiven Zuschauer, wohl einen Erstbesucher, zur Figur zu machen. Mit diesem Kunstgriff konnte die mythologische Position des besonders naiven Zuschauers, die der realen Zuschauererfahrung auch damals widersprechen musste, narrativ plausibel gemacht werden. Gleichzeitig sorgt das Groteske einer Figur, die in totale Immersion verfällt, für die dem Genre gemäße Komik. Schaut man also genau hin, so wird mit dieser Figur, der als Filmfiktion nicht mehr Realität zukommt als zum Beispiel dem die Kamera verschlingenden Mann in *THE BIG SWALLOW* (James Williamson, GB 1901), der Panikmythos tief ironisiert.

36 Tom Gunning: «An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)credulous Spectator», S. 116.

37 Vgl. ebd., S. 117.

38 Ebd., S. 115.

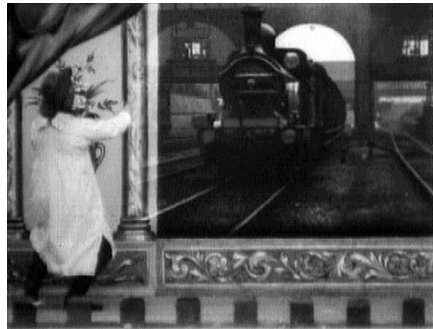


Abb. 2 *Der erschrockene Landmann in THE COUNTRYMAN AND THE CINEMATOGRAPH* (Robert W. Paul, GB 1901)

Über 60 Jahre später treibt Jean Luc Godard ein ähnliches ironisches Spiel. Sein Film *LES CARABINIERS* (*DIE KARABINIERI*, Jean-Luc Godard, F 1963) führt ebenfalls einen naiven Besucher vor. Auch Godards kleinen Soldaten hat die räum-zeitliche Immersion im Kino so weit gepackt, dass die Grenze zwischen diegetischer Welt des Films und der Realität des Zuschauersaales sich für ihn auflöst. Im Kino laufen zunächst zwei kleine Filme, die wiederum mit der Ein-

Abb. 3 *Erschrecken vor dem Zug – in LES CARABINIERS* (Jean-Luc Godard, F 1963)





Abb. 4 Der scheiternde Versuch, die Grenze der Leinwand zu überschreiten – LES CARABINIERS (Jean-Luc Godard, F 1963)

fahrt des Zuges und der Fütterung des Kindes am Tisch an frühe Lumiere-Streifen erinnern. Der Soldat zeigt alle Zeichen immersiver Gepacktheit.

Sein darauf folgender körperlicher Versuch, angesichts einer Frau im Bade die Grenze zwischen Zuschauerraum und Leinwandwelt zu überschreiten oder wenigstens die für ihn ungünstige Perspektive des Kamerablicks zu überlisten, scheitert. Die Leinwand fällt herunter, während die Projektion sich auf den Mauersteinen dahinter fortsetzt. Das Ganze ist erst recht lesbar als ein ironischer Kommentar zum Medienmythos totaler Immersion, der seine Komik gerade daraus bezieht, dass die These von der totalen Immersion wörtlich genommen wird.

Die technischen Voraussetzungen zur Immersion sind mit der Computertechnologie inzwischen ungleich perfektioniert worden, die Grenze einer Leinwand ist im neuen Medium gegenstandslos und «mimetische Körperreaktionen» gehören hier zum Programm. Aber totale Immersion bleibt auch hier eine Fiktion. Sie dient erneut als ein Mediengründungsmythos, als Basis faszinierender Science-Fiction-Erzählungen. Der Mythos baut genau auf jener Erzählung vom apparativ überwältigten Erlebenden auf, die im Kern schon in den Apparat-Diskursen zum Film zirkulierte. Ohne das Oszillieren zwischen Immersion und Distanz ist aber wohl auch kein noch so immersiv angelegtes Computerspiel denkbar. Es verlöre im Übrigen seinen Charakter als Spiel und lösche die Faszination durch das Medium aus.

Dies ist aber kaum denkbar. Noch in den eingangs beschriebenen Filmen können die Filmfiguren – stringent gedacht – im Grunde nie das Bewusstsein vom fiktionalen Charakter ihres Erlebens verlieren. Denn verlören sie es wirklich, könnten sie sich kaum erinnern, dass und wie man die virtuelle Welt verlässt – einer konstitutiver blinder Fleck der mythologischen Narration, den die filmischen Erzählungen immer wieder kunstvoll unserer Aufmerksamkeit entziehen müssen.

Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs

At the moment of terror there was no questioning of «*reality*»¹
Gregory Bateson

Wie in der dem *Spiel mit dem Medium* zu Grunde gelegten Dreieck *Immersion* – *Interaktivität* – *Interface* stelle ich hier ebenfalls Immersion an den Anfang und mit ins Zentrum meines Beitrags – jedoch als Frage nach diesem auratischen Begriff. Die Frage nach Immersion zu stellen ist dabei weder originell noch neu, weshalb das Folgende auch als eine Bestandsaufnahme zu verstehen ist. Als Begriff siedelt sich Immersion zwischen einem «*excessively vague, all-inclusive concept*»² in der Forschung, einer Art mystischer Design-Praxis, und einem graduell differenzierbaren Qualitätsprädikat für Computerspiele an, das gleichermaßen von Seiten der Spielenden und von den Produzenten vergeben wird. In letzterem Szenario gilt: je immersiver desto besser – bis hin zu einer Ununterscheidbarkeit artifiziell-virtueller und tatsächlicher Realität. Häufig ist dies gebunden an ein Lob der visuell «realistischen» Darstellung im Sinne mimetischer Abbildung, deren stetige Verbesserung synonym zu einer Verbesserung der Immersion verstanden wird. So muss ein unerschütterlicher Glaube an die Immersion durchaus auch als Motor für die technologische Industrie und als ein nicht unbedeutender marktwirtschaftlicher Faktor verstanden werden.

Des einen Freud ist des anderen Leid und oft ist man außer Stande hier zu trennen: Der Machtzuspruch an die Immersion für Realitätsgewinn und -verlust reformuliert den Urtraum der Apologeten der Virtual Reality, deren Enkel scheinbar einen Job in der Computerspielindustrie gefunden haben. Er reformuliert jedoch gleichermaßen auch die Urangst der Medienkritik, die z. B. in Form der wiederkehrenden Gewaltdebatte derzeit Computer- und Videospiele trifft, also jene Diskussion darüber, welchen Einfluss dargestellte Gewalt auf

1 Gregory Bateson: «A Theory of Play and Fantasy». In: Ders.: *Steps to an Ecology of Mind. A Revolutionary Approach to Man's Understanding of Himself*. New York 1972, S. 183.

2 Alison McMahan: «Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games». In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hgg.): *The Video Game Theory Reader*. London 2003, S. 67.

das reale Leben haben könnte. Dass die Frage nach der Immersion nun auch in die Psychologie, gerade in die Verhaltenstherapie, Einzug hält, ist mit den Verlockungen der Möglichkeiten neuer Technologien zu erklären und dabei verständlich. Hier entsteht derzeit aber ein recht merkwürdiges Konglomerat aus fundierten therapeutischen Methoden und Wissen mit jenen dubiosen Vorstellungen über virtuelle Welten, das gerade nicht vereinbar zu sein scheint mit Grundannahmen der Psychologie selbst. Dies soll im zweiten Teil meines Beitrags näher betrachtet werden. Das Argument um die Immersion ist tragend geworden und man hat den Eindruck, die Frage nach Immersion könne über Leben und Tod entscheiden, wenn wir unsere Vorstellungen über das, was Realität ist und bestimmt – zumal in Bezug auf Medien –, nicht ein für allemal klären.

Das vielleicht unlösbare Problem der multiplen Realitäten hat freilich eine genauso dauerhafte Beständigkeit für die Zukunft wie eine lange Tradition. Die Tradition koppelt sich hier unmittelbar an jene anthropologische Grundausstattung an, die im Englischen *«willing suspension of disbelief»* genannt wird – ein Konzept, das unter diesem Titel in der Literaturwissenschaft diskutiert und verhandelt wird seit der Veröffentlichung von Samuel Taylor Coleridges und William Wordsworths *Lyrical Ballads* im Jahre 1798. Der romantisch Veranlagte ist dementsprechend geneigt, Ernest Adams und Andrew Rollings Realitätsverständnis Glauben zu schenken, wenn es in deren *On Game Design* heißt:

Suspension of disbelief is a mental state in which you choose, for a period of time, to believe that this pack of lies, this fiction, is reality. This applies to games as well. When you go inside the game world and temporarily make it your reality, you suspend your disbelief. The better a game supports the illusion, the more thoroughly engrossed you become, and then the more immersive we say the game is. Immersiveness is one of the holy grails of game design.³

Eine Aktivierung des *«suspension of disbelief»* als heilige Queste macht demnach also Fiktion zur Realität und dies gilt auch für Spiele. Abgesehen davon, dass rein gar nichts in dieser Aussage wirklich *common sense* ist, interessiert uns hier v. a. letztere Annahme. Nehmen wir das Konzept ernst, dann müssen wir fragen, wie lange dieser Zustand aufrechterhalten werden kann? Was bedeutet *«temporarily»*? Kann dies so lange andauern, dass manch einer vielleicht überhaupt nicht mehr imstande ist, aus einem solchen Zustand wieder herauszutreten? Sind wir handlungsmächtig? Wie gefährlich ist Immersion eigentlich?

Die Forschung musste sich auf die kursierenden Realitätsverwirrungen einstellen und durchaus auch grundsätzliche Entscheidungen politischer Art tref-

3 Vgl. Chapter 3. «Game Settings and Worlds». In: Andrew Rollings/Ernest Adams: *On Game Design*. 2003.

fen, indem sie die Macht der Immersion relativierte bzw. auf ein anderes Fundament setzte. Dies charakterisiert eine Skepsis gegenüber Immersion, die einsichtigeren Positionen der Forschung auszeichnet. Katie Salen und Eric Zimmerman verfahren in *Rules of Play. Game Design Fundamentals* – einer eigenwilligen Gratwanderung zwischen Forschungs- und Designkonzepten – vorbildlich, wenn sie das Konzept der ›Realitätsvergessenheit‹ von Spielern zugunsten einer anderen als ›immersive fallacy‹ begreifen.⁴ Genauer verstehen sie unter dem so benannten ›immersiven Trugschluss‹ die Idee, dass das Vergnügen medialer Erfahrung in deren Fähigkeit begründet ist, den Teilnehmenden sinnlich in eine illusionistische, simulierte Realität zu transportieren. Diese, nicht erst mit dem Aufkommen der neuesten virtuellen Welten, absolut populäre Idee (s. o.) steht ganz offenbar in Opposition zu ernst zu nehmenden spieltheoretischen Ansätzen, die z. B. auf den Erkenntnissen von Gregory Bateson,⁵ vor allem dem Konzept der Metakommunikation, aufbauen und wie im Falle von Zimmerman und Salen, in einem Ausbau von Huizingas Konzept des *magischen Kreises*,⁶ der *Rahmung* zentrale Bedeutung für das Spiel zuschreiben. Der magische Kreis steht für eine Zone der Sicherheit, in der ein Spiel stattfinden kann; er steht aber gleichermaßen für die Austauschprozesse zwischen der artifiziellen Welt des Spiels und des ›real life‹ Kontexts. *Metakommunikation* bedeutet, dass das Spiel immer als eine Situation des ›Als ob‹ markiert ist. Die beteiligten Spieler sind sich dieser Markierung bewusst, die nach Bateson in einer metakommunikativen Übereinkunft gesetzt wird. Der Gegenstand eines solchen Diskurses ist das Verhältnis zwischen den Sprechern selbst. Dadurch wird die Bedingung geschaffen, in ein Spiel eintreten zu können. Das Konzept der Immersion hingegen veranschlagt eine Vollständigkeit simulierter Realität, die prinzipiell und idealerweise den Wegfall aller Rahmen und Grenzen beinhaltet. Es heißt die neu gewonnene Welt sei so komplett, dass die tatsächliche Welt unwichtig werde und wegfallen könne. Salen und Zimmerman zitieren, ihrem Unterkapitel ›The Immersive Fallacy‹ vorangestellt, mit den Worten François Dominic Laramées eine vergleichbare Ode an die Realitätsvergessenheit mit Realitätsgewinn wie die gerade angeführte von Adams und Rollings.⁷ Es heißt, dass alle Formen der Unterhaltung danach streben, einen Zustand des ›suspension of disbelief‹ zu schaffen, einen Zustand, der das Bewusstsein des Spielers vergessen lässt, einer Form der Unterhaltung zu unterliegen, und stattdessen das Wahrgenommene

4 Katie Salen / Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts 2004, S. 450 f.

5 Hier ist v. a. sein Aufsatz ›A Theory of Play and Fantasy‹ wichtig geworden.

6 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Amsterdam 1940, S. 17.

7 Vgl. Salen/Zimmerman: *Rules of Play*, S. 450.

als Realität akzeptiert. Salen und Zimmerman müssen hier vehement widersprechen.⁸

Das Spiel gibt mit Batesons Konzept der Metakommunikation erheblichen Anlass, die Frage nach der Immersion neu zu betrachten. Es ist ebenso wichtig, sie rückwirkend auch für andere Medien noch einmal zu stellen.⁹ Man sollte Batesons Konzept dabei aber sensibler nachvollziehen und differenzierter untersuchen, als dies auch bei Salen und Zimmerman der Fall ist. Das Konzept kann zur Immersionsfrage mehr beitragen als einen Beweis des vermeintlich immersiven Trugschlusses – es kann ebenso dazu dienen den Beweis zu entkräften.

Um dies zu verdeutlichen, müssen jene konkreten und weniger konkreten bzw. noch nicht konkret erkannten Faktoren bedacht werden, die Immersion generell bedingen. Wenn es nun um die Diskussion um Immersion am Fall Computerspiel geht,¹⁰ zählen zu diesen Faktoren sicherlich *Partizipation* und/oder *Interaktivität*. Zumindest spielen sie eine entscheidende Rolle in der bisherigen Diskussion um Immersion in diesem Feld, da Partizipation und Interaktivität explizit auf die wahrhaftige Einverleibung des Spielers in das Medium verweisen. Das Verhältnis dieser drei Begriffe zueinander ist dabei nicht vollkommen klar. Ich gehe hier davon aus, dass Immersion «mehr» ist als Partizipation und Partizipation eher deren Bedingung zu sein scheint, während Interaktivität überhaupt die grundlegende, technologisch ermöglichte Bedingung der Partizipation ist. Es scheint eine Art Hierarchie dieser Begriffe in einer solchen Bedingungskette erkennbar. Entscheidend ist aber die Frage, auf was genau sich die zunächst eher von Semantik befreiten, technischen Kategorien Interaktivität und Partizipation in diesem Fall beziehen können, damit sie für immersive Prozesse relevant werden. Man könnte zum Beispiel im Anschluss an schon erarbeitete narratologische Perspektiven der Computerspielforschung im Zusammenhang mit Literatur (eher häufiger) und Film (explizit eher seltener) annehmen, dass sich eine Erklärung der Bezugsstrukturen für Interaktivität bzw. Partizipation in Computerspielen abzeichnet. Eine mögliche Antwort wäre demnach, dass Computerspiele schlicht unsere gewohnten Medien wie Literatur und Film seien, mit dem ernstzunehmenden Unterschied, dass wir auf Grund einer technologischen Ermöglichung nun an ihnen teilnehmen, partizipieren können. Ein Perspektive schaffender Schritt nach hinten muss aber erkennen lassen, dass sich auch scheinbar bekannte Ausdrucksformen der Medien

8 Ebd.

9 Ich möchte hier zumindest erwähnen, wenn auch an dieser Stelle nicht näher ausführen, dass Wolfgang Iser in Bezug auf Literatur Anfang der 1990er Jahre hier wichtiges erarbeitet hat – auch unter Verwendung von Batesons Konzepten. Vgl. Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt/M. 1991, S. 426 ff.

10 Diese Einschränkung ist besonders zu betonen, da die Diskussionen um Immersion mediengeschichtlich hier ja keineswegs zum ersten Mal auftauchen, sondern – teilweise im Spektrum anderer Begriffe – die Mediengeschichte stets begleiten.

mit den interaktiven, spielerischen «Medien» durchaus grundlegend geändert haben und damit vieles, das sich zunächst nur in neuem Gewand präsentiert, von Struktur und Funktion her neu zu bewerten und zu beurteilen ist.¹¹ Dies betrifft ganz sicher die narrative Dimension von Spielen. Was zunächst von dieser notwendigerweise zu retten wäre, ist ihre bedeutungsstiftende und Aufmerksamkeit steuernde Funktion in den interaktiven Unterhaltungsmedien und damit auch besonders für Computerspiele. Interaktion in Computerspielen bezieht sich nur sehr selten ausschließlich auf sich selbst;¹² meistens bezieht sie sich auf ein anderes System, ein semantisches, das im Spiel überhaupt erst Sinnstrukturen stiften kann, die Bedeutung generieren. Ein solches System kann auch in Computerspielen durchaus innerhalb der Möglichkeiten einer Narration aufgebaut werden, es ist hierfür vielfach sogar entscheidend. Ich möchte im Folgenden argumentieren, dass es für die ästhetische Konzeption von Computerspielen aber häufig näher liegt, wenn ein bedeutungs- und sinnstiftendes Bezugssystem schon außerhalb des Spiels existiert und schon Voraussetzungen vorgefunden werden, auf die sich das Spiel beziehen kann. Dies macht augenblicklich deutlich, dass wir es dann kaum mehr mit dem Phantasma der absoluten Immersion zu tun haben, da damit die Austauschprozesse mit etwas außerhalb des Spiels existierendem (sei es die tatsächliche Realität) verankert werden. Die exklusive Position, die Narrativität bisher vielleicht oft einnahm, muss aber geräumt werden, um einen Raum zu schaffen, der es erlaubt möglichst viele Strategien der Spielereinbindung unter einem gemeinsamen Interesse zu untersuchen. In dieser Hinsicht kann Immersion durchaus als eine Klammer eingesetzt werden.

Dass diese kurze Skizze der Situation Annahmen beinhaltet, die nicht allgemein akzeptiert sind, zielt in das Schisma der Computerspielforschung, in der einzelne Gruppen erst langsam einsehen, dass die streckenweise schon unappetitliche Markierung von Territorien und versuchte Einräumung von Forschungshoheitsrechten im Gegenstandsbereich Computer- und Videospiel kaum einer kommunikativ-produktiven Disziplinierung der neuen Disziplin zuträglich waren. Es ist die Rede von der nicht plausiblen Aufspaltung der Lager in *Ludology* und *Narratology*, die quasi Symbolcharakter erreicht hat, dominant erscheint und diverse andere konstruktive Zugänge zum Gegenstand oft

11 Auch wenn Spiel vielleicht selbst nicht als Medium beschrieben werden kann. Es sei aber die offene Frage erlaubt, wer denn das letztendlich klären möchte.

12 Ein rein kinetisches Spiel mit der Möglichkeit der Interaktion ist natürlich keineswegs spielfremd und je abstrakter ein Spiel, desto eher liegt der ‚Sinn‘ in der Interaktion selbst. Spiele wie Tetris (z. B. Tetris, 1988, Atari Games oder Sega) u. ä. lassen sich über einen solchen Selbstbezug sicherlich beschreiben. Nicht umsonst avancierte dieses Spiel zu einem Liebling der *Ludology*. Dennoch bezieht sich auch dann Interaktion auf ein System außerhalb des Spiels, wenn man es dann auch so allgemein fassen muss wie ‚Raum und Zeit‘ – ebenfalls Untersuchungsschwerpunkte der *Ludology*.

spektakulär verdeckt. Die Aufspaltung repräsentiert eine immer noch offene Wunde der jungen Disziplin, die daran u. U. auch jung sterben wird. Vielleicht ist der Fokus auf Immersion die Bedingung für die Schließung der Wunde – ganz im Sinne der medizinischen Bedeutung des Begriffs Immersion, nämlich dem bei bestimmten Hautkrankheiten und Verbrennungen angewandten stundenlang tagelangen Vollbad.

Ohne die Positionen der *Ludology* – geschweige denn deren ‹feindlichem› Lager *Narratology* – an dieser Stelle in einer parteiischen Beurteilung abhandeln zu wollen, soll nur festgehalten werden, dass die Aufspaltung der Lager in den *game studies* tatsächlich eines zur Folge hat und hatte, nämlich paradoxerweise gegen das grundlegende Anliegen der radikaleren *Ludology*-Vertreter anzulaufen; spricht der wirklich neuartigen Dimension von Computerspielen Rechnung zu tragen. Vernachlässigt man die eigentlich nicht vernachlässigbare Verwurzelung des überwältigenden Anteils der Computerspiele im formalen¹³ Spektrum traditioneller Medien, so sind sie auch als Spiele durchaus neuartig. Die Abgrenzung von *Ludology* zur *Narratology* beispielsweise und stellvertretend für klassische Positionen der Philologie hat sich eigentlich von vornherein als künstlich und von erhitzten und auch anfangs profilierungssüchtigen Gemütern geprägt erwiesen und man kommt erst langsam von polemischem auf faktischen Boden zurück. Der Streit entstand, weil man sich nicht auf eine gemeinsame und konkurrenzfreie Untersuchungsebene einigen konnte, was ganz offensichtlich daran lag, dass beide Lager prinzipiell formalistische Strukturanalysen auf ihre Fahnen geschrieben hatten, die eben nicht einfach vereinbar waren. Man hätte sich z. B. lieber dem Konsens einer gemeinsamen Funktionsanalyse unterwerfen sollen.

Die Wolken verziehen sich jedoch langsam. In *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis* stellt der für die Ludology nicht unwichtige Espen Aarseth fest, dass Spiele erst Gegenstand der Geisteswissenschaften wurden, als Computer- und Videospiele populär geworden waren: «This lack of persistent interest might seem odd, but only if we see traditional games and computer games as intrinsically similar, which they are not.»¹⁴ Diese unmissverständliche Formulierung mit dem Zusatz, dass Computerspiele ebenso durch nicht-ephemeren künstlerischen Inhalt geprägt seien, ist durchaus eine Errungenschaft und nicht zu unterschätzen in einer Forschungslandschaft, deren Vertreter – wenngleich in diesem Fall ohne Zweifel in polemischer Zuspitzung¹⁵ –

13 Deren Verwurzelung im thematischen Spektrum traditioneller Medien steht eigentlich außer Frage, sollte man zumindest annehmen.

14 Espen Aarseth: «Playing Research: Methodological approaches to game analysis». In: *Game Approaches/Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference*, 28.–29. August 2003 Spilforskning.dk, 2004. URL: , 06. März 2004.

15 Vgl. hierzu: Gonzalo Frasca: «Ludologists love stories, too. Notes from a Debate that never took place». In: Marinka Copier/Joost Raessens (Hgg.): *Level Up. Digital Games Research Conference 2003 Proceedings*, Utrecht 2003.

sich Szenarien ausmalen, die den narrativen Gehalt von Computerspielen als «marketing tools» und «uninteresting ornaments or gift-wrappings to games» verstehen können.¹⁶ Aarseth sieht die Etablierung einer neuen Spielwissenschaft, die sich gerade auch der Spielästhetik widmet, in der Existenz eines Inhalts – er spricht von «stored words, sounds and images». Eine Umsetzung dieses Vorhabens in einer massiven Einbindung der Frage nach den Funktionen dieser Inhalte für das Spiel steht allerdings noch aus und das Versprechen einer Rückkehr zu den «stored words, sounds and images» wird für die *game studies* vorerst wohl nicht eingelöst werden. Die Beiträge auf der Konferenz der *Digital Interactive Research Association* (DiGRA) 2003 waren hierfür symptomatisch: Aki Järvinen sprach von *Making and Breaking Games: A Typology of Rules*,¹⁷ Jan Klabbers von *The Gaming Landscape: A Taxonomy for Classifying Games and Simulations*¹⁸ und auch der gerade als eher weitsichtig charakterisierte Aarseth erschreckte mit einer neuen Idee für eine aussagekräftigere Genrenomenklatur in einer *Multi-dimensional typology of games*.¹⁹ Diese Beiträge wurden alle unter den Fragen des Panels «What's in a game?» und «What games are made of?» verortet. Die Beiträge legen Antworten nahe, z. B. eine die besagt, dass Spiele aus Regeln bestehen. Sollten diese Antworten allerdings den Anspruch solcher Fragen erfüllen oder nur eine neoformalistische Spielweise begrünen?

Gerade der Fokus auf Regeln wird nur dann besondere Erkenntnisse über das Wesen von Computer- und Videospielen zu Tage fördern, wenn die Erfahrungsdimension der Spieler außer Acht gelassen wird. Doch gerade die Erfahrungsdimension ist wichtig für eine mögliche Antwort auf die Frage «What's in a game?» – denn der Spieler ist der wichtigste Teil eines Spiels. Dies wird in der spieltheoretischen Konzeption Salens und Zimmermans – stellvertretend für eine vermeintlich «anthropologische» Wissenschaft am Computerspiel – aber seltsamerweise weniger stark betont als in der Rhetorik der totalen Immersion. Der Titel ihres derzeitigen Hauptwerks *Rules of Play* ist für deren Fokus eigent-

16 Markku Eskelinen: «The Gaming Situation». In: *Game Studies*, Volume 1, Issue 1, Juli 2001. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

Es soll hier ausdrücklich betont werden, dass dies ein *Szenario* ist, das nicht uneingeschränkt die Anliegen der *Ludology* repräsentiert. Eskelinen charakterisiert hier die von ihm so genannte «gaming situation», die in Folge allerdings als einer der Gründungstexte der *Ludology* begriffen wurde, v. a. von Vertretern anderer Positionen. In persönlichen Gesprächen distanzierte sich Eskelinen von dieser Polemik bzw. bedauert, dass die totale Ausklammerung aller, narratologisch relevanter Aspekte als Anliegen der *Ludology* verstanden wurde. Er führt dies allerdings u. a. darauf zurück, dass diese Stelle immer nur als Halbsatz zitiert wurde und der Hinweis «in this scenario» verloren ging oder eben absichtlich verschwiegen wurde.

17 Aki Järvinen: «Making and breaking games: A typology of rules». In: Copier/Raessens: *Level Up*, S. 68–79.

18 Jan Klabbers: «The gaming landscape: a taxonomy for classifying games and simulations». In: Ebd., S. 54–67.

19 Espen Aarseth/Solveig Marie Smedstad/Lise Sunnanå: «A multi-dimensional typology of games». In: Ebd., S. 48–53.

lich unmissverständlich. Der Spieler kann aber auf eine explizite Erfahrung der Regeln verzichten, denn Regeln muss der Spieler in Computerspielen in weiten Teilen genauso vergessen bzw. der Verwaltung durch PC oder Spielkonsole überlassen, wie er die technologischen Artefakte mit denen er am Spiel partizipiert vergessen sollte. Dabei sind Regeln wichtig, da sie die Prozesse für Spielerimmersion regeln, aber eben gerade auf Codeebene, wo Algorithmen wirken, denen sich der Spieler in seinem Umfeld aber nicht primär und vor allem kaum in derselben Weise zu unterwerfen hat wie das Programm selbst. Sehr verkürzt formuliert spielen Regeln in der Spielpraxis auf Grund von derartigen Trennungen verschiedener Ebenen von «Realität» keine wirklich zentrale Rolle für den Computerspieler. Die Regeln befinden sich für ihn in einem Unbewussten. Man sucht in *Rules of Play* neben «Defining Rules» und «Breaking Rules» etc. vergeblich ein Kapitel «Forgetting Rules», was natürlich logische Konsequenz der Argumentation von Zimmerman und Salen ist, die den *magic circle* bzw. den Rahmen vornehmlich durch Regeln definieren. Wolfgang Iser zitiert Bateson, wenn er das Lesen charakterisieren will und sagt mit dessen Worten, es sei «wie das Leben – ein Spiel, dessen Zweck darin besteht, die Regeln herauszufinden, wobei sich die Regeln andauernd verändern und immer unentdeckbar bleiben.»²⁰ Die Liquidität der Regeln läuft jeglicher Typologie entgegen, die ja dafür da wäre, Regeln zu fixieren. Will man den Rahmen, den *magic circle* als Insel der Ausnahmesituation in Raum und Zeit, über Regeln definieren, so ist dieser demnach wesentlich weniger explizit als angenommen und deutlich unscharf. Doch über welche Arten der Regeln redet man? Regeln, die die Ludologen in ihren formalistischen Analysen untersuchen und die ihnen die Forschungsarbeit auf viele Jahre sichern werden, oder wesentlich abstraktere, anthropologisch relevante Regeln, auf die sich Bateson und auch Iser offenbar beziehen und die in einer Situation der Metakommunikation überhaupt nicht explizit erkennbar sind?²¹ An dieser Stelle ist festzuhalten, dass der Spieler von Computerspielen so oder so kaum Herr der Regeln zu sein scheint, die er in traditionellen Spielen noch selbst zu kontrollieren und sogar zu verkörpern hatte. Hier scheint ein deutlicher Kontinuitätsbruch in der Geschichte der Spiele vorzuliegen, die Aarseths These stützen würde, traditionelle Spiele und Computerspiele seien nicht «intrinsically similar».²² Die Macht über und Verantwortung für die Regeln wurden dem Spieler entzogen. Sie sind im Hinter- oder Untergrund der Maschine verborgen und äußern sich über ihre Effekte. Der Spieler hat meistens nicht

20 Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre*, S. 468.

21 Bei Wolfgang Iser kann man den Bezug auf dieses Zitat von Bateson unter dem Aspekt deuten, dass es Iser auch bei seinen genauen und brillanten Analysen der Literatur immer auch darum geht, Literatur nicht völlig zu erklären, sie vielmehr im Zustand eines unergründlichen Mysteriums zu belassen – genauso wie den Menschen selbst.

22 Aarseth: «Playing Research: Methodological approaches to game analysis».

einmal einen gleichberechtigten Spielpartner, sondern muss in einer asymmetrischen Kommunikationssituation mit einem Computer umgehen, der metakommunikative Signale überhaupt nicht verarbeiten kann und außerstande ist, solche in das auf ihm selbst laufende Computerspiel rückzubinden.

Ich denke der Gewinn durch einen Fokus auf optimierte Spielereinbindung (also Immersion) liegt darin, überhaupt erst einmal zu erkennen, dass in der Produktion von Computerspielen auch in Zukunft alle Register gezogen werden, um eben Immersion zu optimieren. Dabei ist es wichtig auf das zu achten, was dem Spieler bewusst in Erscheinung tritt, auch wenn dies Prozesse in ihm auslöst, die keineswegs bewusst sind. In diesem Sinne sind die Haken zu betrachten, mit denen der Spieler geangelt wird. Henry Jenkins bringt die Maxime auf den Punkt, wenn er sagt: «The goal should be to foster diversification of genres, aesthetics, and audiences, to open gamers to the broadest possible range of experiences.»²³ Es ist einfach für jeden festzustellen, ob man selbst eine Erfahrung im Umgang mit Medien macht. Was diese für einen persönlich bedeuten und was solche Erfahrungen bewirken, ist schon weniger zugänglich für den einzelnen. Und für eine Forschung diesbezüglich zu generalisieren, ist noch bei weitem schwerer bis unmöglich. So aussichtslos es für Ergebnisse vielleicht zunächst erscheint, die Funktionsfrage von Medien insb. Computerspielen für den Nutzer zu stellen und zu erkennen, wie Sinn vermittelt wird, so ist es m. E. doch der einzig lohnenswerte Weg, der wegführt von einer Selbstbestimmung theoretischer Modelle. Sollten – wie oft angenommen – traditionelle Verfahren der Sinnkonstitution wie z.B. Narration dem Computerspiel wesensfremd sein, dann bleibt die Frage, warum sie dennoch immer wieder in das Medium eingebracht werden, also welche Funktion sie erfüllen.

Die Sensibilität für die Bedingungen von Immersion gilt es weiter zu schärfen. Und diese müssen zu unserem Verständnis von Spiel in Bezug gesetzt werden, um das Neue in Computerspielen erkennen zu können. Nicht selten werden in der Diskussion um die Voraussetzungen für die Erzeugung virtueller Welten fast ausschließlich die technischen Bedingungen der Erzeugung anvisiert, was kaum haltbar und sehr weit vom Mediennutzer entfernt ist. Selbst in einem Beispiel aus der sog. «virtuellen Therapie» findet man dergleichen vor, wobei gerade die virtuelle Therapie eigentlich unmittelbar am Nutzer sprich Patienten operiert und damit in ihrer eigenen theoretischen Konzeption streckenweise absurde Ansichten vertritt, denen gravierende Verwechslungen z. B. von Technologie und Realität zu unterliegen scheinen. Die TV-Dokumentation MIT BILDERN HEILEN? VIRTUELLE BILDER IN DER VERHALTENSTHERAPIE von Yves

23 Henry Jenkins: «Game Design as Narrative Architecture». In: Pat Harrigan/Noah Wardrip-Fruin (Hgg.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge 2004. Ich beziehe mich auf die Online-Version dieses Texts, URL: http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebv?command=view_essay&essay_id=jenkins, 06. März 2005.

Turquier (Frankreich 2003) illustriert die therapeutische Praxis.²⁴ Dokumentiert wird hier die Therapie von Angststörungen, die in einem Beispiel – und hier wird auch die Nähe zu Computerspielen deutlich – an der Universität von Québec in Hull in einer virtuellen Umgebung durchgeführt wird, die durch eine Modifikation des Spiels HALF-LIFE (1998, Valve, Sierra On-Line) hergestellt wurde. Dies wird zwar nicht ausdrücklich gesagt – der versierte computerspielende Forscher kann dies jedoch sicher erkennen und zuordnen. Was zu sehen ist, lässt sich mit Worten etwas trocken umschreiben:

Eine Frau leidet unter *Arachnophobie*, also einer Angststörung in Bezug auf Spinnen. In der therapeutischen Sitzung wird die Patientin unter der Moderation der Therapeutin Julie Saint-Jacques mit bewegten, interaktiven Szenarien konfrontiert. Diese sind Räume, visualisiert in der Grafik-Engine des Spiels Half-Life, die sie selbst betreten kann und in denen sie verschiedene Situationen mit spinnenartigen Wesen in diesen Räumen zu durchlaufen hat. Die spinnenartigen Wesen sind dabei weniger aggressiv realisiert als beispielsweise vergleichbare spinnenartige Wesen aus dem Spiel HALF-LIFE selbst. Im <Therapie-Automaten> verweilen sie zumeist relativ statisch im virtuellen Gesichtsfeld der Patientin, die sich sichtlich unwohl fühlt unter einem Cyberhelm (der offensichtlich durch eine Shutter-Brille ein 3D-Bild erzeugt) und die den von ihr selbst empfundenen Grad des Unwohlseins der Therapeutin mithilfe einer Skala verbal mitteilt. Es gleicht einer Farce, wenn die Therapeutin Julie Saint-Jacques sagt, das alles erinnere ein wenig an ein Videospiel, aber wer sich vor Spinnen fürchte, bekäme es wirklich mit der Angst zu tun. Es handelt sich hier um nichts anderes als ein Videospiel, das lediglich eine Verlagerung des Kontexts erfahren musste. Bei dem Versuch, den bezeichnenden Unterschied zwischen einer Szene mit den spinnenartigen *Headcrabs* in HALF-LIFE und der Spinne in der Therapie zu markieren, kommt man in Verlegenheit. Vielleicht verstärkt das Head-Display das Signal, aber kaum mehr kommt hinzu. Änderungen liegen vielleicht in der Zeitstruktur vor, da sich in HALF-LIFE die spinnenartigen Wesen rasant auf das Gesicht des Avatars stürzen, was den Patienten kaum zumutbar wäre, obwohl auch diese krassere Art der Konfrontation in der Implosionstherapie²⁵ durch Reizüberflutung verhaltenstherapeutische Anwendung findet:

Die Konzeption dieses Verfahrens geht von der Erkenntnis aus, daß weder die Angst noch das neurotische Verhalten je gelöscht werden können, solange es der Person gestattet wird, durch leugnen, Vermeidung oder andere Mittel der Erfahrung der angstausslösenden Situati-

24 Diese Dokumentation lief am 26.07.2004 innerhalb des arte-Themenabends DIE MACHT DER PIXEL – WIE GEFÄHRLICH SIND COMPUTERBILDER?

25 T. G. Stampfl / D. J. Levis: «Essentials of implosive therapy: A learning theory-based psychodynamic behavioural therapy». In: *Journal of Abnormal Psychology*. H. 72 (1967), S. 496–503.

on auszuweichen. Die Person muß erleben, daß der Kontakt mit dem Reiz nicht notwendigerweise die erwarteten negativen Wirkungen hat. [...] Eine Möglichkeit, eine irrationale Angst zu löschen, besteht darin, den Klienten zu zwingen, eine starke Angstreaktion zu erleben, ohne daß er irgendeine Verletzung erleidet.²⁶

In der klassischen Therapie dieser Art wird auf Apparaturen verzichtet und an die Vorstellungskraft des Patienten appelliert. Die Patienten werden aber z. B. bei Höhenangst auch in Schwindel erregende Höhen gebracht. Virtuelle Umgebungen finden gerade Anwendung, da sie zwischen Imagination und tatsächlicher Konfrontation in der Wirklichkeit eine verlässliche Zone der Sicherheit für den Patienten versprechen, in der aber trotzdem effektiv dessen Störung angesprochen werden kann (vgl. das Konzept von Spiel und magischem Kreis). Isabelle Viaud-Delmon und Roland Jouvent vom Labor für «Vulnerabilität, Anpassung und Psychopathologie» des *Centre national de la recherche scientifique* (CNRS), die in der Dokumentation von Yves Turquier zu Wort kommen, vollzogen schon den Kurzschluss zwischen den Apparaturen virtueller Therapien und Videospielen.²⁷ Ihre Auffassung von Immersion – auch wenn sie diesen Ausdruck nicht explizit verwenden – ist fast ausschließlich allein an technologische Voraussetzungen geknüpft, was angesichts der massiven Phobien ihrer potenziellen Patienten erstaunlich ist. Es heißt in einem Artikel von 2004:

Setzen Sie sich einen Cyberhelm auf, stülpen Sie sich einen Handschuh mit Krafrückkopplung über, und Sie werden in eine virtuelle Welt eintauchen, in der Sie nach einem leichten zeitweiligen Unwohlsein oft jegliches Bewusstsein für die Realität verlieren. Dabei erinnern Ihre Sinne Sie jederzeit an die reale Welt um Sie herum: Sie spüren die Kälte des Raums und den schweren Helm. Die Magie der virtuellen Welt besteht darin, dies auszublenden: Glauben Sie einfach nicht mehr an die Realität und sie verschwindet.²⁸

Dieses Zitat belegt einen gewichtigen Meilenstein in den populären Realitätskonfusionen. Hier wird Realität im wahrhaftigen Sinne einer Propaganda der absoluten oder totalen Immersion mit Technologie selbst verwechselt. Salen und Zimmerman stellen in *Rules of Play* fest, dass widersprüchliche Vor-

26 Philip G. Zimbardo: *Psychologie*. Berlin/Heidelberg ⁵1992, S. 546.

27 Vgl. mit ausführlicheren Kommentaren: Frank Furtwängler: «Zahllose Welten aus dem Nichts erzeugt. Computerspiele zwischen Fantasy, Magie und Technologie». In: *Ästhetik & Kommunikation: Technik – Magie – Medium. Geister die erscheinen*. 35. Jg. (2004), H. 127, S. 81–86, hier: S. 83; oder den Originalartikel: Isabelle Viaud-Delmon / Roland Jouvent: «Zwischen virtuell und real». In: *Spektrum der Wissenschaft Spezial: Bewusstsein*, 1/2004, S. 70–75.

28 Ebd., S. 70.

stellungen von der Rolle der Technik symptomatisch sind für den immersiven Trugschluss: «On one hand, there is a technological fetishism that sees the evolutionary development of new technology as the saving grace of experience design.»²⁹ Dies wurde hier eingangs schon angesprochen. «On the other hand, there is a desire to erase the technology, to make it invisible so that all frames around the experience fall away and disappear.»³⁰ Das Vergessen technologischer Bedingungen wurde hier ebenfalls schon als eine notwendige Bedingung für die Erzeugung von Immersion angesprochen.³¹ Symptomatisch für Salens und Zimmermans Position ist wiederum, dass sie technologische Bedingungen (wie übrigens und konsequenterweise auch Regeln) als wichtige Rahmenmarkierungen des Spiels hervorheben. Dies verweist erneut auf die deutliche Opposition der Konzepte *immersives Spiel* und *artifizielles, metakommunikativ markiertes Spiel*. Wobei dies nicht uneingeschränkt mit Batesons Verständnis einer metakommunikativ markierten Situation vereinbar ist. Bei ihm heißt es: «It will be noted that the vast majority of both metalinguistic and metacommunicative messages remain implicit.»³² Betont man also die Rolle der Regeln für die metakommunikative Markierung des Spiels, so sind sie streng nach Bateson implizit und werden vom Spieler nicht wahrgenommen.³³ Dies erzeugt quasi automatisch Bedingungen für das immersive Spiel. Doch wie ist es dann für den «spielenden Forscher», den z. B. Aarseth fordert,³⁴ überhaupt möglich, Regeln zu erkennen und ggf. eine Typologie dieser aufzustellen? Über derartige paradoxe Verstrickungen der Methode kann man sich kaum hinwegsetzen in der Erforschung von Spielen.

Bei Viaud-Delmon und Jouvent geht es aber nicht um Regeln, da eine therapeutische Sitzung von ihnen nicht als tatsächliches Spiel wahrgenommen wird. Aber sie machen sich Gedanken über Immersion, was uns zum Problem zurück bringt: Sollte die tatsächliche Realität im Sinne einer absoluten Immersion ausgeblendet werden, so entfielen doch der wichtigste Bezugsrahmen für eine Sinnstiftung und Plausibilisierung der dort angesiedelten Handlungen, was uns die Absurdität dieses Konzepts deutlich vor Augen führt. Schließlich geht es um die

29 Salen/Zimmerman: *Rules of Play*, S. 451; vgl. auch: Furtwängler: «Zahllose Welten aus dem Nichts erzeugt».

30 Salen/Zimmerman: *Rules of Play*, S. 451.

31 Dieses Credo betrifft insbesondere auch das Interface, das es zu verbergen gilt – ein weiterer heiliger Gral der Industrie im Dienste der Immersion: «More recently, the concept of the 'invisible interface' has been touted around the industry. Of course, the invisible interface is one of many holy grails that the industry strives for», vgl. das Kapitel «Components of User Experience» in: Rollings/Adams: *On Game Design*.

32 Bateson: «A Theory of Play and Fantasy», S. 178.

33 Die weiter oben erwähnte Einschränkung einer noch nicht näher erforschten qualitativen Unterscheidung in den Regelsystemen gilt weiterhin.

34 Vgl.: Aarseth: «Playing Research».

emotionale, psychopathologische Realität des Patienten, die ihn oder sie im *real life* z. B. daran hindert, das Haus zu verlassen oder im Keller die Spinnweben zu entfernen. Viaud-Delmon und Jouvent können ihr eigenes <Spiel> nicht aufrecht erhalten, da sie feststellen, dass das Gehirn bei Erkennungsprozessen in virtuellen Realitäten jeweils antizipiert, «wie sich sein sensorisches Umfeld durch eine Aktion verändern wird», und es dann mit den tatsächlichen Folgen vergleicht.³⁵ Die Möglichkeit einer Antizipation kann kaum aus der eigenen Realität des Virtuellen geschöpft werden, sondern benötigt einen Referenzrahmen außerhalb. Die Angst ist immer schon da bevor der Patient mit ihr von außen konfrontiert wird – z. B. in einer therapeutischen Sitzung.

In diesem Sinne sind analog hierzu die Voreinstellungen des Rezipienten oder Spielers wichtig, denn dieser ist vorinformiert und dies nicht zuletzt auch durch seine vorangegangenen Erfahrungen mit (anderen) Medien wie Film, Fernsehen oder Literatur und natürlich allem zusammen. Dies ist natürlich Thema in den einsichtigeren Positionen der *game studies*. Henry Jenkins sagt beispielsweise: «Many games do have narrative aspirations. Minimally, they want to tap the emotional residue of previous narrative experiences.»³⁶ Und Marie-Laure Ryan zitiert in *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media* Steven Johnson, der in *Interface Culture* betont: «Our interfaces are stories we tell ourselves to ward off senselessness.»³⁷ Dieses Interface ist jenes, das zwischen Nutzer und dem Medium als technischem Artefakt mindestens genauso vermittelt wie die technische Vermittlung mit Hilfe der Apparatur. Es plausibilisiert – durch die Abwehr von Sinnlosigkeit – Interaktion und überführt eine zunächst von Bedeutung entleerte Partizipation in Immersion. Zu verstehen ist dies als eine Rückbindung an die tatsächliche und nicht virtuelle Realität des Spielers, die durch den Haushalt seiner Emotionen bestimmt ist. Es wäre jedoch zu kurz gedacht dieses Interface auf die Möglichkeiten des <storytelling> einzuschränken. Als semantische Bezugsfolie, die im Spiel überhaupt erst globalere Sinnstrukturen stiften kann, werden Narrationen von außen an den Spieler herangeführt, die er dann nach je unterschiedlichem Wirkungspotenzial der Erzählung (Angst, Freude, Traurigkeit etc.) in seine eigene Emotionalität überführen muss. Dies beinhaltet immer mindestens einen Übersetzungsschritt mehr als in einem direkten (vorrangig visuellen) Appell an eine vorhandene Emotionalität. Ein Spieler muss also demnach nicht aus dem Akt des Spielens herausgerissen werden, wie in der Begegnung mit einer narrativen Sequenz in einem Computerspiel (z. B. innerhalb der Möglichkeiten einer filmi-

35 Viaud-Delmon/Jouvent: «Zwischen virtuell und real», S. 72.

36 Jenkins: «Game Design as Narrative Architecture».

37 Marie-Laure Ryan: «Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media». In: *Game Studies*. Volume 1 (Juli 2000), Issue 1. URL: , 06. März 2005.

schen *cutscene*). Man konfrontiert ihn lieber direkt mit seiner eigenen Emotionalität. Das Beispiel aus der Verhaltenstherapie mit «virtuellen Bildern» ist ein Lehrbuch, wenn man das Computerspiel wieder in dessen ursprünglichen Kontext zurückführt.

Freilich gilt es in diesem Vergleich der virtuellen Therapie mit den tatsächlichen Computerspielen, die ursprünglich allein die technologischen Bedingungen einer gemeinsam verwendeten Spielplattform³⁸ nahe gelegt hatten, auch die Differenzen festzustellen. Im Falle der Therapie haben wir es mit der Heilung einer Angststörung mittels Reizüberflutung zu tun, im anderen Fall mit einer Ästhetik der Angst. «In jedem Spiel steckt der Thrill als Anreiz, das freiwillige Eintauchen in eine Situation der Gefahr», wie Georg Seeßlen in einer Untersuchung des «Film-Thrillers zwischen Angst und Lust» feststellte.³⁹ «Die Lust an der Angst ist also eine Folge der Sehnsucht nach dem Neuen, und diese wiederum kann ihren Ursprung wohl in nichts anderem haben als in der Unzufriedenheit mit dem eigenen Realitätsentwurf, der zu eng gefaßt oder nach falschen Prinzipien gestaltet erscheint.»⁴⁰ Auch die Sehnsucht nach der Heilung der Angst (oder der Angst vor der Angst) in der Therapie entsteht aus der Unzufriedenheit mit dem eigenen Realitätsentwurf, den man in dieser Situation jedoch nicht selbst zu verantworten hat.

Die *Angst* und ihre Verwendung für immersive Strategien in Computerspielen ist ein glänzendes Beispiel wie man Spieler in ihrer Realität ohne große Umwege erfassen kann. Die Beispiele würden eine eigene Abhandlung verdienen.⁴¹ Bateson führt in §12 von *A Theory of Play and Fantasy* die extreme Angstsituation («terror») als Situation für den möglichen Zusammenbruch des metakommunikativ markierten Systems Spiel («this is play!») an – bezeichnender Weise durch die Beschreibung einer Zuschauersituation im Kino, die er (nicht als erster) einer Traumsituation an die Seite stellt: «A man experiences the full intensity of subjective terror when a spear is flung at him out of the 3D screen or when he falls headlong from some peak created in his own mind in the intensity of nightmare.»⁴² Er schließt dieses Beispiel mit der Bemerkung, dass im Moment der extremen Angst die Realität der Situation nicht zu bezweifeln ist, was diesem

38 In diesem Fall eben das Spiel *HALF-LIFE*.

39 Georg Seeßlen: *Kino der Angst. Geschichte und Mythologie des Film-Thrillers*. Reinbek bei Hamburg 1980, S. 21.

40 Ebd., S. 19.

41 Aktuelle Beispiele mit deutlichem Schwerpunkt auf Terror des Spielers sind v. a. *Doom 3* (2004, Activision, id Software) oder das von Kritikern und Spielern bisher vielleicht höchstbewertete Spiel der letzten Jahre *Resident Evil 4* (2005, Capcom, Capcom Production Studio 4). Aber aus persönlicher Erfahrung beurteilt, reichen die Spiele, die (zumindest damals) sehr effektiv mit Angstzuständen des Spielers operieren weit in die Computerspielgeschichte zurück. Von meiner persönlichen Angst her geurteilt beispielsweise *Thief – The Dark Project* (1998, Eidos Inc., Looking Glass Studios) oder *Dungeon Master* (1987, FTL Games).

42 Bateson: «A Theory of Play and Fantasy», S. 183.

Text hier als Motto vorangestellt wurde. Dies verletzt die Eigenheiten des Spiels («play»), in dem (a) die Botschaften oder Signale in gewissem Sinne unwahr bzw. nicht so gemeint sind und (b) das, was von den Signalen bezeichnet ist, nicht existiert.⁴³ Die Situation des Kinos oder des Albtraums weist aber darauf hin, dass diese Bedingungen übertreten wurden, denn obwohl z. B. der Speer im Kinosaal und der Abgrund im Traum nicht anwesend waren, so waren sie es in gewisser Weise eben doch. In diesem Fall handelt es sich ganz offensichtlich um eine Art *«unwilling suspension of disbelief»*, der totale Immersion vehement erzeugen kann. Ich ergänze, dass die Emotion und die Reaktion darauf real vorhanden waren. Im Traum, so Bateson, ist sich der Träumer normalerweise nicht bewusst, dass er träumt. Dies zeigt, dass so etwas wie eine absolute Immersion möglich sein kann. In Traum und Phantasie wird nicht mit dem Konzept «unwahr» operiert. Auch im Spiel muss der Spieler oft daran erinnert werden, dass er sich in einem Spiel befindet, was nach Bateson eine Kombination von Primär- und Sekundärprozess verlangt, wodurch die Situation metakommunikativ «gerahmt» werden kann. In Anlehnung an Korzybskis Konzept der Karte-Territorium-Relation beschreibt Bateson, dass im Primärprozess Karte und Territorium gleichgesetzt und im Sekundärprozess unterschieden werden.⁴⁴

Setzen wir das, was hier zum Konzept der Immersion im Zusammenhang mit Computerspielen referiert wurde zu Batesons Konzept in Bezug: Immersion weist zwar über das hinaus, was ein Spiel nach Bateson definiert, aber es scheint ja nicht völlig aus der Welt, dass wir es im Falle der Computerspiele mit einer tatsächlich anderen, neuen Art des Spiels zu tun haben, das sich kurz vor einem Zusammenbruch der metakommunikativen Situation befindet und das sich weder mit dem Konzept des *immersiven Spiels* noch dem des *artifiziellen, metakommunikativ markierten Spiels* gänzlich fassen lässt. Zumindest rückt das populäre Konzept der Immersion es in die Nähe eines solchen Zusammenbruchs, der auch von zu differenzierenden Spielertypen abhängen mag. Der hier beschriebene Fall der virtuellen Therapie veranschaulicht, wie sich mit den gleichen medialen Apparaturen «freie» Spieler und der Spieler als «Patient» unterschiedlich zur spielerischen Umgebung in Bezug setzen. Die Abwesenheit metakommunikativer Rahmung ist nach Bateson nicht nur für den Fall der Träume charakteristisch, sondern auch für die «waking communications of the schizophrenic»,⁴⁵ dessen Problem darin besteht Metaphern des Primärprozesses mit der vollen Intensität der wörtlichen Bedeutung zu behandeln.⁴⁶ Die Ähnlichkeit zwischen dem Prozess der Therapie und dem Phänomen Spiel ist nach Bateson tatsächlich grundlegend:

43 Ebd.

44 Ebd., S. 185.; vgl. auch die kongenialen Bemerkungen und Paraphrasen zur Karte-Territorium-Relation von Iser. In: Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre*, S. 426 ff.

45 Bateson: «A Theory of Play and Fantasy», S. 190.

Both occur within a delimited psychological frame, a spatial and temporal bounding of a set of interactive messages. In both play and therapy, the messages have a special and peculiar relationship to a more concrete or basic reality. Just as the pseudocombat of play is not real combat, so also the pseudolove and pseudohate of therapy are not real love and hate. The <transfer> is discriminated from real love and hate by signals invoking the psychological frame; and indeed it is this frame which permits the transfer to reach its full intensity and to be discussed between patient and therapist.⁴⁷

In der Therapie wird wie im Spiel unter dem <Als ob> operiert, wobei in der Therapie die metakommunikativen Gewohnheiten wiederhergestellt werden müssen, indem gleichfalls in einem metakommunikativen Akt Regeln ausgetauscht werden, die normalerweise vor und nach der Therapie unverbalisiert und unbewusst sind,⁴⁸ während die Spieler im Spiel metakommunikative Signale tauschen, die ständig an die Spielsituation erinnern – und die auch explizite Regeln sein können. Immersion kann man als eine Aufhebung der metakommunikativen Situation begreifen, die in der Rhetorik der totalen Immersion in einen psychopathologischen Zustand umzuschlagen droht. Batesons Konzept, das ja von Salen und Zimmerman herangezogen wird, um die Wachträume der naiven Immersions-Theoretiker zu entkräften, unterschlägt, dass das Konzept der Immersion von Bateson relativ deutlich integriert wurde. Vorausgesetzt man glaubt Bateson, dass Spiel und Therapie ähnliche Situationen verkörpern. Als Entkräftung der Argumente für das Prinzip der Immersion im Zusammenhang mit Computerspielen taugt dieses Modell jedenfalls kaum. Es sei denn jemand kann eindeutig nachweisen, dass Computerspiele wirklich reine Spiele sind, was ich bezweifle. Es ist wahrscheinlich sogar genauso legitim zu behaupten, Computerspiele seien eine Form von Therapie⁴⁹ wie Computerspiele seien Spiel oder auch Film, Comic, Literatur in neuem Gewand. Nun wirft dies bei alledem kein besonders positives Licht auf das Konzept der Immersion selbst, wenn man es auf diese Weise (relativ) strikt nach Batesons *A Theory of Play and Fantasy* zu interpretieren versucht. Und um ein paar der Fragen in aller Kürze zu beantworten, die ich eingangs gestellt hatte: Die Frage nach der Gefährlichkeit von Immersion ist mit <macht krank> zu beantworten. Der *willing suspension of disbelief* dauert so lange die Therapie eben dauert. Wer beim Computerspielen nicht Patient wird, ist ein Träumer, vorausgesetzt er ist seiner Handlungen noch halbwegs mächtig.

46 Ebd., S. 192.

47 Ebd., S. 191.

48 Ebd.

49 Sherry Turkle hat hier in der Tat interessante Ansätze gezeigt, vgl.: Sherry Turkle: «Parallel Lives: Working on Identity in Virtual Space». In: Debra Grodin/Thomas R. Lindlof: *Constructing the Self in a Mediated World*. Thousand Oaks, California 1996, S. 156–175.

Matthias Bopp

Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen

Ein handlungstheoretischer Ansatz

Einführung

Computerspiele oder ‹Games› – wie PC-, Konsolen- und Handheldspiele mittlerweile häufig genannt werden – gehören nicht zu den Gegenständen, die traditionellerweise als *Lehr-Lern-Umgebungen* aufgefasst werden. Dass hier mehr oder weniger bewusst Lernprozesse stattfinden können, ist zwar bekannt, denn offensichtlich lernt man durch Computerspiele zunehmend besser mit dem Computer zu spielen und in der Forschung gibt es darüber hinaus eine lang anhaltende Kontroverse über sonstige wünschenswerte oder problematische Wirkungen von Computerspielen. Dass und wie Computerspiele aber in vielfältiger Weise auf die Unterstützung von Lernprozessen hin angelegt sind und deshalb als *arrangierte Lernumgebungen* verstanden werden können, ist in den Game Studies und der Medienpädagogik bisher kaum zur Kenntnis genommen worden. Dies erklärt sich unter anderem mit einem besonderen Merkmal zahlreicher didaktischer Methoden in Computerspielen – ihrer *Unauffälligkeit*. Computerspiele sind als arrangierte Lernumgebungen darauf angelegt, eine Bewusstwerdung ihres didaktischen Designs womöglich zu vermeiden, um das Eintauchen ins Spielgeschehen, das zeitweise Vergessen des Selbst und der Spielumgebung, die so genannte *Immersion* bzw. den Spiel-Flow, nicht zu gefährden.¹ Ihr besonderes Merkmal ist also eine *immersive Didaktik*.

Zum Verhältnis von Lernen, Handeln und Unterhaltung in Computerspielen

Computerspiele in dieser Weise als immersiv arrangierte Lernumgebungen zu bezeichnen, räumt dem Lernen in Spielen einen zentralen Stellenwert ein. Wa-

1 Vgl. zum Begriff der ‹Immersion› J. Yellowlees Douglas / Andrew Hargadon: «The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow». In: *Eleventh ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*. San Antonio, Texas, United States, 30 May – 03 June (2000). ACM Press und zum verwandten Begriff des ‹flow› Mihaly Csikszentmihalyi: *Flow: the psychology of optimal experience*. New York 1990.

rum aber sollte in Computerspielen gelernt werden, wenn es doch in erster Linie um Unterhaltung geht? Hierfür lassen sich drei Gründe anführen.

Computerspiele sind hochgradig interaktive mediale Unterhaltungsumgebungen. Handelt der Spieler nicht oder inkompetent, passiert gewöhnlich entweder nichts, etwas Langweiliges oder etwas Unerfreuliches. Daher müssen Spieler erstens über Fähigkeiten verfügen, die es ihnen erlauben, mit der Spielumgebung auf eine interessante Weise zu interagieren. Diese Kompetenzen – wie etwa die Steuerung des Avatars, räumliches Orientierungsvermögen oder die Handhabung von virtuellen Gegenständen – können aufgrund der schnellen Entwicklung der Interaktivitätsmöglichkeiten in Spielwelten nicht als gegeben vorausgesetzt werden. Sie müssen, je nach Lernausgangslage des Spielers, mehr oder minder umfassend angeeignet werden. Der Besuch einer virtuellen Spielwelt ähnelt in dieser Hinsicht einer Urlaubsbegegnung mit einer fremden Kultur, die meist interessanter ist, wenn die Sprache der jeweiligen Kultur beherrscht wird. Entsprechend muss sich der Computerspieler eine gameplay-bezogene ›literacy‹ aneignen. Es ist zu vermuten, dass diese game literacy in Zukunft weiter an Bedeutung gewinnen wird, denn populäre Spiele erweitern die Lernausgangslage von Spielern und damit auch deren Erwartungen an kommende interaktive Unterhaltungsangebote. Wer beispielsweise *HALF-LIFE 2* (2004, Valve) gespielt hat, hat gelernt, vielfältigste Gegenstände in der Spielwelt ›physikalisch korrekt‹ schleudern zu können, um bestimmte Probleme zu lösen oder sich anderweitig zu amüsieren. Von weiteren Spielen des gleichen Genres erwartet der Spieler in Zukunft daher, mindestens dasselbe oder aber noch mehr tun zu können. Da Spiele diesen Erwartungen entsprechen müssen, unter anderem um sich auf dem Markt durchsetzen zu können, entwickeln sich die Interaktionsmöglichkeiten in Games vergleichsweise schnell und entsprechend schnell steigen die Kompetenz- und Lernanforderungen. In Computerspielen wird also erstens gelernt, weil dies dem Spieler mittelbar erlaubt, im weiteren Spielverlauf etwas Interessantes zu tun.

Spieler wollen zweitens lernen, weil sie die wettbewerbsorientierte Erfahrung des Besser-Werdens schätzen. «They like getting better»,³ stellt Nicole Lazzaro in einer quantitativen Feldstudie zur Bedeutung von Emotionen in Computerspielen fest und zitiert die Ehefrau eines Spielers: «It's easy to tell what games my hus-

2 Es gibt Gegenbeispiele von Shootern, die im Vergleich zu Vorgängern eine Vereinfachung des Gameplay bedeuten (etwa *Serious Sam*, 2003, Croteam/*Take Two*), hier handelt es sich aber aus Sicht des Autors um Ausnahmen. Zudem kann zwar vermutet werden, dass z. B. die Komplexität mancher Rollenspiele gegenüber bestimmten Vorläufern abnimmt (z. B. bei *World of Warcraft*, 2005, Blizzard). Diese weniger komplexen Spiele werden dann aber bedeutend öfter tatsächlich gespielt als ihre komplexeren Vorgänger, sodass auch durch diese Spiele der Komplexitätsgrad von Games im Durchschnitt zunimmt.

3 Nicole Lazzaro: *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. URL: www.xeodesign.com, 2004.



Abb. 1 MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE, Comic Cutscene (2003, Remedy/Rockstar Games)

band enjoys the most. If he screams, I hate it. I hate it. I hate it.> then I know he will finish it and buy version two. If he doesn't say this, he'll put it down in an hour.»⁴ Der Lerngegenstand spielt dabei eine nachgeordnete Rolle, er muss lediglich herausfordernd sein. Motivationspsychologisch kann vermutet werden, dass so das Bedürfnis der Erfahrungen von Selbstwirksamkeit befriedigt wird.⁵

Schließlich gibt es drittens eine Gruppe von Spielern, die sich unterhalten, aber gleichzeitig auch – im allgemeineren Sinne – bilden wollen.⁶ Traditionell sind solche Bildungsangebote⁷ im Kontext von Rätseln in Adventure-Games zu finden, aber zunehmend beispielsweise auch in Actionspielen. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist in GTA: VICE CITY (2003, Rockstar) zu finden: Steigt der Avatar dort in ein Auto, kann er neben verschiedenen Musikprogrammen einen Sender wählen, der als aufschlussreiche Parodie von Ideologien und Werbebotschaften zu verstehen ist, wie sie in US-amerikanischen Radiosendungen zu hören sind. Weitere aktuelle Beispiele sind die selbstreflexiven ironischen Kommentare in MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE (2003, Remedy/Rockstar Games) (vgl. Abb. 1), die TV-Serien und Waffenwerbespots, die man sich in diesem Spiel ansehen kann oder auch der Vortrag über vermeintliche Kernthesen der Psychoanalyse als Gesprächsthema zwischen Gefangenen in THE CHRONICLES OF RIDDICK – ESCAPE FROM BUTCHER BAY (2004, Vivendi). Es kann vermutet werden, dass auch dieser Lernaspekt in Games in Zukunft an Bedeutung gewinnen wird, wenn das Durchschnittsalter (und wohl auch der Bildungsgrad) von Computerspielern weiter steigen.⁸ Vermutlich wird es hier zu einer ähnlichen Ausdifferenzierung des Angebots kommen wie im Falle des Films.

4 Ebd.

5 Vgl. Alfred Bandura: «Self-efficacy. Toward a unifying theory of behavioural change». In: *Psychological Review* 84 (1977), S. 191–215.

6 Vgl. Lazzaro: *Why We Play Games*.

7 Gemeint sind mit diesem Begriff nicht Formen der «darstellenden Wissensvermittlung», sondern die Inszenierung von Situationen, die der Spieler nur versteht, wenn er selber über Bildungsvoraussetzungen verfügt, die heute (auch unter Abiturienten) nicht allgemein verbreitet sind und die ein gewisses Maß an selbstständiger Reflexion erfordern.

8 Gegenwärtig liegt das Durchschnittsalter deutscher Computerspieler bei ca. 29 Jahren (vgl. Johannes Fromme: «Computer Games as a Part of Children's Culture». In: *Game Studies. The international journal of computer game research* 1. URL: gamestudies.org, 2003.



Abb. 2 THE CHRONICLES OF RIDDICK – ESCAPE FROM BUTCHER BAY (2004, Vivendi)

Immersive Didaktik und Stealth Teaching

Computerspieler wollen, so ist festzuhalten, über die Anregung von Lern- (und Trainings-) Prozessen unterhalten werden. Damit stehen Spieleentwickler vor einer didaktischen Aufgabe: Wie kann der Spieler zu diesen Lernprozessen angeregt werden? Wie kann verhindert werden, dass er über- oder unterfor-

dert wird und dadurch seine Lernmotivation verliert? Zum einen begegnen Entwickler diesen Herausforderungen, indem sie in traditioneller Weise direkte Hilfestellungen anbieten. Zu dieser Form der <darstellenden Unterweisung>⁹ zählten früher dem Spiel beigelegte Gebrauchsanweisungen, heute vor allem <Spiel-Tutorials> und deren didaktische Weiterentwicklung, die <Einführungsmissionen>.¹⁰ Hier erhält der Spieler in mündlicher oder schriftlicher Form direkte Anweisungen, deren Lernfunktion entsprechend deutlich ist: Sie sollen dem Spieler helfen, den Herausforderungen der Spielwelt gewachsen zu sein. Zum anderen – und dies ist weniger offensichtlich – sind aber auch diese Herausforderungen und die <eigentliche Spielwelt> selbst bereits auf Lernchancen hin entworfen.

Dieses didaktische *Arrangement* von Computerspielen ist bisher erst in Ansätzen untersucht.¹¹ Ein Grund hierfür liegt vermutlich in der *Unauffälligkeit* der meisten solcher nicht darstellenden Lehrmethoden. Diese Unauffälligkeit ist der geringen Bereitschaft vieler Spieler geschuldet, zunächst rezeptiv lernend

9 Vgl. Edwald Terhart: *Lehr-Lern-Methoden*. Weinheim 2000.

10 Vgl. Matthias Bopp: «Teach the Player: Didaktik in Computerspielen.» In: *Playability* 1. URL: www.playability.de, 2003.

11 Vgl. James Paul Gee: *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York u. a. 2003. Ebenso Matthias Bopp: «Didaktisches Design in Silent Hill 2». In: Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf Nohr (Hg.): «See. I'm real...». *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'*. Reihe Medien / Welten. Münster 2005 und Matthias Bopp: «Didactic Analysis of Digital Games and Game-Based Learning». In: Maja Pive (Hg.): *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction: Emphasis on Game-Based and Innovative Learning Approaches*. Amsterdam, im Druck.

in ein Spiel zu investieren, bevor die eigentliche Unterhaltung beginnt. Dem entgegenkommend wirbt selbst ein traditionell «anleitungslastiges» Rollenspiel wie *WORLD OF WARCRAFT* (2005, Blizzard) auf seiner Verpackung mit dem Versprechen:

Egal ob Sie Anfänger oder erfahrener Spieler sind, *World of Warcraft* bietet allen Abenteurern einen schnellen und leichten Einstieg. Das Benutzerinterface ist so eingängig, dass Sie die Anleitung wahrscheinlich gar nicht lesen müssen.¹²

Zudem wollen (wohl insbesondere jüngere männliche) Spieler – auch wenn sie prinzipiell lernbereit sind – eigenständig lernen, sie wollen keine Hilfestellung bekommen. Daher versuchen Entwickler Spielpassagen zu minimieren oder ganz zu vermeiden, die den Eindruck erwecken: «Jetzt versucht das Computerspiel mir etwas beizubringen» oder «Jetzt macht es mir das Spiel einfacher.» Denn das Ziel avancierten Spieldesigns ist es, dass der Spieler nicht aus der Spielwelt herausgerissen wird. In diesem Sinne kann in Bezug auf Lehr-Lern-Methoden in Computerspielen vom Programm einer *immersiven Didaktik* gesprochen werden.

Um Mittel und Funktionsweise solcher immersiver didaktischer Methoden zu veranschaulichen, kann eine Spielszene aus dem Survival Horror-Spiel *SILENT HILL 2* (2002, Konami) als Beispiel dienen. Erreicht der Spieler hier mit seinem Avatar James zum ersten Mal im Städtchen Silent Hill die Straßenkreuzung Sanders und Lindsey Street, löst das Programm eine Zwischenfilmsequenz (Cutscene) aus, die in ihrer ersten Einstellung in leicht schräger Aufsicht rote Flächen auf dem Asphalt der Kreuzung in den Bildmittelpunkt rückt (Abb. 3 oben). Daraufhin fragt (sich) James «Are these marks ... blood?», die Kamera schneidet in die nach rechts führende Lindsey Street und zeigt dort eine in der Entfernung im Nebel verschwindende Gestalt. James kommentiert: «That shadow just now ...» Die Cutscene endet und man ist wieder im interaktiven Teil des Spiels (Abb. 3 unten).

Zeigt man Spielern diese Szene, dann werden schnell verschiedene offensichtliche Methoden erkannt, mit deren Hilfe der Spieler neugierig gemacht und dazu veranlasst werden soll, rechts in die Lindsey Street einzubiegen – dort nämlich wartet die nächste interaktive «Lernstation» zum Thema «Monster» auf ihn. Die augenfälligen Mittel sind dabei Verrätseln und kommentierendes Zeigen. Beides sind weit verbreitete Mittel in Computerspielen. Was jedoch den wenigsten Spielern auffällt, ist, dass der Avatar nach dem Ende der Cutscene anders positioniert ist als zu deren Beginn. Er wird vom Programm um 90° nach rechts gedreht und steht dorthin ausgerichtet, wohin der Spieler nun gehen soll.

12 *WORLD OF WARCRAFT*, 2005, Blizzard, Verpackungstext.

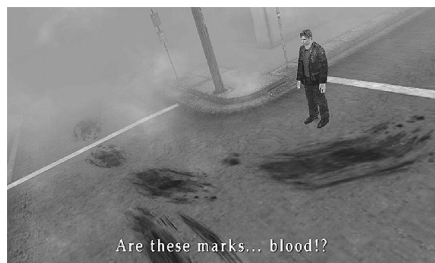


Abb 3 *SILENT HILL 2* (2002, Konami)

Hier wird offenbar die Ablenkung durch die Zwischensequenz genutzt, um auf den Avatar und damit das anschließende Spielerverhalten einzuwirken. Der Spieler wird mit hoher Wahrscheinlichkeit den vom Entwickler gewünschten Weg einschlagen, ohne sich darüber im Klaren zu sein, dass seine Entscheidung, an der Kreuzung rechts zu gehen, wesentlich durch arrangierte Situationsmerkmale verursacht wurde und nicht durch seinen eigenen Explorationstrieb. Entsprechend wird er nicht aus der Immersion in die Spielwelt *SILENT HILLS* herausgerissen. In Fällen wie diesen, in denen ein gezielter Einfluss auf den Spieler geradezu camoufliert wird, schlage ich vor, von *Stealth-Teaching* zu sprechen.¹³

Attributionsstile in Computerspielen

Welche psychischen Prozesse unterstützen auf der Spielerseite den Erfolg einer immersiven Didaktik? Diese Frage berührt grundsätzliche Überlegungen zu einer Kognitions- und Handlungstheorie des Computerspiels. Ich schlage vor, hier psychologische Attributionstheorien und soziologische Konzepte des Framings von Handlungssituationen als Bezugspunkte zu verwenden. Attributionstheorien beschäftigen sich damit, wie Menschen Erklärungen für ihr eigenes Verhalten und das ihrer Mitmenschen konstruieren, auch und insbesondere

- 13 Es liegt nahe, in diesem Zusammenhang in Anlehnung an die Schulpädagogik von einem «geheimen» oder «impliziten Lehrplan» zu sprechen. Dieser Begriff zielt in emanzipatorischer Tradition auf die Kritik von verdeckten Lehr-Lern-Strukturen innerhalb der Institution Schule, die gesellschaftliche Herrschaftsstrukturen stabilisieren. Ihn umfassend auf Computerspiele zu beziehen, müsste immersive didaktische Methoden in Games berücksichtigen, würde darüber hinaus aber eine empirisch betriebene Untersuchung der gesellschaftlichen (und insbesondere ideologischen) Wirkung von Lerninhalten und Lehrmethoden in Computerspielen erfordern. Solche Studien liegen gegenwärtig nur bruchstückhaft vor; vgl. z. B. zu möglichen Kultivierungseffekten durch Computerspiele Craig A. Anderson / Karen E. Dill: «Video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviour in the laboratory and in life». In: *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (2000), S. 772–790 und Jan Van Mierlo/Jan Van den Bulck: «Benchmarking the cultivation approach to video game effects: a comparison of the correlates of TV viewing and game play». In: *Journal of Adolescence* 27 (2004), S. 97–111.

- 14 Vgl. Philip G. Zimbardo / Richard J. Gerrig: *Psychology*. München u.a. 2004, S. 766 ff.

dann, wenn ihnen hierzu nur unzureichende Informationen zur Verfügung stehen.¹⁴ Entsprechende Untersuchungen haben gezeigt, dass eine bestimmte Verhaltensweise entweder durch Persönlichkeitseigenschaften der Handelnden oder durch situative Einflüsse auf diese Handelnden erklärt wird. Im Fall einer sehr guten Prüfungsnote etwa kann angenommen werden, der Prüfling sei klug (eine sog. interne Attribution) oder die Prüfung sei sehr leicht gewesen (eine sog. externe Attribution). Zudem lässt sich zeigen, dass Menschen (besonders in westlichen Kulturen) in Bezug auf Andere generell dazu neigen, Verhaltensursachen eher durch deren Persönlichkeitseigenschaften zu erklären, auch wenn dies bei genauer Überlegung unplausibel ist. Bezüglich ihrer selbst jedoch urteilen sie anders: Hier tendieren sie dazu, selbstwertdienlich zu attribuieren, auch wenn dies falsch ist. Dieser «self-serving-bias»¹⁵ führt z. B. dazu, eigene Erfolge internal zu erklären («Ich habe aufgrund meiner Fähigkeiten gewonnen»), Misserfolge aber external zu attribuieren («Ich habe verloren, weil das Spiel sch* ist und der andere geschummelt hat»).

Es scheint plausibel, einen solchen selbstwertdienlichen Attributionsstil auch Computerspielern zuzuschreiben, wenn sie ihre eigenen Spiel- und Lernerfolge in Situationen bewerten, die keine allzu offensichtlichen didaktischen Merkmale aufweisen, die das Gegenteil nahe legen. Wann aber ist dies der Fall? Was sind die Bedingungen der Möglichkeit einer immersiven Didaktik? Um diese Frage zu beantworten, ist eine Theorie hilfreich, welche die Anwendungsbedingungen der hier in Frage stehenden selbstwertdienlichen Attributionsstile in interaktiven Mediensituationen beschreiben kann. Hier bietet sich die *soziologische Framingtheorie*¹⁶ Hartmut Essers an, in deren Perspektive Attributionsstile als subjektive Definitionen einer Situation aufgefasst werden können.

Framingprozesse im Alltag

Soziologische Framingtheorien fragen danach, wie (insbesondere soziales) Handeln zu erklären ist. Handeln, so ihr Grundgedanke, erfolgt nicht behavio-

15 Ebd., S. 769.

16 Framingtheorien finden in vielfältiger Ausformung in medientheoretischen Diskursen (vgl. beispielsweise zu Framingtheorien in der Rezeptionsforschung Bertram Scheufele: «Framingeffekte auf dem Prüfstand. Eine theoretische, methodische und empirische Auseinandersetzung mit der Wirkungsperspektive des Framingansatzes». In: *Medien- und Kommunikationswissenschaft* 1 (2004), S. 30–55), wie in spieltheoretischen Kontexten (vgl. Gregory Bateson: «The Message: «This is play»». In: Bertram Schaffner (Hg.): *Group Processes*. New York 1955 und Erving Goffman: *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt/M. 1977. Siehe auch das Konzept der Kontextualisierungshinweise von Gumperz: Jenny Cook-Gumperz/John J. Gumperz: «Context in Children's Speech. Papers on Language and Context». In: Natalie Waterson und Catherine Snow (Hg.): *The Development of Communication*. Chichester 1978.

ristisch in Reaktion auf <objektive> äußere und innere Bedingungen, sondern erst auf Grund einer subjektiven, selektiven und systematisierenden <Definition>¹⁷ einer Situation. Pointiert ist dieser Gedanke im so genannten Thomas-Theorem formuliert: «If man define situations as real, they are real.»¹⁸

Solche Situationsdefinitionen sind ein «inneres Tun eines einzelnen Akteurs im Moment einer gegebenen Situation, der auf der Grundlage der objektiven äußeren und inneren Bedingungen eine Selektion über eine bestimmte subjektive Sicht der Situation vornimmt». ¹⁹ Situationsdefinitionen werden gewöhnlich intersubjektiv ausgehandelt (ein Gedanke, der an den symbolischen Interaktionismus Meads anschließt) und sind damit als in den Gedächtnissen der Akteure verankerte kulturelle Muster anzusehen. Sie interpretieren die objektiven Bedingungen immer unter einem leitenden Gesichtspunkt; insofern können sie auch als Rahmungen der Situation, als *Frame* bezeichnet werden. Frames beinhalten immer die «Zuspitzung der Sichtweise auf jeweils einen maßgeblichen Gesichtspunkt, auf ein Oberziel, auf ein Leitmotiv, auf einen Code»²⁰ und erfüllen so die Funktion, die fast unendlichen Möglichkeiten der Interpretation jeglicher zeitgleicher äußerer und innerer Bedingungen drastisch zu vereinfachen und so Orientierung zu bieten. Insofern sind Frames die Lösung einer zunächst überkomplexen und problematischen Lage – Kontingenzbrecher im Luhmannschen Sinne. Hat ein Framing – die Rahmung innerer und äußerer Bedingungen – stattgefunden, muss anschließend nur noch aus den für den Frame zur Verfügung stehenden Handlungsskripten ein passendes ausgewählt werden. Das eigentliche beobachtbare Handeln in der Situation ist nur noch die mehr oder minder reflektierte Anwendung der habitualisierten Muster des/der in dem betreffenden Rahmen üblichen Skripts/e. So funktioniert Alltag. Hat ein Framing stattgefunden, dann orientieren sich die Akteure in der Regel recht hartnäckig an ihm, oft ohne sich des ausgewählten Rahmens und seiner einzelnen Bestandteile bewusst zu sein.

Frames in Computerspielen

Da Framingtheorien jegliche Formen des Handelns beschreiben wollen, erstreckt sich ihr Geltungsanspruch auch auf Orientierungsprozesse in Compu-

17 Vgl. Hartmut Esser: *Soziologie. Spezielle Grundlagen. Bd. 1: Situationslogik und Handeln*. Frankfurt/M., New York 1999, S. 61 und 161 und Hartmut Esser: *Soziologie. Spezielle Grundlagen, Bd. 6: Sinn und Kultur*. Frankfurt/M., New York 2001, S. 259.

18 William I. Thomas / Dorothy S. Thomas: «*The Child in America. Behavior Problems and Programs*». New York 1928, S. 572.

19 Esser: *Soziologie. Spezieller Grundlagen. Bd. 1*, S. 66.

20 Ebd.

terspielen. Goffman und zuvor bereits Bateson hatten ihre Überlegungen zu Rahmen sogar explizit vom Spiel her entwickelt bzw. die Idee des Frames am Spiel exemplifiziert. So fragte Goffman nach den Regeln, deren Befolgung eine eigene ›Welt‹ ermöglicht.

Ein Spiel wie das Schach schafft für den, der ihm folgen kann, eine bewohnbare Welt, eine Ebene des Seins, ein Ensemble von Gestalten mit anscheinend unbegrenzt vielen verschiedenen Situationen und Handlungen, in denen sich ihre Eigenart und ihr Schicksal verwirklicht. Doch ein großer Teil davon ist auf eine geringe Anzahl aufeinander bezogener Regeln und Praktiken rückführbar. Würde der Sinn des alltäglichen Handelns ebenso auf einem abgeschlossenen endlichen System von Regeln beruhen, so würde dessen Darstellung ein wirkungsvolles Mittel der Analyse des sozialen Lebens liefern [diese Systeme von Regeln wiederum nennt Goffman dann mit Bezug auf Bateson Frames; M. B.].²¹

In traditionellen Spielen wie dem Schach sind die formalisierten Spielregeln wesentliche Bestandteile des Framings einer Situation und bei Bedarf leicht explizit zu formulieren. Demgegenüber sind Rahmen in Computerspielen, wo oft nur Bruchstücke der Regeln der Spielwelt in Gebrauchsanweisungen oder Tutorials expliziert werden, ähnlich schwer zu identifizieren wie in Alltagssituationen. Sie können jedoch auf ähnliche Weise sichtbar gemacht werden, wie Garfinkel²² es in seinen ethnomethodologischen Feldexperimenten für Alltagssituationen getan hat. Garfinkel hatte es sich zum Sport gemacht, Situationen herbeizuführen, in denen normale soziale Frames plötzlich und unerwartet nicht mehr funktionieren, um zu sehen, wie Menschen dann reagieren. So wies er beispielsweise seine Mitarbeiter an, auf die beiläufige Frage ›Wie geht es dir?‹ mit ›Wie meinst du das? Psychisch, emotional, finanziell?‹ usw. zu antworten, einen Gast in einem Restaurant wie den Platzanweiser zu behandeln oder beim Schach eine Figur des Gegners zu bewegen. Solche Krisenexperimente (›breaching experiments‹) waren für ihn der Schlüssel zur Identifikation sozialer Frames (er spricht auch von ›sozialen Drehbüchern‹), die normalerweise verborgen bleiben.

21 Goffman: *Rahmen-Analyse*, S. 13. «Ich gehe davon aus, daß wir gemäß gewissen Organisationsprinzipien für Ereignisse – zumindest für soziale – und für unsere persönliche Anteilnahme an ihnen Definitionen einer Situation aufstellen; diese Elemente [...] nenne ich ›Rahmen‹» (ebd., S. 19). Spiele sind für Goffman dann eine besondere Form dieser Frames, nämlich So-Tun-als-ob (›Make-believe‹)-Modulationen (ebd., S. 60). Modulationen wiederum sind «Systeme von Konventionen, wodurch eine bestimmte Tätigkeit, die bereits im Rahmen eines primären Rahmens sinnvoll ist, in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, von den Beteiligten aber als etwas ganz anderes angesehen wird» (ebd., S. 55).

22 Vgl. Harold Garfinkel: *Studies in Ethnomethodology*. Malden, MA 1984.

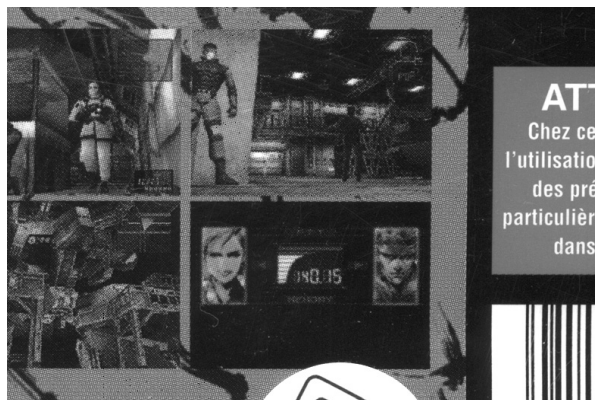


Abb. 4 *METAL GEAR SOLID* (1999, Konami)

Eine ähnliche Strategie des Unterlaufens selbstverständlicher Spielframes findet sich beispielsweise an verschiedenen Stellen des Schleich-Shooters *METAL GEAR SOLID* (MGS) (1998, Konami): Hier will der Protagonist Snake mit einem anderen Spielcharakter namens Meryl Kontakt aufnehmen.

Dazu wiederum muss er zunächst erfahren auf welcher Frequenz Meryl über Funk zu erreichen ist. In einer Zwischensequenz erklärt ihm ein anderer Charakter die Frequenz: «Moment, die ist... Tut mir leid, ich habe sie vergessen... Oh, ja! Sie ist auf der CD-Verpackung» und gibt ihm in der gleichen Zwischensequenz eine «optische Diskette», auf der sich wichtige Informationen befinden sollen. Typischerweise sucht der Spieler nun im Spielinventar nach dieser CD, er findet aber keine. Er sucht die virtuelle Spielumgebung nach übersehenen herumliegenden CDs ab, fragt seine per Funk erreichbaren Missionsratgeber, die aber nur sagen, er solle «... mit Meryl Kontakt aufnehmen. Stand ihre Frequenz auf der CD-Verpackungsrückseite?».

Oft vergeht viel Zeit, bevor der Spieler das Richtige tut: Auf der Verpackungsrückseite der von ihm real gekauften MGS-Doppel-CD nachzusehen und dort unter den verschiedenen abgebildeten Screenshots einen zu finden, der die gesuchte Frequenz enthält (vgl. Abb. 4). Hier spielt *METAL GEAR SOLID* offenbar selbstreflexiv mit dem Frame, der typischerweise den Interpretationsrahmen für Hinweise liefert, die in der virtuellen Spielwelt gegeben werden und macht dabei eine typische Frameregulierung bewusst: «Ein computergesteuerter Spielcharakter bezieht sich mit seinen Aussagen auf die fiktive Welt des Spiels, nicht auf die Realität des Spielers.» Erst wenn der Spieler diese Rahmenregel erkennt und in Zweifel zieht, ist es für ihn möglich in der Situation adäquat zu handeln. Er muss also ein «Re-Framing» vornehmen.²³

23 Diese Spielpassage hat neben ihrer spielerischen Funktion auch die Wirkung eines Raubkopierschutzes.

Frameselektionen in Computerspielen

Computerspieler selektieren und wechseln also Spielframes und richten ihr Handeln an ihnen aus. Vor diesem Hintergrund wird die Frage nach den Bedingungen einer immersiven Didaktik zur Frage danach, wann in Spielen ein Frame mit dem leitenden Gesichtspunkt ›Hier handelt es sich um eine Situation, in der mir etwas beigebracht werden soll‹ vom Spieler selektiert wird und wann nicht.

Esser schlägt zur Rekonstruktion von Framingprozessen die Orientierung am *MODE-Modell* von Fazio²⁴ vor, einem Modell, das sich auch auf die Selektion von Frames in Spielen anwenden lässt. Dem MODE-Modell zufolge ist die Auswahl eines bestimmten Frames das Ergebnis von zwei Arten von Selektionen. Erstens wird ein bestimmtes Modell der Situation, also ein Frame, und dann dazu passende Handlungsskript selektiert. Zweitens – und zeitlich voraus – wird selektiert, nach welchem *Modus* diese erste Selektion erfolgt. Dieser Modus der Auswahl des passenden Frames kann mehr oder minder bewusst, reflektiert oder spontan erfolgen und mehr oder minder viele Informationen und Handlungsfolgen berücksichtigen.

Wie vollziehen sich diese beiden Selektionsarten im Einzelnen? Frames sind gedanklich mit der Erwartung von bestimmten signifikanten Zeichen, Objekten, Symbolen etc. innerhalb der Situation verbunden – Fazio nennt sie *cues*. Was in einer Situation als *cue* dienen kann, ergibt sich aus der individuellen Lernbiographie des Einzelnen. Werden *cues* in einer Situation wahrgenommen, so wird das mit ihnen verbundene Frame aktiviert. Zunächst beginnt das Framing einer Situation dementsprechend mit der *vorbewussten* Registrierung situationsbezogener *cues*. Dann wird ebenfalls *vorbewusst* geprüft, ob und wie viele dieser *cues* assoziativ gut mit bestimmten im Gedächtnis zur Verfügung stehenden Frames verbunden sind. Liegt eine eindeutige assoziative Verknüpfung, ein so genannter ›Match‹ vor, dann wird die Situation entsprechend geframed und weitere Wahrnehmungen werden selektiv in Konsistenz mit dem aktivierten Frame gedeutet. Ein einfaches Beispiel für Matchingprozesse sind so genannte Kippbilder. Kippbilder weisen zwei deutliche Strukturen, zwischen denen die Wahrnehmungen je nach vorhandenen Erwartungen bzw. Vorwissen oszilliert, gleichzeitig auf. Sie können beispielsweise die Abbildung einer alten und einer jungen Frau enthalten. Als entscheidender *cue* für ein Match kann dann beispielsweise (und wenig überraschend) der direkte verbale Hinweis fun-

24 Vgl. Russell H. Fazio: «Multiple Processes by which Attitudes Guide Behavior: The MODE Model as an Integrative Framework». In: Mark P. Zanna (Hg.): *Advances in Experimental Social Psychology*, Bd. 23. San Diego et al. 1990 und Esser: *Soziologie. Spezielle Grundlagen*, Bd. 6, S. 241 ff.

gieren: ‚Dies ist das Bild einer alten Frau‘ oder ‚Dies ist ein Bild einer jungen Frau‘.

Automatisiertes Matching ist der dominierende Modus der Framewahl im Alltag und ebenso in Computerspielen. Dies geschieht aus gutem Grunde, denn der eindeutige assoziative Verweis von *cues* auf ein bestimmtes Frame spiegelt in der Regel erfolgreiches Handeln in ähnlichen Situationen in der Vergangenheit wider.²⁵ In Spielen sind solche Matchings insbesondere beim Replay und bei Spielen die Regel, die idealtypisch ein bestimmtes Genre repräsentieren, das dem Spieler vertraut ist. Umgekehrt gilt: Je origineller ein Spiel oder je unerfahrener der Spieler, desto seltener treten Matches spontan auf.

Was passiert, wenn kein automatisches Match vorliegt, wenn also der Akteur/Spieler mit den *cues* in einer Situation keine Frames verbinden kann? Dann wird der Modus der Framewahl geändert und es kommt entweder zu einer spontanen und vordergründigen oder zu einer mehr oder minder überlegten und rationalen Framewahl oder – eher selten – sogar zur Neukonstruktion eines passenden Frames. Welcher Modus hier selektiert wird, hängt von verschiedenen Variablen ab:

- ◆ Die erste dieser Variablen ist die *Motivation*, die Situation genau zu untersuchen. Sie ist im Alltag primär abhängig von der Furcht vor einem falschen Definitionsurteil und den damit unter Umständen verbundenen negativen Konsequenzen. In Spielen ist diese Furcht in der Regel vergleichsweise gering (‚Es ist ja nur ein Spiel‘). Spielsituationen werden dementsprechend oft nur oberflächlich analysiert. Im Ergebnis bedeutet dies die Dominanz von ‚trial and error‘-Verfahren (im Sinne von ‚Herumprobieren‘) zur Lösung eines Spielproblems. Je nach Immersionsgrad (z. B. bei Horror-Spielen), Gameplaytypus (z. B. viel zeitliches Investment, um ein Ziel zu erreichen und keine Save-Funktion), Wettbewerbsorientierung des Spielers, persönlichen Erfolgszielen (‚Ich will möglichst selten einen gespeicherten Spielstand laden müssen‘) usw. kann aber auch in Spielen die Motivation, keine Fehler zu machen, hoch sein.
- ◆ Die zweite Variable ist der *Aufwand*, der mit einer rationalen Definition der Situation verbunden ist, etwa bezüglich der Zeit und der Anstrengungen der erhöhten Aufmerksamkeit (rational choice-Theorien sprechen hier von ‚Kosten‘). Es muss stets abgewogen werden, ob sich dieser Aufwand einer genauen Situationsanalyse bezogen auf Handlungsalternativen – z. B. einen anderen Dungeon zu suchen, in dem vielleicht ein einfacher zu bezwingendes Monster wohnt – überhaupt lohnt. Bei zu hohem Aufwand kann dann

25 Traumatische Erfahrungen hingegen können zu Übergeneralisierungen und dann in der Folge zu systematisch falschen spontanen Matchings führen. Psychologen sprechen dann von Phobien.

auch bei zunächst hoher Motivation von einer genauen Situationsanalyse Abstand genommen werden.

Konnte die Datei nicht öffnen

- ◆ Die dritte Variable bildet die schiere Möglichkeit (die Opportunität), eine Situation sorgfältig zu interpretieren. Im Alltag zählt hier insbesondere der Mangel an Zeit zu

Abb5. Grafik 1

den Restriktionen, die auch bei hoher Motivation und geringem Aufwand eine sorgfältige Interpretation verhindern. In Spielen, die den Spieler unter Zeitdruck setzen, ist dies ähnlich. Hierzu gehören insbesondere Multiplayerpartien und (abgesehen von der grundsätzlichen Wiederholbarkeit von Singleplayerspielen) auch Realtime-Strategiespiele, Spiele, die ›timebased‹ bestimmte Skripte auslösen, auf die der Spieler dann schnell reagieren muss u.s.w.

Grafik 1 skizziert noch einmal zusammenfassend Fazios MODE-Modelle in Anwendung auf Framingselektionen in Computerspielen.

Selektion didaktischer Frames

Wann wird ein Spieler vor dem Hintergrund dieser Überlegungen zu der Überzeugung kommen, dass er sich in einer Lehr-Lern-Situation befindet? Nimmt der Spieler nur eine vorbereitete, automatisierte Abgleichung von Situationsmerkmalen und im Gedächtnis vorhandenen Frames vor, dann müssen eindeutige ›lehr-lern-assoziierte cues‹ vorhanden sein, damit er einen didaktischen Frame selektiert. Solche cues sind beispielsweise Labels im Auswahlmenue eines Spiels (›Tutorial‹), einleitende sprachliche Hinweise zu Beginn einer Situation (›Hier lernen Sie ...‹), das Einblenden von Hinweisbildschirmen (›Drücken Sie die w-a-s-d-Tasten, um...‹)²⁶ oder auch die zeitliche Position einer Spielsituation im Spielverlauf (Computerspiele beginnen, so weiß ein erfahrener Spie-

26 Mit diesen Tasten wird bei PC-Spielen gewöhnlich der Avatar gesteuert.

ler, oft mit leichteren Einführungsmissionen). Diese und ähnliche *cues* sind bei Spielern assoziativ eng mit didaktischen Frames verknüpft, werden entsprechend leicht auch bei der vorbewussten Abtastung einer Situation registriert und können die Immersion in ein Spiel entsprechend stören.

Werden entsprechende Hinweise nicht registriert und andere Spielframes aktiviert – z. B. wie im oben dargestellten Beispiel aus *Silent Hill 2* (‚Hier handelt es sich um eine Cutszene, die mir zeigt, dass es hier in der Stadt Monster gibt.‘) – dann werden die weiteren Situationsmerkmale passend zu diesem Schema interpretiert. Nicht ins Schema passendes wird übersehen – in der oben analysierten Cutszene etwa die Drehung des Avatars durch das Programm, auch wenn diese Drehung innerhalb eines anderen Frames leicht zu erkennen wäre. Solche didaktischen Aspekte fallen dann erst bei einer genaueren Analyse auf. Ein didaktisch immersives Spieldesign wird also

- ◆ kollektiv bereits eingeschliffene lehr-lern-assozierte *cues* vermeiden;
- ◆ stattdessen spielbezogen unkonventionelle und in der Regel <schulferne> Lehr-Lern-Methoden verwenden, die für Spieler nicht mit didaktischen Spielframes assoziiert sind;
- ◆ eine genaue Analyse didaktisch strukturierter Spielsituationen durch den Spieler verhindern (da diese Analyse verdeckte *cues* kenntlich machen könnte), was insbesondere durch Erhöhung der Kosten einer solchen Analyse oder durch Nichtbereitstellung entsprechender Opportunitäten erfolgen kann (z. B. durch das Angebot alternativer Spielframes, hohen Handlungsdruck etc).

Gelingt dies, werden Spieler dazu neigen, Spiel- und Lernerfolge sich selbst und nicht dem Spiel zuzurechnen und in einem immersiven Zustand der Erfahrung eigener Selbstwirksamkeit²⁷ zu verbleiben.

Einige Methoden immersiver Didaktik

Im Folgenden werden drei Beispiele für didaktische Methoden in Computerspielen dargestellt, die bei Spielern gegenwärtig nicht spontan didaktisch konnotiert sind. Sie stammen aus drei grundlegenden Bereichen der didaktischen Gestaltung von Lernumgebungen: aus der Didaktisierung einzelner Handlungssituationen, der Didaktisierung der zeitlichen Abfolge von Lernprozessen und der didaktischen Strukturierung der sozialen Dimension von Lernen.²⁸

27 Vgl. Bandura: «Self-efficacy. Toward a unifying theory of behavioural change».

28 Vgl. Bopp: «Didactic Analysis of Digital Games and Game-Based Learning».

Objekte mit Aufforderungscharakter

Das erste Beispiel betrifft die Strukturierung einer einzelnen Spielsituation und stammt aus DEUS EX: INVISIBLE WAR (2004, Ion Storm/Eidos). DEUS EX 2 ist eines der ersten Spiele, das eine relativ komplexe Physikengine²⁹ benutzt: Man kann viele Gegenstände innerhalb der

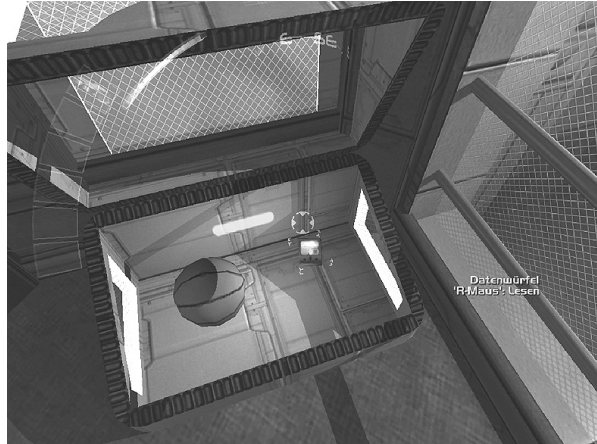


Abb. 6 DEUS EX 2: INVISIBLE WAR (2004, Ion Storm/Ei-

virtuellen Welt herumwerfen und sie prallen dann physikalisch recht korrekt z. B. von Wänden ab. Didaktisch konventionell könnte man den Spieler nun mit einem eingeblendeten Hilfsbildschirm dazu auffordern, einen Gegenstand zu nehmen und zu werfen, damit er diese neue und interessante Spieloption realisiert. DEUS EX 2 platziert jedoch stattdessen im Start-Raum des Spiels einen Gegenstand, der kulturell bzw. erfahrungsbedingt beim Spieler «wie von selbst» den Impuls auslöst, ihn zu werfen: einen Basketball (Abb. 6). Im Anschluss an Kurt Lewin³⁰ wird in diesem Zusammenhang von Objekten mit «Aufforderungscharakter» gesprochen.³¹

Sequenzierung

Eine zweite Methode immersiver Didaktik sind die meisten Formen der didaktischen Sequenzierung einzelner Lernschritte. Level Designer Clint Hocking gibt hierzu ein Beispiel, das sich auf SPLINTER CELL (2002, UbiSoft) bezieht:

The player must learn them [the skills; M.B.] once, then [he must; M.B.] be able to build on that knowledge... You can start with a simple challenge in an early level ... like Level 1 ... you learn how to climb a pipe. Come Level 3, you'll want the player to have to climb that pipe again, but in a more challenging scenario. An enemy might be looking out of a window. Then in Level 5 or 7 the

29 Als «Physikengine» bezeichnet man die Bestandteile des Software-Codes, die das räumliche und körperliche Verhalten von virtuellen Objekten berechnen.

30 Vgl. Kurt Lewin: «Umwelkräfte in Verhalten und Entwicklung des Kindes». In: F. E. Weinert / H. Gundlach (Hg.): *Kurt-Lewin-Werkausgabe*, Bd. VI, Bern 1992, S. 169–210.

31 Vgl. Rolf Oerter: *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim 1999, S. 52 ff.

player will climb a pipe with the enemy at the window and a moving dynamic light searching the area of the pipe. Once the player has learned a set of skills in one part of a map or over the course of a few maps you'll then want to encourage the player to face all of these challenges together or in close proximity to each other.³²

Was Hocking hier beschreibt, ist in der Mediendidaktik seit den 60er Jahren als ›hierarchy approach‹, Blooms Konzept des ›Mastery Learning‹ oder Gagnés ›Kumulatives Lernen‹ bekannt und wird in verschiedenen Formen in allen Computerspielen angewendet. Man plant einzelne Lehr-Lern-Situationen so, dass sie in einer Gesamtkonzeption des Lernens zwanglos aufeinander aufbauen. Da diese Anordnungen recht komplex sein können und didaktisch nicht vorgebildeten Spielern auch nicht vertraut sind, fallen sie in der Regel nicht auf – es existiert kein Frame, das aktiviert werden könnte –, denn lediglich das abstrakte Wissen, dass Spiele ›Levels haben‹ und ›immer schwieriger werden‹, ist verbreitet. Zugleich bieten Spiele dann ergänzend etwa für Situationen, in denen alles zuvor Gelernte zusammen angewendet werden muss, einen Frame an, der diese Ballung von Herausforderungen ›narrativ‹ plausibilisiert. Solche Plausibilisierungen sind z. B. die so genannten ›End- oder Zwischengegner‹. Was dem Spieler hier immersiv als eine erzählerische oder gar natürlich vorgegebene Abfolge von Herausforderungen erscheint, ist in pädagogischer Perspektive eine verdeckte, den ganzen Stoff einer Lernsequenz umfassende ›Abschlussprüfung‹.

Verdecktes Lernen am Modell

Ein letztes Beispiel immersiver Didaktik sei dem für Lernprozesse äußerst wichtigen Feld der Sozialdimension von Spielen entnommen. Menschen lernen in der Interaktion mit anderen anders und unter Umständen bedeutend besser als alleine. Dies gilt vermutlich auch für ›parasoziales Lernen‹ mit virtuellen sozialen Gruppen.³³ Computerspiele können dies beispielsweise durch eine Didaktisierung der parasozialen Beziehung des Spielers zu NPCs (Non Player Characters – vom Computer gesteuerte Spielfiguren) nutzen, etwa indem ein besonders sympathischer Charakter Erklärungen gibt oder Aufträge erteilt. Ein Beispiel für die immersive Nutzung dieses Spielaspektes ist am Beginn von JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (2002, Raven/LucasArts) zu finden. Hier landet

32 Clint Hocking: ›Level Design‹. In: *Bonus material of Tom Clancy's Splinter Cell*, DVD for Xbox, UBI Soft 2000.

33 Vgl. zum Theoriekontext des Parasozialen insbesondere Clifford Nass/Sundar Shyam: *Is Human-Computer Interaction Social or Parasocial?* URL: www.stanford.edu/group/commdept/oldstuff/srct_pages/Social-Parasocial.html, 1994 und Christoph Klimmt: ›Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug‹. In: *Zeitschrift für Medienpsychologie* 1, Bd. 13 (2001), S. 22–32.

der Spieler zusammen mit seiner virtuellen Partnerin Jan im Außenbereich eines angeblich verlassenen Außenpostens des ›Imperiums‹. Kaum sind die beiden in der hinteren Ecke des Außenbereichs aufgetreten, sagt Jan: «Pst, ich glaube, ich habe etwas gehört» und geht quer über den Platz hinter einer Kiste in Deckung. Folgt der Spieler zunächst ihr und dann ihrer Blickrichtung, sieht er einen sonst leicht zu übersehenden feindlichen Wachposten am anderen Ende des Platzes stehen. Didaktisch betrachtet handelt es sich hier offenbar um das Angebot eines Lernens am Modell (im Sinne Banduras), das aber als natürliches, gerade nicht didaktisches Sozialverhalten inszeniert ist und daher die Immersion in den virtuellen Erzählraum kaum gefährdet.

Ausblick

Eine systematische Untersuchung von immersiven (und auch nicht-immersiven) didaktischen Methoden in Computerspielen mithilfe einer ausgearbeiteten handlungsorientierten Framingtheorie steht noch aus.³⁴ Sie müsste Teil einer *Handlungstheorie des Computerspiels* sein. Gegenwärtig liegen hierzu nur Ansätze in Form von Arbeiten über Games als immersive, narrative, flowgenerierende und interaktive Räume, jedoch kein überzeugender Versuch einer Integration vor. Es erscheint daher aussichtsreich, die hier skizzierten Überlegungen zu einer solchen allgemeinen computerspielbezogenen Handlungstheorie auszubauen. In diesem Zusammenhang könnten die im MODE-Modell beschriebenen Modi der Frameselektion als spezifische Handlungstypen im soziologischen Sinne aufgefasst werden. Was beispielsweise in Anlehnung an Max Weber als rationales Handeln³⁵ bezeichnet wird, wäre dann ein reflektierter, viele Informationen und Handlungsfolgen bedenkender Modus der Framewahl.³⁶ In ähnlicher Weise könnten auch das Spielen an sich und insbesondere verschiedene computerspieltypische Spielstile und Gameplay-Varianten als besondere Modi der Auswahl von medienspezifischen Frames (bestehend aus Schemata und Skripten) rekonstruiert werden. Im Gesamtbild ergäbe sich dann eine Handlungstheorie unterhaltungsbezogener interaktiver Räume, die z. B. für Designer von Spielsoftware und Edutainmentprodukten von Interesse sein könnte.

34 Von Interesse könnten hierbei auch Vergleiche zwischen immersiver Didaktik in Computerspielen und Formen der Propaganda und der Werbung sein – also moderne Varianten der Rhetorik.

35 Weber definierte zweckrationales Handeln als eines, das «sowohl die Mittel gegen die Zwecke, wie die Zwecke gegen die Nebenfolgen, wie endlich auch die verschiedenen möglichen Zwecke gegeneinander rational abwägt.» Max Weber: *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*. Tübingen 1922, S. 13.

36 Vgl. Esser: *Soziologie. Spezielle Grundlagen, Bd. 1*, S. 228 und Esser: *Soziologie. Spezielle Grundlagen, Bd. 6*, S. 254, Fußnote.

«... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie»

Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospielen und dem populären Kino

Im Jahr 2003 fand so etwas wie eine Blockbuster-Nagelprobe statt, neue Rekorde sollten einen bis heute anhaltenden Trend bestätigen. «Mit James Bond durchbricht Electronic Arts die Milliardenmarke»,¹ meldete *Financial Times Deutschland* Anfang 2003, und Mitte des Jahres lautete die Schlagzeile: «Doppelpack-Strategie bei Matrix funktioniert».² Dabei handelte es sich weder um Einspielergebnisse am Kino-Boxoffice, noch war mit der «Doppelpack»-Strategie bei Matrix» der Schachzug gemeint, mit *THE MATRIX RELOADED* (2003)³ und *THE MATRIX REVOLUTIONS* (2003) in einem Jahr gleich zwei Fortsetzungen des Erfolgsfilms von 1999 gestartet zu haben. Stattdessen hatte der größte Verlag für Computer- und Konsolen-Spiele, Electronic Arts (EA), als erster seiner Branche die Schwelle von einer Milliarde US-Dollar Umsatz im Quartal überschritten; um Marken wie «Harry Potter», «Der Herr der Ringe» und eben «James Bond» entwickelte Spiele trugen das Ergebnis maßgeblich. Mitte 2003 zeigte dann besagter Matrix-Doppelpack, wie dieser Synergieeffekt noch schneller erzielt werden konnte. Zeitgleich zur 150-Mio-Dollar-Produktion *THE MATRIX RELOADED* wurde auch das mit einem Budget von 70 Millionen Dollar entwickelte Computerspiel *ENTER THE MATRIX* auf den Markt gebracht und fand laut Herstellerfirma Atari in den USA bereits am ersten Verkaufstag 250.000 Käufer. Mehr als 3,5 Millionen Exemplare hatten Händler weltweit vorbestellt – allein in Deutschland sollten die Verkaufszahlen in der ersten Woche auf eine Million steigen.⁴

Die stetig wachsende und ungemein profitable Beziehung zwischen Film und Videospiel⁵ ist nicht zu übersehen. Nicht nur der Marketing-Effekt, Avata-

1 Henry Lübberstedt: «Mit James Bond durchbricht Electronic Arts die Milliardenmarke». In: *Financial Times Deutschland*. 30. Jan. 2003.

2 Thomas Clark/Reinhard Hönighaus: ««Doppelpack»-Strategie bei Matrix funktioniert». In: *Financial Times Deutschland*. 20. Mai 2003.

3 Sofern bei Filmtiteln die Produktionsländer nicht explizit angegeben werden, handelt es sich um US-Produktionen.

4 Georg Seeßlen: *Die Matrix entschlüsselt*. Berlin 2003, S. 171.

5 Ich benutze den Terminus «Videospiel» hier nicht in technischer Hinsicht als Abgrenzung zum Begriff «Computerspiel», sondern möchte – im Rückgriff auf den im englisch- und deutsch-

re nach Filmfiguren zu designen und dieselben mit den Originalstimmen der Stars auszustatten, zeugt von diesem Austauschverhältnis. Auch die wachsende Zahl verfilmter Videospiele – von SUPER MARIO BROS. (UK/USA, 1993), MORTAL COMBAT (1995), DUNGEONS AND DRAGONS (2000), POKÉMON: THE FIRST MOVIE (USA/JAP, 2000), die TOMB RAIDER- (2001/2003) und die RESIDENT EVIL-Filme (2002/2004) bis zu ALIEN vs. PREDATOR (USA/CAN/D/CZ/UK, 2004), BLOODRAYNE (USA/D, 2005), DOOM (2005), SILENT HILL (angekündigt für 2006) und HITMAN (angekündigt für 2007) – zeigt nur eine Facette dieser Korrelation. Film und Videospiel sind durch eine komplexe, vielfältige und gegenseitige Einflussnahme miteinander verbunden. Um den Weg zu dieser Entwicklung im populären Kino nachzuvollziehen, scheint mir der Begriff des postklassischen Kinos und die mit ihm verbundenen Diskussionen besonders geeignet. Damit wird sowohl eine filmhistorische Herleitung der aktuellen Synergieeffekte möglich als auch die Diskussion aktueller narrativer und ästhetischer Spezifika hinsichtlich der Annäherungen und Differenzen zwischen Film und Videospiel.

II.

Seit Mitte der 1990er Jahre ist der Begriff des *postclassical cinema* vorwiegend in den angloamerikanischen Film- und Medienwissenschaften diskutiert worden, auch im deutschsprachigen Raum nahmen erste Veröffentlichungen bereits 1995 diesen Begriff auf.⁶ Der Diskurs zum *postclassical cinema* untersucht in erster Linie Prozesse im US-amerikanischen Film: die historischen, institutionellen, ökonomischen und ästhetischen Entwicklungen im Hollywood-Kino.

Gleichwohl liefert der Diskurs zum postklassischen Kino nicht jenen Beitrag zur festen Bestimmung historisch eindeutig abgegrenzter Epochen, den der Begriff auf den ersten Blick versprechen mag. Die Diskussionsbeiträge zeigten

sprachigen Raum üblichen Sprachgebrauch der Game Studies – das Videospiel (*video game* oder *videogame*) als unterschiedliche Spielformen verbindenden Oberbegriff verwenden (vgl. dazu: Britta Neitzel: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*. Diss. 2000. URL: e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf, 4. Juni 2005, S. 165; Mark J.P. Wolf/Bernard Perron: «Introduction». In: Dies. (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York/London 2003, S. 2; Geoff King/Tanya Krzywinska: «Introduction». In: Dies. (Hg.): *ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces*. London/New York 2002, S. 3).

- 6 Drehli Robniks Aufsatz «Das postklassische (Hollywood-)Kino» ist die meines Wissens erste, in deutscher Sprache publizierte Auseinandersetzung mit dem Komplex gewesen. Robnik hatte darin auf eine Vorlesung von Thomas Elsaesser reagiert und damit seinerseits mein Interesse für das Thema geweckt. (Vgl. dazu: Drehli Robnik: «Das postklassische (Hollywood-)Kino». In: *Filmkunst*. Nr. 145. Wien 1995, S. 60–71 und Jan Distelmeyer: «Der Sprung auf die Oberfläche. Das „Postklassische Kino“ und die Filme der Brüder Coen». In: *Texte zur Kunst*. 5. Jg.(1995), Nr. 19, S. 172–176.)

vielmehr die prinzipiellen Schwierigkeiten, strikte Epochengliederungen zu übernehmen, auf. Wo endet die Klassik, wo beginnt Postklassik, wo bleibt die Moderne und: Wer bestimmt die Demarkationslinien? Peter Krämer hat darauf hingewiesen, dass sich der Begriff der Postklassik eben nicht auf einen vollständigen Bruch in der amerikanischen Filmgeschichte bezieht; vielmehr soll der Begriff darauf aufmerksam machen, so Krämer, «that, despite overriding stylistic and institutional continuities, Hollywood has undergone a set of fundamental changes which deserve critical attention».⁷

Verkürzt gesagt, bezeichnet das postklassische Kino die Veränderungen im Hollywood-Kino durch den Siegeszug des Blockbuster- und High Concept-Kinos Mitte der 1970er Jahre, der vor allem mit Francis Ford Coppolas *THE GODFATHER* (1972), Steven Spielbergs *JAWS* (1975) und George Lucas' *STAR WARS* (1977) assoziiert wird. Tom Gunning hat mit seinem Begriff des «Kinos der Attraktionen», das im Ausstellen von Effekten u. a. in der Tradition von Zirkus, Varieté und Jahrmarktskultur wurzelt, deutliche Verbindungen zwischen dem frühen Kino von vor 1906 und jenem Blockbuster-Kino hergestellt, das er selbst als «Spielbergs/Lucas/Coppolas Kino der Effekte»⁸ beschreibt: «Der dramatischen Zur-Schau-Stellung», so Gunning, «wird der Vorrang gegeben vor dem Narrativen, dem direkten Auslösen von Schocks oder Überraschungen vor dem Ausbreiten einer Geschichte oder dem Erschaffen eines diegetischen Universums.»⁹ Anstatt mit «zeitlicher und motivationspsychologischer Kontinuität aufzuwarten», hebt Thomas Elsaesser ergänzend dazu hervor, «konfrontiert postklassisches Kino den Zuschauer mit metamorphotischen Serienmördern, vor Gier strotzenden Vampiren oder zeitreisenden Terminatoren, während es immer noch versucht, den Begriffen von Identität, Person und Handlungsträger beizukommen.»¹⁰ In diesem Sinne ist die Betonung von Hör- und Schauwerten als ein zentrales Merkmal des postklassischen Kinos diskutiert worden.

Diese damit zunächst nur sehr punktuell beschriebene Entwicklung im Hollywood-Kino hatte mehrere institutionelle, ökonomische, soziologische und technische Ursachen, auf die ich hier nicht im Einzelnen eingehen kann. Nicht zuletzt ist sie ein Ergebnis des Strukturwandels in der Filmindustrie und der damit verbundenen Verlagerung hin zu neuen Publikumsschichten. Zu den Hintergründen gehörte das so genannte Paramount-Urteil, *Supreme Court's 1948 Paramount Decree*, das die großen Studios, die damaligen Majors, dazu zwang,

7 Peter Kramer: «Post-Classical Hollywood». In: John Hill/Pamela Church Gibson (Hg.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford 1998, S. 289.

8 Tom Gunning: «Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde». In: *Meteor. Texte zum Laufbild*. Nr. 4 (1996), S. 34.

9 Ebd., S. 30.

10 Thomas Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms? – Francis Ford Coppola inszeniert *Bram Stoker's Dracula* als den ewig jungen Mythos Hollywood». In: Andreas Rost/Mike Sandbothe: *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Frankfurt/M. 1998, S. 90.

ihr bewährtes System der vertikal integrierten Studiostruktur aufzubrechen. Ab Mitte der 1950er Jahre setzte sich das auf kurzfristige Film-für-Film-Arrangements ausgerichtete «Package Unit System» durch, die dem Paramount-Urteil folgende Krise – immer mehr Hollywood-Produktionen pro Jahr fanden immer weniger Zuschauer – führte zur verzweifelten Suche nach dem, was man als die *market needs* vermutete.¹¹ Die Organisation der Produktionen wurde nun, wie Murray Smith betont hat, «flexibly specialized in the sense that, relative to a typically Fordist mode of production, the specialized units are far more capable of adapting to shifts in market needs (or of the needs of a variety of «niche» markets)».¹² Damit war ein entscheidender Schritt hin zur heutigen Produktionsweise der Blockbuster getan, die als eigenständige, temporäre Unternehmen mit möglichst vielen Angeboten in einem einzigen Produkt die *market needs* eines möglichst großen Weltmarkts zu befriedigen suchen. Zusätzlich zu der rapiden Verjüngung des Publikums sorgten der unaufhaltsame Aufstieg des Fernsehens als alltägliches audiovisuelles Massenmedium, die spätere Verbreitung des Kabel- und Satellitenfernsehens und der massive Ausbau des Heim-Video-Markts für Veränderungen. Filmproduktionen versuchten nicht nur, sich gegen diese anderen Laufbilder abzugrenzen oder mit TV-Sendern zu kooperieren: TV, Video (wie auch später die DVD-Technologie) sorgten auch dafür, dass das Publikum leichter Zugang zu einem bestimmten, wachsenden Teil der Filmgeschichte erhielt – zu jenem, der dank TV-Ausstrahlungen und Video nicht länger auf eine Wiederaufführung im Kino warten musste. Auf diese Weise erhielt das, wenn man so will, postklassische Publikum (und natürlich auch die aus ihm hervorgehenden jungen Filmschaffenden) die Möglichkeit, ein neues Film-Bewusstsein zu entwickeln, und spätestens in den 1980er Jahren mussten sich die Mainstream-Produktionen darauf einstellen, es zunehmend mit «Experten» im Kinosaal zu tun zu bekommen – mit dem, was Henry Jenkins «media-savvy audience»¹³ genannt hat.

Die Suche Hollywoods nach den Bedürfnissen eines neuen, jüngeren Publikums führte über Umwege zum Blockbuster- und High Concept-Kino, zum postklassischen Kino, dessen Ausstellung von Hör- und Schauwerten unmittelbar mit der Entwicklung der Film- und Kinotechnik verbunden ist – vom Dolby-Surround-Kinoton bis zu digitalen Spezialeffekten der Postproduktion. Der Soundtrack beispielsweise wurde darüber zum eigenen, zugkräftigen Produkt:

11 Vgl. dazu: David Bordwell/Janet Staiger/Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London 1985, S. 330–337; Douglas Gomery: «Der Wandel im Hollywood-System». In: Geoffrey Nowell-Smith (Hg.): *Geschichte des internationalen Films*. Stuttgart 1998, S. 404.

12 Murray Smith: «Theses on the philosophy of Hollywood history». In: Steve Neale/Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London 1998, S. 7.

13 Henry Jenkins: «Historical Poetics». In: Joanne Hollows/Mark Jancovich (Hg.): *Approaches to popular film*. Manchester 1995, S. 114.

Beispielhaft für diesen Erfolg reüssierten zum Start des Blockbusters BATMAN 1989 gleich zwei Soundtrack-LPs auf dem Musikmarkt; ein Jahr später bei DICK TRACY waren es gleich drei Tonträger.¹⁴ Mit Filmen wurde längst nicht mehr nur an der Kinokasse verdient, einträgliche Gewinne durch Merchandise-Produkte, vom T-Shirt bis zum Shampoo, hatte schon STAR WARS 1977/78 genossen. Die weitergehende Auswertung von Blockbustern in Form von u. a. Videos, DVDs, Themenparks, Kleidungsstücken, Nahrungsmitteln, Spielzeug und eben auch durch Videospiele sind heute alltägliche Prozesse der Unterhaltungsindustrie. Der im Blockbuster zum Erfolg gewordenen Konzentration von Produktionskräften und -mitteln auf einen einzigen Film für eine möglichst große Publikumsmenge konnte nichts Besseres widerfahren als eine Verlagerung/Vermehrung des einen Produktes, der einen Marke, in neue Märkte hinein. Bereits auf dieser Ebene also erscheint die Expansion von Filmproduktionen in den Sektor der Videospiele, die Auswertung eines Spielfilms als Videospiel, als logische Weiterentwicklung der Strategie des postklassischen Hollywood-Kinos.

Damit aber wäre nur ein Teil der Beziehung zwischen Film und Videospiel beschrieben, der mehr und mehr von einer gegenläufigen Bewegung konterkariert wird. Der Videospiel-Markt und die Zahl der verfilmten Videospiele sind seit Mitte der 1990er Jahre in einem bedeutenden Wachstum begriffen. Längst wird der Game-Sektor allenthalben als veritable Konkurrenz zum Kino diskutiert mit «fast so viel Umsatz [...] wie an den Kinokassen».¹⁵ Ein «Kampf» spiele sich ab «zwischen den populärsten und umsatzstärksten Bildermedien der Kinder- und Jugendkultur, zwischen Hollywoods Leinwandträumen und der Pixel-Kunst der Computerspiele».¹⁶

Mit Vehemenz konkurrieren Film und digitale Medien um die ästhetische und kommerzielle Vormachtstellung in der audio-visuellen Unterhaltungsindustrie. [...] [M]ehrere Quantensprünge in der Prozessorentchnik läuteten Anfang der neunziger Jahre das Comeback der Gamekonsolen ein, und mit dem weltweiten Siegeszug der 1994 eingeführten PlayStation One gelangte eine neue Generation von Spielen in die Haushalte. Zudem lernten führende Softwareschmieden wie Eidos, Activision und Ubisoft vom Blockbuster-Kino, wie ein Produkt erfolgreich auf dem globalen Markt etabliert wird. Kein Wunder also, dass der Markenwert von Titeln wie ‚Pokémon‘, ‚Tomb Raider‘ und ‚Resident Evil‘, die

14 K. J. Donnelly: «The classical film score forever? Batman, Batman Returns and post-classical film music». In: Steve Neale / Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London. 1998, S. 142-155.

15 Marcus Jauer: «Tower Rush aus der Tiefe. Videospiele erobern das Kino und das Fernsehen». In: *Süddeutsche Zeitung*. 14. Jan. 2004.

16 Georg Seeßlen: «Wirklicher als wirklich». In: *Die Zeit*. Nr. 35, 2001.

buchstäblich spielend Absatzzahlen in zweistelliger Millionenhöhe erreichen, an den von ‚Star Wars‘ heranreicht [...].¹⁷

Tatsächlich scheint sich das Kräfteverhältnis zwischen dem Markt der Videospiele und dem Kino, dies ist auch in Deutschland zu bemerken, langsam aber sicher umzukehren. G.A.M.E., der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e. V., meldete Ende 2004, Deutschland sei mit ca. 1,7 Milliarden Euro Umsatz im Jahr einer der größten Absatzmärkte der Welt, wohingegen die deutsche Filmförderungsanstalt (FFA) für das Kinojahr 2004 knapp 893 Millionen Euro Jahresumsatz vermelden konnte. Allein die Filmauswertung und -aufwertung qua DVD, auf die ich später noch gesondert eingehen werde, beschert dem Filmgeschäft noch einen kleinen Vorsprung: Der Bundesverband Audiovisuelle Medien (BVM) meldet für 2004 einen Umsatz von über 270 Millionen Euro auf dem DVD-Verleihmarkt und zusätzlich über 90 Millionen verkaufte DVDs mit einem Umsatz von 1,323 Milliarden Euro. Schon vor diesem Hintergrund verwundert es nicht, dass nicht nur das Videospiel in seiner Entwicklung – neben anderen kulturellen Einflüssen¹⁸ – sich an Attraktionen und Prinzipien des narrativen Spielfilms orientiert hat,¹⁹ sondern dass auch die Filmindustrie die Attraktionen des anderen Mediums zur Kenntnis und Inspiration nimmt.²⁰ Um von dieser anderen Seite der offensichtlichen Austauschbeziehung zwischen Film und Videospiel, um von dem Weg vom Videospiel zum Film, zu sprechen, ist es sinnvoll, einen weiteren Aspekt des postklassischen Kinos in den Blick zu nehmen.

III.

An anderer Stelle habe ich das postklassische Kino als ein «Kino der Oberfläche»²¹ beschrieben. Nicht jedoch, weil hier keine ‚Tiefe‘ der Reflexion zu finden

17 David Kleingers: «Bit, Byte, Blockbuster». In: *Spiegel online*. URL: , 29. Nov. 2004.

18 Vgl. dazu: Claus Pias: *Computer Spiel Welten*. Diss. Weimar 2000. URL: , 04. Juni 2005.

19 Vgl. dazu: Geoff King/Tanya Krzywinska (Hg.): *SreenPlay. Cinema/videogames/interfaces*. London/New York 2002; Diane Carr: «Play Dead. Genre and Affect in *Silent Hill* and *Planescape Torment*». In: *Game Studies – the international journal of computer game research*. Volume 3, issue 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>, 08. Juli 2005; Alison McMahan: «Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games». In: Wolf/Perron: *The Video Game Theory Reader*, S. 67–86.

20 Leon Hunt hat darauf hingewiesen, dass die Austauschbeziehung zwischen Film und Videospiel im Bereich Martial Arts schon immer einseitig zugunsten der Spiele ausgefallen ist: «In terms of adaptation, the martial arts film/game crossover has been almost entirely one-way: from game to film (and TV) rather than the other way around.» (Hunt, Leon: «I know Kung Fu! The Martial Arts in the Age of Digital Reproduction». In: King/Krzywinska: *Screen Play. Cinema/videogames/interfaces*, S. 196).

21 Jan Distelmeyer: «Die Tiefe der Oberfläche: Bewegungen auf dem Spielfeld des postklassischen Hollywood-Kinos». In: Jens Eder (Hg.): *Oberflächenrausch – Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*. Münster 2002, S. 72–90.

ist, keine Auseinandersetzung mit «tiefgreifenden» Themen. Das Kino der Oberfläche beschreibt stattdessen neue ästhetische Verfahren mit Bild und Ton, ein selbstbewusstes Umgehen mit der Oberflächlichkeit des Films und eine Art offensichtliches Kooperationsverhältnis zwischen dem Kino und seinem Publikum. Zwei Aspekte möchte ich hier stellvertretend hervorheben.

Der erste zeigt sich im Styling, im auffälligen und aufwändigen Stilisieren der Oberfläche im Kino der 1980er und 1990er Jahre bis heute. Beispiele dafür bieten etwa die Haut/Oberflächen menschlicher Körper (von *Flashdance* (1983), *NINE 1/2 WEEKS* (1986), *BASIC INSTINCT* (1992) und *SHOWGIRLS* (1995), über die Bat- bzw. Cat-Suits der *BATMAN*-Filme (1989–2005) und *CATWOMAN* (2004)), die spektakulären Oberflächen von Robotern, Terminatoren, Alien und Mutanten (von den *ALIEN*- (1979–97), *ROBOCOP*- (1987–93) und *TERMINATOR*-Filmen (1984–2003), über *THE ABYSS* (1989), die *MATRIX*-Trilogie und *X-MEN 1 & 2* (2000/2003) bis zu *HELLBOY* (2004) und *ALIEN VS. PREDATOR*) oder die nasskalten, dunklen Oberflächen urbaner Lebensräume (von *BLADE RUNNER* (1982) und *BLACK RAIN* (1989), über *SE7EN* (1995), *MIMIC* (1997) und *FIGHT CLUB* (1999) bis *MINORITY REPORT* (2002) und *BATMAN BEGINS* (2005)). Henry Jenkins, Murray Smith, Thomas Elsaesser und Drehli Robnik haben auf die wachsende Bedeutung von Style und Look im Hollywood-Kino seit den 1980er Jahren hingewiesen,²² die als Attraktion aufwändig inszenierter, spektakulärer Oberflächen in den Kontext von Gunnings Beobachtungen zum «Kino der Attraktionen» gestellt werden kann: Im Verhältnis zur Tradition des klassischen Hollywood²³ und seiner Bedeutung der Narration nimmt hier die Inszenierung akustischer und visueller Oberflächen einen größeren Platz ein. «Indem es [das Kino der Attraktionen] sich sowohl fiktionaler wie nichtfiktionaler Attraktionen bedient», so Tom Gunning, «wendet es seine Energie eher nach außen in Richtung auf einen Zuschauer, der als solcher akzeptiert wird, als nach innen, auf Situationen, die auf (fiktiven) Figuren basieren und essentiell für das klassische erzählerische Moment wären.»²⁴

Der zweite Aspekt hinsichtlich des Spiels mit Oberflächen betrifft die Selbst- und Mediumreflexivität. Das vielleicht augenfälligste Merkmal des postklassischen Hollywood-Kinos ist der selbstreflexive Umgang mit Filmgeschichte, mit dem filmischen Vorwissen seines Publikums und mit dem eigenen Medium.. Diese Selbstbezogenheit hat viele Gesichter: Sie zeigt sich u. a. in den Sequels, den verfilmten TV-Serien, den notorischen Anspielungen auf andere

22 Vgl. dazu: Jenkins: «Historical Poetics», S. 113; Smith: *Contemporary Hollywood Cinema*, S. 12–13; Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms?», S. 81 & 91–92; Robnik: «Das postklassische (Hollywood-) Kino», S. 65–66.

23 Vgl. Bordwell/Staiger/Thompson: *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*.

24 Gunning: «Kino der Attraktionen», S. 30.

Filme, den selbstreferenziellen Gags, den Doppelcodierungen, der Selbstironie, den Genre-Mixturen, den Film-im-Film-Kommentaren oder dem Bruch mit der Erwartung an klassische Narration. Filme wie z. B. die *Matrix*-Trilogie oder die Comicverfilmung *Hellboy* leben vom offensiven Ausstellen der unterschiedlichen Stil- und Genre-Merkmale, die hier zusammenkommen. Die stetig wachsende Zahl an Remakes und Fortsetzungen spielt auf ihre Art mit der (jüngsten) Filmgeschichte. Die genre- und filmhistorischen Gags im *INDIANA JONES*-Zyklus (1981–89), in Filmen wie der *SCREAM*-Reihe (1996–2000) und in den reinen Parodien des *NAKED GUN*- (1988–94) oder *SCARY MOVIE*-Zyklus' (2000–2003) (oder in den deutschen Varianten mit *DER SCHUH DES MANITU* (2001), *TRAUMSCHIFF SURPRISE – PERIODE I* (2004) oder *DER WIXXER* (2004)) spekulieren auf die filmische Vorbildung des Publikums – auf das Wissen darum, worauf gerade angespielt wird. Das postklassische Kino reagiert damit offensiv auch auf die angesprochene TV- und Video-Entwicklung, mit der ältere und jüngere Filmgeschichte verfügbar geworden ist: ein direktes Angebot an die *media-savvy audience*, bei dem der Film zur Benutzeroberfläche werden kann, zur Plattform und Spielwiese, auf der wir Zitate, Anspielungen, Dekonstruktionen, demonstrative Brüche und Verweise entdecken können.

Ergänzt wird dieses selbstreflexive Spiel mit der Oberfläche durch die Fülle der Making-of-Filme, die die Präsenz aktueller Blockbuster ankündigen, begleiten und verstärken. Hier werden u. a. Einblicke in Tricks gegeben, mit denen z. B. spektakuläre Action-Szenen gelingen, hier wird, so lautet das Versprechen, in Maßen «hinter die Kulissen» geschaut. Vinzenz Hediger hat diese besondere Strategie, das «Publikum als Insider» zu behandeln, als «demokratische Initiati-on» bezeichnet:

Das Making-of präsentiert den Film unter dem paradoxen Aspekt des öffentlichen Geheimnisses und benutzt einen spezifischen Gestus der Einweihung in dieses Geheimnis, die demokratische Initiati-on: Zu denen zu gehören, die das Geheimnis kennen, ist etwas Besonderes, aber dazugehören kann jeder.²⁵

Erfolgreich beworben also werden die Filme nicht nur mit einem ersten Vorgesmack, mit einem Blinzeln auf kommende Attraktionen, sondern auch indem die Illusionskraft dieser Attraktionen schon im Vorfeld durch die Einweihung in das öffentliche Geheimnis aufgedeckt bzw. zerstört werden kann. Die spektakuläre Oberfläche des Films wird in Form animierter Spezialeffekte, computerkreierter Monster oder an sichtbaren Drahtseilen fliegenden Action-Helden in ihrer Künstlichkeit und darin sichtbaren Kunstfertigkeit ausgestellt. Auch

25 Vinzenz Hediger: «Spaß an harter Arbeit. Der Making-of-Film». In: Vinzenz Hediger/Patrick Vonderau (Hg.): *Demnächst in ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung*. Marburg 2005, S. 332.

aus dieser Perspektive scheint es, als zeichne sich das postklassische Kino nicht zuletzt durch eine Art Unterhaltungsvertrag mit jenem Teil des Publikums aus, das als *media-savvy audience* um die Künstlichkeit der filmischen Oberfläche weiß und vielleicht genau deshalb ins Kino geht.²⁶

Mit der Adressierung der *media-savvy audience* wird auch das Videospiel interessant. Denn wenn die Blockbuster zunehmend auf ein medien-erfahrenes Publikum reagieren, dann gehört dazu nicht nur eine Medienerfahrung via Kino und Fernsehen. Thomas Elsaesser hat am Beispiel von Bram Stokers Dracula gezeigt, wie das postklassische Kino zu neuen Repräsentationsformen findet, die an andere Sehgewohnheiten appellieren: Weder die Sehgewohnheiten des Kinos noch die des Fernsehens seien hier angesprochen,

sondern die Bilderfahrung der neuen Medien, wobei die Leinwand sozusagen zum Monitor wird, zur flachen Oberfläche, auf der dank digitaler Kodierung oder Video-Überblendung eine beliebige Anzahl von Elementen gleichzeitig abgerufen werden kann – Graphik, Bilder, Schrift, Text, Ton, Stimme: mit anderen Worten, ein ganzes Sortiment von Medien-Signalen.²⁷

Zu jener ›Bilderfahrung der neuen Medien‹ gehört – die Umsatzzahlen zeigen es – seit Jahren in besonderer Weise die der Videospiele. Und in diesem Sinne einer für das populäre Kino typischen Hinwendung zu aktuellen Medienerfahrungen der begehrten Zielgruppe sind – neben den bereits genannten ›reinen‹ Videospiel-Adaptionen – im Blockbuster-Kino zunehmend Bewegungen zu entdecken, die man als Annäherung an die Medienerfahrung von Videospielen bezeichnen kann.

IV.

Wie aber kann der Film eine Annäherung an Spiele vollziehen, deren Nutzung und Erfahrung so offensichtlich von der des Kinos verschieden ist? Ausführlich ist diese Differenz im Rahmen der Game Studies diskutiert worden. Besondere Formen der Immersion und Partizipation wurden hierzu hervorgehoben, die Teilnahme des Publikums/der Nutzer wird ermöglicht durch eine Interaktivi-

26 Wie Vinzenz Hediger in «Spaß an harter Arbeit. Der Making-of-Film» gezeigt hat, ist das Making-of keineswegs ein Phänomen allein jener Epoche, die als postklassisches Kino diskutiert wird. «Historisch gesehen», so Hediger, «tauchen Making-of-Filme zeitgleich mit dem Langspielfilm auf, also in den frühen 10er Jahren.» (Hediger: «Spaß an harter Arbeit», S. 332) Die zunehmende Präsenz der Making-of-Filme seit den 1990er Jahren durch die Fernsehwerbung und die Verwertung des Making-of als Bonus auf DVD-Veröffentlichungen jedoch macht das Making-of durchaus zu einem besonderen Bestandteil der Blockbuster-Ära und muss als solcher in die Überlegungen zum postklassischen Kino mit einbezogen werden.

27 Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms?», S. 98.

tät, «die auf der Herstellung von Kompatibilität zwischen Mensch und Maschine beruht».²⁸ Im Gegensatz zum Kino bestimme ich als Spieler, als Handelnder innerhalb variierender Grenzen das Spielgeschehen, kann unterschiedliche Avatare als meine Stellvertreter wählen, verändere die Perspektive auf das Spielgeschehen – ganz zu schweigen von den möglichen Vernetzungen im Internet, im Local Area Network (LAN) oder im Multi-Player-Modus, mit denen über das Spiel auf der Bildschirm-/Monitor-Oberfläche zwischen mehreren Subjekten eines Publikums/einer Nutzergruppe interagiert wird. Wie Geoff King betont, divergieren die Videospiel- und die Spielfilmerfahrung darüber hinaus vor allem bei Game-exklusiven Strategien wie dem Cheating – in jenen Bereichen also, in denen ich vorgesehene, in die Narration des Spiels eingebettete Pfade des Spiels verlasse. Cheating markiert jedoch keineswegs einen Ausbruch aus dem Angebot des Spiels; vielmehr sind sich auch die Spielproduzenten der Popularität dieser Umgehungsstrategien voll bewusst, so dass Cheating längst zu einem Prozess angewachsen ist, «that has become institutionalised in the game playing world».²⁹

Im Gegensatz zur Rezeption eines Films im Kino gibt es im Videospiel kaum einen Hinderungsgrund, Missionen und Schritte auszulassen und die aus welchen Gründen auch immer attraktivste Szene/Tätigkeit zu verlängern: etwa in einem Action-Adventure-Game wie MDK (Shiny Entertainment, 1997) nur Kampfsituationen aus der Ego-Shooter-Perspektive zu suchen oder aber – wie Martijn Hendriks in seinem Vortrag «Second Nature (2004). A DVD Project exploring new Images of Nature» demonstriert hat – im «urban space» des grafisch und akustisch gegebenen Spiel-Raums herumzuwandern. Marginalisierte Optionen von Spielen sind längst auch als Attraktionspotenzial bekannt und damit nutzbar geworden ist. «Umso mehr schätzen die Spieler Titel wie GRAND THEFT AUTO III (ROCKSTAR, 2001), die neben den üblichen Handlungspfaden die Option anbieten, die Story zu ignorieren und einfach mal gar nichts zu tun», wie David Kleingers³⁰ bemerkt. Oke Maas hat im Rahmen der Tagung «Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion» eindrucksvoll die Technik des *Trickjumping* demonstriert – eine Form der Bewegung im Spielraum von Spielen wie etwa QUAKE 3 (id Software, 1999), die als vermeintliche «non-playing-manner» längst zu einer subkulturellen Spezialdisziplin jenseits narrativer und teleologischer Angebote des Spiels geworden ist.³¹ «Games such as

28 Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 72.

29 Geoff King: «Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame». In: King/Krzywinska, *ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces*, S. 53.

30 Kleingers: «Bit, Byte, Blockbuster».

31 Auch Jo Bryce und Jason Rutter weisen hinsichtlich der Partizipation auf die Technik des *rocket-jumping* hin (vgl. Bryce/Rutter: «Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters», S. 76).

HALF-LIFE, UNREAL and QUAKE have followed the traditions started by DOOM of allowing gamers to create their own levels, characters and inventories for the games»,³² betonen Jo Bryce und Jason Rutter das Prinzip der Partizipation als Kreation, das durchaus als eine Form von Autorschaft verstanden werden kann. All dies gehört zum Spiel: Der vermeintliche Ausbruch aus einer vorgegebenen Ordnung ist, so könnte man sagen, immer schon Teil des Angebots und als solcher ein Element der vom populären Kino erlernten Blockbuster-Technik – je mehr Attraktionen und Nutzungsmöglichkeiten innerhalb eines (davon nicht zersetzten) Produkts offeriert werden, desto wahrscheinlicher ist der Erfolg auf dem von heterogenen Interessen geprägten Massenmarkt.

Bevor ich nun Strategien vorstellen möchte, mit denen das populäre Kino sich diesen Erfahrungen des Videospieles zuzuwenden versucht, muss das Verhältnis Gamer vs. Filmzuschauer präzisiert werden. Denn wenngleich die Möglichkeiten der Partizipation den Videospiele-User vom Kinopublikum unterscheiden, darf nicht der Eindruck entstehen, einem interagierenden, aktiven Spieler stünde der passive, still und stumm konsumierende Filmzuschauer gegenüber. Beispielhaft für die Unterteilung in interagierende, aktive User der Videospiele und ein Kinopublikum, das «selbst nur passiv und unsichtbar an den Ereignissen teilhabend»,³³ haben Jörg R. J. Schirra und Stefan Carl-McGrath die «Eigenaktivität» des Filmpublikums als gering definiert: Sie bestehe – ganz im Gegensatz zu den auf Interaktivität angewiesenen Videospiele – «im mehr oder weniger konzentrierten Wahrnehmen, und auch das im wesentlichen eingeschränkt auf Sehen und Hören».³⁴ Dass gerade die zeitgenössische Kinoerfahrung jedoch durchaus mit «Eigenaktivität» des Filmpublikums einhergeht, kann täglich in Multiplex-Sälen nachvollzogen werden, in denen Kommentare im Publikum und der Austausch mit Nebenleuten eher Normalität als Ausnahme ist. Thomas Elsaesser und Drehli Robnik haben zudem für die Entwicklung des postklassischen Kinos eine Veränderung «der Subjekt-Position des Zuschauers»³⁵ zur Diskussion gestellt. Robnik beschreibt dieses Kino-Subjekt als eines, das mit dem Körper hört, mit den Augen tastet und ein neues Verhältnis zu seinem Objekt, dem Film, eingeht, indem das postklassische Kino mit der Dominanz des Auges und der Entkörperlichung des Publikums bricht: «Im Zuge der Allianz zwischen Film- und Musik(video)-Industrie» adressiere das postklassische Kino «zunehmend die Ohren seines Publikums in ganz anderer Weise als die *musical scores* des alten Hollywood».³⁶ Elsaesser beschreibt die Entwicklung

32 Ebd., S. 75.

33 Jörg R.J. Schirra/Stefan Carl-McGrath: «Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm». In: Michael Strübel (Hg.): *Film und Krieg. Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse*. Opladen 2002, S. 153.

34 Vgl. ebd., S. 152–153.

35 Elsaesser: «Augenweide am Auge des Maelstroms?», S. 94.

als eine «Situation, in der es scheint, als ob wir [...] Kino wieder eher kollektiv als individuell erleben wollen»:

Waren früher Andächtigkeit und Konzentration die Norm, gegen die das junge Publikum rebellisch verstieß, so gehört es heute schon fast zum guten Ton, daß man auch mal mitmachen darf – ich erinnere an die Kultfilme der 1980er Jahre wie *Rocky Horror Picture Show* oder *Blues Brothers*.³⁷

Hinweise darauf, dass die Postklassik auch in diesem Punkte Ähnlichkeiten zum frühen Kino erkennen lässt, geben Erfahrungsberichte wie Kurt Tucholskys « Erotische Films » von 1913,³⁸ der die intensive Beteiligung des Publikums an den Darbietungen beschreibt, und der Ordnungsruf in der Zeitschrift *Der Kinematograph*, in dem 1915 gefordert wurde, dass « Publikum der Lichtspielhäuser » müsse nun endlich « erzogen werden ».³⁹

V.

« Jeder Wandel der Filmgeschichte », hat Tom Gunning betont, « bedeutet zugleich eine neue Art, sich dem Zuschauer zuzuwenden, und jede Periode konstruiert sich den Zuschauer anders. »⁴⁰ Die Bewegungen, mit denen sich das Kino seit einigen Jahren an die – von der Kinoerfahrung so unterschiedliche und gleichzeitig so populäre – Erfahrung mit Videospielen annähert, sind vielfältig und der Rekurs auf Spiel-Erfahrung ist bis heute ein nicht unerheblicher Teil der Entwicklung des Hollywood-Kinos. Ich möchte im Folgenden, jenseits der « reinen » Filmadaptionen von Videospielen, drei Aspekte unterscheiden:

Die erste und offensichtlichste Form der Annäherung wird von Filmen geleistet, die schon auf der Plot-Ebene diese Bewegung vollziehen – Filmerzählungen, die von virtuellen Realitäten handeln bzw. von Welten, deren Gestaltung und Zugangsmöglichkeit von Videospielen inspiriert sind. Die Reihe dieser Filme reicht von *TRON* (1982), *WAR GAMES* (1983) und *THE LAWNMOWER MAN* (USA/UK/JAP, 1992) über *JOHNNY MNEMONIC* (USA/CAN, 1995),

36 Robnik: « Das postklassische (Hollywood-)Kino », S. 65.

37 Thomas Elsaesser: « Wie der frühe Film zum Erzählkino wurde. Vom kollektiven Publikum zum individuellen Zuschauer ». In: Irmbert Schenk (Hg.): *Erlebnisort Kino*. Marburg 2000, S. 51.

38 Kurt Tucholsky: « Erotische Films ». In: Jörg Schweinitz (Hg.): *Prolog vor dem Film. Nachdenken über ein neues Medium 1909-1914*. Leipzig 1992, S. 51–54.

39 Vgl.: R. Genenncher: « Die Erziehung des Publikums ». In: *Der Kinematograph*. Nr. 458, 06. Okt. 1915.

40 Gunning: « Kino der Attraktionen », S. 34.

DARK CITY (1998) und THE THIRTEENTH FLOOR (USA/D, 1999), bis zu EXISTENZ (CAN/UK/FR, 1999), der MATRIX-Trilogie (1999-2003) und SPY KIDS 3-D: GAME OVER (2004).

Gerade SPY KIDS 3-D: GAME OVER zeigt als aktuelles Beispiel des kindgerechten Familienkinos, wie weitreichend und selbstbewusst die Hinwendung zu einem an Videospielen interessierten Publikum funktioniert: Hier geht es für den jungen Helden – das Agentenkind Juni Cortez – um nichts anderes, als in ein Videospiel einzudringen, um seine dort gefangene Schwester zu befreien und schließlich das Spiel zu zerstören. Die Einstiegsfrage Junis lässt sich auch als die Frage des Kinos nach dem Videospiel und dessen Möglichkeiten von Partizipation und Immersion verstehen: «Wie kann jemand in einem Spiel denn einfach verschwinden?!» Nachdem er sich in der entsprechenden Game Studies-Abteilung des Geheimdienstes – «Agent Cortez ist unterwegs zur Abteilung Spieltheorie!» – eingefunden hat, wird ihm die Bedrohung durch das Videospiel erläutert: «Jedes Kind, das dieses Spiel spielt, ist ab da außerhalb der Kontrolle seiner Eltern.» Was daran den «neu» sei, fragt Juni, und die Antwort, hier sei es «etwas anders», denn «sobald man das Spiel erfolgreich gespielt hat», werde man «Sklave des Toymakers», erklärt mit ironischem Seitenhieb gegen die kulturpessimistische Videospiel-Kritik die Grundbedingung des Films/Spiels. Von nun an wird Juni – mit ihm das Publikum – in die Welt besagten Videospieles eintreten und hier wird SPY KIDS 3-D: GAME OVER nicht nur klassische Situationen von z. B. Adventure-, Jump'n'Run- und Racing-Games wiederholen, sondern auch eine filmspezifische Überbrückung der Differenz zwischen Kinofilm und Videospiel versuchen. Um die im Kino fehlende Interaktivität als eine Bedingung der «immersion in a virtual reality or 3-D computer game»⁴¹ auszugleichen, ist SPY KIDS 3-D: GAME OVER als 3-D-Film produziert und im Kino (überaus erfolgreich⁴²) ausgewertet worden: Der mithilfe der klassischen rot-grünen Brillen erzielte 3-D-Effekt soll die Immersion auf andere, dem Kino der 1950er Jahre verpflichtete Weise vertiefen.⁴³ Weil innerhalb des Films – «Wenn Du diese Brille aufsetzt, betrittst Du die Welt des Spiels.» – auch noch die Vorführsituation reflektierende Hinweise zum Ab- und Aufsetzen der Brillen gegeben werden, die vom Kinopublikum zu erkennen und befolgen sind, ergibt sich hier sogar noch ein gewisses, wenn auch sehr schwaches Moment von Interaktion: «Ihr werdet schon merken», beruhigt uns der Erzähler auf der Leinwand, «wann ihr

41 McMahan: «Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games», S. 68.

42 Nach der Internet Movie Data Base hat Spy Kids 3-D: Game Over bei Produktionskosten von 39 Millionen Dollar allein am US-Box-Office über 111 Millionen Dollar eingespielt.

43 Die Werbung von Buena Vista zum deutschen Start des Films lautete dann auch: «Dank modernster digitaler Technik und atemberaubender Effekte entführt MISSION 3-D in ein aufregendes dreidimensionales Abenteuer, macht Zuschauer jeder Generation zu Mitspielern. Die Zukunft hat begonnen – im Kino!»

die Brillen aufsetzen müsst.» Als selbstbewusster und -reflexiver Beitrag des postklassischen Kinos weiß *Spy Kids 3-D: Game Over* nicht nur um sein Ziel, sondern auch um seine Bedingungen und Grenzen.

Die zweite Form der filmischen Annäherung an die Videospielerfahrung des Publikums besteht darin, Situationen und Perspektiven zu kreieren, die aus Videospielen vertraut sind und als solche Teil eines Videospiels sein/werden könnten. Dazu gehören nicht nur die wohl berühmtesten Beispiele, das POD-Rennen in *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* (1999) und das Quidditch-Spiel in *HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE* (2001), die beide als Attraktionen dramaturgische Mittelpunkte des jeweiligen Films bilden und auch als Zentren der zum Film produzierten Videospiele – *STAR WARS EPISODE I RACER* (LucasArts, 1999) und *HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE* (EA, 2001) – benutzt wurden. Ähnliche, wenn auch weniger populäre und extensive, szenische Anleihen zeigen sich auch bei so unterschiedlichen Filmen wie *JURASSIC PARK III* (2001), *FIRST KNIGHT* (1995) und *THE BEACH* (USA/UK, 2000): Wenn die Helden von *JURASSIC PARK III* im Stil einer überproportionalen Cut-Szene eines Jump'n'Run-Games von Flugsauriernest zu Flugsauriernest hüpfen müssen; wenn Lancelot (Richard Gere) in *FIRST KNIGHT* bei seiner Ankunft in Camelot sich in das «Teufelswerk» begibt und damit in eine mechanische Maschine, in der man wie in einem Jump'n'Run-Game auf einer eigens dafür errichteten Plattform, einem Level, unterschiedlichen Gefahren und Hindernissen auszuweichen versucht; wenn sich in *The Beach* die Leinwand dank der Phantasie des Protagonisten Richard (Leonardo DiCaprio) demonstrativ in die Benutzeroberfläche eines First-Person-Shooters verwandelt.

Der letzte Teil der *DIE HARD*-Trilogie, *DIE HARD: WITH A VENGEANCE* (1995), zeigt nicht nur Verweise, sondern ist aufgebaut wie ein Action-Adventure-Game, in dem Bruce Willis unter höchstem Zeitdruck in New York Aufgaben bewältigen, Entfernungen zurücklegen, Rätsel lösen muss und die Stadt darüber selbst zum Spielfeld wird. Isabella Reicher und Drehli Robnik haben bereits 1996 in ihrer Auseinandersetzung mit dem, was sie «das Action-Kammer-Spiel»⁴⁴ genannt haben, auf derart mit Raum und Zeit operierende Spielsituationen im Blockbusterkino Bezug genommen: Wie Reicher und Robnik anführen,

zählt zu den populärkulturellen Gebrauchswerten des Action-Kammer-Spiels (im weiteren AKS genannt) die Umsetzung zeitgenössischer Erfahrungszusammenhänge, die nach dem Muster von Spielen organisiert sind: ein Handlungsverlauf – Besetzung, Abschottung

44 Vgl. dazu: Isabella Reicher / Drehli Robnik: «Das Action-Kammerspiel. Hollywood-Filme nach dem Die-Hard-Bauplan. Teil 1». In: *Meteor*. Nr. 6 (1996), S. 11–20; Isabella Reicher/Drehli Robnik: «Das Action-Kammerspiel. Hollywood-Filme nach dem Die-Hard-Bauplan. Teil 2». In: *Meteor*. Nr. 7 (1997), S. 73–80.

und Rückeroberung von Gebäuden oder Verkehrsmitteln – gemäß der Logik von Computer Games in Form situativer Verdichtung; Entwurf von Raum als Serie von Erlebniswelten nach Art von *theme parks*.⁴⁵

Entscheidend für die «Verspieltheit» von Action-Kammer-Spielen, zu denen z. B. die DIE HARD-Reihe (1988–95), CLIFFHANGER (1993), THE ROCK (1996) und die MISSION IMPOSSIBLE- (1996 & 2000), die SPEED- (1994 & 1997) und UNDER SIEGE-Filme (1992 & 1995) zählen, ist dabei,

daß seine raumzeitliche Gliederung oft dem Muster von Video- und Computerspielen folgt: Vorgegebene, aber zum Teil modifizierbare Regeln, ein Parcours und ein Set von Figuren mit klaren Funktionen ergeben ein Spiel, das, im Unterschied zu abstrakten Verkettungen wie Mikado oder Domino, durchaus narrativ (bzw. narrativisierbar) ist.⁴⁶

Auch jenseits des Action-Kammer-Spiels wird die Bedeutung von Spielsituationen für die Annäherung an Videospiel-Erfahrungen interessant: So etwa in THE FAST AND THE FURIOUS (2001), der durch (illegale) Autorennen strukturiert ist und sowohl in der Darstellung der Renn-Sequenzen als auch in der dazugehörenden Kombination von Autorennen, Kriminalität und Gewalt gezielt die große Fangemeinde der Action-Racer-Serie in der Nachfolge von GRAND THEFT AUTO (Rock Star 1998) anvisiert. Eine andere Spielsituation bestimmt mit ähnlicher Dominanz die Struktur des Western THE QUICK AND THE DEAD (1995) – hier ist die Filmerzählung durch eine stetige Abfolge von Duellen in Form eines Turniers gekennzeichnet. Während ein Duell in klassischen Western als Showdown einen traditionellen Schlusspunkt gebildet hatte (in Sergio Leones Italo-Western IL BUENO, IL BRUTTO, IL CATTIVO von 1966 wird diese US-Tradition durch ein finales Trio konterkariert), werden Duelle hier zu einer laufenden Attraktion, zu einer postklassischen Anhäufung von existentiellen Spielsituationen eins gegen eins. Symptomatisch ähnlich ergeht es dem Ritter-Turnier mit Pferd und Lanze in A KNIGHT'S TALE (2001), das in diesem Film nicht länger – wie etwa in Hollywoods klassischen Ritter-Abenteuern der 1950er Jahre IVANHOE (1952) und PRINCE VALIANT (1954) – einen zentralen Action-Höhepunkt bildet. Vielmehr werden die Duelle mit Pferd und Lanze hier ständig angeboten, so dass eine Folge von Turnieren, eine Masse von Ritter-Duellen eins gegen eins, das eigentliche Gerüst des Films bildet. Ganz unabhängig also vom Genre und dem dargestellten Zeitalter werden somit Spielsituatio-

45 Ebd., S. 73.

46 Robnik/Reicher: «Das Action-Kammerspiel. Hollywood-Filme nach dem Die-Hard-Bauplan. Teil 1», S. 18.

nen, Rennen und Duelle, zum Motor der Narration, die den Schau- und Erfahrungswert der jeweiligen Spielform als Kino der Attraktion ostentativ ausstellt.

Schließlich bliebe in diesem Zusammenhang auch zu fragen, inwiefern die Entwicklung des Kriegsfilm-Genres seit dem Ende der 1990er Jahre mit der wachsenden Bedeutung der Videospiele zusammenhängt. Im zeitlichen Umfeld und in der Folge von Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (1998) entstanden etliche Kriegsfilme, die sich vor allem durch eine Verstärkung akustischer und visueller Subjektivität auszeichneten, z. B. durch eine unstete, beteiligte Kameraführung, die als «Stil dokumentarischer Aufnahmen»⁴⁷ und als «beklemmend authentisch»⁴⁸ bezeichnet wurde. *SAVING PRIVATE RYAN* ist dafür als Neudefinition des Genres gefeiert worden, dem es gelänge, die subjektive Wahrnehmung eines Frontsoldaten zu simulieren und darüber «the nature of war»⁴⁹ einzufangen. Nicht alle der Filme, die an dieser Wiederbelebung des Genres partizipierten, ähnelten in der Schlachtfeld-Inszenierung *SAVING PRIVATE RYAN* so sehr wie der von Tom Hanks und Steven Spielberg produzierte TV-Mehrteiler *BAND OF BROTHERS* (2001). Was jedoch in fast jedem der Kriegsfilme *THE THIN RED LINE* (1998) über *ENEMY AT THE GATES* (2001) und *Pearl Harbor* (2001) bis zu *WINDTALKERS* (2002), *BLACK HAWK DOWN* (2002) und *WE WERE SOLDIERS* (2002) zu beobachten war, ist der Versuch, eine fühlbare, betont körperliche Nähe zum Krieg herzustellen. Sei es nun die wackelnde Kamera zwischen Leichenteilen am blutgetränkten Strand bzw. zwischen Napalmbomben, die durch Mogadischus Straßen hetzenden Subjekte oder die berühmte «unmögliche» Perspektive in *Pearl Harbor*, bei der die Kamera hinter der japanischen Bombe auf den US-Kreuzer zufliegt: Mit der Attraktion von Nähe versprechen diese Kinokriege (und ihr Echo in der Filmkritik) uns buchstäblich mitzunehmen und einzubeziehen in eine Situation, die neben jener «Natur des Krieges» auch unsere eigene betrifft – hier werde der Krieg als körperliche Erfahrung spürbar.

Als ausgestellte Körpererfahrung könnten diese Kriegsfilme u. a. Teil einer Reaktion sein, die das Kino auf aktuelle Körper-Wahrnehmungen diesseits der Leinwand, etwa im (Arbeits-) Alltag zeigt.⁵⁰ Dabei lässt sich diese Bewegung in Richtung einer subjektiven Kriegserfahrung als eine besondere Betonung von Immersion bezeichnen und damit auch als eine Reaktion auf die Attraktion der Videospiele diskutieren, die seit *WOLFENSTEIN 3D* (id Software, 1992) Kriegssituationen so erfolgreich als First Person Shooter vermarktet haben. Wenngleich hier keineswegs davon gesprochen werden kann, dass die jüngste Kriegsfilm-

47 Peter Hossli: «Der letzte gute Krieg». In: *Facts*. 15. Okt. 1998.

48 Thomas Hüetlin: «Top Gun in Pearl Harbor». In: *Der Spiegel*. 28. Mai 2001.

49 Kenneth Turan: «Saving Private Ryan: Soldiers of Misfortune». In: *L.A. Times*. 24. Juli 1998.

50 Vgl. dazu: Jan Distelmeyer: «Bei lebendigem Leibe. Verschwindende und wiederkehrende Körper im Zeitalter der New Economy». In: Alexander Meschnig/Stuhr, Mathias (Hg.): *Arbeit als Lebensstil*. Frankfurt/M. 2003, S. 185–210.

welle die Perspektiven oder Erlebnisangebote von Videospielen zu kopieren versucht, so kann sie doch im Sinne der spezifischen Zuspitzung einer Immersion durch Angebote subjektiver Kriegs-(film-)Erfahrungen in die hier vorgestellten Überlegungen mit einbezogen werden. Auch die Entwicklung des Kriegsfilms gibt Aufschluss über die Beziehung zwischen dem populären Kino und dem Videospiel: Ausdrücklich hat Ridley Scott in Zusammenhang mit seinem Kriegsfilm *BLACK HAWK DOWN* auf seine intensive Beschäftigung mit «the question of computer games» hingewiesen,⁵¹ und Patrick Grogan hat in seinem Aufsatz «Gametime» eindrucksvoll das Verhältnis zwischen dem Videospiel *COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WW II PACIFIC THEATER* (Microsoft, 2000) und dem Kriegs-Blockbuster *PEARL HARBOR* untersucht.⁵²

Der dritte und letzte Aspekt der filmischen Annäherung an die Videospielerfahrung, den ich hier beleuchten will, betrifft die Auswertung von Kinofilmen auf DVD – jenen Medien- und Ortswechsel vom Kino zum Heimkino, den ich bereits als signifikanten Aspekt der postklassischen Filmvermarktung benannt habe. Hier sind wesentliche Schritte zu beobachten, mit denen sich die in puncto Interaktivität klaffende Differenz zwischen Film und Videospiel verkleinert. Brisant ist dabei, dass die DVD-Auswertung zurzeit nicht nur den schwindenden Gewinnvorsprung der Film- vor der Game-Industrie gewährleistet, sondern auch als wachsende Gefahr des Kinogeschäfts betrachtet wird.⁵³

Ein interaktives Verhältnis zum Film gewinnen die Filmzuschauer, die spätestens jetzt als Film-User bezeichnet werden müssen, durch die Möglichkeit, mit der Fernbedienung übergangslos zwischen einzelnen Szenen zu springen, den Film per Tastendruck gleichsam neu zu schneiden und somit eigenmächtig in den Ablauf der Narration einzugreifen. Was nun unter dem Titel des Kinofilms abläuft, ist davon abhängig, wie ich als User mit der Fernbedienung verfare. Zusätzlich zu dieser Möglichkeit, in einem beschränkten Rahmen den Ablauf der Ereignisse zu bestimmen, bieten DVDs zunehmend mehr «Extras» an, die als «Interaktive Menüs» beworben werden. Besonders interessant sind in diesem Zusammenhang die neuerdings als Bonusmaterial angebotenen Präsentationsmodi, für die die «HULK-Cam» auf der «Single DVD Edition» zu *Hulk* (2004) oder der «Super Surprise Mode» auf der DVD zu *TRAUMSCHIFF SURPRISE PERIODE 1* (2005) exemplarisch stehen: Beim Abspielen des Films werden die «HULK-Cam» bzw. der «Super Surprise Mode» durch ein in bestimmten Szenen auftauchendes Icon angezeigt. Mit einem Druck der Fernbedienung können

51 Vgl. dazu: Mathias Faldbakken: «On Entertainment: a Conversation with Tony and Ridley Scott». In: Ders.: *Black Screen Book*. Stockholm 2005, S. 53–54.

52 Vgl. dazu: Patrick Grogan: «Gametime. History, Narrative and Temporality in *Combat Flight Simulator 2*». In: Wolf/Perron: *The Video Game Theory Reader*, S. 280–297.

53 Vgl. dazu: Rudolf Worschech: «Die Rache der Silberscheiben. Kino- und DVD-Premiere bald gleichzeitig?». In: *epd Film*. 22. Jg. (2005), Nr. 7, S. 5.

wir dann übergangslos einen Blick hinter die Kulissen der jeweiligen Szene werfen, fügen wir gleichsam per Online-Schnitt eine neue Szene ein. Wir springen auf eine Meta-Ebene, steigen als *media savvy audience* in das entsprechende Making-of ein, so dass damit auch die Interaktivität zur Ausstellung der Filmoberfläche nutzbar wird. Hier also, wenn man so will, schließt sich ein Kreis der Entwicklungen des postklassischen Kinos.

Noch deutlicher wird die Aus- und Aufwertung des Films durch interaktive Angebote in DVDs zu Produktionen, die vor allem eine junge Zielgruppe anvisieren wie etwa die HARRY POTTER- (2001–2005) und die SPY KIDS-Filme (2001–2003) oder Animationsfilme wie die SHREK- (2001 & 2004) und TOY STORY-Produktionen (1995 & 1999), MONSTERS, INC. (2001) und ICE AGE (2002). Hier werden neben anderen Bonusmaterialien auch dezidiert Spiele angeboten, die Filmszenen aufgreifen und nicht als zusätzliches Feature für den PC, sondern direkt mit der DVD-Fernbedienung zu spielen sind. Dabei handelt es sich in der Regel um einfache Spiele im Point & Click-Stil, die nicht in Konkurrenz stehen sollen zu den zusätzlich auf dem Game-Markt angebotenen Videospielen zum Film. Typische Beispiele sind etwa «Buh's-Türen-Spiel» auf der deutschen Ausgabe der MONSTERS, INC.-DVD (2001) oder die «Tour durch Hogwarts» der deutschen DVD zu HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE (2002), bei der Räume begangen und kleinere Aufgaben bewältigt werden können.

Film und Spiel werden somit auf demselben Datenträger angeboten, werden unter dem Titel des Films zum gleichberechtigten Angebot, das auf demselben Bildschirm konsumiert/genutzt werden kann.⁵⁴ Auch in dieser Entwicklung nimmt wiederum SPY KIDS 3-D: GAME OVER eine Sonderstellung ein: Hier wird eine zentrale Attraktion des Films, das «Mega Race», auf der DVD (die sowohl den Film als auch alle «Extras» in der 3D-Optik des Kinofilms anbietet) zugleich als «Mega Race Set Top Game» angeboten. Zu spielen ist es ebenfalls mit der DVD-Fernbedienung, der Avatar (der Held Juni Cortez) jedoch wird wie in einem simplen Racer Game in vier Bewegungsrichtungen gesteuert, wobei zudem Cut Scenes eingespielt werden, die die Ähnlichkeit des «Mega Race Set Top Game» zu eigenständigen Videospielen noch erhöhen. Das Spiel der DVD potenziert die im Kinofilm bereits als selbstreflexives Spiel angelegte Aufhebung zwischen Film und Videospiel:

«Welcome to the Mega Race», empfängt uns im Prolog unser Avatar, «Juni Cortez here, in need of some virtual reality assistance. In this race simulation, you get to control the cyberbike by using your DVD-remote control – avoid obstacles and keep on the path to see if we can win the race.»

54 Als ein Höhepunkt dieser Entwicklung bietet die DVD WALT DISNEY PRINCESS PARTY (2004) «acht interaktive Partyspiele» an.

Die ostentative Hinwendung der Filmindustrie zur Interaktivität als Merkmal des Videospiels und werbewirksamen Trumpf der DVD-Technologie markiert eine Entwicklung des postklassischen Films, die eine eigenständige Untersuchung erfordert. Fragen nach Autorschaft, Rezeption, Bedeutungsbildung, nach dem ›Original‹ und nach dem, was als ›filmischer Text‹ überhaupt verhandelbar wäre, stellen sich hier neu. Zu gewinnen wäre dabei zugleich eine neue Auseinandersetzung mit der Rolle des Kino-Publikums und seiner (Inter-) Aktivität, die den Filmzuschauer immer schon auch zu einem Film-User hat werden lassen.

Filmliste

- | | |
|---|---|
| ABYSS, THE (USA, 1989, James Cameron) | BLADE RUNNER (USA, 1982, Ridley Scott) |
| ALIEN (USA, 1979, Ridley Scott) | BLOODRAYNE (USA/D, 2005, Uwe Boll) |
| ALIENS (USA, 1986, James Cameron) | BRAM STOKER'S DRACULA (USA, 1992, Francis Ford Coppola) |
| ALIEN 3 (USA, 1992, David Fincher) | |
| ALIEN: RESURRECTION (USA, 1997, Jean-Pierre Jeunet) | |
| ALIEN VS. PREDATOR (USA/CAN/D/CZ/UK, 2004, Paul W. S. Anderson) | CATWOMAN (USA, 2004, Pitof) |
| | CLIFFHANGER (USA, 1993, Renny Harlin) |
| | |
| BASIC INSTINCT (USA, 1992, Paul Verhoeven) | DARK CITY (USA, 1998, Alex Proyas) |
| BATMAN (USA, 1989, Tim Burton) | DIE HARD (USA, 1988, John McTiernan) |
| BATMAN RETURNS (USA, 1992, Tim Burton) | DIE HARD 2 (USA, 1990, Renny Harlin) |
| BATMAN FOREVER (USA, 1995, Joel Schumacher) | DIE HARD: WITH A VENGEANCE (USA, 1995, John McTiernan) |
| BATMAN AND ROBIN (USA, 1997, Joel Schumacher) | DOOM (USA, 2005, Andrzej Bartkowiak) |
| BATMAN BEGINS (USA, 2005, Christopher Nolan) | DUNGEONS AND DRAGONS (USA, 2000) |
| BEACH, THE (USA/UK, 2000, Danny Boyle) | ENEMY AT THE GATES (USA/UK/D/IR, 2001, Jean-Jacques Annaud) |
| BLACK HAWK DOWN (USA, 2002, Ridley Scott) | EXISTENZ (CAN/UK/FR, 1999, David Cronenberg) |
| BLACK RAIN (USA, 1989, Ridley Scott) | |

FAST AND THE FURIOUS, THE (USA, 2001, Rob Cohen)	LARA CROFT: TOMB RAIDER (USA/D/UK/JAP, 2001, Simon West)
FIGHT CLUB (USA, 1999, David Fincher)	LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE (USA/D/JAP/UK/NL, 2003, Jan de Bont)
FIRST KNIGHT (USA, 1995, Jerry Zucker)	LAWNMOWER MAN, THE (USA/UK/JAP, 1992, Brett Leonard)
FLASHDANCE (USA, 1983, Adrian Lyne)	
GODFATHER, THE (USA, 1972, Francis Ford Coppola)	MATRIX, THE (USA, 1999, Andy & Larry Wachowsky)
HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE (USA, 2001, Chris Columbus),	MATRIX RELOADED, THE (USA, 2003, Andy & Larry Wachowsky)
HELLBOY (USA, 2004, Guillermo del Toro)	MATRIX REVOLUTIONS, THE (USA, 2003, Andy & Larry Wachowsky)
HITMAN (angekündigt für 2007)	MIMIC (USA, 1997, Guillermo del Toro)
ICE AGE (USA, 2002, Chris Wedge)	MINORITY REPORT (USA, 2002, Steven Spielberg)
INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM (USA, 1984, Steven Spielberg)	MISSION: IMPOSSIBLE (USA, 1996, Brian De Palma)
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (USA, 1989, Steven Spielberg)	MISSION: IMPOSSIBLE II (USA, 2000, John Woo)
IVANHOE (USA, 1952, Richard Thorpe)	MONSTERS, INC. (USA, 2001, Peter Docter)
JAWS (USA, 1975, Steven Spielberg)	MORTAL COMBAT (USA, 1995, Paul W.S. Anderson)
JOHNNY MNEMONIC (USA/CAN, 1995, Robert Longo)	NAKED GUN (USA, 1988, Jim Abrahams)
JURASSIC PARK (USA, 1993, Steven Spielberg)	NAKED GUN 2 1/2 (USA, 1991, Jim Abrahams)
JURASSIC PARK III (USA, 2001, Joe Johnston)	NAKED GUN 3 1/3 (USA, 1994, Jim Abrahams)
	NINE 1/2 WEEKS (USA, 1986, Adrian Lyne)
KNIGHT'S TALE, A (USA, 2001, Brian Helgeland)	PEARL HARBOR (USA, 2001, Michael Bay)

- POKÉMON – THE FIRST MOVIE (USA/JAP, 2000, Michael Haigney & Kunihiko Yuyama)
- PRINCE VALIANT (USA, 1954, Henry Hathaway)
- QUICK AND THE DEAD, THE (USA/JAP, 1995, Sam Raimi)
- RAIDERS OF THE LOST ARK (USA, 1981, Steven Spielberg)
- RESIDENT EVIL (USA/UK/D/FR, 2002, Paul W.S. Anderson)
- RESIDENT EVIL: APOCALYPSE (UK/D/FR/CAN, 2004, Alexander Witt)
- ROBOCOP (USA, 1987, Paul Verhoeven)
- ROBOCOP 2 (USA, 1990, Irvin Kershner)
- ROBOCOP 3 (USA, 1993, Fred Dekker)
- ROCK, THE (USA, 1996, Michael Bay)
- SAVING PRIVATE RYAN (USA, 1998, Steven Spielberg)
- SCARY MOVIE (USA, 2000, Keenen Ivory Wayans)
- SCARY MOVIE 2 (USA, 2001, Keenen Ivory Wayans)
- SCARY MOVIE 3 (USA, 2003, David Zucker)
- SCHUH DES MANITU, DER (D, 2001, Michael Herbig)
- SCREAM (USA, 1996, Wes Craven)
- SCREAM 2 (USA, 1997, Wes Craven)
- SCREAM 3 (USA, 2000, Wes Craven)
- SE7EN (USA, 1995, David Fincher)
- SHOWGIRLS (USA, 1995, Paul Verhoeven)
- SHREK (USA, 2001, Andrew Adamson & Vicky Jenson)
- SHREK 2 (USA, 2004, Andrew Adamson & Kelly Asbury & Conrad Vernon)
- SILENT HILL (angekündigt für 2006)
- SPEED (USA, 1994, Jan de Bont)
- SPEED 2 (USA, 1997, Jan de Bont)
- SPY KIDS (USA, 2001, Robert Rodriguez)
- SPY KIDS 2: ISLAND OF LOST DREAMS (USA, 2002, Robert Rodriguez)
- SPY KIDS 3-D: GAME OVER (USA, 2004, Robert Rodriguez)
- STAR WARS (USA, 1977, George Lucas)
- STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE (USA, 1999, George Lucas)
- SUPER MARIO BROS. (UK/USA, 1993, Annabel Jankel & Rocky Morton)
- TERMINATOR (USA, 1984, James Cameron)
- TERMINATOR 2 (USA/FR, 1991, James Cameron)
- TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES (USA/D/UK, 2003, Jonathan Mostow)
- THIN RED LINE, THE (CAN/USA, 1998, Terence Mallick)
- THIRTEENTH FLOOR, THE (USA/D, 1999, Josef Rusnak)
- TOY STORY (USA, 1995, John Lasseter)
- TOY STORY 2 (USA, 1999, John Lasseter)
- TRAUMSCHIFF SURPRISE – PERIODE I (D, 2004, Michael Herbig)
- TRON (USA, 1982, Steven Lisberger)

UNDER SIEGE (USA, 1992, Andrew Davis)
Under Siege 2 (USA, 1995, Geoff Murphy)

WAR GAMES (USA, 1983, John Badham)

WE WERE SOLDIERS (USA, 2002, Randall Wallace)

WINDTALKERS (USA, 2002, John Woo)

WIXXER, DER (D, 2004, Tobi Baumann)

X-MEN (USA, 2000, Bryan Singer)

X-MEN 2 (USA, 2003, Bryan Singer)

Phatic communication in computer games

Introduction

Computer games provide a great opportunity to study the interaction between the player and the media text, and the role of the mediating media technologies therein. Computer games seem to involve the players bodily, in contrast to the passive, immobile spectator seated in a dark cinema theatre who refers to what Christian Metz called, an 'imaginary signifier' and whose real bodily experiences seem to have totally vanished.¹ For a semiotic researching modern media interaction with a special interest in the bodily involvement in media, computer games are a challenging research topic. This is particularly the case when you are working in the tradition of French semiotics, because it defines media objects as textual objects, and the spectators or players as constructed textual positions. Within this theoretical frame-work the study of interactivity in new media and computer games functions almost as a test case for the validity of semiotic analysis. How to study the playing of computer games, which seems to involve real bodily interaction and experiences of real, social and psychological subjects, as semiotic processes?

To gain an insight into the complex issues of interactivity in new media, and players' interaction with computer games in particular from a semiotic point of view, I propose a revaluation of the concept of phatic communication as introduced by Bronislaw Malinowski in 1923 and reformulated by Roman Jakobson in 1960.² After a short discussion of the concept of phatic communication, I'll show how the foregrounding of the phatic function in artistically and technologically modified computer games, such as the PAINSTATION,³ gives us a better

- 1 Christian Metz: *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington 1981.
- 2 Bronislaw Malinowski: «The Problem of Meaning in Primitive Languages» [1923]. In: K. C. Ogden/I. A. Richards (Eds.): *The Meaning of Meaning. A Study of the Influence of Language Upon Thought and of the Science of Symbolism*. London 1949, p. 296–336.
- 3 PAINSTATION. ENHANCED DUELLING ARTEFACT (2001, //////////////fur/// art entertainment interfaces). The name Painstation is obviously a play with SONY's PlayStation and probably the designers of the Painstation had troubles with copyright because they covered the logo with a black banner with the word 'censored' and changed the name of the website in: «No pain, No gain. Official website of the Artwork formerly known as PainStation».

understanding of our interaction with computer games. At the same time I will give some indications of how the notion of phatic communication can serve as starting point for semiotic analysis.

Phatic communication

The British anthropologist and founder of Functionalism in Anthropology, Bronislaw Malinowski, introduced the notion of phatic communion in 1923 to account for the apparently senseless utterances in verbal exchange. Normally, during conversations, we do not pay much attention to utterances like «ooh» and «ahh» or apparently meaningless sentences like «nice weather» or «how do you do». These types of speech are looked upon as mere exchanges of words and seem to have another function than to convey meaning. According to Malinowski their function of speech is a social one, because they aim to create social bonds and the establishing of social relationships. Malinowski calls this function the phatic communion which he defines as «a type of speech in which ties of union are created by a mere exchange of words.»⁴

Note the fact that Malinowski, speaks about «communion» and not about communication, to underline the social character of the phatic communion. He stresses the fact that language is primarily a «mode of action» and he considers the communication of ideas and thoughts as one of the most derivative and specialised functions of language: «In its primitive uses, language functions as a link in concerted human activity, as a piece of human behaviour. It is a mode of action and not an instrument of reflection.»⁵

The well-known Russian linguist Roman Jakobson⁶ integrated the notion of phatic function into his famous model of communication. Jakobson distinguishes six constitutive factors of verbal communication: addresser, addressee, message, code, context and channel.

The functioning of the model is very obvious. The ADDRESSER sends a MESSAGE to the ADDRESSEE. To be operative the message requires a CONTEXT to refer to and a CODE which is fully or partially common to the addresser and addressee. Finally it needs a CONTACT, a physical channel and psychological connection between the addresser and addressee, which enables both of them to enter and to stay in connection.

Each of these six factors of communication correlates with a corresponding «function of language». The «meta-linguistic function» for instance, is oriented

4 Bronislaw Malinowski: «The Problem of Meaning in Primitive Languages», p. 315.

5 Ibid, p. 312.

6 Roman Jakobson: «Closing Statement: Linguistics and Poetics». In: Thomas A. Sebeok (Ed.): *Style in Language*. Cambridge, Mass. 1978, p. 350–377.

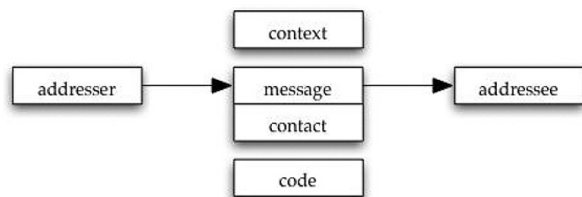


Abb. 1 Schema Jakobson

doesn't check the code, but «checks whether the channel works». In other words, phatic communication is not about the content of the message, but about prolonging the contact and the maintenance of the communication channel itself.

This means that messages in which the phatic function predominates primarily serve to establish communication («Hi!»), to prolong communication («Yes...hmm»), or to discontinue communication («Bye»). Or to check whether the channel works («Hello, do you hear me?»), to attract the attention of the interlocutor, or to confirm the continued attention («Are you listening?»).

Although the phatic function in Jakobson's model seems to be congruent with the definition of Malinkowski's phatic communion, it receives a purely functional definition. Jakobson's phatic function points at the technical maintenance of the channel and not, as in Malinowski's definition, at a «mode of action» defined as a purely social activity to create social ties of union. Jakobson's notion of phatic communication became an indispensable tool in conversation analysis to study «small talk».⁷

Although Jakobson initially conceived his model for the analysis of verbal communication, it quickly became the dominant model to describe human communication in general. The French philosopher Jean Baudrillard introduced the term phatic communication to media theory, but he uses the concept in a very peculiar way. Because modern communication is more and more mediated by information technologies, the modern mass media fabricate in his view a «non-communication» that blocks the real exchange and the real communication between interlocutors. In his eyes, Jakobson's model is therefore a correct and faithful description of this modern human situation of non-communication. He reproaches Jakobson for having given a «scientific» and «objective» construction of communication which in fact is rooted in a simulation model of language, and excludes from its inception «the reciprocity and antagonism of interlocutors, and the ambivalence of their exchange.»⁸ Jakobson's model reduces communication to a single meaning which is transmitted in one direction between

on the code and checks whether addresser and addressee are using and understanding the same code. The phatic function differs from the meta-linguistic function because it doesn't

7 J. Coupland / N. Coupland: «How are you?: Negotiating phatic communion». In: *Language in Society*. Vol. 21 (1992), p. 207–230. Justine Coupland: *Special issue: Small talk: social function*. Mahwah, NJ, London 2003. Klaus P. Schneider: *Small talk : analysing phatic discourse*. Marburg 1988.

the two static poles of the transmitter and receiver. This model provides perfect evidence of the distance that separates encoder and decoder in modern society, which are both artificially held apart and only reunited by a medium or a technological intermedium.

According to Baudrillard, the mere existence of the contact category or the notion of phatic function provides evidence for the fact that Malinowski's concept of phatic communion has lost its original sense. The fact that we are communicating becomes an end in itself. The original phatic communion has been transformed into phatic communication, and communication has become nothing more than a 'simulation of communication': «Contact for contact's sake becomes the empty form with which language seduces itself when it no longer has anything to say.»⁹ Not the natives Malinowski observed, but we, living in modernity are in need of a specific contact function: «The discovery of the 'phatic' function is symptomatic of the need to inject contact, establish connections, and speak tirelessly simply in order to render language possible.»¹⁰ We have lost face to face communication, we communicate through intermediaries, 'such as' communication technologies, information systems, mass media, or computer games. Their 'cold' seduction with its ludic qualities replaces the 'warm' seduction and the enjoyment of real play of for instance chess, football, or even of the pleasures specific to computers:

the 'narcissistic' spell of electronic and information systems, the cold attraction of the terminals and mediums that we have become, surrounded as we are by consoles, isolated and seduced by their manipulation [...]. We are all invited to become miniaturised 'game systems', i. e. microsystems with the potenzial to regulate their own random functioning.¹¹

Modified Games

The developers of the gaming console PAINSTATION, a modified version of the classic game PONG,¹² claim that their game involves real interaction between players and even with the people watching the game. They claim that particularly the inclusion of haptic and tactile interaction in the game breaks with the

8 Jean Baudrillard: «Requiem for the Media». In: Jean Baudrillard (Ed.): *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St. Louis, Mo. 1981, p. 164–184, here p. 178.

9 Jean Baudrillard: *Seduction*. New York 1990, p. 164.

10 Ibid.

11 Ibid., p. 162.

12 TENNIS FOR TWO (1958, Brookhaven National Laboratory), Pong (1973, Atari).

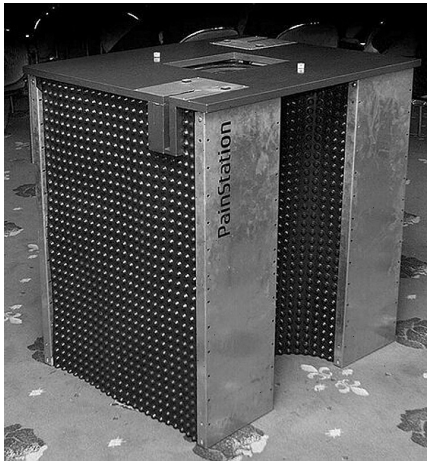


Abb. 2 Painstation

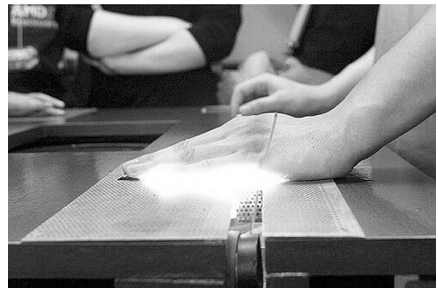


Abb. 3 Pain Execution Unit



predominance of the screen and sound, or the visual and aural perception channels in computer games. They characterise their PAINSTATION as an «Enhanced Duelling Artefact» which restores the physical context between the players, and between the players and the game. Their project seems to counter Baudrillard's critique on the hypertrophy of phatic communion and to restore the symbolic altercation or duel of words of Malinowski.¹³

The PAINSTATION originally started as a project of two students Tilman Reiff and Volker Morawe at the Kunsthochschule für Medien (Köln). A short description of their modification of one of the first-generation computer games PONG, makes it clear why some call the game ironically «Pain Pong».

Two players are placed opposite to each other over a table console. With their right hands they control a bat on screen, and their left-hand is positioned on a sensor field, the Pain Execution Unit. When both players place their hands on the Pain Execution Unit an electric contact is made, and the game starts. In the Pain Execution Unit is located a heat lamp, which burns the hand of your opponent, an electrical circuit, which shocks the hand, and a whip, which rapidly whips the same part of your hand with a wire, over and over again. And if you pull your hand away from the pain, you break the electric circuit and lose: «game over». Missing a ball during the play is not only annoying, but also very painful

13 Jean Baudrillard: *Seduction*, p. 164.

because your left hand suffers the consequences through the application of the heat, the electric shocks and the quick whipping on the back of your hand.

The second version of the game even included flashlights to temporarily blind the players and to distract the players from the actual gameplay. They also added the possibility to

adjust the pain levels, a blower with cold air, a choice of different whips and a re-designed sound system, to let the players not only hear but also feel the sound.

If you take a closer look at the screen of the PAINSTATION, you'll see the Pain Inflictor Symbols (PIS) randomly arranged along both sides of the playing field. Each represents a different sort of pain or increase in pain. For instance the rectangular game icons represent an almost unblockable ricochet, a quadrupling of pain execution time and an increase in ball speed. Players, even the most sceptical ones, like to play the game and even want to get hurt. They all end up with bruised hands, which seems to turn the English expression «No pain, no gain» into «No pain, no game». On the internet one even finds sites (pain galleries) devoted to the trophies of the PAINSTATION: red hands with bruises.¹⁴

Most of the time the PAINSTATION, which still is not commercially available, and only playable in exhibitions, is one of the few installations which makes people talk and interact with each other. The sounds and light, the cries and laughter of the players, the harshness of punishments attracts visitors and players and ensures that the PAINSTATION becomes a real social event. The real attraction of the game is probably not the actual playing of the game or the mere experience of pain, but the interaction with the other player, the bystanders and the game technology. The developers stress that the game is not about inflicting pain on your opponent, but from preventing the pain from reaching you. In other words, the real opponent is not the other player, but the computer itself. The computer seems to strike back, seems to involve the players physically and bodily in the game.



Abb. 4 Playing the Painstation

14 «Hall of Pain». URL: <http://www.painstation.de/new/gallery.html> [2004], 15. March 2005.

Unplayable games

There seems to be no escape from the totalitarian and reactionary prison of simulation and hyperreality <designed> by Baudrillard. All efforts of the PAINSTATION developers or the constructors of physical force-feedback devices, such as hand-sets like the Bioforce Controller or the Xshock Controller, that rumble or give electric shocks when a player is hit or crashes, or the incredible gadget like the Force Feedback Underwear which gives a force and vibrations feedback with karate and fight games, seem to enhance the <coolness> of the medium rather than to overcome it.¹⁵ As the game critic Vanni Brusadin states, the ultimate effect of all these technical or artistic modifications of the games is that they become unplayable.¹⁶ The physical or conceptual hacks of popular games «not only challenge gamers' skills (as any good computer game does), but force the gamer to bring the state of things around h/er into play.»¹⁷ Hence unplayable games shift the focus of the game from the <content of the game> to the bodily experience of the player and the experience of the player's body in the overall environment. They transform the communication with the game device into a predominantly phatic communication, e. g. the checking and experiencing of the communication channel itself. In the words of the developers of the PAINSTATION: «It's really about getting the body involved. That's what we are trying to do.»

The PAINSTATION is not the only modification of the classic game of PONG. The German artist Jan-Peter E. R. Sonntag created *RATIO AGENDI#3 – PONG*.¹⁸ This variant of the historical video game PONG extends the game into real space by creating an interactive setting in which two players can interact physically without contacting each other. A video beamer projects the playing field of PONG onto the floor of the exhibition room with a tennis umpire chair installed on the edge of the court. Two bars projected at both ends of the field represent the actors, who are able to move the bars by moving along the two dimensional axes of the projected field. Their motions are monitored by a motion tracking system, and a flat screen displays the score.

15 Will Knight: «Shocking games». In: *New Scientist*. URL: <http://www.newscientist.com/article.ns?id=dn831> [2001], 09. March 2005. Kevin Rose: «Dark Tip: Build an Xshok Controller». URL: http://www.g4tv.com/screensavers/features/44543/Dark_Tip_Build_an_Xshok_Controller.html [2003], 09. March 2005. «FoFU – Force Feedback Underwear». URL: <http://www.application-systems.de/fofu/index.html> [2001], 09. March 2005.

16 Vanni Brusadin: «No Cheats for the Unplayable Games». In: *RAM1 (Re-Approaching New Media) Representation and Control Interaction in Computer Games*. URL: <http://www.ram-net.net/articles/text2.pdf> [2003], 07. March 2005.

17 Ibid.

18 *RATIO AGENDI#3 – PONG* (1999, Jan-Peter E. R. Sonntag/Thomas Plöntzke/Frider Weiß). See also: «Games. Computergames by artists. Exhibition 11. October–30. November 2003 Former Reserveteillager at Phoenix West». URL: http://www.hartware-projekte.de/programm/inhalt/games_file/ausstellung/aus.htm [2003], 09. March 2005.

Another variant of PONG was produced by the Chaos Computer Club in Berlin to celebrate its 20th anniversary. From September 12th, 2001 to February 23rd, 2002, the famous «Haus des Lehrers» office building at Berlin Alexanderplatz was transformed into the world's biggest interactive computer display called «Blinkenlights».¹⁹ The upper eight floors of the building were transformed into a huge display by arranging 144 lamps behind the building's front windows. A computer controlled each of the lamps independently to produce a monochrome matrix of 18 times 8 pixels. During the night, a constantly growing number of animations could be seen. But there was an interactive component as well: you were able to play the old arcade classic PONG on the building using your mobile phone and you could place your own loveletters on the screen as well.



Abb. 5 PONG – BLINKENLIGHTS

The last version of PONG I found, is a prototype for SONIC PONG which is based on a sonic interface for navigating in a 3D sound space.²⁰ It makes use of the sound of the classic PONG which was created by Nolan Bushnell in the early 1970's. In SONIC PONG, the visuals, apparently the most important aspect of video games, are removed and it is only played with sound. The sound creates «bodily images of «paddles» touching the «ball» and the ball «bouncing» on a «board» since it relates to previous experiences of early computer games.»²¹

Other computer games were modified as well, TEKKEN²² for instance was modified into TEKKEN TORTURE TOURNAMENT produced by C-level labs in San Francisco.²³ The players of TEKKEN TORTURE TOURNAMENT are wired into an electronic system which converts the virtual damage of the player's avatars into bracing, but non-lethal electric shocks.

Another example not of artistic modification, but of a commercial enhancement is the Playstation2 game REZ.²⁴ REZ looks like a traditional shooter but is

19 BLINKENLIGHTS PONG (2001, Chaos Computer Club Berlin). See also: Blinkenlights project group: «Blinkenlights». URL: www.Blinkenlights.de [2001], 09. March 2005.

20 SONIC PONG (2002, RAM 1 (Re-Approaching new Media)). See also: RAM 1 (Re-Approaching new Media): «Representation and control interaction in computer games – Project Room». URL: http://www.ram-net.net/index_ram1.htm [2003], 09. March 2005.

21 Ibid.

22 TEKKEN (2000, Namco).

23 TEKKEN TORTURE TOURNAMENT (2001, C-Level Lab). See also: C-level lab: «Tekken Torture Tournament». URL: <http://www.c-level.cc/tekken1.html> [2001], 09. March 2005.

24 REZ (2001, Sega).



Abb. 6 *Trance vibrator*

or, a versatile little vibrator with a soft washable pouch, which moves in accordance with the music of the game and emits vibrations that grow four times stronger than rumble controllers like Sony's Dual-shock. Although the company didn't recommend using the device as a sex toy, this vibrator became a huge success amongst Japanese women. Within several days after the introduction of this device Jane Pinckard gave a detailed account of the masturbatory delights of the REZ <Trance Vibrator> in her weblog *Game+Girl = Advance* entry «Sex in Games: REZ+Vibrator»:

That's why I was so excited by Rez's trance vibrator, since it seems to have no other purpose than to act as a masturbatory aid. Its shape is pretty nice, it can slip easily under your skirt or in your panties, it comes with a protective <glove> which you can wash, and it emits a regular pulsating rhythm that gets ever more intense and thrilling the deeper you go into the game. Damn, by the end I was writhing on the floor! Synesthesia indeed.²⁶

Obviously not Jane, but her boyfriend was playing the game. She «found it's tough to actually play the game and use the controller in nasty ways at the same time.»²⁷ From a semiotic point of view all these observations of modified games are highly interesting because the real bodily interactions with the game block the <normal gameplay>.

Vanni Brusadin refers explicitly to Baudrillard's notions of <simulation> and <seduction> in his discussion of the unplayable games.²⁸ According to him game

25 Alfred Hermida: «Gamers set for sensory overload». In: *BBC News Online*. Retrieved URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1846561.stm> [2002], 09. March 2005.

26 Jane Pinckard: «Sex in Games: Rez+Vibrator». URL: http://www.gamegirladvance.com/archives/2002/10/26/sex_in_games_rezvibrator.html [2002], 09. March 2005.

27 Ibid.

28 Vanni Brusadin: «No Cheats for the Unplayable Games».

modifications introduce a certain distance that breaks «the strategy of complete immersion» and open up again «the possibility of <seduction>».« But Baudrillard stresses that all efforts to enhance the communication process by breaking down and multiplying the poles, introducing reversibility, multiple switching points, democratising the transmission pole by having «everyone become a manipulator» are inadequate.²⁹ In other words, whether the PAINSTATION, TEKKEN TORTURE TOURNAMENT, Trance Vibrator and the PONG variants create a genuine interaction between the players, or between the game device and the player, they are doomed to fail from the very beginning. Firstly because in the opinion of Baudrillard the interaction with electronic tennis and other computerised games cannot be distinguished from other practices of information control in our society.³⁰ Secondly, because the seduction of computer games is <cool>, they lack the <hot> emotional charge of real plays just because they provoke a tactile and haptic interaction.³¹ Thus, precisely the introduction of haptic and tactile qualities does not enhance but inhibits a real interaction and a genuine communication.

Semiotic analysis

At the beginning of my contribution, I stated that the semiotic analysis of interaction and video games had to be immanent to the media text. It seems obvious that the kind of phenomena or experiences of phatic communication in computer games go beyond the boundaries of the media text because they involve a bodily interaction of the players. This seems to oppose the prevailing idea of what can be meant by the content and the limits of a media text. A semiotic analysis of the player's engagement with media objects, and especially the analysis of the player's interaction with computer games, is a difficult undertaking. This is not only because of the fluidity of the concept of interaction, but also because semiotics traditionally consider media objects as textual objects and they therefore lack the possibility to conceptualise the positions of the player versus the media text. The introduction of the enunciation theory in the 1980's, partially resolved this issue by defining the spectator's or reader's involvement with media objects in terms of the construction of an infra-textual communication situation. By doing this, semiotic theory did not violate the operational concept of the immanence principle which states that «any recourse to extra-linguistic

29 Jean Baudrillard: «Requiem for the Media», p. 164–184. Baudrillard argues in this quotation against the utopian media policies of H. M. Enzensberger and the student movement of '68.

30 Ibid., p. 159.

31 Ibid., p. 160.

facts must be excluded, because it breaks down the homogeneity of the description.»³²

From a semiotic point of view, communication is not, like Jakobson or Baughman contend, a simple transmission of a message between a real sender and receiver, but a complicated (re)construction, negotiation and production of meaning by the actants of the enunciation. The discursive relation with the communication partner is accounted for by the enunciation theory, first formulated by Émile Benveniste in 1970.³³ Semiotic enunciation theory does not consider enunciation in terms of a real communication situation or the psycho-sociological context of the utterance. In semiotic theory enunciation is defined as a domain of mediation «which governs the passage [...] from virtual structures (to be actualised by the enunciations) to structures that are realised (in the form of discourse)».³⁴ Simultaneously with the utterance (a textual object), this domain establishes a subject of enunciation which is never the real subject of enunciation but always a simulation of this subject in the media text. We only dispose of media texts, they form the starting point for every semiotic analysis. The subject of enunciation is, in other words, only logically presupposed by the very existence of the media text itself. The real subject of enunciation has vanished, the only remains or traces are to be found in the media texts themselves. Hence, speaking about the subject of enunciation always means speaking about a reconstruction of this subject on the basis of material media objects.

This subject of enunciation is not to be equated with the sender of the media message, but covers the two actantial positions of the implicit sender of the enunciation (the enunciator) and the implicit receiver of the enunciation (the enunciatee) at the same time. They are called implicit actants of the enunciation, and are textual positions, which may never be treated as real subjects of flesh and blood. This has far reaching consequences for the analysis of the interaction with (new) media objects, especially with those objects which seem to implicate a real interaction between an actual spectator or player, and a medium. How can we speak about an <interactive spectator> or <interactive player> without violating the fundamental principle for semiotic analysis of the immanence?

The enunciator is the presupposed term and the enunciatee the presupposing term, the communication between these two implicit actants of the enunciation is not symmetrical, and implies an unilateral presupposition. The enunciator communicates to the enunciatee, but in a different manner as the opposite posi-

32 Algirdas Julien Greimas / Joseph Courtés: *Semiotics and Language. An Analytical Dictionary*. Bloomington 1982, p. 151.

33 Émile Benveniste: *Problèmes de linguistique générale I*. Paris 1966 and *Ibid.: Problèmes de linguistique générale II*. Paris 1974. Partially translated in: Émile Benveniste: *Problems in General Linguistics*. Coral Gables, Fla 1971.

34 *Ibid.*, P. 103.

tions of the sender and receiver in Jakobson's schema of linguistic communication.

Enunciator and enunciatee are look-alikes, more or less comparable positions, because the enunciatee is not only the implicit

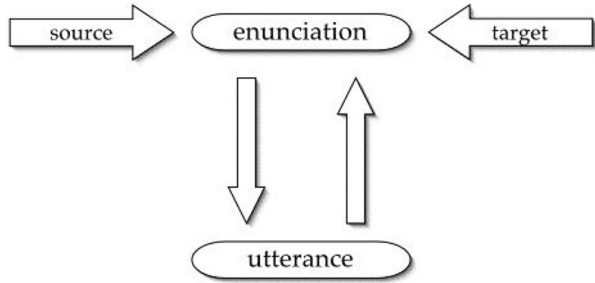


Abb. 7 Scheme enunciation

receiver of the communication but also a <discourse-producing subject>. This is because the viewing or playing (receiving) of a media text is a signifying act in the same way as the actual production of the text. The enunciatee produces a media text, just like the enunciator, but not by enunciating, but by re-enunciating the text into actual media discourse.

Reading, viewing, visiting or playing new media objects is thus primarily an act of producing media discourse whereby the enunciator manipulates the enunciatee by bringing her into a certain position, and the enunciatee negotiates with the enunciator to obtain as much information as possible to be able to sanction the content of the communication. Communicating is therefore always a polemical relation between both representatives of the implied subject of the enunciation, i. g. the actants (or figurations) of the enunciator and the enunciatee. One even could state that communication is the same as trading places, trading places between enunciator and enunciatee, between the different figurations of the enunciator and enunciatee in the text.

Emile Benveniste, who gave the first formulation of the enunciation theory, states in one of his later articles on enunciation theory, called *L'appareil formel de l'énonciation* (1970),³⁵ that the enunciation in general is characterised by an accentuation of the discursive relation with the partner. He calls this accentuation of the discursive relation between partners the figurative framework of the enunciation.

As such, this framework puts forward two figures: the source of the enunciation and the target of enunciation. Hence, states Benveniste, every enunciation presupposes a source and a target. Semioticians like Christian Metz and Jacques Fontanille introduced two decades later the same formal terminology, mainly to avoid the undesirable anthropomorphic associations of terms like <I> and <you>, or <spectator> and <film>. It is even more interesting that Benveniste, in the last paragraphs of this article, refers to the concept of Malinkowski's phatic comm-

35 Émile Benveniste: «L'appareil formel de l'énonciation». In: Ibid.: *Problèmes de linguistique générale II*, p. 79–88.

union to explain this figurative framework of enunciation.³⁶ Benveniste concludes that Malinowski describes the limits of the dialogue: «a personal relationship is created and sustained by a conventional form of enunciation which returns to itself, satisfied with the accomplishment of itself, without any object, nor aim or message, pure enunciation of the conventional words, repeated by each enunciator.»³⁷

In other words, a semiotic analysis of the interaction with (new) media objects starts not with the analysis of the content or representational level of the messages, but with the phatic communication or the contact between the player and the game. Lev Manovich came to the same findings in his book on the language of new media in which he states that new media images stress the contact, or phatic communication.³⁸

Conclusion

Modified games teach us something about our interaction with (new) media technologies, because they shift the focus from the content of the game to the (physical) contact with the game, and accentuate the bodily interaction with the game. Their primary form of interaction is clearly a «mode of action», a continual testing of the functioning of the channel. This phatic communication is not a simple transmission of messages between a sender and a receiver, but a continuous intersubjective negotiation and manipulation between a source and target. As Malinowski pointed out, the bonds created between speaker and hearer are not symmetrical, just like the positions between source (enunciator) and target (enunciatee).³⁹ Their relation is polemical and takes place in what we could call the «tensional space» of interaction.

In the process of the enunciation (the gameplay) the game is played, e. g. the media discourse, the positions of the enunciator and enunciatee, and the meaning and experiences of the game are (re)constructed. In order to reconstruct (or in a way re-enunciate) the meaning of the utterance, the target has to adapt to the manipulation offered by the source. Vice versa, the source has to predict the actions of the target by creating manipulative strategies. In the case of the Playstation the source of enunciation has the initiative and brings a whole battery of textual strategies into action, such as physical stimuli, real or apparent mo-

36 Jacques Fontanille: *Sémiotique du discours*. Limoges 1998. Chritian Metz: «The Impersonal Enunciation, or the Site of Film». In: Warren Buckland (Ed.): *The Film Spectator. From Sign to Mind*. Amsterdam 1995, p. 140–163.

37 Ibid., p. 88 (Translation J. P.).

38 Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge, MA [etc.] 2001, p. 206.

39 Bronislaw Malinowski: «The Problem of Meaning in Primitive Languages», p. 314–315.

vements, colours, sounds, physical triggers, text, images, and other interactive strategies, to manipulate the target. This implies that phatic communication from a semiotic point of view has to be conceived of as a textual construction, as a figuration that simulates the interaction of the source and target of the enunciation within the boundaries of the media text, and not as activities of real subjects of flesh and blood.

In most discussions and critical accounts of games, gameplay is considered to be the most important factor in the success of a game and determining for its fun-factor. According to John Banks, gameplay is not about the representational aspects of the game such as the characters, the narrative or the world of the game, but all about «skill or competence, it involves the ability to effectively use the game control system or interface to navigate through the play environment».⁴⁰ In other words gameplay is about issues of control and controllers, about «enjoying a sense of ease, empowerment and control in a technologically mediated environment». This enjoyment, according to Banks, «derives from the blurring and confusion of the boundaries between the technological and the self.» This domain of «techno-enjoyment» invokes another materiality of the technological object because the «relation with technology is not simply or only at the level of representation, nor at the materiality of the technological object or the bodily experience and sensations of the gamer.» Banks characterises this other materiality as «a spectral interspace», a «relation between the human and nonhuman». This interspace is the same as the tensional space in which the phatic communion between source and target takes place.

Modified games give us a «better» view on this tensional interspace in which the boundaries between man and machine are blurred and confused, just because they block the «normal» gameplay. It is exactly this blurring of the technological and the self, which creates the techno-enjoyment which constitutes the fun-factor of devices like the PAINSTATION.

Malinowski stated that the primary function of language is pragmatic, and that what he calls «the narrative function», the «referential function», the «expression of thought» or the «intellectual reflection» are subordinated to the social or emotive function. In other words they are subordinated to the «phatic communion». The same can be said for the functioning of «normal» computer games, in which the techno-enjoyment is still actively present, but more silently in the back-ground. The phatic communion is constitutive for the gameplay and provides the basis for the construction of all other meanings of the game. It gives shape and form to the rules and conventions, the narrative, characters and world of the game. As a theoretical concept it gives us a better insight into the

⁴⁰ John Banks: «Controlling Gameplay». In: *M/C: A Journal of Media and Culture*. Vol. 1 (1998), Issue 5. URL: <http://www.media-culture.org.au/9812/game.html>, 05. March 2005.

interaction from a more semiotic point-of-view. Further research has to show how the different forms of phatic communication influence and mould the meanings and emotive experiences in media-objects.

«Rhythmusarbeit»*

Immersion meint das Eintauchen oder «Eingetaucht-Werden» des Mediennutzers in das Medium. Einer der Effekte von Immersion ist das «Unsichtbar-Werden» der Medienapparate. Gerade am Computerspiel lassen sich diese Naturalisierungsstrategien sehr deutlich aufzeigen: vermengen und überschneiden sich doch hier das «Spiel» und «die Technik», die «Freizeit» und das «Arbeitsgerät», das «Produkt» wie die «Dissidenz». Meine Vermutung ist es, dass innerhalb der immersiven Aspekte von Computerspielen sehr komplexe Transparenzeffekte diskursiver Natur zu beobachten sind, die nicht zuletzt Rückschlüsse auch über den Computer und die «digitale Kultur» selbst ermöglichen. Das übergeordnete Erkenntnisinteresse ließe sich also so zusammenfassen, dass sich am Computerspiel meines Erachtens eine merkwürdige Ambivalenz der gleichzeitigen An- wie auch Abwesenheit der Technik beobachten lässt, eine dialektische Verschränkung des Verschwindens von Techniken durch ihre offensive Zurschaustellung. Exemplarisch möchte ich daher ausführen, wie sich die Koppelung von Rhythmus, Arbeit und Disziplin, wie sie in (vor)modernen Konzeptionen angetroffen wird, über die Industrialisierung und die Veränderung eines Arbeitsbegriffes in das Computerspiel selbst einschreibt. Daraus folgend zeigt sich meines Erachtens, dass sich eine solche Koppelung auch am naturalisierten Modell einer Immersion als Effekt der Disziplin und des Selbstmanagements an das Arbeitsgerät Computer fortsetzt.¹

Computer- und Konsolentanzspiele wie SAMBA DE AMIGO (Sega 2000) oder Eye-Toy-gestützte Bewegungsspiele bringen die Körper am Arbeitsgerät Computer «zum Tanzen». Claus Pias² hat in seinen Ausführungen zum Computerspiel wiederholt darauf hingewiesen, dass der Rechner aus dem Diskurs der Arbeitswissenschaften und Experimentalpsychologie eine Normalisierung seines Users betreibt, also eine Akkommodation des Menschen an die Maschine unter der Prämisse der Rationalisierung und Steigerung der Arbeitsfähigkeit. Ausge-

* Dieser Text basiert auf einem Vortrag der Tagung «Megaphon und Mikrophon: Der Sound der Politik» am 03. Juni 2004 in Hattingen.

1 Eine solche Koppelung ist bereits mehrfach unterstellt worden; vgl. dazu exemplarisch: Erhard Tietel: «Prächtige Schriftsätze, makellose Bescheide, vollendete Formulare». In: Christina Schachtner (Hg.): *Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht*. Frankfurt/M. 1997, S. 86–105.

2 Claus Pias: *Computer – Spiel – Welten*. München 2002.

hend von dieser präzisen Rückbindung von Computerentwicklung und -gebrauch an die Arbeitswissenschaften will ich im Folgenden versuchen, eine «kleinteiligere» Reflexion arbeitswissenschaftlicher Ökonomisierung von Körper und Arbeit nachzuzeichnen, nämlich den Begriff und die Funktion des Rhythmischen im Computerspiel. Wo Pias vorrangig den Begriff des Interface betont, würde ich an dieser Stelle die Frage nach dem Immersiven aufwerfen wollen; getragen von einer Perspektive, die nach der Naturalisierung des Technischen fragt und dabei die Internalisierungsstrategien der Arbeitswissenschaft als ideologische Effekte für die «Herstellung» von Immersion begreift.

In einer skizzenhaften Verkürzung will ich vor allem anhand der Ausführungen Karl Büchers³ und den arbeitswissenschaftlichen Studien Frank W. Gilbreths⁴ einen Zusammenhang von Arbeit und Rhythmus (in einem erweiterten Sinne) darstellen, der sich zusammengefasst wie folgt formulieren ließe:

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

Rhythmus und Distinktion

Zu Beginn einer Suche nach Diskursen und Dispositiven des Rhythmischen muss eine Definition und die Frage nach einem «Nullpunkt» stehen. Das Rhythmische (und mit ihm die Frequenz, der Takt, das Metrische usw.) – also alle Phänomene innerhalb des Feldes des «Klanglichen» als Organisations- und Ordnungsprinzips – lässt sich meines Erachtens auf die Frage zurückführen, wie die *Einteilung* in sie eingeschrieben wird: Rhythmus ist Distinktion. Betrachten wir das Rhythmische als eine Struktur des Einteilens, dann wird deutlich, dass sich das Augenmerk auf die Verbindung von Einteilung und «everyday life» richten muss, also auf die Punkte, an denen die Distinktion ihren Weg in die soziale Praktik findet. Mit Gendolla⁵ oder Beck⁶ wäre ein solcher

3 Karl Bücher: *Arbeit und Rhythmus*. Leipzig 1924 [1896].

4 Frank B. Gilbreth: *Das ABC der wissenschaftlichen Betriebsführung [Primer of Scientific Management]*. Deutsche Bearbeitung von Colin Ross. Berlin 1920 [1920]; Frank B. Gilbreth: *Bewegungsstudien. Vorschläge zur Steigerung der Leistungsfähigkeit des Arbeiters [Motion Studies]*. Deutsche Bearbeitung von Colin Ross. Berlin 1921 [1921]; Frank B. Gilbreth/Lillian M. Gilbreth: *Ermüdungsstudien. Eine Einführung in das Gebiet des Bewegungsstudiums [Fatigue Studies]*. Übertragen von I. M. Witte. Berlin 1921 [1921].

5 Peter Gendolla: *Zeit – Zur Geschichte der Zeiterfahrung*. Köln 1992, S. 35 ff.

6 Klaus Beck: *Medien und die soziale Konstruktion von Zeit: über die Vermittlung von gesellschaftlicher Zeitordnung und sozialem Zeitbewusstsein*. Opladen 1994, S. 128 ff.

Moment im mittelalterlichen Kloster benennbar:⁷ Mit der Einteilung des Tages in distinkte Einzelteile, die jeweils innerhalb eines festen Ordnungsrasters von Arbeit und Gebet stehen, ist die Ordnung des klösterlichen Lebens möglicherweise einer der Punkte, an dem das Raster des Rhythmischen etabliert wird. Die Überführung dieses Rasters in die gesellschaftliche Ordnung würde dann übernommen werden vom Schlag der Zeit, also den Glockengeläuten und Kirchenuhren, die die Tagesrasterung des Klösterlichen in das Alltagsleben überführen.⁸ Hier etabliert sich (in einer sehr reduktiven und metaphorischen Betrachtungsweise) sinnfällig Arbeit, Zeit und Rhythmisierung von Zeit zu einem Ordnungssystem. Ende des 13. Jahrhunderts findet also eine (erste) Einführung der Linearisierung und Distinktion im Erleben der Zeit an einem Ort der Ordnungsmacht statt.

Der somit etablierte distinkte Rhythmus «erfindet» die (effektive – und hier noch hegemonial-repressive) Arbeit. Ein von «außen» aufgesetzter Takt reglementiert und ordnet die Arbeit des Subjekts wie auch der Gesellschaft:

Everyday life is modelled on abstract, quantitative time, the time of watches and clocks. This time was introduced bit by bit in the west after the invention of watches, in the course of their entry into social practice. This homogeneous and desacralised time has emerged victorious since it supplied the measure of the time of work.⁹

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

7 Parallel dazu argumentiert Hartmut Winkler für eine Strukturbildung der Simultanität und Redundanz im Sinne der Medien: «Die Stimme aus dem Volksempfänger oder die 20-Uhr-Tagesschau synchronisieren (zeitlich) und koordinieren (sachlich-semantisch) eine ganze Nation, wie auch immer die Inhalte von den einzelnen aufgenommen werden; ähnlich übrigens wie die Uhr selbst, die als eine räumlich verteilte Technologie die verstreuten Individuen auf einen annähernd gleichen Taktschlag bringt.» Hartmut Winkler: *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien*. Frankfurt/M. 2004, hier: S. 32.

8 Noch präziser ließe sich der Nullpunkt der Distinktionsgeschichte durch die Erfindung der Ankerhemmung bestimmen. Diese ermöglicht die «Erfindung» des präzisen Uhr- und Glockenwerks und damit die Möglichkeit der «Sendung» der Rhythmusinformation vom Kloster in den Alltag. «Die Hemmung definiert das Schema, nach dem die Zeit gerichtet, linearisiert und beschleunigt wurde, zur *Zeit an sich*» (Gendolla: *Zeit – Zur Geschichte der Zeiterfahrung*, S. 40). Es soll allerdings an dieser Stelle mit der Darlegung des klösterlichen Zeitverständnisses eine diskursive Verschiebung eines Ordnungsrasters benannt werden und weniger ein «distinkter» historiographischer Punkt.

9 Henri Lefebvre: *Rhythmanalysis. Space, Time, and Everyday Life*. London/New York 2004 [1992], S. 73.

Karl Bücher: Arbeit und Rhythmus

1896 erscheint in Leipzig das Buch *Arbeit und Rhythmus* von Karl Bücher. Bis 1924 in sechs Auflagen nachgedruckt ist es ein zeitgenössisches, populäres und in seinem Kontext breit rezipiertes einflussreiches Buch. Es fällt in eine Phase intensiver Auseinandersetzung mit dem Rhythmus in experimenteller und theoretischer Natur in einem psychologischen, sozialen, politischen und kulturellen Zusammenhang.¹⁰

Bücher argumentiert auf der Basis eines teilweise eher «unterkomplexen» Verständnisses von Ethnologie und Anthropologie und unter zu Hilfenahme teilweise bürgerlich-nationaler geopolitischer und «rassenbegrifflicher» Argumentationen für eine enge Verzahnung von Rhythmus und Arbeit. Er begreift den Rhythmus als dem menschlichen Körper inhärent und damit als Organisationsprinzip für die (dem Menschen ebenso innewohnende) Arbeit. Ausgehend von der Beobachtung «primitiver Naturvölker» und des dort konstatierten engen Zusammenhangs von Gesang, Tanz und körperlicher Arbeit formuliert Bücher zum Ende seiner Auseinandersetzung eine Theorie, die den «Rhythmus als ökonomisches Entwicklungsprinzip» innerhalb des «sozialen Evolutionsprozesses» der komplexer werdenden Arbeit begreift.¹¹

Damit hätten wir das auszeichnendste Merkmal des Tanzes, den Rhythmus auch als durchgehende Eigentümlichkeit primitiver Arbeitsweise erkannt. Zunächst handelt es sich bloß um instinktive Erregung von Lustgefühlen an einer Stelle, wo der Mensch ihrer am meisten bedarf, um die Mühe des Arbeitskampfes auf sich zu nehmen.¹²

Bücher weiter folgend setzt innerhalb dieses Entwicklungsprozesses eine Transformation des Metrischen ein. Die «instinktive Erregung» durch den Rhythmus «intellektualisiert» sich.

Zunächst als Taktgeber für die handwerkliche, dann die industrialisierte körperliche Arbeit, schließlich hin zur geistigen Arbeit.

Selbst wenn wir eine Reihe gleicher Buchstaben oder Ziffern schreiben, verfallen wir unwillkürlich in diesen Rhythmus der Bewegung, und auch die Leistungen unserer Hand werden damit immer gleichartiger.¹³

10 Michael Golston: «Im Anfang war der Rhythmus». *Rhythmic incubations in discourses of mind, body, and race from 1850-1944*. In: SEHR, volume 5; Supplement: Cultural and Technical Incubations of Facism, 17 Dez. 1996. URL: , 23. Juni 2005.

11 Bücher: *Arbeit und Rhythmus*, S. 458 ff.

12 Ebd., S. 37.

13 Ebd., S. 30.

Es entsteht der Eindruck, dass unter der Wahrnehmung der industriellen Revolution das Rhythmisch-distinkte für Bücher zu einem ›Schmiermittel‹ der körperlichen Arbeit gerinnt. Der inhärente Rhythmus menschlicher Arbeit wird zum Produktions-(hilfs-)mittel. Entscheidend ist bei Bücher die Idee, dass der Rhythmus ein ›Anderes‹ darstellt. Er kommt ›von außen‹ über den Körper in das geistige Subjekt und damit in die Arbeit und wird dort ›naturalisiert‹.¹⁴

Hier markiert sich eine mehrfache Abgrenzung und Positionierung zu anderen Denkweisen ähnlich gelagerter Natur: Denn die Frage nach der Internalisierung einer ›Metrik‹ der Arbeit muss fast zwangsläufig auf die Frage kondensiert werden, inwieweit diese Metrik ›von außen‹ – also eine externe Setzung – oder ›von innen‹ heraus – also im Sinne einer immanenten Disposition – auf das arbeitende Subjekt kommt. Konkreter also die Frage, ob die Rhythmisierung von Arbeit sich auf ein ›apriori‹ stützen kann oder durch ein a posteriori zugeführtes Element stabilisierend auf die Arbeit wirkt. Vereinfacht ausgedrückt geht es hier um die Auseinandersetzung, ob der Rhythmus der Arbeit durch einen ›externen‹ Takt gesteuert wird (im Sinne eines hegemonialen und repressiven Projekts) oder durch eine ›interne‹ Steuerung naturalisiert wird (im Sinne eines selbstdisziplinatorischen Projekts).

Diese Fragestellung verweist vor allem auf das nachfolgende Werk Ludwig Klages: In dessen Ausführungen von 1922 (die 1934 unter dem Titel *Vom Wesen des Rhythmus* zur Veröffentlichung kommen) findet sich die Kernthese «Der Takt wiederholt, der Rhythmus erneuert».¹⁵ Klages etabliert einen ›Rhythmus‹-Begriff, der als allgemeine Lebenserscheinung auf der Polarität von Leib und Seele beruht. Dessen Wesenhaftigkeit ist die Erneuerung des Ähnlichen im Bereich der «erscheinenden Gestalten». Dem gegenüber stammt der ›Takt‹ als eine Äußerung des menschlichen Geistes und Willens aus dem Dualismus von Geist und Leben (wobei das ›Leben‹ als eine leib-seelische Polarität anzunehmen sei). Das Wesen des Taktes ist die Wiederholung des Gleichen im Bereich der geistigen Akte.¹⁶

14 «Das Rhythmische Element wohnt weder der Musik noch der Sprache ursprünglich inne; es kommt von außen und entstammt der Körperbewegung» (ebd., S. 412). Hier postuliert Bücher eine dezidierte Gegenposition beispielsweise zu Nietzsche, welcher den Weg von Körper und Rhythmus zur Poesie umgekehrt sieht («...und noch jetzt, nach Jahrtausende langer Arbeit in der Bekämpfung solchen Aberglaubens, wird auch der Weiseste von uns gelegentlich zum Narren des Rhythmus, sei es auch nur darin, dass er einen Gedanken als *wahrer empfindet*, wenn er eine metrische Form hat und mit einem göttlichen Hopsasa daher kommt» (Fröhliche Wissenschaft §84). Dem gegenüber wiederum Bücher: «Der Ursprung der Poesie ist in der Arbeit zu suchen» (Bücher: *Arbeit und Rhythmus*, S. 386).

15 Ludwig Klages: *Vom Wesen des Rhythmus*. Bonn 2000 [1933], S. 32.

16 vgl. Wilhelm Blasius: «Rhythmus und Takt». In: Hans Kasdorf (Hg.): *Rhythmus und Takt, Mensch und Umwelt: Vorträge und Aufsätze*. Bonn 1983 [Reihe Hestia 1982/83; Schriften der Klages-Gesellschaft], S. 52.

Wiederholte der Takt das Gleiche, so muß es vom Rhythmus lauten, es *wiederkehre* mit ihm das *Aehnliche*; und da nun die Wiederkehr eines Aehnlichen im Verhältnis zum Verfloßenen dessen Erneuerung vorstellt, so dürfen wir kürzer sagen: der Takt wiederholt, der Rhythmus erneuert.¹⁷

Ich möchte mich im Folgenden auf das von Klages mit ›Takt‹ beschriebene Phänomen beziehen. Takt wird bei ihm charakterisiert als eine Frequenz, die sich über Repetition, Distinktion, Wiederholung usf. definiert und das ›Rhythmische‹ von außen in das Subjekt inkorporiert.

Dennoch scheint es sehr wichtig, spätestens an dieser Stelle noch einmal klarzustellen, dass ich durchaus (dabei eben auch durchaus den unterschiedlichen Standpunkten Lefebvres, Klages oder Büchers folgend) von einem Rhythmischen *vor* dem Diskursiven, Geregelten oder Disziplinatorischen ausgehe. Wie auch immer dieses Konzept des ›Metrischen‹, ›Einteilenden‹, ›Frequenziertem‹ oder Urrhythmischen o.ä. darzustellen wäre, es scheint auf alle Fälle der ›Rationalwerdung‹ und ›Vergesellschaftung‹ vorauszugehen.¹⁸ Ich möchte mich in meinen Ausführungen im Weiteren aber auf eben diesen ersten Strang der Klageschen Argumentation stützen (allerdings ohne seine Nomenklatur zu übernehmen, d. h. ich will weiterhin vom ›Rhythmus‹ sprechen), da m. E. hier einerseits die Anschlussfähigkeit an meinen Untersuchungsgegenstand besser gegeben ist und andererseits im Sinne des Projekts die modernen Steuerungsmechanismen der Internalisierung mit größerer Aufmerksamkeit betrachtet werden sollten, um ihre ›Konsequenz‹ als historische Entwicklung abschätzen zu können: Arbeit – wie auch immer konzeptualisiert – scheint wesentlich sinnfähiger durch die Idee der Wiederkehr des immer gleich charakterisierbaren als durch ein Moment permanenter Erneuerung.

Metasound des Rhythmus – Gilbrethsche Arbeitswissenschaften

Greifen wir noch einmal auf Bücher zurück: «Gerade die Einförmigkeit der Arbeit ist die größte Wohltat für den Menschen, so lange er das Tempo seiner Körperbewegung selbst bestimmen und beliebig aufhören kann.»¹⁹ Hier findet sich

17 Klages: *Vom Wesen des Rhythmus*, S. 52; zur weiterführenden Differenz von Gleichem und Ähnlichem noch einmal Klages: «Das Gleiche ist ein Gedankending, das, wenn auch niemals exakt genau, so doch annähernd genau im Anschauungsstoff verwirklicht wird durch menschliches Machen; das Aehnliche ist ein unabhängig von der Tätigkeit unseres Geistes stattfindender Erlebnisinhalt, auf den unser Denken nur *hinweist*, ohne jemals imstande zu sein, ihn sich anzueignen durch Begreifen und Messen» (ebd., S. 53).

18 Alleine durch die musikwissenschaftliche Perspektive, dass jedes klangliche Phänomen zunächst aus einem Rhythmus besteht (im Sinne der Tonschwingung als Frequenz) wird diese Zurückwendung auf den ›nicht-vergesellschaftlichten‹ Rhythmus evident.

der Ansatzpunkt für eine Funktionalisierung des Nachdenkens über den Rhythmus der Arbeit hin zu einer Verwissenschaftlichung und Normierung des Arbeitens unter den Gesichtspunkten industriellen und rationalen Arbeitens. Ausgehend von dieser These der engen Verzahnung von Arbeit und Rhythmus als Internalisierung (im Sinne eines ›Klangs der Arbeit‹) sollen Analogien zu den verschiedenen Ausprägungen der Arbeitswissenschaft angedeutet werden.²⁰ Dabei geht es mir darum aufzuzeigen, in welchem Sinne dieser ›Klang der Arbeit‹ ein funktionaler Teil des disziplinatorischen Projekts ist.

Die Distinktion des Rhythmus greift auf den Körper zu – solange der Körper arbeitet, diszipliniert der Rhythmus die Arbeit. Dass eine solche Verbindung geeignet ist, sich im Rahmen des Taylorismus, des Fordismus und von Psychotechniken als Konsequenz der industriellen Revolution zu entfalten, scheint augenfällig. Interessanter allerdings scheint noch, die Analyse der Verbindung von Rhythmus und Arbeit über diesen Beginn der ›Verwissenschaftlichung‹ der Arbeit hinaus zu verfolgen. Denn gleichfalls entsteht hier eine ›neue‹ Denkweise der Organisation eines Selbst-Wissens: «Die normalisierende Funktionsweise der Psychotechnik steht für eine neuartige Produktion von Wissen über Individuen, welches für die Individuen zugleich auch als Wissen über sich fungiert.»²¹

Von den Taylorschen Arbeitsstudien (die hauptsächlich als Zeitstudien zu begreifen sind) hin zu den erweiterten Arbeitswissenschaften als Bewegungsstudien, Psychotechniken und Rationalisierungsstudien vollzieht sich eine Perspektivenänderung, die von einem Verständnis der Arbeit als zu ›beschleunigendem‹ Gut hin zu einem Verständnis von Arbeit als ›effektivierbarem‹ und steuerbarem Diskurs umschlägt.²² Gleichzeitig stabilisiert sich in diesem Übergang aber auch der Begriff der ›strategischen Verwissenschaftlichkeitbarkeit‹ von Arbeit selbst:

Erkenntnisse über die menschliche Arbeit, ihre Rahmenbedingungen und ihre Organisation haben nicht von sich aus Geltung, sondern müssen erst durch Macht oder Konsens in Geltung gesetzt werden. Die fehlende Determination der Erkenntnisanwendung durch den Erkenntnisinhalt gilt für einschlägiges Alltagswissen ebenso wie für Kenntnisse, die mit wissenschaftlichen Methoden erarbeitet worden sind.²³

19 Bücher: *Arbeit und Rhythmus*, S. 429.

20 Wenngleich Bücher selbst sich eher distanziert über den Taylorismus äußert, da er in dieser Form der Arbeitsorganisation die ›Tiefe‹ des eigenen Rhythmusbegriffes nicht widergespiegelt sieht (ebd., S. 461 f).

21 Dominik Schrage: *Psychotechnik und Radiophonie. Subjektkonstruktion in artifiziellen Wirklichkeiten 1918–1932*. München 2001, S. 111.

22 Ebd., S. 39–151.

23 Rainer W. Hoffmann: «Die Verwissenschaftlichung der Produktion und das Wissen der Arbeiter». In: Gernot Böhme/Michael v. Engelhardt (Hg.): *Entfremdete Wissenschaft*. Frankfurt/M. 1979, S. 229–256, S. 239.

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

So ist beispielsweise in den Bewegungsstudien Aleksej Gastevs²⁴ in St. Petersburg (die sich wiederum stark inspiriert zeigen von den Untersuchungen des ‹Berliner Instituts zur Erforschung der Arbeit› unter Wilhelm Braune und Otto Fischer) nicht nur eine hohe Analogie zu den fotografischen Bewegungsstudien Marrays zu erkennen,²⁵ sondern vor allem das Diktum der Suche nach den rhythmischen Komponenten der Arbeit. Dabei findet (zumeist in den Arbeiten der sowjetischen Arbeitswissenschaften) auch ein Anklang der futuristischen Idee der Synthese von Maschinenrhythmus und menschlichem Arbeitsrhythmus Niederschlag.²⁶

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

[...] ein Apparat lehrt die richtige Stellung beim Hämmern. Der Arm des Arbeiters ist angeriemt an einen sich mechanisch bewegenden Hammer, der die Hand packt. Eine halbe Stunde lang muß der Arm die Bewegung des Hämmerns mitmachen, bis sein mechanischer Rhythmus auf ihn sich überträgt.²⁷

24 Aleksej Gastev: *Wie man arbeiten soll!* Petersburg 1966 [1920].

25 Auf die unter medienwissenschaftlicher Perspektive vielfach hingewiesen worden ist (vgl. exemplarisch Siegfried Zielinski: *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hören und Sehens*. Reinbeck b. Hamburg 2002; Lars Novak, Lars (2000): ‹Motion Study/Moving Picture. Die Anfänge des tayloristischen Arbeitsstudienfilms bei Frank B. und Lillian M. Gilbreth›. In: Frank Kessler/Sabine Lenk/Martin Loiperdinger (Hg.): *Kintop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films – Nr. 9: Lokale Kinogeschichten*. Frankfurt/M. 2000, S. 131–149; Ramón Reichert: ‹Film und die Rationalisierung der ‹Arbeitskraft› 1880–1918›. In: *Ferrum – Nachrichten aus der Eisenbibliothek*. Nr. 76 (2004), S. 38–41).

26 ‹Der Rhythmus der Maschinen ist den Rhythmen der menschlichen Arbeit analog› (Gastev, zit. nach Zielinski: *Archäologie der Medien*, S. 265); ‹Wir Futuristen wollen, [...] 3. dass man unter dem Wesen der Maschine ihre Kräfte, ihren Rhythmus und die unendlich vielen Analogien versteht, die die Maschine suggeriert; 4. dass die so verstandene Maschine die Inspirationsquelle für die Entfaltung und die Entwicklung der bildenden Kunst wird› Enrico Prampolini/Ivo Pannaggi/Vinico Paladini – *Die mechanische Kunst/Futuristisches Manifest* (1922) (zit. n. Hansgeorg Schmidt-Bergmann: *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*. Reinbeck b. Hamburg 1993, S. 112).

Vor allem aber an den arbeitsökonomischen Untersuchungen Lilian und Frank W. Gilbreths lässt sich eine Argumentationslinie aufzeigen, die die erwerbsökonomische (und vornehmlich körperliche) Arbeit mit dem Rhythmus analogisiert und zu einem «Klang der Arbeit» überformt. Dieser «Klang der Arbeit» meint dabei die Synthetisierung des körperlich an die Arbeit angedockten Rhythmus mit Mechanismen der (hier noch sehr hegemonial gedachten und konzeptualisierten) Internalisierung des Arbeitsrhythmus zu einer Strategie der Disziplinierung und (zukünftig) Selbstdisziplinierung des arbeitenden Körpers und Geistes – als wichtigstes Abgrenzungskriterium aber unter Verzicht der «Anriemung» des Arbeiters. Im Kern des Gilbrethschen Projekts stehen die Bewegungs- und Ermüdungsstudien, die zwei wesentliche Komponenten der Arbeit untersuchen und nach Effektivierungen suchen.

Die Bewegungsstudien erheben den Moment der Bewegung zum Kern der (körperlichen) Arbeit – Ziel der Bewegungsstudien ist es, die Bewegungsabläufe zu effektivieren, indem man sie minimiert. Dabei wird der Rhythmus als eines der zentralen Mittel erkannt, um Bewegungen als Energie ökonomisch in effektive Arbeit umzuwandeln: «Jede Bewegung muß die notwendige Folge der vorausgehenden und die richtige Vorbereitung der nächsten sein. Nur dann kann von einem Rhythmus der Bewegung gesprochen werden. Tote Punkte darf es nicht geben.»²⁸ Kernpunkt der (frühen) Studien Frank Gilbreths ist also die Frage, wie die Bewegung in Distinktionen eingeteilt werden kann und in welchem Sinne diese Bewegungen frequentiert werden müssen, um das tayloristische Ideal der vollen Ausschöpfung körperlicher Arbeitskraft zu erreichen – wobei das Spezifikum dieser Psychotechnik augenfällig nicht in der Herstellung «flexibler Normalismen» (Link) oder der «Einschließung der Individuen in die Norm» (Foucault) zu denken ist.²⁹

28 Zit. n. Hans Christian von Hermann: *Der Sang der Maschinen. Brechts Medienästhetik*. München 1996, S. 136 ff, S. 155.

28 Gilbreth: *Bewegungsstudien*, S. 6.

29 «Das Taylor-Verfahren greift so im Gegensatz zur Disziplin nicht am individuellen Körper an, sondern agiert unter der Voraussetzung «allgemein-menschlicher Bewegungsabläufe».[...] In der Koppelung des Lohns an die Stückzahl wird aber zugleich auch ein weiterer Unterschied des Taylor-Verfahrens zur Disziplin im Sinne Foucaults deutlich: Die Disziplin arbeitet nach dem Modell des Einschlusses von Individuen, die außerhalb des Normalen angesiedelt sind; die Disziplinierung hat das Ziel, sie in «normale» Individuen an vorausgesetzten «objektiven» Optimalnormen ein Verfahren der *Normierung*» (Schrage: *Psychotechnik und Radiophonie*, S. 88 f). Vgl. dazu im Widerspruch Mehrtens Analyse des Taylorismus als Verfahren der Disziplinar-macht und Normalisierung (Herbert Mehrtens: «Schmidts Schaufel (9,5 kg). Frederick W. Taylors Techniken des «Scientific Management»». In: Werner Sohn/ders. (Hg.): *Normalität und Abweichung*. Opladen, 2002, S. 85–106.

So kann innerhalb der Bewegungsstudien nicht nur von einer Effektivierung der Bewegung selbst gesprochen werden (die sich sichtbar in den fotografischen und filmischen Bewegungsstudien ausdrückt), sondern auch von einer Notation der Bewegung als rhythmischer ›Partitur‹ (vgl. Abb. 1). Rhythmus ist hier also (wie erwartet) eine Form der Arbeitsdisziplinierung; Arbeit selbst ist in ihrem Kern rhythmische Bewegung. Als erster Kernpunkt kann also die *Frequenzierung und Distinktion der Bewegung* als These der Arbeitswissenschaft benannt werden. Die Bewegungsstudien führen in Konsequenz zu den Ermüdungsstudien. Jenseits der zwangsläufigen Ermüdung durch Arbeit (»nötige Ermüdung«) führt ineffektive und unökonomische Bewegung zu vorzeitiger Ermüdung (»unnötige Ermüdung«³⁰), einer Verschwendung von Produktionskapital. Daher kommt dem Bewegungsrhythmus eine entscheidende Funktion zu. Er ist der Indikator der Ermüdung: Verlangsamt sich die Arbeitsbewegung, gerät sie aus dem Takt, die Arbeit wird ineffektiver, insofern ein Rhythmus nur dann die Arbeit zu stabilisieren in der Lage ist, wenn er gleichmäßig ist. Beginnt die Arbeitsbewegung innerhalb ihrer Frequenzierung also zu schnell, so führt sie zwangsläufig über die körpereingeschriebene Ermüdung zur Verlangsamung. Es gilt also über Bewegungs- und Ermüdungsstudien einen Rhythmus zu finden, der »durchgehalten« werden kann, der durch effektive Pausen durchsetzt ist und somit eine stabile Arbeits-Rhythmus-Bewegung stabilisiert. Es geht um den zweiten Kernpunkt der Arbeitswissenschaft, also um *Ermüdungsausmerzungen*.³¹ Hier entsteht der Begriff einer Frequenz der Arbeit, die sich aus der aufbauenden Ermüdung als eine »natürliche Verlangsamung« des Arbeitsrhythmus darstellt.³² Entscheidend ist hierbei aber folgendes: Der Arbeiter weiß über die Frequenz seiner Arbeit Bescheid. Er wird sich »natürlich« in dieses Absinken und damit in die Stabilität einer effektiv gesteigerten Produktivität fügen. Er muss, als dritter Punkt der Arbeitswissenschaft, die Frequenz der Arbeit internalisieren. Ein Hilfsmittel dieser Internalisierung ist zunächst der Wettbewerb, welcher als Mittel dem Arbeiter als intuitiv vertraut unterstellt wird. Der Wettbewerb ist eine effektive Möglichkeit, die Arbeitsfrequenz singulär zu steigern. *Effektivierung durch Wettbewerb* stellt somit einen weiteren Kernpunkt der Arbeitswissenschaft dar:

Ein gelegentlicher Wettkampf dagegen schadet nichts. Man hat im Gegenteil erlebt, daß die Arbeiter an solchen Wettkämpfen viel Spaß hatten und ihnen der Wettkampftag direkt ein Tag der Freu-

30 Gilbreth/Gilbreth: *Ermüdungsstudien*, S. 12.

31 Ebd.

32 Im Rückgriff auf Taylor definiert Gilbreth, dass 12,5% der Arbeitszeit als Erholungszeit gedacht werden müssen; d. h. auf 8 Stunden Arbeit muss eine Stunde Erholung erfolgen (Gilbreth: *Das ABC der wissenschaftlichen Betriebsführung*, S. 64).

Mustertafel über die Bewegungen bei der „Pick-and-dip“-Methode; äußeres Mauerwerk.			
Bewe- gung Nr.	Bewegungen: für je 1 Stein je 1 Bewegung Falsch	Bewegungen für je 1 Stein Richtig	Bewegungen
1	Schritt nach Mörtel		Steht das Mörtelschaff auf dem Materialgerüst, so muß die Kante des Schaffs mit der Bordkante des Gerüsts abschließen. Steht das Schaff auf dem Boden, so muß die Kante 21 Zoll von der Mauer entfernt sein. Mörtelschaffe müssen höchstens vier Fuß voneinander entfernt sein.
2	Nach Mörtel reichen	1 Bewegung	Mit ausgestrecktem Arm ohne Bücken danach langen!
3	Mörtel umrühren		Mörtel muß die richtige Beschaffenheit haben!
4	Schritt nach Ziegel		Stehen die Ziegel auf einem Rahmen, so können sie leicht nachgeschoben werden, und der Maurer erspart sich den Schritt danach. Ziegelpacken dürfen nicht näher als 1 Fuß, andererseits höchstens 4,6 Fuß von der Mauer entfernt stehen.
5	Nach Ziegel reichen	in Bewegung Nr. 2 enthalten	Nach Ziegel und Mörtel muß gleichzeitig gelangt werden!
6	Ziegel aufnehmen		Die Ziegel müssen der entsprechenden Reihenfolge nach geschichtet sein.
7	Mörtel aufnehmen	1 Bewegung	Möglichst eine gerade, gleichmäßig schnelle Bewegung.
8	Ziegel zur Mauer langen	in vorhergehender Be- wegung Nr. 7 enthalten	Die Bewegung muß mit Bewegung 7 symmetrisch er- folgen.
9	Mörtel aufsetzen	in Beweg. 7 enthalten	Die Bewegung darf nicht ins Stocken kommen.
10	Mörtel ausbreiten		Der Mörtel muß so aufgebracht werden, daß ein besonde- res Ausbreiten nicht erforderlich ist, so daß er sich an dem Ende des vorigen Steins hochdrückt, oder sonst müs- sen die nächsten beiden Zwischenräume ausgefüllt werden.
11	überstehenden Mörtel abnehmen		Ist der Mörtel von der Kelle sauber aufgebracht, so ist kein Ausbreiten und kein Abnehmen mehr nötig.
12	abgenommenen Mörtel zum Schaff zurück- bringen		Wenn der Mörtel nicht abgenommen ist, braucht dieser Raum nicht ausgefüllt zu werden; ist er aber abgenom- men, dann nehme man ihn auf die Kelle und behalte ihn dort, oder sonst streiche man ihn gegen das nächste Stein- ende. Aber man werfe ihn nicht in das Mörtelschaff zurück.
13	Ziegel legen	1 Bewegung	Muß überstehender Mörtel abgenommen werden, so kann man das ebenso gut, aber wesentlich rascher für mehrere Ziegel gleichzeitig machen.
14	überstehenden Mörtel abnehmen	$\frac{1}{2}$ Beweg. da höchstens bei jed. 2. Ziegel nötig	
15	abgenommenen Mörtel zurück zum Schaff	1 Bewegung	Nach Möglichkeit zuvor die Fugen verschmieren! Siehe Bemerkung zu Bewegung Nr. 12.
16	Ziegel niederstoßen		Bei richtiger Mörtelkonsistenz unnötig.
17	Mörtel abnehmen		Falls der Ziegel niedergestoßen werden muß, gebe man ihm einen einzigen Schlag richtiger Stärke. Das ist besser, als mehrere leichte Schläge.
18	abgenommenen Mörtel zum Schaff zurück- bringen		Man streiche den Mörtel nicht häufiger als nach jedem zweiten Stein ab, und wenn man ihn abstreift, dann lasse man ihn nicht einfach auf die Erde fallen, sondern hebe ihn auf der Kelle auf, bis man ihn wieder gebrauchen kann. (Vergleiche Bewegung 12.)
	18 Bewegungen	$4\frac{1}{2}$ Bewegungen	Gesamtzahl der Bewegungen für je einen Stein.

Abb. 1 Frequentierung und Distinktion der Bewegung: Maß und Wiederholung als Rhythmisierung der Arbeit. Frank Gilbreth – «Bricklaying System» (Quelle: Gilbreth: Bewegungsstudien, S. 43)

de wurde, der rascher vorüber ging und dabei noch mehr einbrachte als ein gewöhnlicher Arbeitstag. Übertrieben werden dürfen solche Kämpfe allerdings nicht. Dafür sorgt jedoch schon der natürliche Instinkt des Arbeiters selbst.³³

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

Die Fähigkeit, genau beobachten zu können, ist ein Haupterfordernis. Der Beobachter muß nicht nur in der Lage sein, die Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind, sondern auch imstande sein das, was er sieht, in klarer deutlicher Sprache so zu beschreiben und festzuhalten, daß andere ohne weiteres seinen Aufzeichnungen folgen können.³⁴

Der Beobachter muss hier nicht ausschließlich der Arbeitswissenschaftler sein, diese Position kann auch durch den Betriebsbesitzer, einem neuen (unvoreingenommenen) Betriebsangehörigen, einem externen Arbeiter etc. vorgenommen werden.³⁵ Deutlich ist natürlich, dass innerhalb der Gilbrethschen Studien dieser Beobachter insofern externalisiert und mechanisch verobjektiviert wird, als die fotografischen und filmischen Techniken in diesem Zusammenhang an Bedeutung gewannen. Dennoch ist hier auch die Konstruktion eines selbstdisziplinatorischen (und nachgerade panoptischen) Blicks des arbeitenden Subjekts auf sich und seinen Körper erahnbar. Die *Selbstbeobachtung* ist also als letzter Kernpunkt der Arbeitswissenschaft beziehungsweise im Projekt der Internalisierung des «Klangs der Arbeit» benennbar. Entscheidend ist aber zunächst, dass in der Weiterentwicklung der Arbeitswissenschaften der externe Beobachter wegfällt, dass also ein Dispositiv der Selbstdisziplinierung zu greifen scheint. Am Ende dieser Entwicklung (sowohl im Sinne der historischen Weiterentwicklung der Arbeitswissenschaften als auch im Sinne einer Konsequenz des Vorgetragenen) steht dann eine *Entkörperlichung* beziehungsweise eine Entkoppelung von körperlicher Arbeit und Rhythmisierung der Arbeit.

Schreib-Maschine

Mit der Entkörperlichung der Arbeit vom industriellen Prozess hin zum Dienst leistenden Gewerbe, so könnten bekannte Thesenlagen subsumiert werden, setzt ebenso eine Verschiebung der Wahrnehmung des Rhythmischen und des

33 Ebd., S. 65.

34 Gilbreth/Gilbreth: *Ermüdungsstudien*, S. 14.

35 Ebd., S. 14 ff.

an ihn «angeschlossenen» Körpers ein. Die «ornamentale Masse» der Tillergirls,³⁶ die Analogisierung von Akkordarbeit, Rhythmus und Arbeiterbewegung zum Fließband als umgangssprachlichem «Jazz-Band»,³⁷ Ruby Keelers und Lee Dixons Tanz auf der Schreibmaschine³⁸ – all dies könnte als Signifikante für eine Veränderung der Wahrnehmung von Körper, Arbeit und Vergnügen über eine Medialisierung des Rhythmusdispositivs beschrieben werden. Reflektiert werden soll an dieser Stelle aber zunächst die Veränderung des «Rhythmuskörpers» durch die Veränderung der Arbeit. Dass dies ein übergreifender Prozess ist, der im weiteren Sinne ein gesellschaftliches wie subjektives Dispositiv verändert, ist mehrfach ausgeführt worden.³⁹ Im Grunde soll an dieser Stelle nur der Wandel von der körperlichen zur mentalen Arbeit als eine Struktur der «Entkopplung» von Interesse sein.

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

These wäre aber hier, dass sich die Rhythmisierung der Erwerbsarbeit sowohl in arbeitsökonomischen wie in «selbst-technologischen» Diskursen weiter auch an eine «entkörperlichte» Arbeit anbindet:

Über das Manuelle hinaus werden auch seelische Dispositionen durch psychotechnische Eignungsprüfungen zu erreichen gesucht. Das Massenornament ist der ästhetische Reflex der vom herrschenden Wirtschaftssystem erstrebten Rationalität.⁴⁰

Ein «Weg» der Argumentation könnte es sein, mit der Veränderung der Arbeit auch von einer Veränderung der diskursiven Steuerung der Arbeit auszugehen: Dann würde die klassische (Gilbrethsche) Arbeitswissenschaft möglicherweise als von der jungen Disziplin der Kybernetik ersetzt zu betrachten sein. Eine andere Perspektive wäre es aber, an dieser historischen Stelle dem Weg des diszi-

36 Siegfried Kracauer: «Das Ornament der Masse». In: Ders.: *Das Ornament der Masse. Essays*. Frankfurt/M. 1977, S. 50–63; hier: S. 50 f.

37 Von Hermann: *Der Sang der Maschinen*, S. 132.

38 In dem Filmmusical *Ready, Willing and Able* (USA 1937, Ray Enright) tanzen Ruby Keelers und Lee Dixons zu der Nummer «Too Marvelous for Words» auf einer überdimensionalen Schreibmaschinentastatur.

39 Antonine Prost: «Grenzen und Zonen des Privaten». In: Ders./Gérard Vincent (Hg.): *Die Geschichte des Privaten Lebens. Band 5: Vom Ersten Weltkrieg zur Gegenwart*. Augsburg 1999 [1987], S. 23–112.

40 Kracauer: «Ornament der Masse», S. 54.

plinierenden Diskurses selbst zu folgen. In dieser Perspektive scheint die (moderne) Dienstleistungsarbeit den Körper vorgeblich von seiner rhythmischen Disziplin zu befreien. Aber schon der Kafkasche Versicherungsangestellte scheint im monotonen Kratzen der Feder auf dem Papier und dem Gleichklang der mechanischen Rechenmaschinen des Großraumbüros etwas vorwegzunehmen, was sich in der neoliberalen Arbeit⁴¹ vollendet: der überformte Meta-sound als Selbstdisziplinierung – und die Überführung des Arbeitsrhythmus von der Arbeit in die Freizeit unter gleichzeitiger Produktion eines ‹ästhetischen Überschusses›.

Aus dem ‹rhythmus-disziplinierten› Körper des Arbeiters formt sich das ‹Management des Selbst›. Die (repressive) Form der externen Steuerung durch Rhythmisierung geht über in eine (selbstdisziplinatorische) Form des internalisierten *self-managements*.

Eine ‹Spur›, die dieser Diskurs zeichnet, ist die der Schrift bzw. des Schreibens als produktiver Arbeit. Das Schreiben (oder ‹Aufschreiben›) als ökonomische und produktive Tätigkeit gewinnt an dem Ort an Bedeutung, an dem die körperliche Arbeit und ihre Rhythmisierung zurücktritt. Gleichzeitig scheint genau am Ort der Schrift eine Disziplinierung einzusetzen, die strukturell und funktional der Organisation der körperlichen Arbeit analog erscheint: eine Effektivierung durch Selbstdisziplinierung (wie sie im oben angeführten Bücher-Zitat schon deutlich wird: ‹... und auch die Leistungen unserer Hand werden damit immer gleichartiger›⁴²) und eine gleichzeitige ‹Maschinisierung› des Aufschreibens von der Schreibmaschine und den angekoppelten ‹Schreibmädchen› hin zum Computer als dem vorläufig effizientesten Arbeit/Freizeit-Werkzeug der ‹Textverarbeitung›. Somit lässt sich also zunächst das Fortbestehen des Körperlichen im Prozess der (Dienst leistenden) Arbeit vermuten; also eine weiterbestehende Präsenz des Physischen und Körperlichen. Nur dass es in diesem ‹Übertrag› des Klangs der Arbeit nicht mehr um die Effektivität und Rationalisierung der körperlichen Bewegung geht.⁴³ Vielmehr steht nun in dieser ‹neuen› Form der rhythmisierten Arbeit die Naturalisierung und Internalisierung des Rhythmischen selbst als ein reglementierendes und normierendes Prinzip im Vordergrund. Im Sinne einer Flexibilisierung des Rhythmischen

41 In enger Anlehnung an Foucaults Konzept der *gouvernementalité* definieren Lemke, Krasman und Bröckling ein verändertes arbeitsökonomisches Paradigma als ein Charakteristikum der Neoliberalität. ‹Das Ökonomische ist in dieser Perspektive nicht ein fest umrissener und eingegrenzter Bereich menschlicher Existenz, sondern umfasst prinzipiell alle Formen menschlichen Verhaltens› (Thomas Lemke/Susanne Krassmann/Ulrich Bröckling: ‹Gouvernementalität, Neoliberalismus und Selbsttechnologie›. In: Dies. (Hg.): *Gouvernementalität der Gegenwart*. Frankfurt/M. 2000, S. 16).

42 Ebd., S. 30.

43 ...und ebenso wenig um die bis dato leitgebende Metapher des Körperlichen wie bspw. die Anspielung von Herzschlag oder Blutzirkulation (vgl. Golston: ‹Im Anfang war der Rhythmus›).

scheint sich nunmehr das große Projekt der Moderne (das Selbstmanagement) auch hier in den arbeitenden und effektiven Körper wie auch sein Subjekt einzubetten.⁴⁴ Das selbstdisziplinatorische Projekt der Internalisierung und Naturalisierung des Arbeitsrhythmus zu betrachten, bedarf es also einer kritischen Theorie – der von Lucien Lefebvre vorgeschlagenen «rhythmscience».

Rhythmscience

Bei Lefebvre findet sich eine Beschreibung des Rhythmus als eine Organisationsform und disziplinatorische Funktion, die Rhythmus als durch Maß und Wiederholung charakterisiert beschreibt⁴⁵ – Messung und Wiederholung subsumieren zur Frequenz, die wiederum auf den Körper zugreift. Die Körper und ihre Subjekte werden zu Objekten.⁴⁶ So entsteht bei Lefebvre für die Moderne ein Verständnis von Rhythmus als «Dressur», als eine Formation von Selbstdisziplinierung und Internalisierung. Die originelle Wendung Lefebvres ist es, den Rhythmus somit als dispositive Organisationsform zu verstehen, die den Körper über die Koppelungsstelle der Disziplin selbst wieder «ins Spiel» bringt: Denn die Frage nach dem Rhythmus-Dispositiv bringt das Körperliche insofern in Anschlag, als Dispositive der Macht den Körper selten außen vor lassen.⁴⁷

Die Rückführung des Rhythmischen bei Lefebvre auf die Frequenz (als Maß und Wiederholung) verweist auf eine Betrachtungsweise, die Normalisierung in Koppelung an Körper und Arbeit gleichermaßen durch Ähnlichkeit der rhythmischen Bewegung begreift. So finden sich die Begriffe von Distinktion und Frequenz als Modellwerte eben nicht nur in der Arbeitswissenschaft,⁴⁸ sondern auch in der abstrakten Beschreibung eines disziplinatorischen Dispositivs, das zunächst ohne den Körper angenommen wird. Aber es ist Lefebvres Verdienst, deutlich zu machen, dass das Rhythmische hier gerade «an anderer Stelle» an den Körper als eine «verunsichtbarte» Form des Distinkten, Frequentierten und Bemessenden zurückkoppelt: Dies ist eine Naturalisierung am Ort des Handelns – des Gebrauchens.⁴⁹

44 Zur genauen Darlegung des Rhythmischen in der Gesellschaft als Kompensation für die Entkörperlichung der Arbeit vgl. auch: Reinhardt Meyer-Kalkus: «Arbeit, Tanz und Rhythmus – Überlegungen im Anschluß an Karl Bücher». In: *Kulturrevolution*. Nr. 48 (2/2004), S. 65–70.

45 Lefebvre: *Rhythmanalysis*, S. 7.

46 Ebd., S. 10.

47 Ebd., S. 67.

48 «The object of rhythm training is to regulate the natural rhythms of the body and, by their automatization, to create definite rhythmic images in the brain» (Emile Jacques-Dalcroze: *Rhythm, Music and Education*. Hg. v. Harold F. Rubinstein, New York/London 1921, S. 265).

49 Lefebvre: *Rhythmanalysis*, S. 69.

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

In pessimistischer Beobachtung japanischer Spielhallen und *pachinko*-Spieler⁵⁰ fragt sich Günther Anders, «ob nicht heute ein Großteil unserer emotionalen Energie unseren Apparaten gilt.»⁵¹ Entkleiden wir den Vorschlag Günther Anders seiner kultur- und technikpessimistischen Grundhaltung, dann ist mit der von ihm vorgeschlagenen Untersuchung der Art, wie wir die apparativen «Dinge» sehen, und «die Art, in der wir uns von unseren Dingen behandelt vorfinden»,⁵² eine doppelte Perspektive auf die technischen Medien gewonnen. In unserem Falle wäre es die Frage nach der Medientechnik, der (Rhythmus)Arbeit und der Herauslösung eines «Dings» (dem Computerspiel) aus einem Bereich von Freizeit, der dennoch «erwerbsökonomisch» und «maschinellproduktiv» verstanden und thematisiert werden kann.

Die monotone und «sonambule» Form der von Anders beobachteten Spiel-Spieler-Koppelung lässt sich mühelos auch auf eine bestimmte Wahrnehmung von Computerspiel-Spielern aktueller Ausprägung übertragen. Claus Pias Untersuchungen zum Computerspiel⁵³ haben deutlich gemacht, wie sehr der Computer und seine Spiele aus dem Geist der Arbeitswissenschaft und der Körper-Arbeit-Effektivierung stammen. Und diese These ist von einer überzeugenden Stringenz: Der Computer ist ein (wenn nicht gar das) Arbeitsgerät der Nachmoderne und steht hier in einer logischen und konsequenten Fortsetzung zur Schreibmaschine u. ä. Der Computer ist das entscheidende arbeitsorientierte «Maschinenäquivalent» unserer Kultur; und es steht zu vermuten, dass das Dispositiv der Arbeitsökonomisierung über Frequenzierung und Rhythmisierung hier auch seine rationalisierenden und disziplinierenden Kräfte entfaltet. Und da das Spiel dem Computer von Anbeginn an als Implement beigegeben ist, wäre die Vermutung, dass das Spiel ein privilegierter Ort ist, um uns an das Arbeitsgerät zu akkommodieren und es zu naturalisieren, legitim.

Dabei stellt sich aber zunächst eine viel grundlegendere Frage: Wie kann das Spielen am Computer unter der Perspektive des (Selbst-)Disziplinatorischen besprochen werden, wenn es doch zutiefst mit dem Ludischen konnotiert ist?

50 «Warum steht der Mann schon wieder dort? Oder noch? Warum schlägt ihm keine Stunde? Welcher sex appeal zieht ihn in die Arme der verchromten Sirene? Welche magnetische Macht verhindert ihn, sich ihr zu entwinden?» (Günther Anders: *Die Antiquiertheit des Menschen Bd. 2. Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten Industriellen Revolution*. München 1988 [1980], S. 59). Für den Hinweis auf Günter Anders danke ich Dominik Schrage.

51 Ebd., S. 60.

52 Ebd.

53 Pias: *Computer – Spiel – Welten*.

Denn beispielsweise mit Johan Huizinga wäre das Spiel eigentlich als Grundbedingung von Kultur und im Weiteren als emanzipatorische Idee zu verstehen.⁵⁴ Ohne hier groß in die umfassende Diskussion des <Spiel>-Begriffes einsteigen zu wollen, kann aber doch beispielsweise mit Roger Callois⁵⁵ hier eine funktionale Differenzierung vorgenommen werden: Dieser unterscheidet in die unterschiedlichen Triebbefüllungsfunktionen von «paidia» und «ludus». Paidia steht hier für die spielerische Grundkategorie, die sich durch Übermut, Exzess, kindliches Spiel als «glücklicher Überschwang» – kurz: das Ungeregelte – charakterisieren lässt. Ludus charakterisiert demgegenüber die Regelung und Übung, das organisierte und reglementierte Spielen. Gonzalo Frasca⁵⁶ präzisiert hier anknüpfend *paidia* als den Antrieb zum Spiel und *ludus* als die differenzierende Kraft. Disziplinierung wäre (verkürzt dargestellt) also möglicherweise die Überführung von paidia in ludus. Damit wäre also auch eine Überführung und Differenzierung des anthropologischen Begriffes des Ludischen angedeutet, die (eher soziologisch orientiert) auf den Übergang vom «Herumspielen» zum zielorientierten, (arbeits-) ökonomischen Spielen und in Folge zur Akkommodation an die Frequenz auf die Naturalisierung und Internalisierung des Arbeitsgerätes hinweisen. Eine «Reglementierung» des ludus würde dann eben auch die Disziplinierung sein und in Konsequenz zur Konturierung eines Arbeitsdispositivs unter der Fragestellung des Rhythmischen führen.⁵⁷

Konkret fußt eine solche Überlegung auch auf der Beobachtung, dass eine sehr hohe Anzahl von Spielen mit dezidiert rhythmischen Elementen versehen ist.⁵⁸ Es geht mir dabei aber noch nicht einmal ausschließlich um das ganz kon-

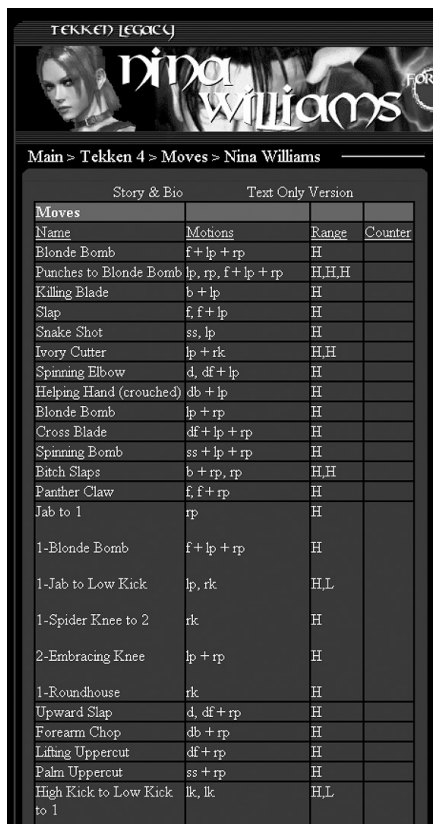
54 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck b. Hamburg 1994 [1956], hier vor allem: S. 227 f.

55 Roger Callois: *Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch*. Stuttgart 1960 [1958].

56 Gonzalo Frasca: «Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative». URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [1988], 01. Aug. 2005.

57 Ein Beispiel für diese Überführung von paidia in ludus wäre eben im Spielen am Computer als Problemlösungsverfahren gegeben. In der Weise wie uns das Computerspiel an den Rechner selbst auf eine spielerische Art heranführt, etablieren wir auch Problemlösungsverfahren für nicht-spielerische Rechnerprobleme. Eine unbekannte Software oder eine unbekannte Applikation wird von vielen geübten Computerbenutzern durch «Herumspielen» im Rahmen einer generellen Umgehungsfähigkeit mit einer konventionalisierten «usability» von Software erarbeitet.

58 Eine Umfrage auf der Mailingliste spielkultur.net im März 2004 ergab als erste (willkürliche) Auswahl die Liste folgender dezidiert rhythmisch orientiert wahrgenommener Computer- und Konsolenspiele: DANCE DANCE REVOLUTION ULTRAMIX (Konami 2003), AEROBICS REVOLUTION (Konami 2003), BEATMANIA (Konami 1998), GITA DORA! GUITAR FREAK 4TH MIX AND DRUMMANIA (Konami 2002), GUITAR FREAKS (Konami 1999), SAMBA DE AMIGO (Sega 2000), PARAPPA THE RAPPER (Sony 1997), UM JAMMER LAMMY (SCEA 1999), VIB RIBBON (Sony 2000), MOJIB RIBBON (SCEI 2003), TAIKO NO TATSUJIN (Namco 2002), DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR (Codemasters 2003), KARAOKE REVOLUTION (Konami 2003), REZ (Sega 2001), P.N.03 (Capcom 2002), SPACE CHANNEL 5 (Sega 2000), DISNEYS DSCHUNGELBUCH (Ubi Soft 2001), MAD MAESTRO (Eidos 2002), BARBIE TANZSTUDIO (TLC o.J.), EYE TOY GROOVE (SCEE 2004).



Story & Bio		Text Only Version	
Moves			
Name	Motions	Range	Counter
Blonde Bomb	f + lp + rp	H	
Punches to Blonde Bomb	lp, rp, f + lp + rp	H,H,H	
Killing Blade	b + lp	H	
Slap	f, f + lp	H	
Snake Shot	ss, lp	H	
Ivory Cutter	lp + rk	H,H	
Spinning Elbow	d, df + lp	H	
Helping Hand (crouched)	db + lp	H	
Blonde Bomb	lp + rp	H	
Cross Blade	df + lp + rp	H	
Spinning Bomb	ss + lp + rp	H	
Bitch Slaps	b + rp, rp	H,H	
Panther Claw	f, f + rp	H	
Jab to 1	rp	H	
1-Blonde Bomb	f + lp + rp	H	
1-Jab to Low Kick	lp, rk	H,L	
1-Spider Knee to 2	rk	H	
2-Embracing Knee	lp + rp	H	
1-Roundhouse	rk	H	
Upward Slap	d, df + rp	H	
Forearm Chop	db + rp	H	
Lifting Uppercut	df + rp	H	
Palm Uppercut	ss + rp	H	
High Kick to Low Kick to 1	lk, lk	H,L	

Abb. 2 Tastenkombinationen für das Kampfspiel *TEKKEN: SPECIAL MOVES* für die Figur Nina Williams (Quelle: <http://www.tekkenlegacy.com/tek->

sche scheint hier wieder auffindbar.

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

Die zweite postulierte Kernthese der Arbeitswissenschaft wurde mit dem Schlagwort der *Ermüdungsausmerzung* markiert. Ebenso wie in der wissenschaftlichen Rationalisierung der körperlichen Arbeit scheint die Vermeidung der körperlichen (wie mentalen) Ermüdung im Spiel ein essentielles Kriterium

krete Bewegungen, Tanzen und rhythmische Musizieren – vielmehr scheint das Rhythmische selbst sehr vielen Spielapplikationen in weitaus weniger signifikanter «Sichtbarkeit» beigegeben zu sein. Die gesamten Genres beispielsweise des Jump'n'Run oder des Kampfspiels scheinen darauf angelegt, bestimmte Bewegungsmodi des Avatars über die frequenzierte und zielgenaue Betätigung des Interfaces (bspw. in Form von Controller oder Pfeiltasten der Tastatur) zu steuern. Das je nach Grad der Beteiligung im Spiel variable «Haptische» dieses Interfaces teuerns verweist dabei aber eben nicht nur auf die unterschwellige körperliche Beteiligung am Spiel («button smashing»), sondern auch auf Kopplungen an Spielsituationen, die durch Regelungstechniken von *Distinktion, Maß, Frequenz und Wiederholung* beschreibbar sind – also den Kategorien des Rhythmischen.

Das arbeitswissenschaftliche Moment der Distinktion von Körperarbeitsbewegung (oben als einer der Kernpunkte der Arbeitswissenschaft charakterisiert) über das Rhythmische

der Effektivität des Spiels darzustellen. Gerade die «immersiven» Effekte des Spiels stabilisieren die «Verbleibedauer» am Spiel. Je länger ermüdungsfrei gespielt wird, desto effektiver koppelt das Spiel seinen Spieler an sich. Dies mag einerseits durch ein von Narrationen und Dramaturgien sowie durch visuelle wie spielerische Attraktionen gesteuertes Zeitmanagement sein, ist aber – wie auch schon bei der körperlichen Arbeit – sicherlich auch (hier allerdings nach Spielgenre variierend) eine Frage der rhythmischen Akkommodation an das Spiel. Das heißt die Ermüdungsausmerzung im Spiel geht eng mit der dritten arbeitswissenschaftlichen Kernthese, der *Internalisierung* der Arbeit/des Spielerischen, einher. Diese Internalisierung wäre beim Computerspiel beispielsweise beschreibbar durch Akkommodation oder Assimilation an die technische Frequenz. Pias spricht (am Beispiel von PONG (Atari 1972)) von der «Akkommodation am Rhythmus» des Spiels durch den Spieler,⁵⁹ der den Weg frei macht für das Spiel in die Wohnzimmer. Interessanter ist jedoch noch die Auseinandersetzung mit den Begriffen der Assimilation und Akkommodation nach Jean Piaget. Nach Pias kehren sich hier die Begriffe um: «Unter den Bedingungen von Actionspielen kehrt sich Piagets Pädagogik um: Die Akkommodation heißt jetzt Spiel und die Assimilation nach dem Tod des Spiels heißt Arbeit.»⁶⁰

Die Aufnahme des Spielrhythmus, die Akkommodation des Rhythmischen ist aber beileibe nicht das Ende des Rhythmus-Dispositiv; es stellt vielleicht vielmehr die Grundbedingung dieser «immersiven» Handlung-an-der-Technik dar.

Stabilisierend auf diese Koppelung wirkt sich sicherlich auch der Moment der *Effektivierung durch Wettbewerb* aus. Wettbewerb als Grundbedingung des Spiels (als ludus) scheint dem Computerspiel per se beigegeben. Im Computerspiel kehrt aber vor allem der Gedanke des freiwilligen Wettbewerbs wieder. Der «Computer-Arbeiter» tritt gegen seine eigene Leistungsgrenze an (ggf. über den Zwischenschritt des Computergegners), das angestrebte und wiederholte Erreichen des Highscores ist die Plansollübererfüllung. Dabei geht es aber im Spiel nicht mehr um die Erhöhung der Frequenz bis zur Schmerzgrenze (zumindest nicht im singulären Wettbewerb), sondern um das Halten der Frequenz (Jump'n'Run) beziehungsweise um ein kalkuliertes «Hochtakten» der Spielfrequenz bis zum erwarteten Scheitern als gezieltem «Hinausschieben» der Über-

59 Pias: *Computer – Spiel – Welten*, S. 113.

60 *bd.*, S. 117; Die «Radikalität» dieser Ausführungen Pias sind seinem Technikbezug in der Untersuchung des Spiels geschuldet; eine Perspektive, die ich nicht teile. Entkleiden wir die Darstellung der Piagetschen Pädagogik und den behavioristischen Anklängen bleibt aber die in der Tat interessante Frage, ob wir (rhythmusgestützt) im Spiel («one-way Immersion») aufgehen oder ob eine Verschmelzung zum «Spiel» aus Spiel, Spiel/Arbeits-Dispositiv und Spieltechnik stattfindet («evokative Immersion»); die englischsprachige Unterscheidung von «game» und «play» klingt an.

taktung (SPACE INVADERS (Taito, 1978), TETRIS (Alexey Pajitnov / Electronorgtechnica 1985)).

Die Stabilisierung all dieser Immersionen in das Rhythmus-Arbeits-Dispositiv wird über ein breites Repertoire an Selbstkontroll- und Selbstmanagement-techniken bereitgestellt. Die arbeitswissenschaftliche *Selbstbeobachtung* als Regelkreis der Internalisierung und Stabilisierung schlägt im Spiel voll durch. Ein breites Setting von Techniken und Kriterien steht hier zur Verfügung, um die Selbstbeobachtung zu ermöglichen: Zielereichung, Zwischenzieldefinitionen, Highscoring, Rankings, Replays, etc. Der Vorarbeiter bzw. der Selbstbeobachter als Beobachter arbeitswissenschaftlich korrekten Handelns wird im Computerspiel vom Gegenüber zum Selbst: Die Maschine kontrolliert die arbeitswissenschaftlich ›korrekte‹ Frequenzierung des Arbeitens an der Maschine. Belohnung und Bestrafung finden nicht mehr in der Leistungslohnbesoldung ihren Ausdruck, sondern in der Highscore-Elite.

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

Zerlegung, Ordnung und Distinktion; das entscheidende Potenzial der ›universellen diskreten Maschine‹ scheint in ihrer trennenden Kraft zu liegen. Sofort aber wird man relativieren müssen: die vielbeschworene ›0 und 1‹ nämlich mag die Basis aller Folge-Trennungen sein, im Konkreten weit wichtiger sind die Festlegungen einer distinktiven Logik, die finite Zustände in neuerliche finite Zustände überführt und nur solche Transformationen zulässt, die ihrerseits finit, transparent und – zumindest dem Prinzip nach – nachvollziehbar sind.⁶¹

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

Bei Gastev war es nicht mehr jeder Arbeiter, der sich dieser Rhythmusdisziplin unterwirft, sondern nur noch die Elite der Arbeiter, die in der Lage sind die

61 Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. München 1997, S. 224.

«Akkommodation durch die Maschinen» auszuhalten.⁶² Im Computerspiel setzt sich nunmehr eine ›Liberalisierung‹ der Rhythmusarbeit durch, die ihre subjektive wie gesellschaftliche Akkommodation in einer breiten Varietät von Koppelungsangeboten und Immersionen herstellt. Dabei gilt es nun nur noch, die gesellschaftlichen Vorurteile gegenüber dem ›neuen‹ Arbeitsmedium zu überwinden: Aber auch hier ist Abhilfe herstellbar. Am 24. Mai 2004 berichtet CNN-online über die gesundheitssteigernde Wirkung von Bewegungscomputerspielen (»Video game fans dance off extra pounds«), zwei Jahre vorher bereits hatte Computerbild den Kalorienverbrauch ausgewählter Spiele berechnet.⁶³

62 »...die Maschine steuert lebendige Menschen. Die Maschinen sind nicht länger Objekte der Steuerung, sondern ihre Subjekte« (zit. n. Zielinski: *Archäologie der Medien*, S. 265).

63 Energieverbrauch pro Stunde: Age of Empires: 127 Kcal; Half Life – Blue Shift: 128 Kcal; Grand Prix 3 (mit Lenkrad u. Pedalen): 126 Kcal; Sega Marine Fishing (mit Angelinterface): 305 Kcal; Samba de Amigo (mit Rasseln): 317 Kcal; International Track & Field (Pad): 414 Kcal; Dschungelbuch Groove Party (Tanzmatte): 577 Kcal.

Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen

Die mediale Differenz von Videospielen zu anderen Bildmedien liegt, zumindest im Hinblick auf die Frage nach dem Verhältnis von Körper und Bild, nicht zuerst darin, *was* die Bilder zeigen, sondern *wie* wir sie wahrnehmen. Das Verhältnis von Körper und Bild hängt direkt mit den medialen Wahrnehmungsmodalitäten zusammen. In diesem Zusammenhang interessiert mich die ›*Manipulation*‹ der Videospiel-Bilder, und zwar nicht nur im modernen Sinne von Lenken, Steuern, Beeinflussen, Verfälschen, sondern auch im Hinblick auf ein ›Berühren‹ der Bilder im Sinne der altertümlichen Bedeutung von Manipulation als «etwas betasten». Die Frage, die sich in dieser Perspektive an Videospiele stellt, ist, wie wir körperlich mit den Bildern in Kontakt treten.

Ein Grundmotiv in zahlreichen Videospielen ist die *Koordination von Auge und Hand*: Sehen, was im Bild vorgeht – etwa die Bewegung eines Balles –, darauf reagieren, indem man mit der Hand bestimmte Bewegungen ausführt. In der Regel sind das minimale Bewegungen der Feinmotorik wie Knöpfchen drücken oder kleine Hebel bewegen. Visuell-motorische oder allgemeine *sensomotorische* Koordination ist nicht in allen Videospielen gleich wichtig, abhängig vom Genre lassen sich im Hinblick auf die Anforderungen an den Spieler deutliche Unterschiede feststellen. Actionspiele, Sport- oder Rennsimulationen sind in der Regel diesbezüglich sehr viel anspruchsvoller als beispielsweise Strategie- oder Denksportspiele. Was ich im Folgenden an Überlegungen vorstellen will, beansprucht deshalb keine Allgemeingültigkeit, sondern meint im Kern Spielformen, die sensomotorische Koordination in besonderer Weise beanspruchen.

Die folgenden Ausführungen gliedern sich in drei Abschnitte, entsprechend den drei Modellen, die ich skizzieren möchte. Das erste Modell könnte man als das *funktional-pragmatische Modell* bezeichnen. Das zweite steht unter der Überschrift *Verkörperung und Semiotisierung*. Das dritte Modell, das sich in gewisser Hinsicht als Alternative zu den beiden übrigen verstehen lässt, diskutiere ich unter der Überschrift *Mimesis und körperliches Wissen*.

Das funktional-pragmatische Modell

Eines der wichtigsten und wohl bekanntesten Modelle für Videospiele, das die körperliche Aktivität des Spielers gegenüber dem Bild berücksichtigt, hat Jürgen Fritz entwickelt.¹ Fritz entwirft ein Schema von vier Funktionskreisen, die auf unterschiedlichen Ebenen das Verhältnis von Spieler und Spielumgebung abbilden.

«Die Funktionskreise», so Fritz, «beschreiben die sensumotorischen, kognitiven und emotionalen Forderungen, um in den virtuellen Welten der Computerspiele leben zu können.»² Positiv formuliert stellen sie ein Schema für unterschiedliche *Kompetenzen* bereit, die Spieler im Umgang mit Computerspielen erlernen und erwerben *müssen*.

Das Modell insgesamt scheint von einem konstruktivistischen Lernmodell beeinflusst³ und die vier Funktionskreise stellen in gewisser Weise eine Stufenfolge kognitiver Fähigkeiten dar. Jede Stufe⁴ bedeutet eine Zunahme an Komplexität und zudem eine Zunahme an Abstraktion.

- 1 Jürgen Fritz: «Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren». In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn 2003 URL: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00794/>, 12. Jan. 2005. Eine ältere Fassung dieses Aufsatzes findet sich als Print-Version unter dem Titel «Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel». In: Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Hg.): *Handbuch Medien: Computerspiele*. Bonn 1997, S. 183–196. Die Seitenangaben zu diesem Aufsatz beziehen sich jeweils auf die Print-Version, da die neuere Online-Fassung über keine Seitenzahlen verfügt.
- 2 Ebd., S. 194. Fritz schreibt «senumotorisch», allgemein scheint jedoch die Schreibweise «sensomotorisch» verbreiteter. Ich verwende im Text durchgehend die konventionelle Schreibweise. In wörtlichen Zitaten gebe ich jedoch die dort verwendete Schreibweise wieder.
- 3 Fritz gibt an, sich in seinen Überlegungen an dem konstruktivistischen Modell von Powers orientiert zu haben und verweist hierfür auf: Stefan von Aufschnaiter, Hans E. Fischer, Hannelore Schwedens: «Kinder konstruieren Welten. Perspektiven einer konstruktivistischen Physikdidaktik». In: Siegfried J. Schmidt (Hg.): *Kognition und Gesellschaft. Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus* 2. Frankfurt/M. 1992, S. 380–424, insb. S. 399.
- 4 Kognitionspsychologisch orientierte Darstellungen gehen häufig von einem Stufenmodell aus, das eine Integration der «niedrigeren Stufen» in der jeweils «höheren» Stufe vorsieht. Aus pragmatischer Perspektive ist es wichtig darauf hinzuweisen, dass diese Integration nicht allein als zunehmende «Vergeistigung» und Abstraktionsleistung aufgefasst werden darf. Welche Wirkungen sich entfalten können, hängt stets auch davon ab, auf welche Weise der Körper die jeweiligen Funktionskreise «integriert» und verbindet, im situativen Handeln auf etwas hin. Eine entschieden pragmatische, d. h. handlungsorientierte Perspektive kann sich insbesondere auf George Herbert Mead berufen, der davon ausgeht, dass die im Zentralnervensystem vorgefundenen Strukturen grundlegend als *Handlungsstrukturen* aufzufassen sind. Vgl. George H. Mead: *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt/M. 1968, S. 65.

	Funktions- kreis 1	Funktions- kreis 2	Funktions- kreis 3	Funktions- kreis 4
Zugangsform zum Spiel	sensumotori- sche Synchro- nisierung	Bedeu- tungsübertra- gung	Regelkompe- tenz	Selbstbezug
Ebene des Zu- gangs	pragmatisch	semantisch	syntaktisch	dynamisch
Spiel- form-Bezug	Funktionsspiel	Symbolspiel	Regelspiel	Selbsterfah- rungsspiel, Rollenspiel
«Belebung» der Spielfigur	eigener Körper	Zuweisung in- haltlicher Be- deutung	Regelkompe- tenz	eigene Erfah- rungen und Wünsche
Wirkungen des Funk- tionskreises	«Einklinken» in ein filmarti- ges Gesche- hen; automati- sierte Körper- bewegungen	Anknüpfung an vorgegebe- ne Bedeu- tungsstruktu- ren; Verbin- dung mit Er- fahrungen und Wertvorstel- lungen	Entfaltung ko- gnitiver Fähig- keiten; Erfüllung der Leistungsfor- derungen des Spiels; Span- nung; Aufstei- gen in höhere Komplexi- tätsebenen; Entwicklung spielbezogener Wahrnehmun- gen	Anknüpfung an die eigene Innenwelt; Be- lebung nar- zisstischer Im- pulse; Spiel um Macht, Kon- trolle und Herrschaft; meist unbe- wusste Ver- bindung zu Aspekten des eigenen Le- bens; Spiel als Metapher

(Quelle: Jürgen Fritz: «Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel», S. 194.)

Um überhaupt Spielen zu können, muss ein Spieler Fähigkeiten entwickeln, hier «Zugangsform zum Spiel» genannt.

Von links nach rechts lässt sich das Modell so lesen:

1. Der pragmatische Funktionskreis bezieht sich auf Körperbewegungen und Handlungsrouتين.
2. Der semantische Funktionskreis meint die Ebene der Bedeutungszuweisung.
3. Der syntaktische Funktionskreis umfasst das Erkennen und Anwenden von Regeln des jeweiligen Spiels.

4. Der dynamische Funktionskreis stellt keine Kompetenz im engeren Sinn dar, sondern meint die Motivation des Spielers vor dem Hintergrund seiner Persönlichkeit und Erfahrungswelt.

Das Erkennen und Übertragen von Bedeutungen, wie es dem semantischen Funktionskreis zugeordnet wird, lässt sich als Interpretationsleistung des Spielenden verstehen. Dieser erkennt Bedeutungen vor dem Hintergrund und mit Hilfe kultureller Muster und kann diese auf den Kontext seiner spielerischen Handlung übertragen. Die Regelkompetenz des syntaktischen Funktionskreises bezieht sich stärker auf ein abgeleitetes Wissen um Spielprinzipien, das aus der Erfahrung mit den Wahrnehmungs- und Handlungsmustern der Spielwelt gewonnen wird und ermöglicht, komplexe und zeitlich gestaffelte Handlungsstrategien zu entwerfen. Der dynamische Funktionskreis drückt aus, dass jedes Spielen eine Bedeutung *für* den Spielenden haben muss. Spielen ist in gesellschaftliche Zusammenhänge eingebunden, zugleich aber geprägt durch einen starken Selbstbezug des Spielenden. Die sich entwickelnde Psychodynamik eines Spiels steht in Bezug zu den Wünschen, Ängsten und Bedürfnissen der Spieler.

Ich will das Modell hier nicht in allen Details diskutieren, sondern mich weitgehend auf den pragmatischen Funktionskreis beschränken, um mich vor allem mit der sensomotorischen Synchronisierung auseinander zu setzen. Der pragmatische Funktionskreis kann als grundlegend angesehen werden, in dem Sinn, dass er die Voraussetzungen für die weiteren Funktionskreise von Computerspielen schafft. Unter sensomotorischer Synchronisierung im engeren Sinn versteht Fritz das «Ineinsetzen der eigenen Körperbewegungen mit den Bewegungs- und Handlungsschemata der Spielfigur».⁵

Um den Effekt dieser Synchronisierung zu beschreiben, greift Fritz zu einer, vielleicht nicht ohne Grund *animistisch* anmutenden Formulierung: Der Spieler, so Fritz, «*belebt* [...] einen elektronischen Stellvertreter mit seiner eigenen Körperlichkeit» (Hervorh. SW).⁶ Im Bezug auf die Wirkung des ersten Funktionskreises betont Fritz dessen immersive Aspekte. Die «Teilhabe» an der virtuellen Welt erfolge durch eine «angemessene sensumotorische Synchronisierung». Erst dadurch sei der Spieler im Spiel «drin». Spiele mit weniger sensomotorischen Synchronisierungseffekten beließen deshalb den Spieler weiter «au-

5 Jürgen Fritz: «Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel», S. 190.

6 Ebd., S. 191. Hier sei angemerkt, dass Fritz auch im Bezug auf die anderen Funktionskreise von der «Belebung» eines elektronischen Stellvertreters spricht. Die Rede von der Belebung der Spielfigur verliert in den anderen Funktionskreisen allerdings weitgehend ihren animistischen Beiklang. So verweist beispielsweise die Belebung einer Spielfigur «durch Regelkompetenz», wie im Fall des syntaktischen Funktionskreises, auf ein im Grunde kalkulierbares und rationales Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur.

ßerhalb» des Spiels, Strategiespiele etwa, insofern sie Brettspielen nachempfunden sind.

Eine Frage, die sich mir bei der Beschäftigung mit dem ersten Funktionskreis aufdrängt, ist ob Fritz hier ausschließlich die Synchronisierung von Spieler und Spielfigur meint. Einerseits vergleicht er die Spielfigur mit einer Marionette, die durch den Spieler gelenkt wird, andererseits aber soll der pragmatische Funktionskreis als *allgemeines* Schema auch für Spiele gelten, in denen es vielleicht gar keine einzelne Spielfigur sichtbar im Bild gibt: also etwa Ego-Shooter, Tanzspiele oder manche Strategiespiele.

Wenn ich TOMB RAIDER (1996, Eidos) spiele, dann muss ich lernen, den «Körper» von Lara Croft über Hindernisse zu steuern, über Abgründe zu springen und an Mauern hochklettern zu lassen. Um mit Fritz zu sprechen: Lara Croft fungiert gleichsam als eine Bildschirmmarionette, die der Spieler lenken muss. In einem Tanzspiel wie DANCEDANCEREVOLUTION (2001, Konami), einem Spiel in Ego-Perspektive wie DOOM (1993, id Software) und seinen zahlreichen Abkömmlingen oder einem komplexen Strategiespiel wie CIVILIZATION (1991, MicroProse) findet man jedoch nicht in gleicher Weise wie in TOMB RAIDER eine einzelne Spielfigur als ikonische Repräsentation des Spielers vor. In DANCEDANCEREVOLUTION beispielsweise beschränkt sich die visuelle Ebene weitgehend auf die reduzierte Darstellung von Richtungspfeilen, die über ihre Bewegung auf dem Bildschirm die Bewegungsanweisungen für den Spieler auf der Tanzmatte geben. Die Aufgabe für den Spieler besteht hier vor allem in der zeitlich abgestimmten Bewegung des eigenen Körpers entsprechend den Richtungspfeilen auf dem Bildschirm.

An Stelle eines durch figurale Repräsentation vermittelten Zugangs zur Spielwelt (wie bei TOMB RAIDER) tritt ein verstärkt auf Unmittelbarkeit abzielender Zusammenhang von prozessualem Bild und Interface-Struktur. Damit wird aber auch eine bestimmte Form der imaginären Identifikation zurückgestellt, weil dieser das bildhafte Gegenüber vorenthalten wird.⁷

7 Es ließe sich hier im Anschluss an Jean-Louis Baudrys Unterscheidung zwischen sekundärer und primärer Identifikation im Kino auch von «sekundärer Identifikation» sprechen. Als sekundäre Identifikation bezeichnet Baudry jenen Modus der Identifikation, der sich auf die sichtbaren Figuren der Handlung bezieht, im Unterschied zur primären Identifikation, die direkt auf der apparativen Ebene aufsetzt. Vgl. Jean-Louis Baudry: «Ideologische Effekte erzeugt vom Basisapparat». In: *Eikon. Internationale Zeitschrift für Photographie und Medienkunst*. Nr.5 (1993), S. 34–43.

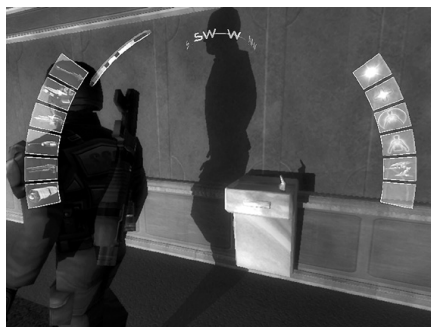


Abb. 1 Screenshot aus *DEUS EX 2: INVISIBLE WAR*, 2004, Eidos. Ego-Perspektive mit sichtbarem Zugang zur Interface-Struktur.



Abb. 2 Screenshot aus *DANCE DANCE REVOLUTION MAX 2*, 2002, Konami. Richtungspfeile als Anweisungen für die Bewegungen auf der Tanzmatte.

Für den Unterschied zwischen Spielen mit und ohne personifizierte Spielfigur als elektronischem Stellvertreter findet Fritz einen eigentümlich körperlichen Vergleich: Während der Spieler in den elektronischen Stellvertreter hineinschlüpft «wie in einen Handschuh und lernt, die Finger angemessen zu bewegen und mit der behandschuhten Hand zielorientiert zu handeln», bewege man sich in Spielen ohne solche elektronischen Stellvertreter wie in einer «neuen Haut». «Indem man das Spiel verstehen lernt, «belebt» man die Hautoberfläche, bis man – nach vielen Spielerfahrungen – ein Gefühl bis in die Fingerspitzen bekommt und man im Spiel drinsteckt.»⁸

Der erste Funktionskreis beschränkt sich so betrachtet nicht auf das Verhältnis des Spielers zu einer marionettenähnlichen Spielfigur, sondern lässt sich auf die sensomotorische Interface-Struktur eines Spiels insgesamt beziehen. Das Bild von Haut und Handschuh macht deutlich, dass der *sensomotorische Gesamtzusammenhang*⁹ eines Spiels der komplexere und umfassendere Bezugspunkt für die sensomotorische Synchronisierung ist. Das Videospiel wird, insofern man sich in den sensomotorischen Gesamtzusammenhang hineinbegibt, zu einer «neuen Haut», einer taktilen Körpererweiterung. Eine wesentliche Zugangsvoraussetzung zum Spiel ist deshalb die Bereitschaft, die eigenen Körperbewegungen durch Wiederholung und Einübung auf die Anforderungen des Spiels abzustimmen.

⁸ Fritz: «Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel», S. 191. Fritz verwendet hier komplexe Strategiespiele als Musterbeispiel für Bildschirmsspiele, «bei denen ein elektronischer Stellvertreter in Form einer zu steuernden Spielfigur offensichtlich fehlt».

⁹ Darunter verstehe ich den Zusammenhang von bildlicher Darstellung, Eingabegeräten und Spielsteuerung im Hinblick auf die Wahrnehmungs- und Handlungsmöglichkeiten eines Spielers.

Wie tiefgreifend die Einschreibung von Bewegungsschemata in den eigenen Körper wirkt, zeigt sich recht deutlich bei Schwellenphänomenen, wie sie bei ungeübten Spielern auftreten. Wenn ein Spieler sich noch nicht hinreichend auf die sensomotorische Synchronisierung eingestellt hat, lässt sich anfangs oft ein Überschuss an Synchronisierungsbewegungen feststellen, in der Art, dass der ganze Körper mit reagiert und der Spieler Bewegungen der Spielfigur oder des ganzen Bildes als Bewegung des eigenen Körpers mit vollzieht.

Der Spieler legt sich beispielsweise mit seinem ganzen Körper in die Kurve, wenn er mit einem *«Auto»* auf dem Bildschirm die Kurve scharf nehmen will; er springt mit hoch, wenn die *«elektronische Marionette»* über ein Hindernis springen soll. Mit wachsender Spielerfahrung kommt es tendenziell zu einem Abbau der mimetischen Körperreaktionen, also zu einer Rücknahme der (im Grunde unangemessenen) ganzkörperlichen Synchronisierungen.¹⁰

Was in diesem Zitat als mimetische Körperreaktion¹¹ beschrieben wird, ist ein Beispiel für den mit der sensomotorischen Synchronisierung verbundenen Distanzverlust zwischen Körper und Bild und damit für ein Element der Erfahrung von Immersion. Das Bild greift auf den Körper über und in der gleichen Bewegung begibt sich der Spieler in das Bild *«hinein»*, scheint der Tendenz nachgeben zu wollen, Teil eines Bildes zu werden. Dieses *«Eintauchen»* ins Bild hat deutlich körperliche Qualitäten, wie die unwillkürliche Mit-Bewegungen in die Kurve oder über Hindernisse sichtbar machen.

Bevor ich die charakteristische Zeitlichkeit von Videospielen näher betrachte, möchte ich einen Punkt zur vorsichtigen Kritik am Modell der Funktionskreise anbringen: Die Abfolge der Funktionskreise trennt, auch wenn die einzelnen Kreise untereinander in Wechselbeziehung gesehen werden, die Ebene der körperlichen Erfahrung des Spiels von *«höheren»* kognitiven Dimensionen wie Bedeutung, Regelverstehen usw. Diese – im Schema – klare Trennung erlaubt zwar einerseits, die besondere Rolle des sensomotorischen Funktionskreises zu akzentuieren und gewissermaßen als ein *«Erstes»* zu setzen, sie birgt aber auch die Gefahr der Abkopplung der Ebene des Sinns und der Bedeutung von derjenigen des Körpers. Dem wäre entgegenzuhalten, dass die sensomotorische Synchronisierung eine Form körperlichen *Verstehens* mit einschließt. Und weitergehend: dass der Übergang zwischen dem Ersten und dem Zweiten, bzw. zwischen dem ersten und dem dritten Funktionskreis, grundsätzlich als fließend angesehen werden muss. So ist das erfolgreiche sich Bewegen in einer

10 Fritz: *«Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel»*, S. 191.

11 Ob nicht die sensomotorische Synchronisierung insgesamt als eine Form von Mimesis im Sinne dieser mimetischen Körperreaktionen aufgefasst werden kann, darauf werde ich später noch zurückkommen.

Spielumgebung ohne eine Form von Regelverständnis überhaupt nicht vorstellbar: Dass das Drücken der Taste X «Öffnen» bedeutet, ist beispielsweise selbst ja bereits eine Regel! Und aus einer pragmatischen Perspektive kann die *Bedeutung* einer Tür in einem Videospiel (der semantische Funktionskreis) nicht davon getrennt werden, was man damit machen kann: nämlich sie öffnen, sie schließen und sie durchschreiten.¹²

Exkurs: Synchronisierung/Echtzeit

Für die Funktionsweise der sensomotorischen Synchronisierung scheinen *ihr kybernetisches Prinzip und ihre temporale Form* zwei der wesentlichen Mechanismen zu sein. Voraussetzung ist nämlich ein permanenter Fluss der Bilder, den ich als Spieler als Rückmeldung auf meine Bewegungen und Handlungen am Steuergerät registriere: eine Rückkopplung meiner eigenen Bewegung mit dem Computerprogramm über visuelles (und auditives) Feedback. Der zeitliche Modus ist die Gleichzeitigkeit: Nur wenn die verzögerte Reaktion der Videospielapparatur unterhalb der Wahrnehmungsschwelle bleibt, stellt sich die Illusion von gleichzeitiger Bewegung, d. h. von Synchronisierung ein. Genau in diesem Sinne kann man meines Erachtens den Begriff «Echtzeit» verstehen: als wahrgenommene/nicht-wahrnehmbare Gleichzeitigkeit der eigenen Bewegungen mit entsprechenden Veränderungen im Bild. Dieser Umstand ist nicht trivial, denn er kann als Voraussetzung für einen spezifischen Eindruck von Unmittelbarkeit gelten, der das immersive Potenzial von Videospielen ausdrückt.

Die Distanz zwischen dem Spieler vor dem Bildschirm und der Welt auf dem Bildschirm wird genau dadurch überbrückt, dass die zeitliche Differenz zwischen beiden technisch der Wahrnehmung entzogen wird.¹³ Das Verhältnis von Körper und Bild in der sensomotorischen Synchronisierung lässt sich so weitergehend als Teil eines Realismus-Effekts verstehen, der nicht in der Ähnlichkeit einer Abbildung im Verhältnis zu einem Abgebildeten zu verstehen ist, sondern als Effekt einer unmittelbaren Wirksamkeit, als *Realitätseffekt*, der über die Möglichkeit von Körpererfahrungen in einer elektronischen Feedback-Anordnung erreicht wird. In Videospielen verschränken sich auf typische Weise Präsenzeffekte mit einer körperlichen Handlungs- und Wahrnehmungsdimension.

12 Fritz selbst räumt die zu schematische Trennung der Funktionskreise ein und weist darauf hin, dass die Bedeutung der Spielelemente «in der Regel sehr eng mit ihren Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten verknüpft» ist. Vgl. Fritz: «Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel», S. 191.

13 Dadurch wird aber auch eine räumliche Differenz perforiert. So hat Virilio deutlich in seiner Diskussion der elektronischen Geschwindigkeit gezeigt, dass Entfernung durch die augenblickliche Geschwindigkeit scheinbar aufgehoben wird. Vgl. Paul Virilio: *Rasender Stillstand*. München 1992, S. 12 f.

Knut Hickethier hat in einem Aufsatz über die Bedeutung der Synchronisierung in technischen Medien formuliert:

In den technisch-apparativen Medien muss Unterschiedliches also technisch in einen Synchronstand gebracht werden. [...] Die Herstellung des Gleichlaufs sichert das Zusammenwirken der technischen Funktionen und stellt die gewünschte optisch-sinnliche bzw. auditiv-sinnliche Erscheinungsebene her, die ihre elektrische Struktur verdeckt, sie unsichtbar werden lässt und gerade dadurch den Eindruck einer neuen Realitätsnähe, einen Realitätsanschein in den Medien erzeugt.¹⁴

Was Hickethier hier allgemein im Hinblick auf technische Vorgänge der Synchronisierung formuliert, nämlich dass die Steigerung illusionärer Realitätseffekte durch «technisch-apparative Medien»¹⁵ der Synchronisation der verschiedenen medialen Techniken bedarf, gilt im Hinblick auf das mediale Dispositiv der Videospiele erweitert auch für den Menschen, der in die Synchronisation mit der Technik einbezogen wird. Echtzeit ist in diesem Sinn als zeitliche Verschaltung oder Synchronisierung von Spiel und Spieler zu verstehen: die gemeinsame Taktung von Mensch und Apparat.

Interface und Körpergedächtnis

Die Struktur des Interface ist der Knotenpunkt, an dem die Beeinflussung des Bildes durch den Spieler ausgestaltet, strukturiert und kanalisiert wird. Der Modus, in dem dies geschieht, ist in Videospielen die Synchronisation der Steuer-Bewegungen des Spielers mit denen der Spielfigur bzw. der virtuellen Kamera, eine Verschaltung von Subjekt und Apparat, eine Struktur des Anschlusses.

Die Handhabung des Eingabegeräts – Joystick, Maus, Tanzmatte oder anderes – oszilliert dabei ähnlich wie die Wahrnehmung des Bewegungsbildes zwischen symbolischem und unbewusstem Register, zwischen einer zeichenhaften Lesbarkeit und einer die Wahrnehmungsschwelle tendenziell unterschreitenden physiologischen Dimension. Das Filmbild erzeugt Bewegungsillusion, indem die Frequenz der Bilder auf die neurophysiologischen Bedingungen des Sehapparates abgestimmt und synchronisiert wird. Was im Film als Sichtbarkeit

14 Knut Hickethier: «Synchron. Gleichzeitigkeit, Vertaktung und Synchronisation der Medien». In: Werner Faulstich/Christian Steininger (Hg.): *Zeit in den Medien - Medien in der Zeit*. München 2002, S. 111–130, hier: S. 123. Ein Beispiel für die Synchronisation, die Hickethier diskutiert, ist der Gleichlauf von Bild und Ton, der erlaubt, Stimme und Körper auf der Leinwand einander zu synchronisieren.

15 Ebd., S. 127.

auf der Leinwand erscheint, setzt also auf einer physiologischen Basis auf, die den Körper an einem Punkt jenseits von Repräsentation und dem Register des Symbolischen adressiert. Im Vergleich hierzu arbeitet das bewegungsempfindliche Interface von Videospielen scheinbar in *umgekehrter* Richtung und auf einer ausgedehnteren zeitlichen Achse: Wenn man lernt, die Steuerung eines Spiels zu bedienen, vollzieht sich ein Prozess der sensomotorischen Synchronisierung, der bei der bewussten Verwendung von Steuerbewegungen beginnt, deren ›Bedeutung‹ man einübt und über den sichtbaren Effekt auf dem Bildschirm überprüft und kontrolliert. Der Lernprozess vollzieht sich dabei von einer Reihe von Bewegungen und Handlungen, die direkt mit Bedeutung verbunden sind (in dem Sinn, wie beispielsweise das Drücken der X-Taste in einem Spiel «Öffne die Tür» bedeuten kann) und quasi Zeichencharakter haben, hin zu der automatischen Bedienung einer Reihe unterschiedlicher Handlungen und Steuerbewegungen, die durch Gewöhnung auf die Ebene von Automatismen hinabsinken und sich als Handlungsschemata in die Körper selbst einschreiben. Dieser Vorgang zeigt sich im Ergebnis darin, dass man schließlich nicht mehr darüber nachdenkt, welche Bewegung am Eingabegerät welche Funktion und Bedeutung hat, bevor man sie vollzieht. Solche Lernprozesse, bei denen motorische Leistungen automatisiert werden und schließlich nur noch am Rande bewusste Entscheidungen verlangen, sind uns aus alltäglichen Zusammenhängen bekannt, treten aber gerade dort gehäuft auf, wo sich (Kultur-)Techniken in den Körper einschreiben, so etwa beim Erlernen der Schrift – zuerst als kontinuierlich unterbrochene Linie in der Handschrift, später in der diskreten Bedienung der Schreibmaschinen-Tastatur –, beim Erlernen eines Instruments oder bei der Einübung des Autofahrens.

Verkörperung und Semiotisierung

Das zweite Modell für das Verhältnis von Körper und Bild, das ich kurz vorstellen möchte, stammt von Sybille Krämer. Sie entwickelt es in ihrem Aufsatz ›Performativität‹ und ›Verkörperung‹. Über zwei Leitlinien für eine Reflexion der Medien.¹⁶ Im Unterschied zu Fritz wird dort die Relation von Körper und Bild nicht als eine der Körpererweiterung formuliert, sondern in den Begriffen von Körperverdoppelung, Körperspaltung und Metamorphose angedacht.

Nach Krämer kommen «in der Perspektive des Verkörperungskonzeptes [...] die vor-symbolischen, nicht-diskursiven, nicht-intentionalen Bedingungen

16 Sybille Krämer: «‹Performativität‹ und ›Verkörperung‹. Über zwei Leitlinien für eine Reflexion der Medien». In: Claus Pias (Hg.): *Neue Vorträge zur Medienkultur*. Weimar 2000, S. 185–197.

17 Ebd., S. 189.

symbolischer Repräsentationen in den Blick.»¹⁷ In ihre Reflexion über die Rolle der Medien nimmt Krämer die Frage der Verkörperung im Kontext der Frage nach dem angeblichen Verschwinden des Körpers bzw. einer Entkörperung in den virtuellen Welten auf. Unter virtuellen Welten versteht Krämer nicht ausschließlich Video- und Computerspiele, sondern – allgemeiner – «computererzeugte symbolische Welten, mit denen Nutzer mittels Techniken der Telepräsenz interagieren können». «Virtualität», so Krämer, «beruht auf illusorischen Plazierungen, durch welche es einem Beobachter möglich wird, Perspektiven einzunehmen, Sinneseindrücke zu gewinnen und Tätigkeiten auszuführen, die vom faktischen Ort seines Leibes gerade nicht zu vollziehen sind.» Was hier «illusorische Platzierung» heißt, entspricht einer topologischen Beschreibung dessen, was Krämer auch «elektronische Telepräsenz» nennt. Verbunden mit der illusorischen Platzierung ist eine spezifische Perspektivität des Beobachters, seine Positionierung im Hinblick auf seinen Ort *gegenüber* dem Bild und *im* Bild. Neben der Perspektive sind es spezifische Wahrnehmungs- (Sinneseindrücke) und Handlungspotenziale (Tätigkeiten), die das Verhältnis des Users (Beobachters) zur «virtuellen Realität» (zum algorithmisch erzeugten Bild) kennzeichnen.

Die Eigenschaften virtueller Realitäten veranschaulicht Krämer anhand der Spiegelmetapher:

Stellen wir uns vor, daß (a) der Betrachter die Spiegelwelt betreten kann und daß (b) das, was gespiegelt wird, nicht Dinge, sondern Symbolstrukturen sind, mit denen dann infolge des Eintauchens in die Spiegelwelt auch sensomotorisch interagiert werden kann.²⁰

Was mich hier an Krämers Beschreibung von Virtualität besonders interessiert, ist, auf welche Art der Betrachter mit der virtuellen Welt interagiert. Das Verhältnis von Betrachter (User) und virtueller Realität (visualisierten Symbolstrukturen) konkretisiert sich in der sensomotorischen Interaktion. Demzufolge muss also auch der These widersprochen werden, dass es sich bei dem Verhältnis von User und virtueller Realität um eine Entkörperung handeln könnte. Denn das Sensomotorische verweist ja direkt auf den Körper als Aktions- und Wahrnehmungszentrum im Verhältnis zum algorithmisch erzeugten, prozessualen Bild.

Krämer geht davon aus, dass eine *Semiotisierung des Körpers* die Voraussetzung für den Kontakt zur virtuellen Realität darstellt, verstanden als eine «Metamorphose von Körpern in symbolische Artefakte».²¹ Um mit virtuellen Reali-

18 Ebd., S. 193.

19 Ebd., S. 193.

20 Ebd., S. 193.

täten interagieren zu können, muss der Körper in ein Zeichen für den Körper verwandelt werden. Die Semiotisierung des Körpers des Nutzers bedeutet dabei nicht sein Verschwinden, «sondern zuerst einmal seine ›Verdoppelung‹»²² und zugleich damit auch eine Aufspaltung des Körpers.

Die Verdoppelung/Aufspaltung ergibt in Krämers Modell zwei zueinander auf spezifische Weise in Beziehung stehende Körper:

- (a) einen «leiblichen Körper», der durch sein physisches Sein, seine Leiblichkeit und seine raum-zeitliche Situierung bestimmt ist, und
- (b) einen «semiotischen Körper», der als «symbolische Entität», «Datenkonfiguration» und «semiotisches Artefakt» beschreibbar ist und im Virtuellen situiert ist.

Der semiotische Körper ermöglicht, Bewegungen und Aktionen des leiblichen Körpers innerhalb der virtuellen Realität zu *repräsentieren*. Das heißt, der User handelt in der virtuellen Realität durch die Verbindung von leiblichem und semiotischem Körper.

Das Verhältnis der zwei Körper wird bei Krämer in seiner möglichen Komplexität lediglich angedeutet. Was sie als «subtiles Wechselspiel zwischen leiblichem und semiotischem Körper»²³ bezeichnet, lässt Raum für vielfältige Interpretationen. Fest steht aber, dass es kein simples kausales Verhältnis von Aktion und Reaktion ist, das Krämer hier entwirft, sondern Virtualisierung wird im Ansatz als «Metamorphose von wirklichen Körpern»²⁴ begriffen. Das herausfordernde und spannende an Krämers Überlegungen besteht meines Erachtens darin, dass der Körper hier eine so zentrale Rolle zugewiesen bekommt, dass ein Verständnis von Virtualität und Virtualisierung ein Verständnis für die Metamorphose von wirklichen Körpern notwendig mit einschließt.

Tendenzen des funktionalen und des semiotischen Modells

Ohne im Folgenden eine tiefergehende Analyse der beiden bisher vorgestellten Modelle vorzunehmen, will ich dennoch kurz auf einige Gemeinsamkeiten und Unterschiede hinweisen. Beide Modelle weisen dem Körper eine prominente Rolle im Hinblick auf die Interaktion mit computererzeugten Welten zu. Beide verorten den Körper dabei allerdings am Rande der Bedeutungsproduktion (als nicht-intentionale Bedingung symbolischer Repräsentation bei Krämer, als dem semantischen Funktionskreis vorgeordnete Größe bei Fritz).

21 Ebd., S. 195.

22 Ebd., S. 193 f.

23 Ebd., S. 194.

24 Ebd., S. 194.

Während Fritz die Relation von Spieler und Spiel im Hinblick auf den Körper als *Erweiterung* des Körperschemas beschreibt, sieht Krämer eine *Körperspaltung* und *Verdoppelung*, einen leiblichen Körper und sein semiotisches Double in einem «subtilen Wechselspiel».²⁵ Beide, so meine Vermutung, bevorzugen im Kern ihrer Konzepte ein Repräsentationsmodell bezüglich der Relation von Körper und Bild. Krämer drückt dies direkt aus, wenn sie schreibt, dass der leibliche Körper als symbolische Entität in der virtuellen Realität *repräsentiert* wird. Fritz Position ist hier scheinbar ganz ähnlich, wenn er als paradigmatisches Beispiel für die sensomotorische Synchronisierung die Beziehung zwischen einer marionettenähnlichen Spielfigur und dem Spieler anführt. Hier werden von Fritz wie von Krämer Abbildungs-Modelle verfolgt, deren Gültigkeit sie selbst aber im gleichen Atemzug einschränken. Bei Fritz wird ein Überschuss gegenüber einem einfachen Repräsentationsmodell in seiner animistischen Metaphorik erkennbar, wenn er von der «Belebung» der Figur durch den Spieler schreibt. Und ich denke, Krämers Bemerkung über die «Metamorphose des Körpers», so vage sie auch bleibt, muss als ein Moment verstanden werden, der über ein einfaches Modell der *Abbildung* eines leiblichen Körpers als Datenstruktur hinausweist. Denn Metamorphose und Repräsentation gehen nicht bruchlos zusammen. Metamorphose ist ein Hinweis auf die Veränderlichkeit des Körpers. Daran wird deutlich, dass ein Repräsentationsmodell letztlich zu kurz greifen muss, um die Tätigkeit des Körpers und die Relation von Körper und Bild zu beschreiben. Wenn ich mich in das subtile Wechselspiel mit den elektronischen Bildern hineinbegebe, dann bleibt dies nicht ohne Spuren. Es wird mich verändern. Es wird meinen Körper verändern.

Mimesis und körperliches Wissen

Ich möchte noch mal das Beispiel der nicht-gelungenen sensomotorischen Synchronisierung in Erinnerung rufen: die unwillkürliche Mitbewegung des ganzen Körpers, die sich einstellen kann, wenn man gegenüber dem Bild in eine Relation sensomotorischer Synchronisierung gebracht wird.

25 Krämer betont selbst ausdrücklich, dass durch das Verkörperungskonzept die vor-symbolischen Bedingungen symbolischer Repräsentation akzentuiert werden sollen. Schwierigkeiten bereitet aber offenbar, das Verhältnis von Semiotisierung und Verkörperung zu definieren. Was gehört zum Konzept der Verkörperung, das schließlich nicht im Vorgang der Semiotisierung transformiert und verdaut wird? Schließt das Verkörperungs-Konzept die Semiotisierung ein, insofern Zeichenprozesse als materielle Prozesse begriffen werden? Oder wird der Körper gewissermaßen in der Semiotisierung «aufgehoben»? Krämer bleibt mit der Formel vom «subtilen Wechselspiel» leider genau an diesem Punkt äußerst vorsichtig und lässt damit diese Fragen offen.

Fritz hat beschrieben, dass die Spielfigur in gewisser Weise als Verlängerung meines Körpers, als ein Teil meines eigenen Körpers wahrgenommen wird. In Bezug auf die Mitbewegung des Körpers als Überschuss gegenüber der lenkenden Bewegung sprach er von «mimetischen Körperreaktionen». Mimesis kann in diesem Zusammenhang ein Begriff sein, um das zu beleuchten, was jenseits einer funktionalen oder repräsentativen Relation von Spieler und Bild liegt und in den Modellen von Fritz und Krämer zwar mit anklingt, aber nicht zufriedenstellend – oder nur außerhalb der den Modellen jeweils zu Grunde liegenden Schemata – artikuliert werden kann. Den Begriff Mimesis in diesem Zusammenhang zu verwenden, verlangt kurz etwas weiter auszuholen.

Stark verkürzt und vereinfacht lässt sich sagen, dass es zwei Pole des Mimesisbegriffs gibt. Jenseits des traditionellen Verständnisses von Mimesis als Produktionskategorie einer (künstlerischen) Nachahmung oder wirklichkeitsgetreuen Abbildung gibt es ein Verständnis von Mimesis als Rezeptionskategorie, nach dem Mimesis die körperliche Seite der Wahrnehmung von Dingen und Bildern bezeichnet und eine «wesentliche Differenz» zu «rein kognitiven Erkenntnisweisen» beinhaltet.²⁶ Als Rezeptionskategorie bezeichnet Mimesis demnach das Performative, das Körperliche und Sinnliche und wird u. a. ursprünglich mit rhythmischem Agieren und dem Tanz in Verbindung gebracht. Christoph Wulf, Gunter Gebauer und andere haben in jüngerer Zeit diesbezüglich die Begriffsgeschichte von der Mimesis aufgearbeitet.²⁷ Solch ein Begriff von Mimesis scheint mir im Zusammenhang der Untersuchung von Videospielen sinnvoll, weil er die Frage beinhaltet, wie wir körperlich, wie unser Körper durch mediale Konstellationen berührt und affiziert wird – und umgekehrt, wie wir in Computer- und Videospielen selbst Bilder *berühren*.

Michael Taussig hat in seiner Diskussion des Mimesis-Konzepts bei Walter Benjamin die Formel von Mimesis als «Kopie und Kontakt» geprägt. Mimesis als *Kopie* entspricht dabei Konzepten der Nachahmung, während Mimesis als *Kontakt* «eine tastbare, sinnliche Koppelung der Körper des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen» bezeichnen soll.²⁸ Durch Mimesis als Kontakt oder Berührung entsteht eine Verbindung oder ein gemeinsamer Raum von Körper und Bild. Bezogen auf das Sehen von Bildern weist Mimesis als Kontakt auf die

26 Gunter Gebauer: «Konzepte der Mimesis zwischen Platon und Derrida». In: *Semiotik*. H. 3-4 (1993), S. 333-344, hier S. 334.

27 So etwa die umfassende Untersuchung von Gunter Gebauer und Christoph Wulf: *Mimesis: Kultur - Kunst - Gesellschaft*. Reinbek bei Hamburg 1992. Einen knappen Überblick über die Begriffsgeschichte bietet Stefanie Hüttinger: *Der Tod der Mimesis als Ontologie und ihre Verlagerung zur mimetischen Rezeption. Eine mimetische Rezeptionsästhetik als postmoderner Ariadnefaden*. Europäische Hochschulschriften Reihe XX Philosophie, Bd. 426, Frankfurt/M./Berlin/New York, u. a., 1994, S. 11-19.

28 Michael Taussig: *Mimesis und Alterität. Eine eigenwillige Geschichte der Sinne*. Hamburg 1997, S. 31.

physiognomischen, taktilen und somatischen Effekte, das «nicht-visuelle»²⁹ der Bildwahrnehmung, hin.

Es geht mir hier, das muss ich klarstellen, nicht um Benjamins eigenen Mimesis-Begriff, der deutlich durch sprachtheoretische Überlegungen geprägt ist,³⁰ sondern um Taussigs Ausführungen zu Mimesis, die dieser wesentlich aus seiner Beschäftigung mit Benjamin heraus entwickelt. Benjamin hat vielfältig die körperlichen Aspekte visueller Wahrnehmung thematisiert, gerade im Zusammenhang mit medientechnischen Apparaten. Neben dem «Chock» ist etwa Benjamins Beschreibung des dadaistischen Kunstwerks berühmt, in der, so eine Formulierung Taussigs, «das unaufhaltsame Verschmelzen des Wahrnehmungsgegenstandes mit dem Körper des Wahrnehmenden, nicht bloß dessem geistigem Auge»³¹ betont wird. Analog dazu ließen sich Benjamins Überlegungen zu Leib und Bildraum im Aufsatz über den Surrealismus³² in diesen Zusammenhang stellen.³³

Taussigs Konzeption des mimetischen Vermögens als Kontakt betont die Durchlässigkeit von Körpergrenzen. In Anlehnung an Adorno begreift Taussig darüber hinaus Mimesis als eine somatische Form von Wahrnehmung, die mit *sinnlichem* bzw. *takilem* Wissen verbunden ist. Hier wird eine Vorstellung vom

29 In dem grundlegenden Sinn, dass die am Schvorgang beteiligten Vorgänge im Körperinneren, physiologische Reaktionen, somatische Effekte selbst nicht für das Auge beobachtbar sind.

30 Für diesen Zusammenhang von Sprache und mimetischem Vermögen vgl. Walter Benjamin: «Über das mimetische Vermögen». In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Hg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt/M. 1977, Bd. II. 1, S. 210–213.

31 Taussig: *Mimesis und Alterität*, S. 35.

32 Dort betont Benjamin – mit revolutionärer Emphase im Hinblick auf einen zukünftigen Marxismus – die Möglichkeit der gegenseitigen Durchdringung von Leibraum und Bildraum. «Erst wenn in ihr [der durch Technik organisierten Physis, SW.] sich Leib und Bildraum so tief durchdringen, daß alle revolutionäre Spannung leibliche kollektive Innervation, alle leibliche Innervationen des Kollektivs revolutionäre Entladungen werden, hat die Wirklichkeit so sehr sich selbst übertroffen, wie das kommunistische Manifest es fordert» (Walter Benjamin: «Der Surrealismus. Die letzte Momentaufnahme der Europäischen Intelligenz». In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Hg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt/M. 1977, Bd. II. 1, S. 295–310, hier: S. 310). Videospiele sind natürlich alles andere als eine Erfüllung der revolutionären Hoffnungen Benjamins, aber sie können davon abgesehen dennoch als eine Konkretisierung des Zusammentreffens von Leib- und Bildraum gelesen werden. Körper und Bild verbunden im Augenblick der *Echtzeit*, der distanzlosen Verschränkung von Bewegung, Wahrnehmung und Bild, wie es für Videospiele typisch ist.

33 Helene Weigel hat in ihrer Interpretation des Surrealismus-Aufsatzes darauf hingewiesen, dass bei Benjamin zwischen Leib und Bild die Apparatur als etwas Drittes hinzukommt. «Im Tausch des Minenspiels gegen das Zifferblatt ist der Bildraum zum Leibraum geworden. Und der Anschlag auf die Zeit ist darin zugleich auch ein Anschlag auf die Vorstellung vom Gegensatz zwischen Organischem und Mechanischem, zwischen Mensch und Apparatur, zwischen denen die Grenze hier ausfällt [...]» (Helene Weigel: «Passagen und Spuren des ›Leib- und Bildraums‹ in Benjamins Schriften». In: Dies.: *Leib- und Bildraum. Lektüren nach Benjamin*. Köln und Weimar 1992, S. 49–64, hier S. 50. Tatsächlich liest sich Benjamin im Schlussbild des Surrealismus-Aufsatzes mit der Betonung der von Technik durchdrungenen Physis beinahe wie ein Cyborg-Theoretiker.

Körper erkennbar, die diesen anhand seiner Offenheit und seiner Möglichkeit, sich mit den Dingen – und Bildern (!) – zu verbinden, charakterisiert. Ein derartiger Begriff von Mimesis kann helfen zu verstehen, auf welche Weise in Videospielen taktiles Wissen das Wissen um die Regeln einschließt, und zwar nicht als destillierte Erkenntnis oder als Ableitung aus einem Beispiel, sondern im Sinn ihrer situativen Anwendung und der Fähigkeit, sie körperlich auszufüllen.

Bei Benjamin wird taktiles Wissen direkt mit dem Begriff «Gewohnheit» in Zusammenhang gebracht. Gewohnheit bezieht sich bei Benjamin auf körperliche Tiefenschichten, in denen unbewusste Verhaltensformen zu körperlichen Anordnungen umgebildet werden. Im Kunstwerkaufsatz ist sein prägnantes Beispiel für Gewohnheit in diesem Sinn die Wahrnehmung von Architektur. So erfährt man ein Gebäude nie nur rein optisch. Vielmehr ist bei der Wahrnehmung eines Gebäudes der Körper selbst eine Art Sinnesorgan. Es ist entscheidend, dass sich der empfindende Körper durch das Gebäude hindurchbewegt, dass der Körper mit dem ihn umgebenden Raum in Kontakt ist. «Bauten», schreibt Benjamin, «werden auf doppelte Art rezipiert: durch Gebrauch und deren Wahrnehmung. Oder besser gesagt: taktil und optisch.»³⁴

Gewohnheit lässt sich auch nach dem Modell körperlicher Einschreibung verstehen. Wiederholter Gebrauch prägt ein Muster ein, bildet Blaupausen für zukünftige Handlungen. Das beste Beispiel für das Zusammenspiel von optischer und taktiler Wahrnehmung sowie für die grundsätzliche Unabgeschlossenheit des wahrnehmenden Körpers ist das bereits angesprochene *Körperschema*.

Wenn sich durch Einüben von Spielen unser Körperschema erweitert, dann wird dadurch ein nicht-visuelles, körperliches Organisationsschema verändert, das synästhetisch mit dem Seh-Sinn verbunden ist. Wesentliches Element dieses flexiblen Körperschemas ist der kinästhetische Sinn, auch *propriozeptive Wahrnehmung* genannt. Es ist ein Sinn für den Leibraum, die Tiefensensibilität im Bezug auf den eigenen Körper. Propriozeption ermöglicht die Wahrnehmung und Kontrolle der aktuellen Lage des Körpers im Raum und der Glieder zueinander, u. a. mit Hilfe von Gelenkrezeptoren, Sehnenspindeln und Muskelspindeln.

Wenn unser Körperschema «veränderbar» ist, dann deshalb, weil der Körper die Fähigkeit besitzt, seine Grenzen fortlaufend zu verschieben, zu schrumpfen oder zu expandieren, Äußeres zu inkorporieren und Inneres auszustoßen. Etwas, das eigentlich außerhalb der Grenzen unserer Haut liegt, kann Teil unseres Körperschemas werden.³⁵ Körperliche, mimetische Wahrnehmung ist verbunden mit Formen taktilen Wissens. Aus der Perspektive des mimetischen Vermögens, wie Taussig es beschreibt, ist unsere körperliche Offenheit und Rezeptivi-

34 Walter Benjamin: «Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung». In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Hg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt/M. 1977, Bd. I. 2, S. 471–508, hier S. 504.

tät die Voraussetzung dafür, dass sich die virtuelle Welt überhaupt entfalten kann.

Wenn wir das Verhältnis von Körper und Bild in Videospielen in diesem Sinn als mimetische Relation auffassen, dann stellt sich die Frage, inwiefern die Synchronisierung von Spieler und Spiel nicht als technische Verdinglichung dieser mimetischen Relation aufgefasst werden muss. Das mimetische Modell würde somit zwischen zwei scheinbar weit auseinanderliegenden Polen schwanken, an denen die Ambivalenz der Relation von Körper und Bild in Videospielen erkennbar wird. Einerseits wäre dies der Pol der Offenheit des Körpers als Möglichkeit der Veränderung, der Transformation, der sinnlichen Erfahrung und des taktilen Wissens. Dem entgegengerichtet stünde der Pol, an dem das taktile Interface von Videospielen als Form der Verdinglichung und Funktionalisierung der mimetischen Fähigkeit erscheint: die Einschreibung von Handlungsmustern als rationalisierende Umformung von Körpern, d. h. die Gefahr, dass die Herstellung einer Kompatibilität als Gleich-Taktung von Mensch und Apparatur den Menschen zuvorderst als zu transformierendes Objekt technischer Abläufe erscheinen lässt.

Die Herausforderung eines (zukünftigen) Modells für das Verhältnis von Körper und Bild in Videospielen wäre meiner Ansicht nach, die Spannung zwischen diesen Polen offen zu legen, ohne der Versuchung zu folgen sie in einem vermittelnden «Sowohl-als-auch» auszubalancieren.

35 Zur Bedeutung des Körperschemas und seiner fließenden Grenzen vgl. Marie-Luise Angerer: «Die Haut ist schneller als das Bild: Der Körper – das Reale – der Affekt». In: Marie-Luise Angerer / Henry P. Krips (Hg.): *Der andere Schauplatz: Psychoanalyse – Kultur – Medien*. Wien 2001, S. 181–202.

PARTIZIPATION

Gender Games. Geschlecht und die ungleiche Lust am Spiel

In E. T. A. Hoffmanns Novelle *Spielerglück* von 1820 erklärt der Erzähler, Chevalier Menars, dass es zweierlei Arten von Spielern gäbe. Die einen hätten nur den Gewinn im Auge und betrachteten das Spiel als ein Mittel, sich möglichst schnell zu bereichern; den anderen aber gewähre das Spiel selbst «eine unbeschreibliche, geheimnisvolle Lust». «Ich habe einen Mann gekannt», fährt der Chevalier fort, «der tage-, nächtelang in seinem Zimmer Bank machte und gegen sich selbst pontierte, der war meines Bedünkens ein echter Spieler.»¹

Wie es scheint, bringen die aktuellen Video- und Computerspiele eine ganz ähnliche Lust hervor, wie einst das Pharospiel, dem die Figuren in Hoffmanns Erzählung verfallen sind. Tage- und nächtelang können die Spielbegeisterten vor ihren Bildschirmen hocken und ihre Avatare durch vielgestaltige, virtuelle Räume und Abenteuer lenken. Dabei geht es den meisten Spielern und Spielerinnen nicht um schnöde Geldgewinne. Es geht ihnen vor allem ums Spiel selbst und natürlich um einen Ehrenplatz weit oben in den *high scores*.²

Doch was macht diese Lust am Spiel aus? Ist sie wirklich so «unbeschreiblich» und «geheimnisvoll», wie es der Chevalier behauptet? Welche Lüste werden erregt und welche werden unterdrückt? Oder anders – wessen Lüste werden entfacht und wessen Lüste werden gezähmt? Damit kommt die zentrale Fragestellung meiner folgenden Ausführungen in Umrissen in den Blick: Welche Rolle spielt das Geschlecht, wenn es um die Lust am Spiel und hier insbesondere um die Lust an Computerspielen geht?

Toys for the Boys

1 E. T. A. Hoffmann: *Spielerglück*. Frankfurt/M. 1989. S. 25 f.

2 Bislang sind Computerspiele nicht vordringlich von materiellen Interessen dominiert. Es finden zwar mittlerweile etliche *Competitions* und *Tournaments* statt, bei denen die Spieler erkleckliche Summen gewinnen können, doch das Gros der Spielerinnen und Spieler scheint eher der «geheimnisvollen Lust am Spiel» zu erliegen. Demgegenüber werden die ausschließlich gewinnorientierten Spieler sicherlich am besten von den *Global Players* der Unterhaltungsindustrie verkörpert.

Folgt man den empirischen Erhebungen der 1980er und 1990er Jahre, so sind Video- und Computerspiele eine Freizeitbeschäftigung, der in erster Linie männliche Konsumenten nachgehen. Mädchen und Frauen haben demgegenüber offenbar viel weniger Lust, sich mit digitalen Spielen zu beschäftigen. «The pleasure of video games is gender-specific – women do not play them», beteuert beispielsweise Gillian Skirrow im BFI *Media Reader* von 1990.³ Diese Sichtweise wird von Autoren und Autorinnen unterschiedlichster Provenienz geteilt und durch eine Vielzahl empirischer Erhebungen bekräftigt.⁴ Auch in populären Diskursen, Alltagserzählungen und Anekdoten setzt sich diese Auffassung fort. Wie ein spätes Echo der Kinodebatten zu Beginn des 20. Jahrhunderts, die den jungen Filmfans eine «Nickel madness» bescheinigten,⁵ klingt ein *Newsweek*-Bericht von 1989 über den «Nintendo craze»: «a madness that [...] strikes hardest at adolescent boys and their young brothers; 60 percent of Nintendo players are males between 8 and 15.»⁶

Ist die Lust an Computerspielen also eine Art kollektiver Wahn, der junge Männer und ihre kleinen Brüder befällt, während Mädchen und Frauen eine sei es angeborene, sei es anerzogene Resistenz gegenüber dieser verrückten Begeisterung haben? Angesichts der traditionellen Sorge um die besondere Beeinflussbarkeit des «schwachen Geschlechts» durch literarische oder filmische Texte⁷ wäre dies ein erstaunliches Novum. Vielmehr kommen in den digitalen Spielen

- 3 Gillian Skirrow: «Hellivision: An Analysis of Video Games». In: Manuel Alvarado / John O. Thompson (Hgg.): *The Media Reader*. London 1990, S. 321–338, hier S. 322.
- 4 Erste Untersuchungen aus den 1980er Jahren in amerikanischen Video Arcades (Spielhallen) belegen, dass überwiegend männliche Jugendliche das Spieleangebot aktiv nutzen, während Mädchen bestenfalls als beifallspendende Zuschauerinnen in Erscheinung treten. Sara Kiesler/Lee Sproull / Jaclyn Eccles: «Pool Halls, Chips and War Games». In: *Psychology of Women Quarterly*. 9. Jg. (1985), S. 451–462. Siehe auch: Mark Griffiths: «Computer Game Playing in Early Adolescence». In: *Youth and Society*. 29. Jg. (1997), H. 2, S. 223–237; Jo Bryce / Jason Rutter: «Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility». In: Frans Mäyrä (Hg.): *Computer Games and Digital Cultures*. Tampere 2002, S. 243–255. Unterschiede wurden auch in Deutschland nachgewiesen. Vgl. Sabine Collmer: «Wie Gender in die Technik kommt – Computerkompetenz für Frauen». Vortrag am 15. März 2004 in der Frauenakademie München, S. 1–10. URL: <http://www.frauenakademie.de/veranst/vortrag/img/collmer.pdf>, 15. Juli 2004.
- 5 Barton W. Currie: «The Nickel Madness. The Amazing Spread of a New Kind of Amusement Enterprise which is making Fortunes for its Projectors». In: *Harper's Weekly*. August 24. Jg. (1907), S. 1246–1247.
- 6 O.V.: «The Nintendo Kid». In: *Newsweek*, March 6, 1989, S. 57, zit. in: Marsha Kinder: *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*. Berkeley 1991, S. 102. Bryce und Rutter fassen zusammen: «Within both academic and popular discourse computer gaming has been marginalised as a leisure activity restricted to male children and adolescents [...]. This discourse suggests that the consumption practices associated with computer gaming are solitary and male, that their gaming is domestic and part of a transitional phase of leisure interest – something boys will grow out of», Bryce/Rutter: «Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility», S. 244 f. Dieser Sichtweise stehen die beiden Autoren jedoch höchst kritisch gegenüber.
- 7 Vgl. z. B. G. Harrison Orians: «Censure of Fiction in American Romances and Magazines, 1789–1810». In: *PMLA*. (1937), H. 52, S. 195–214.

des Informationszeitalters eine Vielzahl von Ein- und Ausschlusspraxen zum Tragen, die dazu führen, die Lust am Spiel ungleich zu verteilen und ungleich zu bewerten. Auf ganz unterschiedlichen Ebenen werden hier Fähigkeiten und Bedürfnisse, Vorlieben und Abneigungen und eben auch Lust und Unlust entlang der Geschlechtergrenzen zu- bzw. aberkannt.

Diese vergeschlechtlichenden Teilungspraxen betreffen die Repräsentation und Wahrnehmung von Computern als männliche Artefakte;⁸ sie durchziehen Themen, Inhalte, und Figuren vieler Spiele, die sich an traditionell männlichen Genres orientieren und die – wie vielfach behauptet wird – männlich kodierte Begehrensstrukturen ausspielen.⁹ (Die so genannten *Girls' Games*, die sich speziell an Mädchen richten, erscheinen, wie an späterer Stelle gezeigt wird, in diesem System als problematischer Sonderfall.) Teilungs- und Ausschlusspraxen finden aber auch ganz konkret vor den Konsolen und Heim-Computern statt, zu denen Mädchen und Frauen einen vergleichsweise geringeren Zugang haben.¹⁰ Auch bei etlichen Turnieren, wie den *Cyber X Games* in Las Vegas, dürfen die weiblichen *Counter-Strike*-Profis nicht gegen männliche Teams antreten.¹¹ Und *last but not least* erzeugt und bestätigt die wissenschaftliche Erforschung der Spielgewohnheiten von männlichen und weiblichen Spielern eine ›Di-Vision‹ entlang bestehender Geschlechtergrenzen.

Als symptomatisch für solche wissenschaftlichen Teilungspraktiken kann Gerdum Enders forschende Einleitung seiner Überlegungen in der *Zeitschrift für Semiotik* zitiert werden: «Gespielt hat der Verfasser wie alle kleinen Jungen – anders als Mädchen: Jungen spielen lieber Konstruktionsspiele, er hat noch heute seine Legosteine und die Fischertechnik liegt bereit für den Nachwuchs.»¹²

- 8 Zur geschlechtlichen Konnotation technologischer Artefakte vgl. Nelly Oudshoorn/Ann Rudinow Saetan/Merete Lie: «On Gender and Things: Reflections on an Exhibition on Gendered Artifacts». In: *Women's Studies International Forum*. 25. Jg. (2002), H. 4, S. 471–483; Cynthia Cockburn / Susan Ormrod: «Wie Geschlecht und Technologie in der sozialen Praxis ›gemacht‹ werden». In: Irene Dölling/Beate Kraus (Hgg.): *Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis*. Frankfurt/M. 1997, S. 17–47; Heidi Schelhove: «Die Krise für Veränderungen nutzen! Technologie und Gesellschaftsverhältnis in der Informationsgesellschaft». In: Corinna Bath/Barbara Kleinen (Hgg.): *Frauen in der Informationsgesellschaft: Fliegen oder Spinnen im Netz*. Mössingen 1997, S. 75–88.
- 9 Eugene F. Provenzo: «The Portrayal of Women». In: Ders.: *Video Kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge 1991, S. 99–117; Kinder: Playing with Power in Movies, Television, and Video Games; Tracy L. Dietz: «An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behaviour». In: *Sex Roles*. 38. Jg. (1998), H. 5–6, S. 425–442.
- 10 Gareth R. Schott/Kirsty R. Horrel: «Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture». In: *Convergence*. 6. Jg. (2000), H. 4, S. 36–53; Collmer: «Wie Gender in die Technik kommt – Computerkompetenz für Frauen».
- 11 Alfred Hermida: «Girl Gamers Strike at the Boys». In: *BBC News Online*. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3496963.stm>. [2004], 13. Aug. 2004.
- 12 Gerdum Enders: «Spieldesign». In: *Zeitschrift für Semiotik*. 23. Jg. (2001), H. 3–4, S. 365–374, hier S. 365.

Ganz beiläufig wird hier auf eine kontrastive Zweiteilung rekurriert, wobei alle kleinen Jungen, der Autor selbst und seine potenziellen Söhne auf der Seite der «männlichen Konstruktionsspiele» platziert werden, während die Mädchen als das «Andere» diese Männlichkeit offenbar erst zum Erscheinen bringen. Geschlecht wird hier in Form von zwei entgegengesetzten und komplementären Klassen von Verhaltens- und Spielweisen naturalisiert und als essentielles, der Zeit enthobenes Teilungsprinzip sowohl vorausgesetzt als auch befestigt. In solchen Vorstellungen, die im Alltagsdenken ebenso wie im wissenschaftlichen Denken tief verankert sind, erscheinen die soziale Welt und ihre Einteilungen als natürlich gegeben, evident und unabwendbar. Doch genau diese «nicht-thetischen Thesen der *doxa*» – wie sie Bourdieu bezeichnet – «also ungeprüft geltende, jenseits oder diesseits der Infragestellung stehende Momente der symbolischen Ordnung»¹³ – gilt es zu dekonstruieren, wenn Fragen nach dem Verhältnis von Geschlecht, Mediengebrauch und Lust gewinnbringend diskutiert werden sollen.

Die Ordnung der Lüste

Zunächst einmal ist daran zu erinnern, dass männliche bzw. weibliche Subjektivitäten keine vorgängig bestehenden, festliegenden Positionen sind. Geschlecht wird in den Praxen des Alltags hervorgebracht und ist zugleich Wirkung historischer, kultureller und institutioneller Sedimentierungen.¹⁴ Gender bzw. die soziale Geschlechtsidentität kann somit nicht als etwas verstanden werden, dass ein Mensch *ist* oder *hat*, sondern als ein wiederholter Prozess performativer Akte. Was sich hierbei im «Idealfall» einstellt, ist der *Effekt* einer kohärenten, konstanten und unveränderbaren Geschlechtsidentität, die innerhalb der herrschenden Normen Intelligibilität und Anerkennung verspricht. Um eine intelligible Geschlechtsidentität hervorzubringen, müssen, wie Judith Butler betont, das anatomische Geschlecht, das soziale Geschlecht (also Gender) und das Begehren aufeinander bezogen werden; d. h. um im Rahmen der zweigeschlechtlichen, heteronormativen Matrix zu reüssieren, muss eine Person mit biologisch weiblichem Geschlecht (was immer das genau sein mag) sowohl eine weibliche Geschlechtsidentität als auch ein heterosexuelles Begehren herausbil-

13 Pierre Bourdieu: «Männliche Herrschaft». In: Dölling/Krais (Hgg.): *Ein alltägliches Spiel. Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis*, S. 153–218, hier S. 160.

14 Vgl. dazu z. B. Judith Butler: «Performative Acts and Gender Constitution. An Essay in Phenomenology and Feminist Theory». In: Sue-Ellen Case (Hg.): *Performing Feminisms: Feminist Critical Theory and Theatre*. Baltimore 1990, S. 270–282; Judith Butler: *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt/M. 1991; Regine Gildemeister: «Die soziale Konstruktion von Geschlechtlichkeit». In: Ilona Ostner/Klaus Lichtblau (Hgg.): *Feministische Vernunftkritik. Ansätze und Traditionen*. Frankfurt/M. 1992, S. 220–239.

den. Gegenläufige Begehrensmöglichkeiten und Lüste werden entwertet, ausgeschlossen, negiert. «Dieser Prozeß», so Butler, «erfordert eine Differenzierung der Körperlüste und Körperteile auf der Grundlage der kulturell erzeugten Bedeutungen der Geschlechtsidentität [...] Die Frage, welche Lüste leben dürfen und welche sterben müssen, steht oft im Dienste der Legitimationsverfahren der Identitätsbildung, die sich innerhalb der Matrix der Normen der Geschlechtsidentität vollzieht.»¹⁵

Butler nimmt hier vorrangig die (An-)Ordnung der sexuellen Lüste in den Blick, um die normativen Konstruktionsverfahren der Geschlechtsidentität herauszuarbeiten. Darüber hinaus lassen sich aber auch die vielen «harmlosen» Lustempfindungen des Alltags und eben auch das Vergnügen an unterschiedlichen Medieninhalten und -formaten als «vergeschlechtlichte» und «vergeschlechtlichende» Praxen erfassen. Lust an bestimmten Spielen zu finden, ist keineswegs ein anatomisch, hormonell, morphologisch, von Drüsen, Chromosomen oder Genen bestimmtes Naturphänomen.¹⁶ Wenn Mädchen oder Jungen, Frauen oder Männer sich ihre Spiele aussuchen, seien es nun Konstruktions- oder Puppenspiele, *Adventure games* oder *Ego-Shooter*, dann tun sie dies im Rahmen eines zweigeschlechtlichen Ordnungssystems, in das sie sich zu integrieren suchen und das ihre Wahlmöglichkeiten vorstrukturiert. Das Geschlecht erzeugt somit «vorangepasste Dispositionen» (Bourdieu, 1997), an denen sich individuelle Praxen ausrichten und zugleich manifestieren sich in diesen Praxen die objektivierten Teilungen der sozialen Ordnung.

Wie Elisabeth Klaus und Jutta Röser unterstreichen, «beeinflusst [Geschlecht] die subjektiven Medienpräferenzen von Individuen, indem sie diese Medienangebote als «männlich» oder «weiblich» identifizieren und sie sich ihnen gegenüber «wie eine Frau» oder «wie ein Mann» verhalten.»¹⁷ Klaus und Röser bezeichnen solche Vorlieben als «geschlechtsgebundene Kommunikationsstile» und sie unterscheiden ein «weiblich verortetes Konzept von «Interaktion/Beziehung/Gemeinschaft» und ein «männlich verortetes Konzept von «Aktion/Besonderung/Sieg».¹⁸ Diese beiden Varianten lassen sich unschwer in populären

15 Butler: *Das Unbehagen der Geschlechter*, S. 111.

16 Zu diesen Möglichkeiten der somatischen Geschlechterbestimmung vgl. Carol Hagemann-White: Sozialisation: *Weiblich – Männlich?* Opladen 1984, S. 33f.

17 Elisabeth Klaus / Jutta Röser: «Fernsehen und Geschlecht. Geschlechtsgebundene Kommunikationsstile in der Medienrezeption und -produktion». In: Gudrun Marci-Boehncke/Petra Werner / Ulla Wischermann (Hgg.): *BlickRichtung Frauen. Theorien und Methoden geschlechtsspezifischer Rezeptionsforschung*. Weinheim 1996, S. 37–60, hier S. 38.

18 Ebd. S. 38. Darunter verstehen sie «eine geschlechtsgebundene Ausprägung des menschlichen Kommunikationsverhaltens, eine unterschiedliche Gewichtung der Charakteristika und Ziele der kommunikativen Handlungen bei Männern und Frauen. Wir gehen also nicht davon aus, daß Männer und Frauen per se unterschiedliche Medienbedürfnisse haben. Wir denken aber, daß dieselben Bedürfnisse und Motive für Männer und Frauen in unterschiedlichen medialen Bildern symbolisiert sind.» Ebd. S. 44.

Medienangeboten finden: Liebesromane, romantische Komödien oder *Soap Operas* betonen die weiblich konnotierten Komponenten von Interaktion und Beziehung; Abenteuerromane, Actionfilme oder Sportberichte hingegen zählen zu den männlich verorteten Formaten.

Die empirisch immer wieder zu beobachtende Bevorzugung von Medienangeboten, die sich passgenau in den Rahmen solcher geschlechtsgebundener Kommunikationsstile einfügen, entspringt nicht allein Verboten und Absperrungen (wie sie beispielsweise in den oben erwähnten Ausgrenzungspraktiken zum Tragen kommen), sondern verläuft viel mehr noch über eine Stimulierung der Körper und der Lüste: Bestimmte Praxen, die dem normativen Ideal eines für die Geschlechtsidentität anerkannten Verhaltens entsprechen, werden angeregt, idealisiert und lustvoll besetzt. So werden die sich beim Spielen einstellenden Gefühle – Behagen, Erregung, Begeisterung, Berauschtigkeit, Spannung und Entspannung oder auch Frustration, Langeweile, Unzufriedenheit – zwar individuell und in ihrer körperlichen Intensität scheinbar unabhängig von sozialen Bedingungen empfunden; Begehren, Lust und Vergnügen sind jedoch weder in ihrer sexuellen noch in ihrer ›alltäglichen‹ Dimension¹⁹ unvermittelte, rein persönliche Empfindungen. Im Gegenteil, sie können als eine Form der Inkorporierung oder Einverleibung verstanden werden, durch die sich die Handelnden in Übereinstimmung mit der Logik und den Erfordernissen der Zweigeschlechtlichkeit stellen.²⁰ Mit anderen Worten, das als ›männlich‹ oder ›weiblich‹ bestimmte und sich selbst bestimmende Subjekt ist sozialen Regulierungen unterworfen, die vor allem jene Verhaltens- und Begehrensweisen, Empfindungen und Lüste stimulieren, die den kulturell auferlegten und anerkannten Standards der Genderintegrität entsprechen.²¹

- 19 Eine scharfe Trennung zwischen sexuellen Lüsten und der Lust am Spiel lässt sich dabei nicht aufrechterhalten. So verweist Mark Butler auf verschiedene sexuelle Lustquellen beim Computerspiel: Neben Voyeurismus und der Lust an spektakulären Bildern würden exhibitionistische Tendenzen mobilisiert sowie eine intensive Angstlust erzeugt: «Beim Computerspielen wird sexuelle Energie also nicht nur kanalisiert, sondern auch produziert», Mark Butler: «Zur Psychodynamik von Computerspielen – zwischen Perversion, Psychose und Rausch». In: *Figurationen. Gender, Literatur, Kultur*. 5. Jg. (2004), H. 1, S. 103–120, hier S. 111. Auch die von Sherry Turkle befragten Computerspielerinnen und -spieler vergleichen ihre Erfahrungen mit «sports, sex, or meditation.» Sherry Turkle: *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York 1984, S. 60. Foucault warnt jedoch davor, jegliche Lust sogleich als eine sexuelle Lust zu verstehen: «Seit Tausenden von Jahren versucht man uns glauben zu machen, daß das Gesetz jeglicher Lust wenigstens insgeheim der Sex ist [...]. Der Sex ist also der ›Code‹ der Lust geworden [...] Während man eher auf eine Desexualisierung, auf eine allgemeine Ökonomie der Lust zielen muß, die nicht sexuell normiert ist.» Michel Foucault: *Dispositive der Macht*. Berlin 1978, S. 114 f.
- 20 Bourdieu hat in u. a. *Die feinen Unterschiede* akribisch gezeigt, dass Geschmacksäußerungen, Vorlieben und Neigungen eine unabwendbare Differenz bestätigen. Diese Differenz bezieht sich freilich nicht nur auf die Geschlechterdifferenz, sondern die Akteure erzeugen und markieren damit auch andere Unterscheidungen wie Klassenzugehörigkeit, Alter, ethnische Zugehörigkeit etc. Pierre Bourdieu: *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt/M. 1984.
- 21 Butler schreibt dazu: «Sexuell bestimmt sein ... bedeutet laut Foucault, einer Reihe gesellschaftlicher Regulierungen unterworfen zu sein, bzw. dem diese Regulierungen anleitenden Gesetz

Ohne Frage ist dieses zweigeschlechtliche Formierungsprinzip von Lust und Begehren nichts anderes als eine idealtypische Konstruktion, eine «zwanghafte gesellschaftliche Fiktion».²² In der konkreten Mediennutzung können aber auch ganz andere Konfigurationen ins Spiel kommen, seien es nun ungewollte Verfehlungen oder Überschneidungen, widersprüchliche oder oppositionelle Lesarten (im Sinne Stuart Halls²³), performative Subversionen oder parodistische Reinszenierungen (Butler). Die radikale Instabilität der Kategorie des Geschlechts bringt immer auch Ambivalenzen, Mehrdeutigkeiten und unerwartete Handlungsmöglichkeiten hervor, die die Regeln und Verfahren der binären Teilung unterlaufen. Diesen unterschiedlichen keineswegs sauber voneinander getrennten, sondern sich gegenseitig überschneidenden und deformierenden Konfigurationen gilt im Folgenden das analytische Interesse: Wie werden kulturelle Geschlechter-Normen in die Spiele(r) eingeschrieben und bewahrt? Wie werden diese Normen im Spiel und durch die Spiele aktualisiert? Welche Möglichkeiten ihrer Destabilisierung können ausgemacht werden? Und welche Lüste kommen dabei ins Spiel?

Polarisierungen

Ein Blick auf die Produktplatzierung in den großen Spielzeuggläden macht deutlich, dass die Lust auf Spiele und am Spielen an einer äußerst rigiden Geschlechterteilung ausgerichtet wird: «There is much greater sexual division of toys defined by very particular gender traits than I'd say has ever existed before», kommentiert Susan Willis. «Walk into any toy store and you will see, recapitulated in the store's aisle arrangement, the strict distinction and separation of the sexes along specific gender lines: Barbies, My Little Ponies, and She-Ras in one aisle; He-Man, the Transformers, and ThunderCats in another.»²⁴ Dieser Trend bestimmt offensichtlich auch das gängige Angebot an Computerspielen, das sich allerdings vorwiegend an männlichen Zielgruppen ausrichtet. Nicht von ungefähr nannte *Nintendo* seine 1989 auf den Markt gebrachten Spielkonsolen *Game Boys* und sprach damit unmissverständlich männliche Spieler an. Auch die Genres, Figuren, Handlungsmuster, Ziel- und Strategievorgaben vieler Bildschirmspiele sind männlich codiert. Action-, Sport- und Kampfspiele

sowohl als Formationsprinzip des eigenen Sexus, der eigenen Geschlechtsidentität, Lüste und Begehren wie auch als hermeneutisches Prinzip der Selbstinterpretation zu unterliegen.» Butler: *Das Unbegehren der Geschlechter*, S. 145.

22 Ebd. S. 206.

23 Stuart Hall: «Encoding/Decoding». In: Stuart Hall/Dorothy Hobson/et al (Hgg.): *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972–79*. London 1980, S. 128–138.

24 Susan Willis: «Gender as Commodity». In: *South Atlantic Quarterly*. 86. Jg. (1987), H. 4, S. 403–421, hier S. 404.

orientieren sich an bewährten «männlich verorteten Kommunikationsstilen» und die bevorzugten Spielfiguren sind hierbei eindeutig männlich markiert: von Super Mario oder Leisure Suit Larry über Duke-Nukem bis hin zu den hypermaskulinen Spielfiguren, die Choquet in seinem opulenten Bildband *1000 Game Heroes* präsentiert.²⁵ Diese Art der Spiele betont Wettbewerb und Konfrontation, schnelle repetitive Handlungsvorgaben, Zeitdruck und das Erreichen möglichst hoher Punktzahlen; die zu bewältigenden Aufgaben konzentrieren sich auf Kampfhandlungen mit Außerirdischen, mittelalterlichen *Fantasy*-Figuren oder Terroristen, die in verzweigten, virtuellen Räumen, wie Kavernen, Festungen, Weltraumstationen, stattfinden. Solche agonalen Spiele²⁶ werden traditionell als männliche Gattungen rezipiert und stärken die Ansicht, «that computer games embody masculine interests and activities, making computer games at best unappealing, or at worst offensive, to females.»²⁷

Diese Perspektive scheint auch in den Marketingstrategien der global agierenden Spieleindustrie auf, die ihre Produkte unverhohlen unter sexualisierten Vorzeichen bewirbt. So beschreiben die Werbetexter von Sega ihre Werbekampagnen aus den 1980er Jahren mit den Worten: «We were all about testosterone.»²⁸ Testosteron ist hier eine Metapher, mit der eine spezifische Form von Männlichkeit assoziiert wird, die sich durch Aggressivität, Kampfbereitschaft und *libido dominandi*²⁹ auszeichnet. Die angesprochenen Jungen können sich so mit einer Phantasie hegemonialer Männlichkeit³⁰ identifizieren, die Anerkennung, Macht und Vergnügen verspricht. Darüber hinaus wird in dieser Werbekampagne eine Klaviatur angestimmt, die die männlichen Lüste in den Bereich «natürlicher» (d. h. hormonell bestimmter) Veranlagungen verweist und zugleich diese «Wahrheit» hervorbringt. In einer zirkulären Verkettung werden Lust und Macht, Wissen und Wahrheit aneinander gebunden und so das Verhältnis von Geschlecht, Gender und Begehren auf einer konsistenten Achse ausgerichtet. Segas «Testosteron-Kampagne» stellt keinen Ausnahmefall dar, sondern sie kann als symptomatisch für das Vorgehen der Spiele- und Werbeindustrie gesehen werden, das sich parasitär an die sedimentierten Teilungspraxen der symbolischen Ordnung anschmiegt. In einem unerschöpflichen Spiel von Homologien, Umschreibungen und Metaphern werden Geschlechterunterschiede in Form von zwei entgegengesetzten Praktiken und Diskursen naturalisiert.

25 David Choquet: *1000 Game Heroes*. Köln 2002.

26 Vgl. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt/M. 1982.

27 Bryce/Rutter: «Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers» Visibility», S. 246.

28 Zit. in Stephen Kline/Nick Dyer-Whiteford/Greig de Peuter: *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montreal 2003, S. 257.

29 Bourdieu: «Männliche Herrschaft», S. 187 ff.

30 Vgl. Robert W. Connell: *Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten*. Opladen 1999.

Während sich in den 1980er Jahren ein männlich ausgerichtetes Marktsegment überaus erfolgreich etablieren konnte, kamen in den 1990er Jahren insbesondere in den USA Computerspiele auf den Markt, die sich dezidiert an Mädchen und junge Frauen richteten. Mit dem Argument, dass Mädchen deutlich weniger Computernerfahrung hätten als Jungen und damit ihre zukünftigen Berufschancen in der High-Tech-Branche gefährdet seien, wurden neue Produktlinien entwickelt und vermarktet, die den «besonderen» Vorlieben und Wünschen weiblicher Spielerinnen nachkommen sollten, um sie so in spielerischer Weise an die neuen Kommunikationstechnologien heranzuführen.³¹ Zusammengefasst und diskutiert wurden diese Unternehmungen unter dem Schlagwort *Girls' Games Movement*.

Jenkins erläutert, dass sich diese «Bewegung» um konkurrierende Ziele und Erwartungen drehte.³² Ökonomisch erschien es durchaus sinnvoll, den Kreis potenzieller Käufergruppen zu erweitern. In den 1990er Jahren spielten bereits 90% aller amerikanischen Jungen mehr oder weniger ausgiebig Video- oder Computerspiele. Um zu expandieren, mussten neue Zielgruppen angesprochen werden: Gelegenheitsspieler, ältere Spieler – und Spielerinnen. PCs hatten inzwischen eine enorme Verbreitung in Privathaushalten gefunden und Frauen und Mädchen standen als potenzielle Käuferinnen im Visier der Markstrategen.³³ Darüber hinaus erschien die Entwicklung von Spielen für Mädchen und Frauen als eine Frage von hohem gesellschaftspolitischen Rang. Es sollte ein peinlicher *Digital Gender Gap* überwunden werden³⁴ und Spiele galten als Lockmittel, um die angeblich «technologiefernen» Mädchen für die *ICTs* zu begeistern.

- 31 Spiele werden in diesem Diskussionsstrang als ideale Wegbereiter für eine glänzende berufliche Zukunft in der Computerbranche gesehen. Bereits Kiesler et al resümieren in ihrer Studie zu *Video Arcades*: «The children with the most exposure [to computer games] will reap the most benefit; they will sharpen their procedural thinking and programming skills, gain confidence with electronic devices, and have the opportunity to explore the many ways computers can be used.» Kiesler/Sproull / Eccles: «Pool Halls, Chips and War Games», S. 452. Siehe auch: Justine Cassell / Henry Jenkins: (Hgg.) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge 1998, S. 14.
- 32 Henry Jenkins: «From Barby to Mortal Kombat: Further Reflections». In: Anna Everett / John T. Caldwell (Hgg.): *New Media. Theories and Practices of Digitextuality*. New York 2003, S. 243–253.
- 33 «According to ... Girlgames Inc. (www.planetgirl.com), there are over 19 million girls between the ages of 8 and 1 in the U.S., and these girls are said to spend over \$57 billion of their own money annually. Furthermore, Girlgames' figures show that girls are, in fact, using this money to purchase software regularly. Of 3000 girls polled in one study, 21 percent had bought software during the course of the prior month», Rebecca L. Eisenberg: «The Barbie Syndrome», *The San Francisco Examiner* 5. May 1997.
- 34 Skirrow: «Hellivision: An Analysis of Video Games»; Rabasca: «The Internet and Computer Games reinforce the Gender Gap», <http://www.apa.org/monitor/oct00/games.html>; Kline/ Dyer-Whiteford/de Peuter: Digital Play. *The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Diese Diskussion steht in engem Zusammenhang mit Forderungen der Clinton-Regierung, die auf eine landesweite Einführung von Schulcomputern zielten.

Sowohl die *Pink Start-Up*-Firmen als auch bereits etablierte Spielzeughersteller wie Mattel betrieben in den 1990er Jahren intensive Studien über das Spielverhalten von Mädchen und Frauen, um auch diese mit eigens entwickelten Spielen zu erreichen. Doch was diese industriennahe, marktorientierte Forschung zu Tage brachte, war letztlich eine erneute Bestätigung scheinbar natürlicher und universaler Verhaltensorientierungen, Eigenschaftskomplexe und Geschmacksausrichtungen entlang geschlechtlicher Teilungskategorien.

Brenda Laurel, Autorin des bekannten Buches *Computers as Theatre*³⁵ und Gründerin des Mädchenspiele-Unternehmens *Purple Moon*, führte drei Jahre lang intensive Studien mit ca. 1000 Mädchen durch, bevor sie ihre Produktlinie auf den Markt brachte. Für Laurel hat sich dabei eindeutig erwiesen, dass Beziehungen den wichtigsten Teil des Mädchenspiels ausmachen: «relationship is there all the time.»³⁶ Mädchen lehnten Gewaltspiele ab, sie betonten stärker die Charaktere, die Story und die Interaktionen zwischen den Figuren, während das Erreichen vorgegebener Ziele ihnen nicht so wichtig sei.³⁷ Außerdem wünschten sie sich mehr Multiplayer-Optionen, um gemeinsam mit ihren Freundinnen spielen zu können. Rebecca Eisenberg fasst die Vorlieben der Mädchen folgendermaßen zusammen: «communication over competition, context over chaos, and verbal strikes over violent attacks».³⁸ Weniger freundlich hört sich das Ergebnis von Morlock und seinen Koautoren an, die in einer Studie zum Spielverhalten von College-Studenten zu folgendem Schluss kamen: «Women prefer more whimsical, less aggressive, and to some degree less demanding games than men.»³⁹ Schenkt man diesen Erhebungen Glauben, pflegen Mädchen vor allem Einfühlungs-, Abstimmungs- und Kommunikationsspiele ohne Sieger und Verlierer.⁴⁰ Entsprechend brachte Laurel ihre Computerspiele *SECRET PATHS* (1997, Purple Moon) und *ROCKETT'S WORLD* (1997, Purple Moon) unter dem Motto «friendship adventures for girls» auf den Markt. In diesen Spielen geht es in erster Linie darum, die Spielfiguren so einzusetzen, dass sie Freund-

35 Brenda Laurel: *Computers as Theatre*. Reading 1991.

36 Brenda Laurel: «An Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)». In: Cassell/Jenkins (Hgg.): *From Barbie to Mortal Kombat*, S. 118–135, hier S. 123.

37 Ähnlich argumentiert auch Heidi Dangelmaier, die in den 1990er Jahren eine offensive Kampagne für die Entwicklung spezieller Mädchenspiele startete: »Females want experiences where they can make emotional and social discoveries they can apply to their own life« (Dangelmaier zit. in G. Beato: «Girl Games. Computer Games for Girls is no longer an Oxymoron». In: *Wired*. 5. Jg. (1997) H. 4. URL: http://www.wired.com/wired/archives/5.04/es_girlgame.html, 22. Juni 2004.

38 Eisenberg, «The Barbie Syndrome».

39 Zit. in: Provenzo: *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, S. 60.

40 Vgl. Marion Kauke: «Veni, vidi, vici – er kam, sah und siegte. Kindheit im Zeitalter der Videogames». In: Florian Rötzer (Hg.): *Schöne neue Welten. Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München 1995, S. 302–320, hier S. 314.

schaften mit anderen Figuren schließen und Erfahrungen austauschen. Laurel versteht diese Spiele als ein «emotional rehearsal for social navigation».⁴¹

Auch Mattel kam nach umfangreichen Beobachtungen zu dem Ergebnis, dass Mädchen andere «play patterns» haben als Jungen.⁴² «You see relationship and collaboration in the context of girls playing on computers. Girls are willing to share a mouse. ... They'll pass it back and forth. Boys won't do that, for instance. Boys are head-to-head. «Either I win or you win.»⁴³ Für Mädchen macht Nancy Martin, in den 1990er Jahren verantwortlich für Mattels Software-Entwicklungen, folgende Muster des Spielens aus: «Creativity, and arts and crafts and make-and-do ... that's a big pattern for little girls, generally.»⁴⁴ Diese Vorstellungen von den «play patterns» der Mädchen gingen geradewegs in Mattels Software-Produkt *BARBIE FASHION DESIGNER* (1996, Mattel) ein. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft platzierte Mattel Media seinen *FASHION DESIGNER* überaus erfolgreich auf dem Markt: In den ersten zwei Monaten wurden über eine halbe Million Exemplare des Spiels verkauft, womit die Absatzzahlen anderer populärer Spiele weit überschritten wurden.⁴⁵

Mit *BARBIE FASHION DESIGNER* können die Spielerinnen verschiedene Barbie-Outfits am Monitor entwerfen, wobei jedoch ausschließlich vorgegebene Kleidungsstücke und Accessoires mit vorgefertigten Mustern (Blümchen, Herzchen) versehen und mit Pastellfarben eingefärbt werden können. Sodann kann die animierte Barbie mit diesen Kleidern über einen virtuellen *Catwalk* schreiten und sich einmal umdrehen. Die Möglichkeiten des freien Entwurfs sind hierbei also höchst eingeschränkt und die Animation ist mehr als dürftig. Allerdings können die Entwürfe anschließend auf dem beiliegenden Stoffpapier ausgedruckt werden, um sie auszuschneiden, mit Klebebändern zusammenzuheften und sodann die eigene Barbiepuppe damit einzukleiden.

41 Laurel: «An Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)», S. 124. Einige der von mir ausprobierten Mädchenspiele beharren geradezu tyrannisch auf Freundschaft, Liebe und Gemeinsamkeit. In dem Spiel *GIRL'S PACK* (2002, Ijsfontein Interactive Media bv) scheiterten meine wiederholten Versuche, ein grasgrünes Labyrinth zu erforschen, noch bevor ich den ersten Schritt getan hatte. Jedes Mal wurde ich mittels eines roten Warnschildes des Spielfelds verwiesen: «Kein Zutritt» stand da: «Du musst erst Freunde aus deinem Freundschaftsbuch aussuchen!» Das Freundschaftsbuch habe ich jedoch nie gefunden. Stattdessen hätte ich jede Menge Gutscheine ausdrucken können, mit denen potenzielle Freunde zu Verwöhnabenden, Tänzen oder Strandpartys eingeladen werden sollten.

42 Mattel ist wahrscheinlich das Unternehmen, das die umfassendsten Studien über das Spielverhalten von Kindern durchführt. In internen und externen Forschungseinrichtungen werden Kinder beim Spielen beobachtet. Vgl. Nancy S. Martin: «An Interview with Nancy S. Martin (Mattel)». In: Cassell/Jenkins (Hgg.): *From Barbie to Mortal Kombat*, S. 136–159, hier S. 140.

43 Ebd. S. 141.

44 Ebd. S. 141.

45 Dieser Erfolg ist sicherlich auch dem Umstand geschuldet, dass fast alle amerikanischen Mädchen eine Barbie Puppe besitzen: «Ninety-nine percent of the girls in this country have at least one Barbie.» Ebd. S. 145.

In diesen *Girls' Games* wird die Computertechnologie dazu eingesetzt, den Mädchen genau jene Fähigkeiten und Tugenden zu vermitteln, die ihnen in arbeitsteilig organisierten Gesellschaften traditionell abverlangt und zugeschrieben werden. In den *Purple Moon*-Spielen wird ihnen die Aufrechterhaltung und Pflege von sozialen Bindungen und kooperatives Alltagshandeln nahegelegt. Im *FASHION DESIGNER* werden Hand- und Bastelarbeiten eingeübt, Schönheits- und Modebewusstsein geprägt und die Zurschaustellung des weiblichen Körpers zelebriert.⁴⁶ Lust und Vergnügen werden dabei rigoros in ein zweigeschlechtliches Teilungsschema gepresst und die Spieloptionen der *Girls' Games* reizen vor allem jene Lüste an, die die weiblich konnotierten Zuschreibungen und Erfahrungswelten perpetuieren und konsolidieren.

So halten diese Spiele trotz eines von den Produzentinnen und Entwicklerinnen ins Feld geführten «feministischen Anspruchs» rigoros an der binären Geschlechterordnung fest. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass die von ihnen durchgeführten Untersuchungen zum Spielverhalten von Mädchen – wie auch viele andere Erhebungen, die nach geschlechtsspezifischen Charakteristika fragen – von der unreflektierten Vorannahme ausgehen, dass das Geschlecht als erste und letzte Ursache für individuelles Verhalten anzunehmen sei.⁴⁷ Nun können aber weder die empirisch zu beobachtenden Vorlieben und Verhaltensweisen noch die Selbstbeschreibungen der befragten Kinder einen unverstellten Blick freigeben. Solche Selbstbeschreibungen können lediglich bestätigen, dass Mädchen und Jungen unterschiedliche Mitteilungen über ihr Selbstbild machen. Und da dieser Bereich mit normativen Vorgaben bestückt ist, «bleibt unklar, inwieweit die Befragten die «sozial erwünschte» und für ihr Geschlecht angepasste Antwort geben. [...] Wir haben hier also eine Forschungsbranche, die z. T. recht zuverlässig geschlechtstypisches Verhalten bei der Niederschrift von Selbsteinschätzungen erfasst, uns jedoch nicht zeigen kann, ob und wie das «weibliche» oder «männliche» Selbstbild für andere, lebenspraktisch relevantere Verhaltensweisen wirksam wird.»⁴⁸ Auch Charlotte Brunsdon warnt vor der Tendenz, die Ergebnisse solcher Befragungen als selbstevidente Fakten zu verstehen. Auch wenn Geschlechterdifferenzen im Umgang mit Medien empirisch ermittelt werden können, so dürften diese nicht einfach unreflektiert in die Interpretation

46 «Sozial darauf eingestimmt, sich selbst als ästhetische Objekte zu behandeln, die Bewunderung und Verlangen hervorrufen sollen und dementsprechend allem, was mit der Schönheit, der Eleganz, dem Stil des Körpers, der Kleidung, des Auftretens zu tun hat, eine beständige Aufmerksamkeit entgegenzubringen, übernehmen sie in der häuslichen Arbeitsteilung ganz selbstverständlich alles, was zur Ästhetik gehört ...» Bourdieu: *Die männliche Herrschaft*, S. 210.

47 Hagemann-White gibt außerdem zu bedenken, dass jede Zweiteilung einer groben Stichprobe «statistisch signifikante Unterschiede in beliebigen Messungen oder Daten «aufdecken» wird.» Hagemann-White: *Sozialisation: Weiblich – Männlich?*, S. 30.

48 Ebd. S. 13 f.

eingehen: «There is some empirical truth in these characterizations, but to take this empirical truth for explanation leads to a theoretical short-circuit.»⁴⁹

Die unterschiedlichen Gebrauchsweisen von Medienangeboten sind keineswegs Resultat essentieller weiblicher bzw. männlicher Attribute, sondern Effekt komplexer kultureller und sozialer Arrangements, die den einzelnen Akteuren bestimmte Vorlieben bei der Mediennutzung nahe legen. Lust an bestimmten Spielen zu finden, wird somit von Zwängen und Machtverhältnissen durchkreuzt, angeregt und idealisiert. Die *Global Players* der Spieleindustrie handeln nach strikt wirtschaftlichen Logiken; sie bedienen sich komplexer und positiver Mechanismen von Aufreizung und Anreizung, um die Individuen über zahlreiche, subtile und lustbesetzte Relaisstationen an die Ökonomie zu binden. Aus dieser Perspektive lassen sich Computerspiele nicht als eine einfache Mensch-Maschine-Interaktion analysieren, vielmehr können über bestimmte Aktivitäten und Kompetenzen, Vorlieben und Neigungen, geschlechtliche Unterschiede generiert werden, mit denen sich Mädchen und Jungen voneinander abgrenzen und damit ein gesellschaftlich sanktioniertes *Sameness Taboo* realisieren können.

Für die Spieler und Spielerinnen beinhaltet die Auswahl männlich bzw. weiblich konnotierter Spiele eine im Sinne der zweigeschlechtlichen Ordnung erfolgreich vollzogene Verknüpfung von anatomischen Geschlecht, Gender und Begehren. Mit der Auswahl der passenden Spiele kann sich der männliche Mann respektive die weibliche Frau erzeugen und sich deutlich von den Angehörigen des anderen Geschlechts abgrenzen.⁵⁰ Oder wie es Maihofer ausdrückt: «Frau- oder Mannsein konstituiert und reproduziert sich [...] in der (durch den hegemonialen Geschlechterdiskurs dominierten) Ausübung <weiblich> oder <männlich> konnotierter Denk-, Gefühls- und Körperpraxen.»⁵¹ Die Spieler und Spielerinnen sozialisieren und lokalisieren sich dabei selbst in Richtung auf geschlechtstypische Eigenschaften. Diese Selbstzuordnung als Mädchen oder als Junge ist, wie Hagemann-White betont, in unserer Gesellschaft die Voraussetzung von Identität überhaupt.⁵² Computer bzw. Computerspiele können somit als «Distinktionsmaschinen» verstanden werden, mittels derer die Beteiligten

49 Charlotte Brunsdon zit. in Ian Ang: «On the Politics of Empirical Audience Research». In: Ian Ang: *Living Room Wars: Rethinking Media audiences for a Postmodern World*. London 1996, S. 49. Ang und Brunsdon beziehen sich hier in erster Linie auf Fernsehgewohnheiten, doch lassen sich ihre Überlegungen durchaus auf die digitale Spielkultur übertragen.

50 Die symbolische Konstruktionsarbeit ist bestrebt, «all das aus dem Bereich des Denkbaren und Machbaren auszuschließen, was die Zugehörigkeit zum entgegengesetzten Geschlecht kennzeichnet.» Bourdieu: «Die männliche Herrschaft», S. 186.

51 Andrea Maihofer: «Geschlecht als hegemonialer Diskurs. Ansätze zu einer kritischen Theorie des Geschlechts». In: Theresa Wobbe / Gesa Lindemann (Hgg.): *Denkachsen. Zur theoretischen und institutionellen Rede vom Geschlecht*. Frankfurt/M. 1994, S. 236–263, hier S. 258.

52 Hagemann-White: *Sozialisation: Weiblich – Männlich?*, S. 90 f.

eine geschlechtliche Differenz unaufhörlich konstruieren und sich dabei Anerkennung und Intelligibilität innerhalb der zweigeschlechtlichen Matrix sichern.

Widerständige Lüste

Jedoch zeigen sich beim Spiel am Computer auch ganz gegenläufige Tendenzen. So stürmten in den 1990er Jahren Spielfiguren wie Lara Croft den Markt, womit die Dominanz männlicher *Action Heroes* aufgebrochen wurde. Allerdings würden diese provokativen *Cyberbimbos* – so das häufig geführte Argument – vor allem die Pennälerträume der männlichen Spieler stimulieren, während die Spielerinnen über Laras hypersexualisierten Körper hinwegsehen müssten, um Vergnügen an dem Spiel zu finden. Solche glatten Zuordnungen von Identifikation und Begehren perpetuieren jedoch erneut die Normen der heterosexuellen Matrix. Demgegenüber gelingt es Helen Kennedy, die Figur Lara Croft für gegenläufige Identifikationsmöglichkeiten zu erschließen. Sie argumentiert, dass Lara *queere* Attribute von *butch* und *femme* auf sich vereine: «The encapsulation of both butch (her guns/athletic prowess) and femme (exaggerated breast size, tiny waist, large mouth) modes of representation makes Lara open to potenziell queer identification and desire» (Kennedy, 2002). Potenziell würden im Spiel mit Lara stabile Zuordnungen von Geschlecht, Gender und Begehren unterwandert und die Identifikationsmöglichkeiten der Spielerinnen und Spieler vervielfältigt. Es ist ja keineswegs ausgemacht, dass eine ebenso aktive wie sexuell anregende Frauenfigur ausschließlich männliche Spieler anspricht. Diese Möglichkeit identifikatorischer Oszillation hat ja selbst Laura Mulvey, die als unumstößliche Gewährsfrau für zweigeschlechtlich geordnete Identifikationsprozesse gilt, in ihren späteren Überlegungen angedeutet.⁵³

Darüber hinaus haben sich durch die digitalen Bildschirmspiele bisherige Formen geschlechtsgebundenen Freizeitverhaltens deutlich verschoben. Angela McRobbie, seinerzeit beim Birmingham *Center for Contemporary Cultural Studies*, prägte für weibliche Jugendkulturen den Begriff der «*bedroom culture*», da die Freizeitaktivitäten von Mädchen häufig in privaten Räumen stattfin-

53 In «Visual Pleasure and Narrative Cinema» argumentierte Mulvey, dass die weiblichen Filmfiguren als Blickobjekte der aktiven männlichen Helden inszeniert werden, und die Zuschauerposition immer eine männliche ist, unabhängig von biologischen Geschlecht der jeweiligen Zuschauer. Laura Mulvey: «Visual Pleasure and Narrative Cinema». In: *Screen* Jg. 16. (1975), H. 3, S. 6–18. Später differenzierte Mulvey dieses Argument. Die weiblichen Zuschauer könnten durchaus unterschiedlich auf diese Maskulinisierung reagieren: Sie könnten mit Unbehagen und Ablehnung reagieren, sie könnten sich aber auch darauf einlassen und durch Identifikation mit dem männlichen Helden dessen Freiheit und Kontrolle genießen. Vgl. Laura Mulvey: «Afterthoughts on «Visual Pleasure and Narrative Cinema» Inspired by Duel in the Sun». In: *Framework* (1981), H. 15/16/17, S. 12–15.

den.⁵⁴ Nunmehr haben viele männliche Jugendliche ihre traditionellen Treffpunkte auf der Straße oder in Kneipen gegen das heimische Jugendzimmer getauscht, um hier am Computer zu spielen. Diese Situation bringt eine Form der ›Domestizierung‹ oder ›Verhäuslichung‹ mit sich, die bislang vorwiegend weiblich konnotiert war. Mehr noch, das intensive Training von Feinmotorik und Hand-Auge-Koordination, die Beschäftigung mit kleinteiligen Gegenständen, das stundenlange Stillsitzen, die endlose Reihung von Versuch, Irrtum und Wiederholung sind Fähigkeiten, die bisher vor allem Mädchen einüben mussten, wenn sie beispielsweise komplizierte Handarbeiten anzufertigen hatten. Nicht zu vergessen sind auch die LAN-Parties, Multi-Player- und Team-Speak-Optionen, mit denen sich die spielenden Jungens kommunikative und kooperative Fähigkeiten aneignen, die in den Diskursen über Spielverhalten den Mädchen vorbehalten bleiben.⁵⁵

Auch die weiblichen Spiele-Clans, die sich in den 1990er Jahren formierten, können als beispielhaft für Verschiebungen und Interventionspraxen angeführt werden. Mit martialischen Gruppennamen wie *Psycho Men Killers*, *Crack Whores*, *Riot Grrls* nehmen sie aktiv eine Umschreibung idealisierter Identitäts- und Identifikationspositionen vor und bringen normative Zuschreibungen parodistisch in Bewegung. *Girls' Games*, *Pink Software* oder «soft mastery» sind für diese gewieften *Grrl Gamers* eine Anmaßung und Nikki Douglas, *Grrl Gamer*, erklärt: «Yawwwnn. Community and collaboration are what women bring to the table? God, that is so 1950s, so retro, so family and hearth and Donna Reed. We're good little community makers and collaborators. [...] If we work together we can all be friends. Well, screw that! I don't want to be friends! I want to be King! That's right, King, Hail to the King, baby!»⁵⁶

54 Angela McRobbie: *Feminism and Youth Culture. From Jackie to Just Seventeen*. London 1991.

55 Jungen wurden demgegenüber wesentlich mehr körperliche Aktivitäten abverlangt und größere räumliche Bewegungsfreiheit zugestanden. Darüber hinaus ist gerade bei Online-Spielen das Geschlecht der anderen Mitspieler und Mitspielerinnen nicht eindeutig auszumachen und verlässliche geschlechtliche Bewertungskriterien werden hinfällig.

56 Nikki Douglas: «Grrls & Girl Gaming on ABC News». In: Cassell/Jenkins (Hgg.): *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, S. 331–334, hier S. 332.

My Private Little Revolution?

Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

THE SIMS ONLINE (2002, Electronic Arts, Maxis), der Nachfolger des mit 25 Mio. verkauften Kopien wohl erfolgreichsten Computerspiels aller Zeiten THE SIMS (2000, Electronic Arts, Maxis),¹ erlaubt es Spielern aus der ganzen Welt, über das Internet eine Identität in der virtuellen Stadt Alphaville zu übernehmen. Die Welt der SIMS ist dabei nicht bevölkert von Monstern und Soldaten. Es geht um das ›ganz normale Leben‹. Die Spieler übernehmen die Rollen von Kellnern und Fabrikarbeitern. Der Spieler kann sein virtuelles Traumhaus errichten, einrichten und vor seinen ›Nachbarn‹ mit seinem Besitz prahlen, von der antiken Statue bis hin zum Plasmafernseher. «From creating your dream home to building your own business, you decide how to interact with the rest of the Sim World. [...] in The Sims Online, you can do whatever you imagine.»²

Doch trotz der Ähnlichkeit zum erfolgreichen Vorgänger, dem Strategiespiel THE SIMS, ist das Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) THE SIMS ONLINE mit ca. 57.000 Spielern³ statt der erwarteten Million monatlich zahlender Teilnehmer⁴ das ökonomisch erfolgloseste Spiel der SIMS-Welt. Folgt man zudem der Medienberichterstattung über THE SIMS ONLINE, versinkt die virtuelle Stadt Alphaville in einem spielergenerierten Sumpf von virtuellem Verbrechen und Prostitution, denn «in Sim-City schaut die Mafia nach dem Rechten».⁵ Als Folge wird natürlich die Frage aufgeworfen, ob Online Rollenspiele für jede Alterstufe geeignet sind. Doch diese Frage ist ebenso wie die intuitive aber schlichte Erklärung, dass die Spieler in Online Rollenspielen die Rolle der Menschen übernehmen, die sie im wirklichen Leben gerne wären, nur Teil eines umfassenderen Spannungsverhältnisses. Es geht

1 Vgl. Heinrich Lenhardt: «Die Sims 2». In: *PC Games* 09/2003, S. 38–45.

2 Vgl. dem Spiel The Sims Online beiliegende Bedienungsanleitung.

3 Vgl. Associated Press (AP): «Online Consoles Soar While PCs Stumble». URL: <http://pqasb.pqarchiver.com/ap/599610331.html?did=599610331&FMT=ABS&FMTS=FT&date=Mar+25,+2004&author=MATT+SLAGLE&desc=Tale+of+two+video+game+worlds:+Online+consoles+soar+while+PCs+stumble>, 25. März 2004.

4 The Sims Online finanziert sich über monatliche Teilnahmegebühren, die die Spieler an den Hersteller EA zahlen.

5 So titelte die Stuttgarter Zeitung am 18. August 2004. Eine Einordnung und Bewertung der Berichterstattung über The Sims Online erfolgt im zweiten Abschnitt dieses Aufsatzes.

vielmehr um Regeln und Regelbruch. Es geht um Kontrolle und das Vergnügen dieser Kontrolle im Spielverhalten zu entkommen – Widerstand zu leisten.

Dass sich dieses Vergnügen nicht allein im «Zauberkreis»⁶ des Spiels konstituiert, sondern gleichsam zu einem eigensinnigen Spiel mit gesellschaftlichen Regeln und Kontrollen werden kann, soll in dieser Fallstudie anhand der Betrachtung und des Vergleichs verschiedener Regelebenen in *THE SIMS ONLINE* und *THE SIMS* dargelegt werden. Diese Differenzierung ermöglicht dann eine exemplarische Darstellung paratextuell hergeleiteter Spielpraktiken unter Bezug auf die ihnen zu Grunde liegenden Diskurse.

Drei Regelebenen in *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE*

Regeln sind integraler Teil jeden Spiels, obschon es keine einheitliche Definition des Begriffs Spiel gibt. Die bekannteste und am häufigsten zitierte Definition Johan Huizingas besticht letztlich auf Grund ihrer Offenheit:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des «Andersseins» als das «gewöhnliche Leben».

Das «Schummeln» gehört aber ebenso von je her zum Spiel auch wenn dies auf den ersten Blick paradox erscheint. Doch die für ein Spiel zwingende «Notwendigkeit, unmittelbar innerhalb der Grenzen und Regeln eine freie Antwort zu finden und zu erfinden», eröffnet zwangsweise auch den Raum, die Regeln des Spiels zu missbrauchen. Dieses Falschspiel zerstört den magischen Zirkel, verdirbt das Spiel aber erst ab dem Moment, an dem die Autorität der Regeln von einem Spieler generell in Frage gestellt wird. Erst dann wird aus einem Falschspieler ein Spielverderber. Die Fragen, die sich anschließen, sind zum einen, wie Falschspielen ohne Programmierkenntnisse möglich sein kann, wenn im Computerspiel sowohl Handlungsoptionen als auch deren visuelle Darstellung am Bildschirm durch den Programmcode terminiert sind, und zum anderen, welche Bedeutung der Akt der Regelbeugung für den Falschspielenden hat.

Im Hinblick auf die erste Frage erweist sich die Betrachtung beider Spiele mit Hilfe der von Katie Salen und Eric Zimmerman in *Rules of Play* entwickelten Differenzierung in konstituierende («constitutive rules»), operationale («operational rules») und implizite Regeln («implicit rules») als nutzbringend, denn

6 Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Reinbek bei Hamburg 1987, S. 20 bzw. S. 16.

so werden nicht nur systematisch die Unterschiede zwischen beiden Spielen deutlich, sondern es zeigen sich auch Regelräume, die nicht vollständig dem Programmcode unterliegen und somit die Vorbedingung für eine Annäherung an die zweite Frage darstellen.

Konstituierende Regeln in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

Die konstituierenden Regeln beschreiben die abstrakten mathematischen Regeln des Spiels, die weitestgehend im Programmcode verborgenen Algorithmen. Obwohl diese Regeln die essentielle Logik des Spiels beinhalten, bezeichnen sie nicht explizit, wie der Spieler diese Regeln handhaben soll.⁷ Auf dieser Ebene beschreibt die grundlegende Logik von THE SIMS und THE SIMS ONLINE in mathematischen Operationen die Beziehungen zwischen den im Spiel vorhandenen Objekten.

Alle Objekte innerhalb des Spiels besitzen bestimmte Objekteigenschaften, die auf die Eigenschaften der Spielfigur zurückwirken. Diese im Spiel als Grundbedürfnisse bezeichneten Eigenschaften der Spielfigur unterteilen sich in Hunger, Komfort, Hygiene, Harndrang, Energie, Spaß, soziales Leben und Wohnung (Raumempfinden).

Dabei sind die jeweiligen Objekte mit unterschiedlichen Attributen versehen. Eine einfache Dusche beeinflusst den Hygienewert einer Spielfigur um den im Spiel angegebenen Wert 8, eine antike David-Statue erhöht das Raumempfinden um den angegebenen Wert 3. Die Objekte, die eine höhere positive Auswirkung auf die Spielfigur haben, sind im Spiel entsprechend teurer und müssen erst durch geschicktes Spiel verdient werden. Dies leitet direkt zu den operationalen Regeln über.

Operationale Regeln in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

Die operationalen Regeln bauen direkt auf den konstituierenden auf und können nicht ohne erstere angewendet werden. Sie sind die Regeln, die das Spielverhalten leiten sollen und in der Anleitung oder dem In-Game-Tutorial vermittelt werden.⁸ Besonders auf dieser Ebene unterscheiden sich THE SIMS und THE SIMS ONLINE massiv, was sich auch durch die ähnliche Bildschirmdarstellung nicht verbergen lässt.⁹

7 Vgl. ebd., S. 139.

8 Vgl. ebd., S. 139.

9 In beiden Spielen gleicht sich die visuelle Darstellung in den folgenden entscheidenden Punkten: Die Ansicht aus einer isometrischen Aufsicht, die unterschiedlich nah heranzoombar ist, die comichaft, nicht photorealistische Darstellung alltäglicher Objekte einer westlichen Konsumgesellschaft, das plötzliche Einfügen von Objekten, ohne dass es die Sims bemerken. Die unterschiedlich aussehenden animierten Spielfiguren, die durch übertriebene Gesten über Sprechblasen, Icons und eine unverständliche Phantasiesprache kommunizieren. Die visuelle Darstellung der Sims remediatisiert dabei die Ästhetiken des Comics und des klassischen Cartoons.

Auf der Ebene der operationalen Regeln übernimmt der Spieler in *THE SIMS* die Funktion eines strategisch handelnden Alltagsmanagers. Er erstellt mehrere Spielfiguren und steuert diese durch deren Alltag. *THE SIMS* unterteilt sich dabei in drei Modi: *Build* – ein Traumhaus bauen, *Buy* – das Traumhaus einrichten und *Live* – den eigentlichen Handlungsmodus, in dem der virtuelle Alltag der Spielfiguren durch Kommandos des Spielers zu bewältigen ist.

Hier stellt sich dem Spieler die Aufgabe, die Tagesabläufe der Spielfiguren zu steuern und zu versuchen, die Grundbedürfnisse der Sims zu befriedigen, die so programmiert sind, dass sie immer nach mehr materiellem Wohlstand streben, in Form von teuren Einrichtungsgegenständen, welche im Spiel auch die sozialen Kontakte zu den computergesteuerten Sims positiv beeinflussen. Das für materiellen Wohlstand und soziale Kontakte nötige «virtuelle Geld» wird zu einer Art Spannungsgeber, da durch einen Job der Spielfigur die Handlungszeit des Spielers verkürzt wird. Dies führt zu komplexen strategischen Entscheidungen. Anhand dieser Handlungsketten lässt sich dieses Spiel nach Claus Pias als ein konfigurationskritisches betrachten,¹⁰ als eine strategische Organisation von Alltagsabläufen. Ein Ziel wird dabei ebenso wenig formuliert wie eine eingebettete Geschichte; Die Spielweise unterliegt vielmehr allein dem Spieler und dessen Freude im Spiel zu bleiben. Im Spiel erforscht der Spieler das System, versucht aus den komplexen zusammenhängenden Teilen eine funktionierende Gesamtheit zu bilden. «Es gleicht weniger dem Lösen eines Rätsels als dem Leben in einem Rätsel.»¹¹ Die Offenheit des zu erforschenden Spielraumes eröffnet so aber auch einen Freiraum, das konstituierende Regelsystem gegen die operationalen Regeln zu wenden, zum Beispiel durch das Ertrinken-lassen einer Spielfigur in einem Pool ohne Leiter.

In *THE SIMS ONLINE* hingegen sind auf dieser Ebene die Regeln deutlich verändert. Als MMORPG ist das Spiel eher eine Welt, in der «man sich als eine «Figur» darstellen und anonym bleiben kann, in der man eine oder mehrere Rollen spielen kann, die dem wirklichen Ich beliebig nah oder fern sind.»¹²

Auf demselben konstituierenden Regelmodell beruhend wurde das konfigurationskritische Element auf der Ebene der operationalen Regeln zugunsten eines freien Rollenspiels zurückgenommen. Der Spieler übernimmt in *THE SIMS ONLINE* die Rolle einer einzelnen Figur, deren Eigenschaften sich erst durch die Interaktion mit den anderen über das Internet verbundenen Spielern entwickeln. Die Bandbreite der so entstehenden sozialen Interaktionen zwischen den

10 Vgl. Claus Pias: *Computerspielwelten*. Weimar 2002, S. 11.

11 Sherry Turkle: *Leben im Netz – Identitäten zu Zeiten des Internets*. Hamburg 1998, S. 107.

12 Sherry Turkle: «Playing the MUDs. Konstruktion und Rekonstruktion des Bewusstseins in der virtuellen Realität». In: Irmela Schneider / Christian W. Thomson (Hg): *Hybridkultur. Medien-Netze-Künste*. Köln 1997, S. 324–338, S. 325.

Spielern, die THE SIMS ONLINE mit einem MUD¹³ gemeinsam hat, ist der entscheidende Unterschied zu THE SIMS.

Am deutlichsten zeigt sich dieses mit der Möglichkeit des Chattens zwischen den Spielern. Einge Tippert Text wird auf dem Bildschirm dargestellt und kann von allen anderen Mitspielern auf dem Spielfeld gelesen werden. Der strategische Druck durch wachsende Komplexität, den die operativen Regeln in THE SIMS erzeugen, kann hier zudem ständig umgangen werden, da durch den jederzeit möglichen Wechsel des Spielfeldes, das Eintreten in die ›Haushalte‹ anderer Spieler, und die Nutzung der dort vorhandenen Gegenstände die Akkumulation von Gegenständen und die Kontrolle eines eigenen Systems nicht nötig ist. Das Spiel in THE SIMS ONLINE besteht daher weniger in der perfekten Administration der Abläufe, sondern in Mimikry – «darin, daß man ein anderer ist oder daß man für einen anderen gehalten wird». ¹⁴ Nach Callois ist die entscheidende Regel des Rollenspiels, die Faszination des Zuschauers zu erhalten, der wiederum bereit sein muss, sich der Illusion hinzugeben. ¹⁵ Der Spieler von THE SIMS ONLINE ist Schauspieler und Zuschauer zugleich, das Verweilen und Verhalten in der Spielwelt wird so zur entscheidenden Kategorie. Der Versuch THE SIMS ONLINE als ein Strategiespiel zu spielen, wird schnell eintönig. Doch gerade eine Kontrolle des Verhaltens der Spieler in der Spielwelt ist das Ziel neuer operativer Regeln in THE SIMS ONLINE. Die vom Hersteller Electronic Arts aufgestellten Online Conduct Rules verbieten unangemessene und obszöne Avatarnamen sowie vulgäre Sprache, sexuelle Beschreibungen sowie Gespräche über illegale Drogen oder Rassismus. Darüber hinaus ist generell jede Form von Kommunikation, die für einen Spieler beleidigend erscheinen könnte, unangebracht. Auch das Spielen einer Rolle erlaubt nicht eine dieser Regeln zu brechen. ¹⁶ Der virtuelle Spielraum in THE SIMS ONLINE ist kein öffentlicher Raum, sondern dient den ökonomischen Interessen des Herstellers, der so einen Common Sense zu erzwingen versucht, der keinen Konsumenten abschreckt. Verstöße gegen diese Verhaltensregeln können mit der Aufhebung der Spielberechtigung geahndet werden.

Die Durchsetzung der Verhaltensregeln lässt sich dabei weniger durch Zensur und ständige Überwachung als beinahe schon panoptisch im Sinne Foucaults beschreiben: ¹⁷ Electronic Arts behält sich das Recht vor ungefragt die Kommunikation Einzelner zu beobachten und zwingt so zur konstanten

13 Ein Vergleich von The Sims Online mit Sherry Turkles Beschreibung des Lambda-MUDs zeigt, dass THE SIMS ONLINE eher einem MUD als einem konfigurationskritischen Strategiespiel ähnelt. Vgl. Sherry Turkle: «Playing the MUDs». S. 324.

14 Roger Callois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 30.

15 Vgl. ebd., S. 32.

16 Vgl. EA.com's Online Conduct Rules. URL: <http://eagames.com/official/thesims/thesimsonline/us/home/info.jsp>, 17. Jan. 2005.

17 Vgl. Michel Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M. 1994, S. 256 f.

Selbstdisziplinierung. «We reserve the right to monitor your communications in the Game or on message boards. Your communications are not private, and you have no expectation of privacy in the Game or on the Boards.»¹⁸ Spätestens an diesem Punkt ist eine klare Unterscheidung von operationalen und impliziten Regeln kaum noch zu treffen.

Implizite Regeln in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

Nach Katie Salen und Eric Zimmerman beschreiben die impliziten Regeln die «ungeschriebenen Regeln», die unausgesprochen bleiben und kulturell codiert sind. Sie verbinden direkt die formalen und kulturellen Aspekte eines Spiels und schaffen so eine Brücke zwischen den Formen von Autorität, die innerhalb und außerhalb des Spielraumes liegen.

Implicit rules take place simultaneously on the level of rules and the level of culture, linking these disparate dimensions of games in a distinctly powerful way. [...] To play a game, any game is not just to play within the rules of the particular game, but within the rules of a larger cultural context that define what it means to play at all.

Das Versprechen der SIMS, das normale Leben spielbar zu machen, zwingt die Spieldesigner eines kommerziellen Produktes natürlich die im Kontext des Alltäglichen verbundenen Diskurse zu bewerten. Diese Wertungen sind zwar in das gesamte Regelsystem und damit auch in die Bildschirmdarstellung, den medialen Text, eingewoben, werden aber nur durch das kulturell verankerte implizite Regelsystem vermittelt. Obschon als Konsumparodie verkauft, zeigen sich in THE SIMS und THE SIMS ONLINE deutliche Thematisierungen konservativer ideologischer Normen einer spätkapitalistischen Konsumgesellschaft und ihrer Grenzen: Konsum wird vom Spiel belohnt, andere Lebensentwürfe hingegen werden nicht zugelassen. Somit resultieren Armut und Unglück allein aus dem persönlichen Spielversagen. Innerhalb dieses Regelsystems wird Homosexualität lediglich toleriert, Nacktheit und Gewalt hingegen ausgeblendet. «The Sims encourages its players to forget about that alienation by giving them the illusion of free will: equality of rights, as long as their lives are productive to the system.»

In beiden Spielen finden ökonomische Interessen und damit verbunden eine Strategie der Sicherung des Systems, in dem sie verwirklicht werden können, nicht nur Ausdruck, sondern erfordern durch die Annahme des Regelraumes eine Selbstdisziplinierung nach diesen impliziten Regeln. «Playing a game means submitting to the authority of the magic circle, which includes the cultural conventions expressed through implicit rules.»¹⁹

18 EA.com's Online Conduct Rules. Vgl. Anm. 24.

19 Katie Salen/Eric Zimmerman: *Rules of Play*, S. 574.

Doch weist besonders Michel de Certeau in die *Kunst des Handelns* darauf hin, dass die Alltagspraktiken von Konsumenten nicht durch ein wie auch immer ausdifferenziertes Raster der Überwachung vollkommen kontrolliert werden können. «Die Benutzung einer von anderen geschaffenen Ordnung führt zu einer Neuaufteilung des Raumes in dieser Ordnung, sie schafft zumindest einen Spielraum für die Bewegungen von ungleichen Kräften.»²⁰ De Certeau folgend müssen sich auch in der Spielpraxis der Sims Räume eröffnen, in denen der Spieler die in den impliziten Regeln festgehaltene ideologische Strategie durch die eigensinnige Produktion von Bedeutung taktisch umgehen bzw. umdeuten kann.²¹

Demnach lässt sich zusammenfassen, dass ein Regelbruch auf der Ebene der konstituierenden Regeln an besondere technische Fähigkeiten gebunden ist, während die beiden anderen Regelebenen in *The Sims*, besonders aber in *THE SIMS ONLINE* dem Spieler einen Raum eröffnen, sich ihnen im Spielverhalten taktisch zu widersetzen.

Regelbruch und Vergnügen

Mit den Beziehungen von Spiel, Regeln und Vergnügen beschäftigt sich John Fiske in *Television Culture*. Innerhalb des Kapitels «Pleasure and Play» stellt Fiske im Unterkapitel «Pleasure and rule breaking» ein Vergnügen des Spiels dar: die Exploration der Verhältnisse zwischen Regeln und Freiheit.

Rules are the means by which social control is exercised, and result in a social order that works to control the disruptive, anarchic forces of nature. Play enacts the opposition between freedom and control, between nature and culture. [...] The main structuring principle of play is the tension between social order and the «freedom» of anarchy or change.

Dieses kulturell gefasste Spannungs- bzw. Machtverhältnis zwischen sozialer Ordnung und anarchischer Freiheit unterstreicht Fiske am Beispiel einer Sportübertragung. Ein verantwortungsbewusster Kommentar einer Fußballspielübertragung unterstreicht sowohl die Autorität des Schiedsrichters als auch das moralische System um Verantwortung und Fair Play, welches Sport in die dominante Ideologie einbindet. «But «popular» taste demands that television zoom in on the moments of rule-breaking, the fouls and fights, the professional «plays» that operate on or beyond the boundaries of the rules.»

20 Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988, S. 59.

21 Zur Definition und zum Verhältnis von Strategie und Taktik im Sinne de Certeaus vgl. Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*, S. 23.

Regeln sind so gesehen eine hegemoniale Kraft, durch die die sozial Mächtigen (der Machtblock) versuchen die Zustimmung der sozial Schwachen zu gewinnen, um ihr ungeregeltes Verhalten zu kontrollieren. Damit wird das Vergnügen, diese Regeln bloß zu stellen, ihre Willkürlichkeit nachzuweisen, ein Vergnügen der sozial Schwachen.

So ist die Opposition zur Macht ein Teil des populären Vergnügens am Spiel, zum einen als die affektive Energie, eigene Bedeutungen der sozialen Erfahrung zu produzieren und andererseits als die Lust der in Regeln gegossenen sozialen Disziplin zu entgehen, Identitätsanweisungen in Frage zu stellen.²² Um populär zu werden, und im Sinne der Produzenten finanziell erfolgreich, müssen für Fiske mediale Texte den Leuten den Raum für diese oppositionellen Vergnügen bieten. «Die Leute werden kaum eine Ware wählen, die nur den ökonomischen und ideologischen Interessen der Herrschenden dient.»²³ Zusammengefasst unter dem Begriff des «produzierbaren Textes» sieht Fiske diese Öffnungen in der Polysemie populärer Texte²⁴ und mit der Zunahme von struktureller Offenheit eignen sich populäre Texte immer besser dazu, mit abweichenden Lesarten den im Text vertretenen hegemonialen Meinungen des Machtblocks entgegenzulaufen. Der so mögliche Widerstand gegen die naturalisierten Darstellungssysteme ist für Fiske ein semiotischer und wirkt im Mikropolitischen. Die alltäglichen lokalen Bedeutungsverschiebungen im Mikrosektor des Individuellen sind dabei nicht «radikal», weil sie keinen revolutionären Gesamtangriff auf das System zulassen. Jedoch sieht Fiske in der progressiven Veränderung von Bedeutungen die semiotische Grundlage für soziale Veränderungen, die Basis für einen breiten sozialen Kampf.²⁵

Als Computerspiele sind sowohl THE SIMS als auch THE SIMS ONLINE in einem besonderen Maße produzierbare Texte. Zum einen lassen sich die von Fiske exemplarisch aufgestellten Texteigenschaften, die Vieldeutigkeit fördern, in beiden Spielen nachweisen.²⁶ Zum anderen ist die Produktivität der Spieler nicht vom Text getrennt, rein semiotisch,²⁷ sondern «passiert», im Verständnis eines Cybertextes nach Espen Aarseth, direkt durch die doppelte Konstituierung des

22 Vgl. Rainer Winter: «Spielräume des Vergnügens und der Interpretation. Cultural Studies und die kritische Analyse des Populären». In: Jan Engelmann (Hg): *Die kleinen Unterschiede: Der Cultural Studies Reader*. Frankfurt/M., New York 1999, S. 35–49, S. 41 f.

23 John Fiske: *Die Lesarten des Populären*, S. 18.

24 Vgl. John Fiske: *Understanding popular Culture*. London 1989, S. 103–127.

25 Vgl. Jens Schröter: «Kraft des Opaken. John Fiskes Theorie der Populärkultur als Wissenschaftskritik». URL: <http://www.gradnet.de/papers/pomo2.archives/pomo98.papers/jsschroe98.htm>, 24. Jan. 2005.

26 Vgl. Christian Riedel: *Werbung und Computerspiel*, S. 112–118.

27 Die Unterscheidung von semiotischer und expressiver Produktivität ist angelehnt an Rainer Winter. Vgl. Rainer Winter: *Der Produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. München 1995, S. 199–205.

Spielers als Sehender und Handelnder in einer Neuordnung der Zeichen auf dem Bildschirm.²⁸ Je nachdem wie viel Handlungsraum die konstituierenden Regeln dem Spieler lassen, können eigene Bedeutungen auch gegen die, in den medialen Text eingeschriebenen, impliziten Regeln letztlich auch durch ›Verletzung‹ oder ›Umdeutung‹ der operationalen Regeln expressiv werden. Einfacher gesagt: *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE* erlauben es Bedeutungen direkt im Spiel am Bildschirm zu artikulieren.

Spuren widerständiger Aneignungen in *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE*

Aufbauend auf den bisherigen Erläuterungen soll nun versucht werden anhand einiger ›kultureller Schnappschüsse‹ widerständige Aneignungspraktiken der *SIMS*-Spieler darzustellen. Diese Handlungsweisen werden dabei als kulturelle Proben in einen kulturellen Zusammenhang gebracht, der für den Untersuchenden von Bedeutung ist, von dem Produzierenden aber wahrscheinlich kaum beachtet worden war. Dies muss die Analyse nicht entkräften, wenn sie nicht mit dem Ziel die Wahrheit zu entdecken gelesen wird, sondern zum Prozess des Verstehens beitragen soll.²⁹ So erlauben die paratextuell hergeleiteten ›expressiven Produktionen‹³⁰ einen kleinen Einblick in die Praktik des ›*SIMS*-Spielens‹.

In der Untersuchung verschiedener Computerspiele haben Heike Esser und Tanja Witting auch *THE SIMS* analysiert. Unabhängig von ihren Ergebnissen finden sich in den Interviewausschnitten Spuren der Aneignungsprozesse, in denen eine semiotische Produktion im Spiel artikuliert und so expressiv wird. So beschreibt innerhalb der Studie Versuchsperson 73 ihre Aneignung des Spiels als Testraum für ein potenzielles Zusammenwohnen mit der Freundin.

Ja. Ich habe mal selber mich und meine Freundin in die WG gesteckt und als die das erste Mal gekocht hat, sind wir beide abgebrannt (lacht). Dann habe ich das schon mal wieder gelassen. [...] Ob ich das jetzt damit komplett ausleben wollte? Wer weiß... Aber ich habe das mal gemacht, um ein bisschen vielleicht mal zu gucken. Schon. [...] Vielleicht wollte ich mal gucken, ob das hinterhaut. Das ist zwar nicht ein Maßstab, aber ich habe es halt ge-

28 Vgl. Espen J. Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London 1997, S. 1 f.

29 Vgl. John Fiske: ›Wie ein Publikum entsteht. Kulturelle Praxis und Cultural Studies‹. In: Karl H. Hörning/Rainer Winter (Hg.): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt/M. 1999, S. 238–264, S. 253.

30 Rainer Winter: *Der produktive Zuschauer*, S. 203.

macht und als sie gekocht hat, sind wir beide abgebrannt. Ja, das heißt zwar jetzt nicht, dass ich niemals mit der zusammenziehen werde [...].

Das Programm und dessen Zeichen werden hier entgegen ihrer Bestimmung genutzt als eine Möglichkeit, eigene Erlebnisse und Vorhaben unter den Bedingungen der SIMS-Welt zu artikulieren. Die Spieler verlieren sich im Spiel und lehnen sich in gewisser Weise gegen die soziale Disziplin auf und deren nötiger klarer Trennung zwischen der Welt des ›So-Seins‹ und der Welt des ›Als-Ob‹. In dem Wissen um die sehr viel komplexere Wirklichkeit außerhalb des Spiels und deren Prozesse, auf welche die Spieler keinen Einfluss haben, schafft der Versuch, die eigene Alltagswirklichkeit trotzdem in ein einfacheres System zu übertragen und zu simulieren, Vergnügen. Dabei kann eine Herausforderung dieser Simulation gegenüber dem Machtblock darin liegen, dass die Simulation auch zum Nachdenken anregen kann, in welchem Ausmaß die reale Welt selbst zu einem Simulationsspiel geworden ist. So kann sie nach Baudrillard letztlich zum Attentat auf das Realitätsprinzip selbst werden, welches für den Machtblock unerlässlich ist.

Versuchsperson 19: «Ich wollte mal Architektin werden, aber dafür muss man ja Mathe gut können. Das kann ich nicht so gut. Ich hab auch mal selber Häuser entworfen, leider nur auf dem Papier. Und die sind auch immer ganz gut geworden. Und ich hab auch ein Programm gehabt ein ganz billiges 3D Grafikprogramm. Da hatten die auch nicht so viele Möbel dabei, war ich eigentlich eher enttäuscht von. Als ich die Hülle gesehen hatte dachte ich ›Superklasse!‹ Aber der Rest war dann eigentlich nicht so gut. Und hier ist das eigentlich vom Aufbau her so ähnlich, aber viel viel besser und einfacher.»

Der Berufswunsch Architektin zu werden, blieb Versuchsperson 19 durch die Machtlosigkeit gegenüber den entscheidenden gesellschaftlichen Institutionen (Schule, Universität) verwehrt. Auf der einen Seite wird diese Macht akzeptiert, die anhand der Kategorie ›gut in Mathe‹ über die berufliche Zukunft entschieden hat, doch in der Aneignung der SIMS kann sie diesem Urteil taktisch ausweichen. Das Spiel eröffnet einen Raum, in dem das Gefühl als Architektin ›ganz gut‹ sein zu können ohne Beurteilung der Mathenoten möglich ist.

Da aber die dem Spiel mitgelieferten Ressourcen an visuellen Zeichen für diese und ähnliche Produktionen, wie das innerhalb der Fan Community sehr beliebte Veröffentlichen von eigenen Geschichten mit Hilfe inszenierter Screenshots, begrenzt sind, wird die Möglichkeit in THE SIMS genutzt, die es erlaubt, eigene Einrichtungsgegenstände zu kreieren und in das Spiel zu integrieren. Eine Handlungspraxis, die auch als ein symbolisches Umgehen der alltagli-

chen konsumistischen Warenwelt gelesen werden kann, die eine solche Produktion nicht erlaubt.

Auch für THE SIMS ONLINE wird diese Möglichkeit von den Fans gewünscht. Doch neben dem offensichtlichen technischen Problemen des Austauschs und der Speicherung von spielergenerierten Gegenständen zwischen vernetzten Rechnern verhindert ein tieferes Problem die Umsetzung. Auf dieser Ebene geht es um Macht und Kontrolle im Kampf um die Bedeutungen in THE SIMS ONLINE, wie die folgenden Ausführungen zu belegen versuchen.

Durch den MUD-ähnlichen Charakter artikulieren sich die o. g. Prozesse in THE SIMS ONLINE vielmehr in der widerständigen Konstruktion einer alternativen Identität und werden so zwangsläufig auch von den anderen Mitspielern beobachtet.³¹ Unter dem Nicknamen *Urizenus* führte der amerikanische Professor für Philosophie und Literaturwissenschaften Peter Ludlow³² im Spiel Interviews mit Spielern über deren Identitätskonstruktionen in THE SIMS ONLINE und veröffentlichte diese Interviews auf der Internetseite [Alphavilleherald.com](http://www.alphavilleherald.com). Dabei stieß er auch auf Produktionen, die in größtmöglicher Entfernung zu dem in den Verhaltensregeln geforderten Common Sense stehen. Dort beschreibt ein Spieler unter dem Nicknamen Anonymous seine Erfahrungen als Mitglied einer Bondage-Sadomaso (BDSM) Community, die sich im Spiel gebildet hat. Anonymous nutzt den Raum des Spiels, um sich diesem Aspekt seiner Identität bewusst zu werden. Innerhalb des Spiels erscheint das Ausleben dieses Vergnügens gefahrloser als im «richtigen Leben», obschon sein Interesse auch innerhalb des Spiels bei manchen Spielern auf die gleiche moralische Ablehnung trifft wie außerhalb des Spiels. Trotzdem sei er sich selbst durch sein Spiel innerhalb dieser «SIM-Subkultur» über seine eigene Neigung klarer geworden.³³

Besonders ist bei dieser Form der Produktion hervorzuheben, dass es innerhalb des Programmcodes von THE SIMS ONLINE keine Zeichen gibt, um BDSM Praktiken visuell darzustellen. Nur mit Hilfe der Sprache, die über die Tastatur eingegeben wird und in Sprechblasen über den Figuren erscheint, gelingt es den Spielern, die Zeichen in ihrem Interesse und entgegen den Interessen des Machtblocks umzudeuten.

Urizenus: well, help us out, it's hard to understand what an S&M scene would look like on TSO. No whips, no bondage, etc

31 Auch Sherry Turkle beschreibt, wie MUDs als evokative Objekte genutzt werden, um mit verschiedenen Konzepten von Identität zu spielen. Eine Einbeziehung ihrer tiefgreifenden Ergebnisse innerhalb dieser Auseinandersetzung erscheint nutzbringend, jedoch in diesem Rahmen nicht möglich. Vgl. Sherry Turkle: «Playing the MUDs. Konstruktion und Rekonstruktion des Bewußtseins in der virtuellen Realität», S. 324–338.

32 Siehe in diesem Zusammenhang auch: <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/16553/1.html>, 10. Feb. 2005.

33 Vgl. URL: <http://www.alphavilleherald.com/archives/000066.html>, 10. Feb. 2005.

Anonymous: well, all we have in tso are words, really

Urizenus: so the scenes are text based

Anonymous: yes.

Das Vergnügen innerhalb des Spiels eine Diskursposition einnehmen zu können, die außerhalb des Spiels soziale Konsequenzen beinhaltet, findet sich auch in den Interviews mit der selbsterklärten Cyberchild-Prostituierten Evangeline und dem Mafiaoberhaupt JC Soprano, jedoch von einer anderen Qualität. Während Anonymous immer wieder darauf verweist, dass er und seine Mitspieler versuchen, jüngere Mitspieler zu erkennen und auszuschließen sowie andere Spieler nicht durch ihre Anwesenheit zu belästigen, drehen sich die beiden folgenden Positionen um das «evasive Vergnügen» des Skandals.

Der weibliche Avatar Evangeline, der im «wahren Leben» ein 17 Jahre alter Junge aus Florida ist,³⁴ eignet sich den Spielraum als Bühne seines Ausbrechens gegen die ihn als Heranwachsenden umgebenden Disziplinarapparate, denen er unterworfen ist, an. «Evangeline: in r/l i hate all serious people and wish i could slap them.»³⁵

Auch innerhalb des Interviews versucht er durch eine besonders vulgäre Sprache seine skandalöse Rolle in THE SIMS ONLINE beizubehalten, während er davon berichtet, das erste virtuelle Bordell errichtet zu haben. Gegen Simoleans, die virtuelle Währung des Spiels, habe er mit einigen anderen weiblichen Avataren, die hauptsächlich von weiblichen Teenagern gespielt wurden, über die Tastatur mit verschiedenen Spielern Cybersex betrieben und deutet an, dass unter ihren «Kunden» auch Angestellte der Herstellerfirma Maxis gewesen seien.

Evangeline: yes. back then tso was filled with homeless disgusting people...everyone was new and innocent. many people say i brought sin in to tso. i dont care. sex sells and it was my goal to create the greatest cyber sex house.

Der zentrale Diskurs zur Bedeutungsproduktion ist, wie im vorigen Beispiel, der der Sexualität. Doch während Anonymous in dem virtuellen Raum einen Aspekt seiner Identität beleuchten und ihm Bedeutung verleihen möchte, lesen sich die Aussagen Evangelines eher als eine zweifache Taktik des Ausbrechens aus einem disziplinierenden Sexualitätsdiskurs. Mit dem Wandel des Geschlechts im Spiel, dem Verleugnen des eigenen Körpers und der Annahme der gesellschaftlich unmoralischen Rolle als (virtuelle) Kinder-Prostituierte erlaubt das Spiel eine Distanzierung von sozialen Idealvorstellungen. Der virtuelle Körper wird im Sinne Fiskes zur «Achillesferse der Hegemonie»; zu einem Ort

34 Clive Thompson: «Game Theories». In: *The Walrus*. URL: <http://www.walrusmagazine.com/article.pl?sid=04/05/06/1929205&tid=1> [June 2004], 10. Feb. 2005.

35 URL: <http://www.alphavilleherald.com/archives/000049.html>, 13. April 2004.

jenseits des Zugriffs «des sozialen Sinns», da dieser weit mehr noch als der wirkliche Körper den gesellschaftlichen Repressionen ausweichen kann. Innerhalb des Spiels schafft es Vergnügen, (die eigene) Sexualität nicht als Objekt von Machtbeziehungen zu deuten, sondern als Quelle von Macht über andere. Ein Prozess, der im Besonderen für die heranwachsenden weiblichen Mitspieler Evangelines an die Beobachtungen Fiskes erinnert, wie sich junge Mädchen das Phänomen Madonna als Feld eines weiblichen Widerstandes gegen die Kräfte der patriarchalischen Kontrolle angeeignet haben.

Ganz ähnlich beschreibt JC Soprano sein Vergnügen als virtueller Mafiaboss einer Gang von 50 Spielern zwischen 15 und 25 Jahren. Ihr Rollenspiel bezieht sich weniger auf das reale organisierte Verbrechen als auf einen Mafiamythos im Sinne Roland Barthes,³⁶ wie er in den Medien gepflegt wird. Wohl nicht ohne Grund bezieht sich der Nickname JC Soprano auf die erfolgreiche US-Mafia-serie *THE SOPRANOS* (USA 1998, David Chase, HBO). In dem Spiel mit einem Mafia-Mythos, als ehrenwerte Gesellschaft jenseits der offiziellen Gesetze, schmücken sich die Spieler nicht mit den Grausamkeiten des organisierten Verbrechens, sondern mit dem Nimbus einer mächtigen Gegenkultur mit eigenen selbst geschaffenen Regeln.

JC beschreibt das Vergnügen sich innerhalb des Spiels mit diesem Mythos zu schmücken, um der Langeweile des Spiels zu entgehen, und wie er so in Konflikt mit den Verhaltensregeln des Spiels gerät.

Urizenus: well, maybe you have a higher tolerance for boredom than they do.

JC Soprano: lol. Yes the game can get quite boring.. but that's what I do.. Spice it up [...]

JC Soprano: And that's part of the problem.. people hear mafia and they think what you think.. scares them off in game

JC Soprano: and that was EA's issue

JC Soprano: Its too mature for a Teen rated game.. and that's a quote from Tiger.

Um der selbst gewählten Rolle gerecht zu werden, beschreibt JC Soprano, wie die Regeln und Zeichen des Spiels zu ihren Zwecken missbraucht werden können. So nutzten die Mitglieder die Spielfunktion, mit der ein Spieler einen anderen als Spielverderber bezeichnen kann. Mit dieser Funktion ließ sich anhand von roten Pfeilen anzeigen, wie viele Spieler einen anderen Spieler für einen Spielverderber halten. Diese Funktion wird entgegen ihrer eigentlichen Bestimmung gegen andere Spieler benutzt, indem Spieler von Mafiamitgliedern für alle Spieler sichtbar aber ungerechtfertigt als Spielverderber stigmatisiert wer-

36 Roland Barthes: *Mythen des Alltags*. Frankfurt/M. 1970.

den. Eine mächtigere Waffe stellte der Missbrauch der Bauberechtigungen dar. In der Anfangsphase des Spiels konnten auch Mitbewohner an den Häusern der Wohnbesitzer mitbauen. Indem sich ein Mafiamitglied als Mitbewohner einschlich, konnte es ein Haus gegen den Willen des Besitzers einreißen. Diese Regeln wurden vom Hersteller bereits abgeschafft.

JC Soprano: For example, no guns in-game, cant really whack a sim, etc. I am a very creative person.. Maybe I have no life lol, but I just think up ways to make the role-play experience more realistic and up to par with the real mafia.. same structure, rules, etc.

JC Soprano: Had to adapt that for the game

Urizenus: ok, so you figured out ways to warp the built-in features of the game for mafia role-play?

JC Soprano: exactly

Urizenus: <warp> meaning use in a non intended way

JC Soprano: yes and no... The game is a teen rated game, so I warped it into a mature experience sort of... if that makes sense.

Die Mafia wird im Spiel selbst zum Signifikanten des Ausweichens aus der sozialen Kontrolle und führt im Spiel sogar zu einer Umkehrung der Machtverhältnisse zugunsten der virtuellen Mafiosi. Das Handeln in der Rolle, das Umdeuten von Regeln, auch im Nichtinteresse der anderen Spieler, deren Spiel dadurch beeinträchtigt wird, zwingt den Hersteller gegen die genannten Produktionen in *THE SIMS ONLINE* vorzugehen und die betreffenden Spieler zu suspendieren. Als nicht kontrollierbare Gegenkräfte zu den Regeln des Spiels provozieren sie den Hersteller als Repräsentanten des Machtblocks und so werden diese Vergnügen evasiv im ständigen Kampf gegen die panoptische Überwachung des Spiels.

JC Soprano: Security is a thing too. Its like the FBI vs Mafia.. EA watches me 24/7

JC Soprano: I sneeze and they suspend/ban me.

The Sims Online als Kampfplatz der Bedeutungen

Die aufgezählten Beispiele deuten an, wie sich Spieler beide Spiele in eigener und unterschiedlicher Weise zur Produktion ihrer eigenen Bedeutungen und Vergnügen aneignen und dass diese Produktionen in Konflikt zu den Interessen des Machtblocks treten können. Jedoch besteht zwischen *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE* ein entscheidender struktureller Unterschied.

Im Fall von *THE SIMS* bleiben die Produktionen im Verborgenen, als Eigentum der Spieler oder des Fandom zirkulieren sie außerhalb des hegemonialen

Zugriffs. Der beschriebene Ausdruck einer semiotischen Produktion durch das Zeichensystem des Spiels bleibt ein Text, den der Spieler für sich schreibt und erst dann veröffentlichen kann. Dem Hersteller bleiben diese ihm widerständigen Produktionen meist verborgen und diese haben keinen direkten Einfluss auf seine Interessen, solange das Spiel gekauft wird. Mehr noch, er versucht sie auszunutzen durch Add-On-Programme, die neue Zeichen beinhalten. Auch eine geschaltete Werbeanzeige zum Sequel *THE SIMS 2* (2004, Electronic Arts, Maxis) spricht genau die Diskurse der beschriebenen Handlungspraxen an.³⁷ In *THE SIMS ONLINE* hingegen werden die expressiven Produktionen auch immer sofort zum Spieltext der anderen Mitspieler. Da *THE SIMS ONLINE* über die monatlichen Abogebühren finanziert wird, ist es im Interesse des Herstellers, keinen Spieler zu verschrecken oder durch eine höhere Alterseinstufung Kunden zu verlieren. Dies zwingt dazu, die beschriebenen commonsensualen Verhaltensregeln durchzusetzen.

Widerspenstige Spielpraktiken, die nicht nur gegen den Common Sense des Spiels verstoßen, sondern auch am Rand des gesellschaftlichen Common Sense liegen, stellen finanziell eine Gefahr dar. Auf der anderen Seite verspricht *THE SIMS ONLINE* die Möglichkeit, in der Anonymität eine neue virtuelle Identität zu entwickeln, eine Maske zu kreieren, außerhalb der alltäglichen Zwänge. Durch die offene Struktur bei der gleichzeitigen Rücknahme des konfigurationskritischen Elements ist es in mehrfacher Hinsicht eine Einladung zum Karneval im Sinne Bakhtins. Doch Regeln organisieren das Soziale, das Alltägliche und kontrollieren die Erfahrungen darin. Sie bestimmen so nicht nur über Verhaltensweisen und Urteile, sondern auch über die Kategorien, durch welche die Umwelt erfahrbar wird. Solche evasiven Vergnügen im Ausbrechen aus der Disziplinarkontrolle bringen diese in Gefahr, zeigen sie doch, wie fragil soziale Kontrolle sein kann, und zwingen den Machtblock zur Reaktion. Im Besonderen die Mafia- und Prostitutionsthematiken wurden dementsprechend von den Medien im Hinblick auf gesellschaftliche Gefahren von Computerspielen sensationalisiert.

The dark side of digital Utopia –

How would people act if they were freed from real life laws and social constraints? A new, interactive computer game offers just such scenario – with some disturbing results.

In a time of global terrorism, high crime rates and world hunger, the virtual evils of a computer game are really trivial. But in a way, that's

37 Die Anzeige zeigt mit Fotomodellen inszeniert den Moment, in dem eine Frau ihren Partner mit zwei weiteren Frauen im Bett ertappt. Über dem Kopf der wütend Überraschten ist ein *SIMS*-typisches Computer-Menü eingefügt, welches die nächste Handlung bestimmt. Neben den Handlungsoptionen «schreien», «Scheidung einreichen», «zuschlagen» und «ignorieren» ist auch «dazulegen» als Option gegeben (vgl. PCPlayer 10/2004).

the point: Why do even our games have to be subject to crime, no matter how virtual?

In Sim City schaut die Mafia nach dem Rechten. Ein Ehepaar verbringt seine gesamte Freizeit in der Onlinewelt. [...] Wer in der virtuellen Welt der Sims bestehen will, sollte seine Nachbarn stets im Auge haben. Im Zweifel hilft ein Anruf beim Mafioso um die Ecke.

Der Hersteller Electronic Arts reagiert auch zum Schutz der Interessen der Werbetreibenden, die in THE SIMS ONLINE Product Placement betreiben. So wird die Filterfunktion, die bestimmte Begriffe während des Chattens ausblendet, stetig verbessert. Die Funktion, mit der andere Avatars als Spielverderber markiert werden, wurde ersetzt durch ein Bewertungssystem, welches die Top 100 der Spielverderber anzeigt. Doch der Versuch, eine Form des subversiven Vergnügens zu beherrschen, eröffnet ganz evident eine neue, hier in Form eines Wettbewerbs um die Position des gemeinsten Spielers. Ebenso wurde Professor Ludlow die Spielberechtigung entzogen und in Presseerklärungen immer wieder darauf hingewiesen, dass die Darstellung von Sex in den SIMS nicht möglich sei.

Jeff Brown, an Electronic Arts spokesman, said the game offers nothing more explicit than what children see on network television. «Regardless of what people might be messaging to one another...it is impossible for the characters themselves to do anything more intimate than dance or lie in a bed.»

Gleichzeitig ist jede Beschränkung des Spiels eine Verkleinerung des Raumes und wahrscheinlich ebenfalls mit dem Verlust von Abonnenten verbunden. Im Sinne Fiskes können populäre Texte ihre Popularität nur dadurch absichern, dass sie sich zu einem einladenden Terrain für diesen Kampf um Bedeutungen machen. So strukturieren sich populäre Texte in einem Spannungsfeld zwischen Abschließung (oder Herrschaft) und Offenheit (oder Popularität).

This insecure equilibrium between the forces of order and control on the one hand and those of disruption and disorder on the other is not confined to the structure of games themselves, but can also be traced in their social functions and organisations.

Die Spielwelt der SIMS ist geprägt von struktureller Offenheit. Doch während auch die Produktion widerständiger Bedeutungen in THE SIMS den Interessen des Herstellers dient, fordern diese in THE SIMS ONLINE die Kräfte der Herrschaft heraus. So gesehen ist es verständlich, dass der Hersteller auf die Presseberichte zu THE SIMS 2, welche ähnliche Sensationalisierungen bein-

halten, gelassen reagieren kann, während THE SIMS ONLINE das Einfügen von spielergenerierten Gegenständen noch immer verbietet. Das Online Rollenspiel SECOND LIFE (2004, Linden Research, Inc.), das diese Möglichkeit besitzt, befindet sich in einem ständigen Kampf gegen die Produktionen seiner Spieler.

Fazit

Diese Fallstudie zeigt, dass auch das Computerspiel trotz der determinierenden Eigenschaften des technischen Implements Räume eröffnen kann, in denen Spieler der Regelkontrolle des Spiels entkommen können. Der nur skizzenhafte ethnologische wie diskursanalytische Zugriff auf die Spielpraxen zeigt ebenso, dass das Vergnügen des Falschspiels eingebettet ist in gesellschaftliche Machtverhältnisse.

Obschon die Interessen einer Kulturindustrie in beiden Spielen deutlich zu Tage treten, nutzen die Spieler die Zeichenressourcen des Spiels aktiv zur Produktion eigener Bedeutungen und Vergnügen im Kontext ihres Alltags, die sich auch gegen die den Spieler umgebenden Machtbeziehungen richten können. Als Cybertexte erlauben beide Spiele die Artikulation dieser widerständigen Bedeutungen und Vergnügen direkt im Spiel. Sowohl die offene Struktur (der operationalen Regeln) beider Spiele als auch die aus dem Kontext des alltäglichen Lebens und dessen Darstellung hervorgehende Polysemie (auf Basis der impliziten Regeln) schaffen dafür den Raum. Doch während die widerständigen Aneignungen in THE SIMS nicht direkt mit den ökonomischen Interessen des Herstellers konfliktieren, provozieren sie in THE SIMS ONLINE einen offenen Kampf um Bedeutungen. Im Sinne Fiskes lässt sich durch die Beschränkung dieser Offenheit auch der bisherige Misserfolg von THE SIMS ONLINE erklären. Doch die Betonung des Widerstandes darf nicht dazu verleiten, jedes Handeln sozial Schwacher romantisch verklärend per se als oppositionell zu beschreiben.³⁸

Ebenso kann diese Fallstudie nicht ein Verstehen des vielfältig gewobenen Netzes aus Bedeutungen und Vergnügen um die Welt der SIMS leisten, sondern «nur» die entscheidende Erkenntnis der Komplexität hervorheben. Wahrscheinlich vermag es erst eine umfassende ethnologische Untersuchung, diese Spielkultur annähernd zu durchleuchten und die Validität der genutzten Daten in ihrer empirischen Verkürzung, durch die Wahl der Proben, das Missachten des eigentlichen Spielmoments,³⁹ die Unkenntnis über die Aussagenden und deren wirkliche soziale Position etc. und letztlich die Vorannahme eines

38 Vgl. Andreas Hepp: *Cultural Studies und Medienanalyse*. Opladen, Wiesbaden 1999, S. 76.

39 Vgl. James Newman: *Videogames*. London, New York 2004, S. 145–162.

aktiven Rezipienten, zu bestätigen oder zu widerlegen sowie einen Bezug zum makropolitischen Rahmen herzustellen, der bis hierhin ausgeblendet wurde. Dabei ist ebenso zu untersuchen, inwieweit ein solcher, im akademischen Diskurs geschulter Blick auf das Computerspiel den Regelbruch letztlich als ideologische Freiheitsphantasie eines neuen Mediums zu naturalisieren droht.

Spiele jenseits der Gebrauchsanweisung

Partizipation als Output des Konsums softwarebasierter Produkte

Computer sind universelle Maschinen und Software ist immer kopier- und veränderbar. Das hat Folgen für alle softwarebasierten Produkte; sie können durch Verbraucher verändert und persönlichen Bedürfnissen angepasst werden. Eine Microsoft Xbox wird ein Linux-Computer, ein Nintendo Gameboy wird zum Musikinstrument und als Werkzeug für DJs verwendet, und Sonys Roboterhund Aibo lernt tanzen. Jenseits der spielerischen Aspekte der Produktmodifikation zeigt sich hier eine kulturelle Praxis, die von entscheidender Bedeutung für die Reorganisation der Kulturindustrie im Zeitalter der Digitalisierung ist. Die Kollektivarbeit der User führt zu sozialen und technologischen Entwicklungen, durch die monodirektionale Produktionsstrukturen aufgelöst werden. Das komplexe Zusammenspiel von User-Gemeinschaften und Unternehmen in der Entwicklung und Weiterentwicklung sowie in der Distribution von softwarebasierten Produkten bezeichne ich im Folgenden als *erweiterte Kulturindustrie*. Dieser Artikel formuliert die Hypothese, dass die Modifikation von elektronischen Konsumgütern Teil einer kulturellen Handlungsweise ist, die sich mit der Verbreitung von Internet und Computertechnologie etabliert hat. Diese geht letztendlich weit über die Bearbeitung bestehender Produkte hinaus und betrifft unmittelbar die Produktionsmittel und Vertriebsstrukturen.

Computer-Subkulturen in den 80er Jahren

Mit der massenhaften Verbreitung von Computertechnologien seit den 80er Jahren verfügen die Verbraucher über Maschinen, denen schon die Möglichkeit zur Modifikation als inhärenter Aspekt der Technologie integriert ist. Die ersten Heimcomputer waren bereits universelle Turing Maschinen, die nicht zur Exekution einer bestimmten Aufgabe geschaffen waren, sondern jede Aufgabe erfüllen konnten, die als Algorithmus formuliert wurde. Mit der Markteinführung der ersten Homecomputer, wie z. B. dem Commodore 64 im Jahr 1982, hatten die meist jugendlichen Anwender die Möglichkeit technologisches Wis-

sen außerhalb der etablierten Institutionen von Forschung und Lehre zu generieren. Sie entwickelten mit der relativ leicht zu erlernenden Programmiersprache BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) rasch eigene Programme für den Computer. Dieses hochtechnologische Wissen wurde in den entstehenden Computer-Subkulturen, wie der Warex- und der Hackerszene der 80er Jahre, geteilt und weiter entwickelt. Um beispielsweise Computerspiele kopieren zu können, war es notwendig, den Kopierschutz zu entfernen. Dadurch entstand zusätzlicher freier Speicherplatz auf den Disketten, der zuvor von dem Kopierschutz belegt wurde. Auf diesen Freiraum konnten die Cracker nun ein selbstentwickeltes Programm schreiben, das anderen Usern mitteilen sollte, wer das Spiel gecrackt hatte. Diese *Demos* demonstrierten der Community die eigenen Programmierfähigkeiten und Respektbezeugungen gegenüber anderen Mitgliedern der Szene. Später löste sich die Programmierung der *Demos* vom illegalen Aspekt der Raubkopie und entwickelte sich zu einer eigenständigen Form kultureller Artikulation.¹ In Ermangelung von (bezahlbaren) Netzwerkverbindungen wurden Programme, *Demos* und Spiele in den 80er Jahren auf so genannten «Copy Partys» getauscht oder über den gewöhnlichen Postversand vertrieben. Innerhalb der Gemeinschaften von Computeranwendern wurden in dieser Zeit ästhetische Codes sowie kulturelle Werte und Normen geschaffen, die maßgeblich dazu beigetragen haben, unser gegenwärtiges Verständnis digitaler Kultur zu prägen.²

Die konstituierenden Faktoren der Kulturpraxis der Computer-Subkulturen der 80er Jahre können folgendermaßen zusammengefasst werden:

- a) Der Computer ist eine universelle Maschine, die jeden Befehl ausführt, der als Algorithmus formuliert ist.
- b) Software ist auf Modifikation und verlustfreie Kopie angelegt.
- c) Soziale Netzwerke generieren und verteilen Wissen in einer technisch/organisatorischen Infrastruktur.

Für die kulturelle Produktion der heutigen User-Communities sind diese Faktoren noch immer von zentraler Bedeutung.

1 Mehr Informationen über die Demoszene finden sich bei Lassi Tasajärvi (Hg.): *Demoscene. The Art of the Realtime*. Helsinki 2004, der ersten Publikation über die Demoszene, und bei Digitalcraft.org, die eine Ausstellung zu Geschichte und Status Quo der Demoszene in Frankfurt realisiert hatte: URL: www.digital-craft.org/, 15. Feb. 2005.

2 Manuel Castells sieht die Kultur der «Internet Generation» geprägt von den Ingenieurskulturen aus den Universitäten der 60er und 70er Jahre und den Anwenderkulturen aus den späten 70ern und frühen 80er Jahren sowie den Unternehmerkulturen der Informationsökonomie. Vgl. Manuel Castells: *The Internet Galaxy*. Cambridge, MA 2002.

Computertechnologie und Software

Über Computernetzwerke entwickelte sich seit den 80er Jahren die weltweite Vernetzung von Usern, bis diese ihren Höhepunkt im ubiquitären Internet, dem WWW, in den 90er Jahren fand. Computer und Internet bilden einen neuen Raum zur Produktion und Rezeption von Kultur. Der Funktionsumfang von Software und elektronischen Konsumgütern geht weit über die von Firmen geleisteten Produktdefinitionen hinaus. Zudem ist es praktisch unmöglich, Software fehlerfrei zu programmieren und alle Eventualitäten der Softwareverwendung zu definieren. Software und darauf basierende elektronische Konsumgüter sind in diesem Sinne instabil und unfertig und somit offen für Weiterentwicklung.

Hochkomplexe Vorgänge und repetitive Aufgaben können von Computern ausgeführt werden. Die Zusammenarbeit von Mensch und Computer macht neue Formen der Organisation komplexer Produktionsvorgänge wie z. B. das parallele Programmieren möglich. Ein *Source Code Repository* erlaubt es zahlreichen Programmierern, auf der ganzen Welt zur gleichen Zeit am selben Programm zu arbeiten, ohne dass es zu verschiedenen Versionen des Programms kommt. Neben Applikationen, die ein paralleles Programmieren zahlreicher Entwickler an einem Programm ermöglichen, unterstützt Computertechnologie beispielsweise die Suche nach Programmierfehlern, die in Online-Datenbanken verwaltet werden, regelt den Zugriff der Entwickler und Anwender auf die Datenbestände und organisiert die Kommunikation der Teilnehmer untereinander.³ Da Software-Entwicklung modular machbar ist, können auch komplexe Programme von vielen Programmierern entwickelt werden. Die Modularität erlaubt es auch, einzelne Programmteile in die unterschiedlichsten Programme zu integrieren und in immer neuen Zusammenhängen wiederzuverwenden. Damit ist Software ein Produktionsmittel, das in seiner Struktur einer Sprache ähnelt und in seiner Wirkung mit Maschinen verglichen werden kann. Ausschlaggebend für die erweiterte Kulturindustrie ist die Vergesellschaftung dieses Produktionsmittels durch die Verbreitung der PCs und der Informations- und Kommunikationstechnologie seit den 80er Jahren.

3 Inzwischen haben sich im Internet Plattformen etabliert, die ihren Anwendern die notwendige Infrastruktur zur kollektiven Produktion von Software zur Verfügung stellen. Eine solche Plattform ist beispielsweise Sourceforge.org, die mit über 81.000 Projekten und mehr als 850.000 registrierten Usern die größte Plattform zur Entwicklung von Open Source Software darstellt: URL: www.sourceforge.org, 15. Feb. 2005.

Design durch Implementation

Im Zusammenhang mit Computernetzwerken schafft die Bildung von User-Communities, die ihre Kollektivarbeit innerhalb dieser Netzwerke organisieren und repräsentieren, neue Möglichkeiten der Produktion, die sich von den bisherigen Formen der Kulturproduktion deutlich unterscheiden. Im Gegensatz zu der bloßen Arbeit an den Produkten der Kulturindustrie greifen User-Communities in den Produktionsprozess selbst ein. Mit dem Internet nutzen sie zudem Distributionswege der kommerziellen Anbieter. Die erweiterte Kulturindustrie beschreibt die Produktivkraft der User-Gemeinschaften, die selber an der Produktion partizipieren und denen mit dem Internet eine effiziente und kostengünstige Vertriebsstruktur zur Verfügung steht. Die Modifikation elektronischer Konsumgüter wird, wie auch die Programmierung von Software und die Produktion von Texten, wie Film, Musik und Bildern, außerhalb der Content-Industrien in kollektiven Arbeitsprozessen geleistet.⁴ Der Designprozess wird von Pierre Lévy als ein Prozess der Implementation beschrieben. Diese gemeinsame Kulturleistung zahlreicher Teilnehmer bezeichnet Lévy als «kollektive Intelligenz», die er auch als signifikantes Merkmal des digitalen Zeitalters definiert.⁵ Ein softwarebasiertes Produkt ist also als ein «Work in Progress» zu beschreiben. Im Moment seiner Markteinführung in die erweiterte Kulturindustrie tritt es in ein weiteres Entwicklungsstadium. Lévy bezeichnet dies als ein permanentes Kontinuum aus Lesen und Fortschreiben.⁶

Beispiel 1: Das Xbox Linux Projekt

Das Design von Microsofts Xbox entspricht mit seinem 733 Mhz Celeron Prozessor, einer Festplatte, Grafikkarte, Ethernetanschluß und einer schlanken Version von Windows 2000 einem gewöhnlichen PC. Die Hardware erlaubt al-

4 Grundsätzlich kann jedes elektronische Konsumgut modifiziert werden. Diese Arbeit muss nicht von Anwendern geleistet werden. Sie kann auch durch Unternehmen erbracht werden, die mit der Modifikation eines bereits vorhandenen Produktes eine andere Unique Selling Proposition (USP) ausbeuten wollen. So bietet das taiwanische Unternehmen Friend Tech eine Version von Microsofts Xbox an, die eine höhere Rechenleistung sowie zahlreiche Funktionen hat, die das Original nicht besitzt. Für gewöhnlich versuchen die großen Unternehmen wie Sony, Microsoft, Nintendo etc. die kommerzielle Entwicklung von Modifikationen zu verhindern. Im Falle der Friend Tech Modifikation sind weder Garantieansprüche an Microsoft noch die Nutzung des Microsoft Services Xbox Live möglich. Siehe URL: www.friend-tech.com, 15. Feb. 2005.

5 Ein m. E. schwieriger Begriff, da jede Kulturleistung Ergebnis kollektiver Prozesse ist. Siehe: Pierre Lévy: *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, MA 1997.

6 Ebd. S. 121.

lerdings nur die Ausführung von Microsoft-Software und beschränkt diesen Computer auf die Funktionen einer Spielkonsole. Das *Xbox Linux Project* hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Black Box zu hacken und mit dem vollen Funktionsumfang eines PCs auszustatten.⁷ Auf der Website des Projekts findet sich eine ausführliche «Bastelanleitung», die Anwendern helfen soll, sich aus der Produktdefinition des Monopolisten zu befreien.⁸ Neben der *spielerischen* Herausforderung, aus einer Spielkonsole von Microsoft einen Linux Computer zu machen, erfüllen die Teilnehmer des Projektes einen ideologischen Anspruch. Das Welcome-Slide der Xbox Linux Software zeigt deutlich, dass es neben einer technischen Leistung auch um die ideelle Rückeroberung der Anwenderautonomie geht.⁹ Mit «Welcome to *your* box»¹⁰ wird der Anwender begrüßt und im Weiteren wird ausgeführt, dass er mit Linux auf der Xbox erstmals besitzt, was er als Eigentümer eines Konsumgutes haben sollte, nämlich die Kontrolle über das von ihm bezahlte Produkt. Das symbolische Kapital von Linux wird mit dem Hinweis präsentiert, dass man mit Linux an einer Welt teilnehmen kann, in der Ideen und Software frei sind (siehe Abb. 1).



Abb. 1 Welcome Slide, Xbox Linux

Beispiel 2: Aibohack.com

Im Jahr 1999 brachte Sony den Aibo auf den Markt, einen Roboterhund mit beschränkten Fähigkeiten zu lernen und eine «Persönlichkeit» zu entwickeln. Der elektronische Hund ist ausgestattet mit einer Kamera, Tastsensoren, einem Memorystick, 16 MB RAM und einem 32-bit-Prozessor. Sony hatte sich um ein besonders familienfreundliches und politisch korrektes Erscheinungsbild bemüht. Angeblich kann der Hund seinen Kopf nur um 20° bewegen, weil die

7 Die Internetseite des Xbox Linux Project: www.x-box-linux.org, 27. Juni 2005.

8 Für jene, die sich die Modifikation technisch nicht zutrauen, steht eine Liste mit Adressen von versierten Usern zur Verfügung, die unentgeltlich helfen, die Migration nach Linux vorzunehmen. Das sogenannte Xbox Chocolate Project findet sich unter: www.xbox-linux.org/users_help_users, 15. Feb. 2005.

9 Auch in anderen Softwareprojekten finden sich Beispiele für den Anspruch auf kulturelle Autonomie. Das Open Source Mailprogramm Thunderbird von Mozilla wird von der Community mit dem Slogan «Reclaim your Inbox» und der Internet Browser Firefox mit «Rediscover the Web» beworben.

10 Hervorhebung im Original: siehe URL: www.xbox-linux.org/screenshots, 15. Feb. 2005.

Entwickler besorgt waren, der Aibo könne für «Upskirt» Fotografien verwendet werden.¹¹ Es stellte sich schnell heraus, dass die Käufer des kostspieligen Spielzeugs mehr als nur den durch Sony beschränkten Funktionsumfang erwarteten. Der Hacker Aibopet begann kleine Programme auf seiner Website zu veröffentlichen, die diesem Bedürfnis entgegenkamen. Mit Hilfe seines Programms Disko-Aibo kann der Roboterhund tanzen lernen, mit der Bender-Software imitiert Aibo den Roboter Bender aus der beliebten Fernsehserie FUTUREAMA (USA, 1999-2003), und mit den zahlreichen Software-Tools wie AiboScope, Browser, Yart und AiboRemote, die Aibopet zusätzlich anbietet, ist es auch den technisch weniger versierten Anwendern möglich, ihren Aibo nach Wunsch zu konfigurieren und zu steuern. Seine Website Aibohack.com entwickelte sich zu einer beliebten Anlaufstelle, um neue Programme für die elektronischen Spielgefährten herunterzuladen oder um sich mit Fragen an den versierten Aibopet zu wenden. Community-Webseiten wie Aibo-life.org, Aiboworld.co.uk oder Aibosite.com dienen hingegen als Plattformen, auf denen sich die Besitzer von Aibos austauschen, sich gegenseitig auf themenverwandte Webseiten hinweisen und Diskussionen führen, wodurch die Gemeinschaften der Aibo-User konstituiert werden.

Nachdem Sony anfangs die Aktivitäten von Hacker Aibopet ignoriert hatte, mahnte ihn das Unternehmen 2001 mit Verweis auf den Digital Millennium Copyright Act (DMCA)¹² ab und forderte ihn auf, den Downloadbereich seiner Webseite zu schließen.¹³ Aibopet kam nach einem weiteren Schreiben durch Sony der Aufforderung nach und veröffentlichte den Brief zusammen mit einer Protestnote im Internet.¹⁴ Die Usergruppen der erwähnten Aibowebseiten und Slashdot.org, das wichtigste Onlinemedium für technikbegeisterte Computer-User, verbreiteten die Nachricht, so dass sie innerhalb einer Woche von Printmedien wie der Los Angeles Times¹⁵ und der New York Times¹⁶ sowie von

- 11 Janko Röttgers: «Hack the Dog». In: *Telepolis*. URL: www.telepolis.de/tp/deutsch/inhalt/co/11369/1.html [18. Dez. 2001], 23. Juni 2003; Der Begriff ‚Upskirt Fotografie‘ bezeichnet den voyeuristischen Blick unter den Frauenrock.
- 12 Der US-amerikanische Gesetzgeber passt mit dem Digital Millennium Copyright Act das Urheberrecht an das digitale Zeitalter an. Kritiker betonen jedoch, dass der Gesetzestext nicht den technischen Gegebenheiten entspricht, zudem eine Gefahr für die freie Meinungsäußerung darstellt und die kulturelle Freiheit missachtet. Die Free Software Foundation (URL: www.fsf.org, 15. Feb. 2005) gehört zu den schärfsten Kritikern des DMCA.
- 13 Der chronologische Ablauf der Auseinandersetzung zwischen Sony und Aibopet ist auf der Website Aibohack.com dokumentiert: URL: www.aibohack.com/legal, 19. Sept. 2003.
- 14 Sonys Schreiben an Aibopet findet sich hier: URL: <http://www.aibohack.com/legal/letter2.htm>, 19. Sept. 2003.
- 15 Dave Wilson/Alex Pham: «Sony Dogs Aibo Enthusiast's site». In: *LA Times*. URL: <http://www.latimes.com/business/la-000086726nov01.story?coll=la%2Dheadlines%2Dbusiness> [01. Nov. 2001], 19. Sept. 2003.
- 16 Amy Harmon: «Sony tightens leash on its robotic dog». In: *The New York Times*. URL: <http://www.nytimes.com/2001/11/05/technology/05AIBO.html> [05. Dez. 2001], 19. Sept. 2003.

ZDnet,¹⁷ Telepolis,¹⁸ Heise News,¹⁹ Wired,²⁰ New Scientist.com und anderen aufgenommen und besprochen wurde. Die Communities der einzelnen Aibo-Webseiten solidarisierten sich mit Onlinepetitionen, Solidaritätserklärungen und emotionalen Forenbeiträgen.²¹

Aus den Forenbeiträgen wird ein weiterer Aspekt von Aibopets Arbeit deutlich, den die Produzenten komplexer Produkte häufig unterschätzen; Aibopet leistet mit seiner Arbeit kompetenten und notwendigen Support, den der Hersteller des Produktes in diesem Maße nicht leisten kann. Zudem zeigt sich, dass die Erweiterung des Funktionsumfanges durch Aibopets Programme die Attraktivität von Aibos erhöht hat und zum Teil sogar zur Kaufentscheidung beitrug. Die Gemeinschaft und der Kontakt mit Gleichgesinnten sind für die Aibo-Besitzer von zentraler Bedeutung. Mit dem Kauf eines Aibos erhält man Zugang zu einer Gemeinschaft, die für den Aibo-Besitzer nicht nur wertvolle Informationen und Unterstützung bietet, sondern auch bedeutungsgenerierend ist.

Die Arbeit von Aibopet und der Aibo-Community hat wiederum direkte Auswirkungen auf die Produktion der Roboterhunde durch Sony. Laut Aibopet werden die meisten seiner Tools und Applikationen in die neueren Aibo-Modelle integriert. Die Gemeinschaft der Anwender trägt mit ihrem Diskurs über Technologie und ihrer praktischen Arbeit an der Technik durch Modifikation und Redesign zur technischen Innovation bei. Sony hat in der Auseinandersetzung mit Aibopet die Bedeutung dieser Community erkannt und unternimmt daher auch keine rechtlichen Schritte mehr, um deren Arbeit zu unterbinden. Außerdem kündigte Sony die Veröffentlichung einer offenen Entwicklungsumgebung für Aibo-Applikationen an.²²

Der Konflikt zwischen dem ökonomisch starken Konzern Sony und der verteilten und heterogenen Gemeinschaft der Konsumenten hat gezeigt, dass diese Vielzahl von Usern durchaus in der Lage ist, Aufmerksamkeit zu wecken und den politischen Druck zu erzeugen, der notwendig ist, um sich kulturelle Frei-

17 Greame Wearden: «Robotics enthusiast forced to pull Aibo-altering code». In: *ZDNet UK*. URL: <http://news.zdnet.co.uk/software/0,39020381,2098461,00.htm> [01. Nov. 2001], 19. Sept. 2003.

18 Janko Röttgers: «Hack the Dog».

19 Heise News: «Aibo Hacker gibt auf». In: *Heise online*. URL: <http://www.heise.de/newsticker/data/wst-29.10.01-003/> [29. Okt. 2001], 27. Aug. 2003.

20 Farhad Manjoo: «Aibo Owners Biting Mad at Sony». In: *Wired News*. URL: www.wired.com/news/business/0,1367,48088,00.html [02. Nov. 2001], 27. Aug. 2003.

21 Exemplarisch sei hier der *Open Letter to Sony* von Aibo-Life.org genannt: URL: http://www.aibo-life.org/forums/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic&f=1&t=000390#000000, 26. Feb. 2005.

22 *OpenR* und *Aibo SDE* sind das Standard-Interface und die Entwicklungsumgebung zur Entwicklung von Applikationen für den Sony Aibo. Auch wenn der Name *OpenR* eine gewisse Offenheit vorgibt, wird das Tool dennoch von der Aibo-Community als nicht vollständig offene Technologie kritisiert.

heiten zu erhalten.²³ Das Internet ist Schauplatz und Medium der Kritik an jenen Konzernen, die die Autonomie der User einschränken oder kontrollieren möchten.²⁴

Gleichzeitig erkennen Konzerne zunehmend die Bedeutung ihrer kompetenten Konsumenten als Co-Produzenten ihrer Produkte. Die User übernehmen immer mehr die klassischen Helpdesk- und Support-Aufgaben, indem sie sich gegenseitig in Foren über Funktionsweisen, technische Fehler, Verbesserungsmöglichkeiten und Alternativen informieren. Die Unternehmen können zusätzlich ihre Forschungs- und Entwicklungsabteilungen um eine Vielzahl von *Entwicklern* erweitern, indem sie die Innovationskette in den Bereich der Anwender ausweiten. Die User der Produkte leisten durch ihre intrinsisch motivierte Arbeit an den Konsumgütern gleichzeitig Entwicklungs- und Forschungsarbeit für die Unternehmen.

Konsequenzen: Die erweiterte Kulturindustrie

Fan- und Amateurkulturen werden als fester Bestandteil der Massengüter-produzierenden Industrie betrachtet.²⁵ Bereits die Daguerreotypie führte zu einer massenhaften Medienproduktion durch Amateure. Das Jahrzehnte später erfundene Radio war bis zu seiner Institutionalisierung durch Behörden ganz in den Händen der Radioamateure.²⁶ Meistens waren die Produktionen von Amateuren ausschließlich für die Amateure selbst oder einen beschränkten Kreis von Gleichgesinnten bestimmt. Auch die Entwicklung industrieller Produkte durch Konsumenten und die Implementierung dieser Produkte in ihren sozialen Kontext ist fester Bestandteil der Kulturgeschichte.²⁷ Arnold Pacey beschreibt in *Culture of Technology* wie Inuit Schneemobile, die ursprünglich für den Wintersport von Großstädtern konstruiert waren, an die Bedürfnisse ihres

23 Zu Aufmerksamkeit als zentrale Währung der Informationsgesellschaft siehe: Georg Franck: *Die Ökonomie der Aufmerksamkeit*. München, Wien 1998.

24 Um dies zu verhindern, verbietet der Softwarekonzern Microsoft im End User License Agreement zu seiner Software *Front Page* die Erstellung Microsoft-kritischer Webseiten oder die Erstellung von Links zu solchen Seiten.

25 Ende des 19. Jahrhunderts wird die kulturelle und ökonomische Bedeutung von Amateuren durch Alfred Lichtwark, Direktor der Hamburger Kunsthalle, thematisiert. 1893 wurden zwei Ausstellungen zu Amateurfotografie und zu Erzeugnissen des Dilettantismus realisiert. Siehe Michael Kuball: *Familienkino. Geschichte des Amateurfilms in Deutschland*. Hamburg 1980, S. 15 und S. 190.

36 Siehe: Dieter Daniels: *Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet*. München 2002. Zu Amateuren siehe hier v. a.: S. 135 ff und Kapitel 8 «Amateure und Flaneure» S. 185–218.

27 Siehe hierzu Wiebe E. Bijker et al. (Hg.): *The Social Construction of Technological Systems*. Cambridge, MA 1987 und Wiebe E. Bijker: *Of Bicycles, Bakelites and Bulbs. Toward a Theory of Sociotechnical Change*. Cambridge, MA 1995.

Alltages anpassen.²⁸ Im Bereich des so genannten *Car Tunings* lässt sich eine ganze Tradition der Technikmodifikation erkennen. Hier werden kulturelle Identität und die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft über die Veränderung des massengefertigten Produktes Auto konstruiert. In der Rezeption und Aneignung von Texten, die die Kulturindustrie via Massenmedien vertreibt, zeigten sich die Konsumenten ebenfalls differenzierter, als es die Kulturpessimisten diagnostiziert hatten.²⁹ Mit Henry Jenkins Arbeiten zur Fankultur erlangen die Zuschauer den Status der «*Textual Poachers*», die in den Texten der Kulturindustrie wildern, um die kulturellen Produkte aus ihrer Perspektive zu rekonstruieren. Dank der Publikationsmöglichkeiten im Internet produzieren sie damit selbst Medieninhalte, die von ihrem Publikum wiederum rekonstruiert werden können.³⁰ Diese Rekonstruktion findet in den Eigenproduktionen oder Kommentaren der Fans, Zuschauer oder Konsumenten ihren Ausdruck. Diese Produkte, Fanfilms, Fanfiction, Kritik und Kommentar, ergänzen das ursprüngliche Angebot der Kulturindustrie, ohne jedoch unabhängig davon bestehen zu können.³¹ Es handelt sich dabei eher um eine *Bearbeitung von Produkten* und nicht um eine *eigenständige Produktion* oder gar eine *Bearbeitung der Produktionsmittel*. Das Internet dient hier lediglich als Plattform zur Herstellung von Öffentlichkeit und als günstiges Medium der Publikation und Kommunikation. Gleichzeitig beeinflusst der Diskurs über Kulturprodukte und deren Bearbeitung durch Konsumenten die Produktion, indem die Produzenten Ideen, Kritik und Vorstellungen ihrer Zielgruppen aufnehmen und integrieren. Mit dem Internet und seiner globalen Vernetzung wird die Binnenkommunikationsstruktur der Fan- und Amateurkulturen aufgebrochen. Aber erst mit der Produktion und Distribution alternativer Produkte sowie der Herstellung von Öffentlichkeit wird eine erweiterte Kulturindustrie konstruiert.

Die Erweiterung der Kulturindustrie beschreibt eine Überschneidung von Produktions- und Distributionsstrukturen, die sowohl von kommerziellen Anbietern als auch von gewöhnlichen Anwendern verwendet werden. Der Markt für Kulturprodukte erweitert sich um einen Sektor, der nicht per se monetär or-

28 Arnold Pacey: *Culture of Technology*. Cambridge, MA 1983, S. 5.

29 Die kulturpessimistischen Thesen von Adorno & Horkheimer wurden unter anderem relativiert von Stuart Hall: «Encoding/Decoding». In: S. Hall et al. (Hg.): *Culture, Media, Language*. London 1980, S. 128–137; Jean Baudrillard: «Requiem für die Medien». In: Ders.: *Koolhaas oder der Aufstand der Zeichen*. Berlin 1978, S. 83–118; Dick Hebdige: *Subculture. The Meaning of Style*. London 1978; John Fiske: *Television Culture*. London 1982.

30 Henry Jenkins: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York 1992; Ders.: «Interactive Audiences? The «Collective Intelligence» of Media Fans». In: Dan Harries (Hg.): *The New Media Book*. London 2002, S. 157–170; Joost Raessens: «Computer Games as Participatory Culture». In: Jeffrey Goldstein/Joost Raessens: *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA 2005, S. 373–388.

31 Ein Beispiel für Produktion der Fankultur: Star Wars Fan Films: URL: www.theforce.net, 15. Feb. 2005.

ganisiert ist und seine Produktivkraft vor allem aus engagierten User-Communities, aber auch aus kommerziellen Unternehmen bezieht. Die Produkte dieses Sektors zirkulieren als Prozesse sowohl in den Unternehmen als auch in den Communities, innerhalb derer sie weiterentwickelt werden. Die erweiterte Kulturindustrie verwandelt Produkte in Prozesse und macht Schluss mit Produktdefinitionen. Stattdessen finden die Produktdefinitionen mit der Implementierung der Produkte in den sozialen Kontext der Konsumenten statt. In diesem permanenten Lese-und-Schreib, Design-und-Redesign Kontinuum wird die Rezeption selbst zur Modifikation.³² Nachdem die Kritik an Kulturgütern lange Zeit professionalisierten Kritikern vorbehalten war, findet diese unmittelbar in den Gemeinschaften der Anwender statt, sowohl als verbal oder schriftlich formulierte Kritik (im Sinne einer <Review>) als auch durch praktische Modifikation (im Sinne von <Redesign>). Das Internet, dessen Maschinen als Kommunikationsmittel, als Produktionsmittel und als Repräsentationsmedium dienen, wird dabei zum Ort der kulturellen Produktion und Rezeption, zur Sphäre zirkulierender Prozesse, die beständig fort- und weiterentwickelt werden.

Die Domäne der Kulturgüterproduktion wird vor allem im Bereich immaterieller Güter, wie Software und Musik, nicht mehr allein von den großen Konzernen der Kulturindustrie dominiert.³³ Diese Konzerne versuchen jedoch, die neue Kulturpraxis auf die Ebene harmloser Amateurkulturen zu beschränken. Die kulturellen Handlungsweisen, die sich im Umgang mit Computertechnologie etabliert haben, fordern aber in letzter Konsequenz ihre gesellschaftliche Implementierung auf der Ebene der Legislative. Dass es sich bei der erweiterten Kulturindustrie um eine gesellschaftliche Grundsatzfrage handelt, wird in der öffentlichen Debatte und der Auseinandersetzung zwischen den beteiligten Gruppierungen deutlich.

Politische Implikationen: von der Binnenkommunikation zur gesellschaftlichen Debatte

Mit der Produktion alternativer Produkte wie z. B. Open Source Software (wie Linux) oder offener Informationsquellen (wie Wikipedia.org) und kultureller Ressourcen als Gemeineigentum findet eine qualitative Verschiebung hin zu ei-

32 siehe Pierre Lévy: *Collective Intelligence*, S. 121 f.

33 Mirko Tobias Schäfer: «Homework. The Extension of the Cultural Industry». In: Geoff Cox et al. (Hg.): *Economising Culture. On the (digital) Culture Industry*. New York 2005, S. 191–199. Als Beispiel für die alternative Software Produktion siehe: Die Open Source CD. URL: <http://www.opensource-cd.de/> oder den erfolgreichen Internetbrowser Firefox von Mozilla, www.mozilla.org, und als Beispiel der alternativen Musikproduktion den Netlabel Catalogue: www.netlabels.org, 15. Feb. 2005.

ner kulturellen Handlungsstrategie statt, die öffentliche Diskussion und gesellschaftliche Gestaltungskraft provoziert. Mit der Verwendung der *GNU General Public License* und der *Creative Commons License* verfügen die User-Communities sogar über juristische Alternativen zur Regelung des inzwischen restriktiv ausgelegten Copyrights. Diese Konzepte zur Regelung von Urheberrechten lassen gleichzeitig ein größtmögliches kulturelles Gemeingut zu.³⁴ Gleichzeitig soll die Lizenzierung von Produkten unter GPL oder Creative Commons vor dem kulturellen Raubbau der Großkonzerne schützen.

In der *Kunst des Handelns* formuliert Michel de Certeau Taktiken und Strategien, die es Konsumenten erlauben, autonome und «eigene Räume» zu konstruieren.³⁵ Computertechnologie ermöglicht nun die effiziente Konstruktion solcher Räume und die wirkungsvolle Anwendung von Handlungsweisen, um Autonomie und Partizipation herzustellen. Die über das Internet organisierten Gemeinschaften von Anwendern der Computertechnologie und elektronischen Konsumgütern tragen mit ihrer Arbeit nicht nur zur technologischen Weiterentwicklung bei, sondern leisten auch einen sozialen und politischen Beitrag zur gesellschaftlichen Entwicklung: In den genannten Beispielen stellen die sozialen Aspekte einer Gemeinschaft, die fast ausschließlich über Informations- und Kommunikationstechnologie konstituiert wird, eine zentrale Rolle dar. Der Anspruch, den technisch weniger versierten Usern eine möglichst weitreichende Kontrolle über die Technologie zu ermöglichen, lässt sich bei den oben genannten Beispielen nachweisen. Neben Serviceangeboten, die man vor dem Internetzeitalter mit dem Begriff der Nachbarschaftshilfe beschrieben hätte, werden hier programmatische Prinzipien entwickelt, die das grundsätzliche Verständnis von Technologie und die Partizipation der User fördern.

Durch die Überwindung der technologischen Unmündigkeit und die Kontrolle über die Distribution wird die Produktion der User-Gemeinschaften politisch wirksam. Erst dadurch wird der User zum Produzenten und sogar zum Konkurrenten der etablierten Kulturindustrie. Unabhängig von deren Produktions- und Distributionsstrukturen gelingt den Usern in qualitativer wie quantitativer Hinsicht die Produktion wirklicher Alternativen zu den kommerziellen Angeboten. Zusätzlich verspricht ihre Arbeit eine Stärkung der Bürgergesellschaft und ihrer demokratischen Werte, indem sie Konsumenten in den Produktionsprozess integrieren, das technologische Kapital ihrer Teilnehmer erhöhen und das kulturelle Gemeingut vergrößern. Damit setzen sie sich explizit ab von den monopolistischen Konzernen, die undemokratisch und rücksichtslos ihre Interessen durchzusetzen versuchen. Lange verhinderte die EU-Kommis-

34 Eine gute Übersicht über die Alternativkonzepte zum Copyright bietet: Lawrence Liang: «Guide to Open Content Licenses». URL: http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/liang/open_content_guide (Rotterdam: Piet Zwart Institute, 2004), 15. Feb. 2005.

35 Michel de Certeau: *Die Kunst des Handelns*. Berlin 1988, S. 87 f.

sion die demokratische Entscheidungsfindung bezüglich Urheberrecht und Softwarepatenten, indem gegen den Widerstand zahlreicher EU-Parlamentarier und Interessensvertreter der Open Source Bewegung eine Diskussion der diesbezüglichen Direktive unterbunden wurde.

Walter Benjamins Aufsatz *Der Autor als Produzent* erhält in diesem Konflikt eine neue Aktualität.³⁶ Benjamin erkennt die Ambivalenz der Technologie und fordert, diese durch die *Tendenz* des Autors zu kontrollieren. Autoren und Produzenten sind aufgefordert in ihrer Arbeit die Technik und die Produktionsverhältnisse zu reflektieren und den Produktionsapparat hinsichtlich einer gesellschaftlichen Partizipation zu verändern. Entsprechend der Forderung Benjamins stellt die erweiterte Kulturindustrie nicht allein eine Arbeit an den Produkten dar (wie es Fans und Amateure bislang taten), sondern eine Arbeit an den Mitteln der Produktion, wie sie z. B. von den Programmierern der Open Source Software geleistet wird.³⁷ Dies macht die User-Gemeinschaften zu Mitbewerbern der Software- und Contentindustrien. Die Tendenz des Autors als Produzent entscheidet sich im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit an der Frage offener Quelltexte (Open Source), freier Distribution, offener Standards und dem freien Zugang zu Information und Technologie.

Innerhalb der User-Gemeinschaften wird technologisches Wissen generiert und verteilt. Die Partizipation in einer solchen Gemeinschaft erhöht das kulturelle und soziale Kapital seiner Teilnehmer und entspricht damit Benjamins Erwartung, dass «mehr Konsumenten der Produktion zu[ge]führt» und «aus Lesern oder Zuschauern Mitwirkende» gemacht werden.³⁸ Benjamins Forderung nach der Partizipation der Konsumenten wird von Neil Selwyn als «Meaningful Use» konzeptioniert.³⁹ Im Gegensatz zum gewöhnlichen Konsum oder Gebrauch, dem «Use», ist «Meaningful Use» eine ideologisch determinierte Handlungsweise, die der Überbrückung des «Digital Divide» und der Konstruktion kultureller Autonomie und politischer Partizipation dient.⁴⁰ Bezugnehmend auf Bourdieu formuliert Selwyn ein Konzept des technologischen Kapitals für den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologie. Er unterscheidet dabei zwischen der reinen Benutzung der Technologie und dem Meaningful Use. Darunter versteht Selwyn eine Form des Engagements, «where the user exerts a degree of control and choice over the technology and its content thus

36 Walter Benjamin: «Der Autor als Produzent». In: Ders.: *Medienästhetische Schriften*. Frankfurt/M. 2002, S. 231–247.

37 Ebd. S. 242.

38 Ebd. S. 243.

39 Neil Selwyn: «Defining the 'Digital Divide': Developing a Theoretical Understanding of Inequalities in the Information Age». URL: <http://www.cf.ac.uk/socsi/ict/definingdigitaldivide.pdf> (Cardiff 2002), 15. Feb. 2005.

40 Ebd. S. 12.

leading to a meaning, significance and utility for the individual concerned».⁴¹ Dieser Meaningful Use erhält in Verbindung mit Benjamins Tendenz des Produzenten eine aufklärerische, politische Wirkung. Den User-Communities ist es also gelungen, jenseits aller spielerischen Aspekte ihrer Tätigkeit ein Niveau technischer und sozialer Kompetenz zu erlangen, das ausschlaggebend ist für eine gesellschaftliche Partizipation in Form von Produktion, politischer Aktivität, Konsum und Kritik. Der Meaningful Use oder auch die kulturelle Handlungsweise, die sich innerhalb der User-Communities etabliert hat, führt zu grundsätzlichen Auseinandersetzungen über kulturelle Werte und Normen. Diese Konflikte werden momentan vor allem im Bereich des Copyright und der Softwarepatente ausgetragen.

Die Computertechnologie stellt die Kulturindustrien vor die große Herausforderung, ihre Geschäftsmodelle in Einklang mit den technischen Voraussetzungen der erweiterten Kulturindustrie zu bringen. Die Praxis der digitalen Kultur kollidiert mit Geschäftsmodellen, die dem industriellen Zeitalter angehören und die auf Grund der ubiquitären technologischen Verfügbarkeit ausgehebelt werden können. Die daraus entstehenden Konflikte führen zu Kollisionen zwischen Computeranwendern und den Konzernen, die die Märkte für Medien und Software kontrollieren.⁴² Diese Auseinandersetzung wird auf der Ebene der Technikproduktion, der Gesetzgebung und des Diskurses über Technologie geführt. Auf der technischen Ebene setzen sich die Gemeinschaften der Open Source Software Entwicklung für Interoperabilität zwischen Systemen und Programmen ein und versuchen diese herzustellen, während große Konzerne sich darum bemühen, geschlossene Systeme und Standards zu schaffen. Auf der Ebene der Legislative konnten die großen Unternehmen vor allem in den USA rasch Erfolge erzielen und sowohl das Copyright ausdehnen, als auch Freiheiten der Anwender massiv einschränken und den Markt zu ihren Gunsten regulieren. Während die User-Communities wie oben beschrieben ihren Teil dazu beitragen, indem sie Interoperabilität zwischen verschiedenen Systemen herstellen, transparente und kollektive Arbeitsprozesse entwickeln und nutzen

41 Ebd. S. 10; Selwyns Unterscheidung zwischen «Use» und «Meaningful Use» ist wichtig, da die Diskussion um den Digital Divide dadurch besser differenziert wird. Für Selwyn ist der Zugang zu Technologie keine hinreichende Bedingung zur Überbrückung des Digital Divide. Stattdessen erkennt er im «Meaningful Use» die politischen und ökonomischen Partizipationspotentiale des Users.

42 Für Softwarepatente machen sich neben Softwareunternehmen wie Microsoft vor allem Unternehmen wie Daimler-Chrysler, Nokia, Philips und vor allem Unternehmen aus der Fahrzeugindustrie und deren Zulieferunternehmen stark. Für restriktive Copyrights setzen sich vor allem Disney, Bertelsmann, Universal, Sony und Time Warner ein. Medienkonzerne versuchen sogar die intertextuelle Persiflage ihrer Produkte zu unterbinden. Die großen Medienunternehmen entziehen ihre Inhalte dem kulturellen Reservoir und versuchen jegliche Rekonstruktion durch Künstler, Rezipienten oder auch Wissenschaftler zu verhindern. Zur Kritik daran siehe Lawrence Lessig: *The Future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected World*. New York 2001.

und für einen hohen Grad an Informationsfreiheit sorgen, setzen die um ihre Kontrolle fürchtenden Unternehmen alles daran, diese technologische und gesellschaftliche Entwicklung zu verlangsamen.

Die Einführung vom Digital Right Management (DRM) oder dem Digital Restriction Management, wie es Kritiker bezeichnen, richtet sich gegen das Verschwinden des Originals im digitalen Zeitalter.⁴³ Letztendlich soll jede digitale Reproduktion durch ein Wasserzeichen individuell identifizierbar und ihre Distribution nachvollziehbar und kontrollierbar werden. DRM wird kritisiert, weil diese Systeme weit über den eigentlichen Schutz des geistigen Eigentums hinausreichen und die Rechte der Konsumenten einschränken. Außerdem sind DRM Systeme technisch unzureichend (da jede Software veränderbar ist) und bieten ohne begleitende legislative Maßnahmen nicht die erwartete Kontrolle der digitalen Produkte.⁴⁴ Hier setzen die Konzerne auf das Trusted Computing (TC), das erstens sichere, verschlüsselte Verbindungen zwischen Konsument und Produzent und zweitens eindeutig identifizierbare Konsumenten garantieren soll. Mit Softwarepatenten kann die alternative Entwicklung von Software behindert werden.⁴⁵

Der Vorschlag zur Patentierung von computerimplementierten Erfindungen macht es möglich, logische Elemente von Software wie das Starten einer Applikation durch Doppelklick (Patenthalter Microsoft), das One-Click-Shopping (Patenthalter Amazon.com) und zahlreiche andere als Patent zu schützen. Die Folgen für die Software-Programmierung sind vergleichbar mit den Folgen für die Sprache, wenn beispielsweise der Relativsatz patentierbar wäre oder mit den Folgen für die Musik, wenn Joseph Haydn die Form der klassischen Sinfonie patentiert hätte.⁴⁶

43 Digital Right Management beschreibt Regelungen und Systeme, die von Urheberrechtseigentümern zur Kontrolle der Distribution ihrer digitalen Produkte verwendet werden. DRM Systeme sind zum Beispiel digitale Wasserzeichen oder die Produktaktivierung durch Eingeben eines individuell zugewiesenen Codes sowie Verschlüsselungs- und Kopierschutzmaßnahmen.

44 Siehe hier: Stefan Bechtold: «The Present and Future of Digital Rights Management». In: Eberhard Becker/Willms Buhse/Dirk Günnewig/Niels Rump (Hg.): *Digital Rights Management – Technological, Economic, Legal and Political Aspects*. Berlin 2003, S. 597–654. URL: http://www.jura.uni-tuebingen.de/bechtold/pub/2003/Future_DRM.pdf, 15. Feb. 2005.

45 Aus einem internen Memo der Firma Hewlett-Packard geht hervor, dass Softwarepatente durch Microsoft als strategisches Mittel im Kampf gegen die Open Source Software verwendet werden sollen: Joe Barr: «HP memo forecasts MS patent attack on free software». In: *NewsForge*. URL: <http://www.newsforge.com/article.pl?sid=04/07/19/2315200> [19. Juni 2004], 15. Feb. 2005. Es ist wichtig zu betonen, dass es in dem Streit um Softwarepatente nicht um den eventuellen Schutz von Erfindern geht, sondern ausschließlich um das Interesse einiger (hauptsächlich amerikanischer) Großkonzerne den Markt für Software zu kontrollieren. Die Gefahren für die mittelständische, europäische IT Industrie und Software-Entwicklung werden auf der Website *Wir wollen keine Softwarepatente* erklärt: URL: <http://www.nosoftwarepatents.com/de/m/dangers/index.html>, 17. Mai 2005.

46 Softwarepatente dürfen nicht mit Urheberrecht verwechselt werden. Das Urheberrecht schützt ein einzelnes Werk, während das Softwarepatent eine logische und allgemeine Struktur der Werkschöpfung der kulturellen Ressource entziehen kann.

Auch wenn aus Platzmangel hier keine ausführliche Beschreibung von DRM, TC und Softwarepatenten möglich ist, so sollte doch erkennbar sein, dass es sich dabei um Instrumente handelt, die eine Realisierung der Kulturindustrie, wie sie Adorno und Horkheimer verstanden haben, fördern können. Der Anwender wird dabei wieder zum Konsumenten, während der Produzent monodirektional immaterielle Produkte vertreibt, deren Reproduktion kaum Kosten verursacht, die aber auf Grund der durch DRM und TC kontrollierten Distribution und unterbundenen Modifikation hohe Margen abwerfen sollen. Selwyns Konzept eines «Meaningful Use», das dem Verbraucher mehr als nur die bloße Verwendung des Computers zum Konsum monodirektional vertriebener Inhalte zugesteht, hat keinen Platz in der Welt, die Microsoft, Disney, Universal etc. mit ihren politischen Forderungen gestalten.

Dieser Konflikt ist eine Auseinandersetzung um kulturelle Grundsatzfragen zwischen denjenigen, die die kulturelle Praxis der Computertechnologie als «Meaningful Use» betreiben, und jenen, die Computertechnologie als billige Reproduktionstechnologie und als effizienten, kostengünstigen und maximal kontrollierbaren Distributionsweg sehen. Um mit de Certeau zu sprechen handelt es sich «um Kämpfe [...] zwischen dem Starken und dem Schwachen und um «Aktionen», die dem Schwachen noch möglich sind».⁴⁷ Da eine legitimierte erweiterte Kulturproduktion zu Kontrollverlusten der großen Softwarekonzerne führt, versuchen die «Starken» durch die Einführung restriktiver Urheberrechts- und Patentgesetze den Markt zu ihren Gunsten zu regulieren und Alternativen zu kriminalisieren.

In dieser Auseinandersetzung stellen die User-Gruppen die Öffentlichkeit für eine gesellschaftsweite Debatte um die kulturellen Werte und Normen des digitalen Zeitalters her.⁴⁸ Durch die Herstellung von Aufmerksamkeit für das Thema konnte die Debatte der Binnenkommunikation von EU-Parlamentariern und Lobbyisten entrissen werden. Auch außerhalb der User-Communities stieß das Thema auf Interesse und wird in zunehmendem Maße als gesellschaftlich relevantes Problem erkannt, das grundsätzliche kulturelle Fragen betrifft.⁴⁹ Inzwischen entdecken auch politische Parteien in Open Source Software

47 Michel de Certeau: *Die Kunst des Handelns*, S. 84.

48 Zum Beispiel: No Softwarepatents.com (URL: www.nosoftwarepatents.com, 15. Feb. 2005) oder die Foundation for a Free Information Infrastructure (FFII) (URL: <http://www.ffii.org/>, 15. Feb. 2005).

49 Die Artikelserie in der Wochenzeitung *Die Zeit* zu Copyrights und Softwarepatenten möge hier exemplarisch dafür stehen, dass diese Debatte nicht allein innerhalb der Binnenkommunikation von Technikinteressierten zirkuliert: Stefan Krempel: «Vorsicht digitale Sperrzonen». In: *Die Zeit*, 29/2004. URL: <http://www.zeit.de/2004/29/Patente>, 15. Feb. 2005; Ders.: «Ein Jobkiller. Interview mit dem Präsidenten der Free Software Foundation Europe». In: *Die Zeit*, 29/2004. URL: <http://www.zeit.de/2004/29/Patente>, 15. Feb. 2005; Christoph Drösser: «Freies Denken. Darf Software patentiert werden?». In: *Die Zeit*, 36/2003. URL: http://www.zeit.de/2003/36/Glosse_2_2f36, 15. Feb. 2005.

ihre traditionellen Wertvorstellungen von Transparenz und Demokratie. Die Münchner SPD Abgeordnete Monica Lochner-Fischer warb 2003 mit der Kampagne «*Mehr Linux, mehr Freiheit*» für einen Wechsel von Windows nach Linux auf den städtischen Computersystemen. Die Forderungen der Communities nach technologischen Leitmotiven, die offene Standards, kollektive Produktionsprozesse und Open Source Software fördern, könnte die kulturelle Praxis auch auf der Ebene der Legislative etablieren. Im September 2003 erklärte die UNO auf dem «World Summit of the Information Society» Open Source Software zum schützenswerten Gut.

Im März 2005 akzeptierte der Ministerrat der Europäischen Kommission die restriktive und marktregulierende Richtlinie zu Copyright und Softwarepatenten. Sie setzten sich damit gegen die Forderungen einiger Nationalparlamente und des Europäischen Parlamentes durch und verweigerten eine erneute Diskussion der Richtlinie. Damit hat die Kommission den demokratischen Entscheidungsprozess ignoriert und offensichtlich im Interesse der Softwarepatente-Lobby entschieden. Dieser Beschluss wurde jedoch im Juli 2005 vom Europäischen Parlament mit großer Mehrheit abgelehnt. Die Regelung von Softwarepatenten wird daher neu diskutiert werden müssen. Es sollte deutlich sein, dass auch die Lobbyarbeit der monopolistischen Konzerne kulturkonstituierend sein kann. Die Zukunft der kulturellen Praxis der erweiterten Kulturindustrie ist also nach wie vor offen.

Die Anwendungspraxis von Technologie muss daher auf ihre gesellschaftlichen Implikationen und ihr gestalterisches Potenzial hin untersucht werden. Es wurde gezeigt, dass die Verbreitung von Computertechnologie hier zu speziellen kulturellen Handlungsweisen führte, die massiven Einfluss auf die Kulturindustrie im digitalen Zeitalter haben. Die Produktivkraft der User-Communities konstruiert eine erweiterte Kulturindustrie, deren gesellschaftsgestalterisches Potenzial große Hoffnungen hinsichtlich einer offenen Informationsgesellschaft und einer kulturellen Allmende provoziert. Ihre Handlungsweisen zeugen von den positiven Effekten des «Meaningful Use» in ökonomischer wie gesellschaftspolitischer Hinsicht. Eine gesellschaftsweite Debatte ist notwendig, um das Potenzial der erweiterten Kulturindustrie nicht leichtfertig aufzugeben, sondern stattdessen gesellschaftlich zu legitimieren. Dabei können die Kulturwissenschaften an der Definition kultureller Handlungsweisen mitwirken, um aus dieser Perspektive eine Technikfolgenabschätzung zu leisten. Die gesellschaftliche Partizipation an der technologischen Entwicklung ist genauso zu diskutieren, wie eine politische Entscheidung für neue technische Leitmotive wie Open Source, offene Standards und das Gemeineigentum kultureller Ressourcen.

Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in analogen Medien und in partizipativen Onlineprojekten

Einstieg

Es gibt künstlerische Artefakte, die vom Publikum nicht nur eine Rezeptionsleistung verlangen, sondern eine regelrechte Mitarbeit an der Erstellung des ästhetischen Produkts. Der folgende Artikel spürt dieser Verschiebung nach und stellt einige Meilensteine dieser spezifischen Kunstwerke vor. Diese zeigen auch die Spannweite des Phänomens, sowohl in diachroner als auch in synchroner Hinsicht, nämlich auf verschiedene Künste bezogen. Und nicht zuletzt verorte ich diese spezifische Mitmachkultur kulturtheoretisch und führe zu ihrer Fassung und Beschreibung in den Begriff der «Konkreativität» ein.

Inhalt dieses Artikels sind fiktional-narrative Inhalte, die von mehreren Teilnehmenden – in unterschiedlichen Ausformungen multipler Autorschaft – generiert werden. Es findet also in allen Fällen eine Partizipation des Publikums an der Narration statt. Beim Phänomen, das hier im Fokus steht, handelt es sich um eine spezifische Form der Interaktivität. Diese ist selbstverständlich nicht auf digitale, «interaktive» Medien beschränkt. Es kommen vielmehr unterschiedliche Medien und Präsentationsformen von Narration zur Sprache. Dass andererseits einige Medien dieser Beteiligung eher entgegenkommen als andere, beispielsweise das Internet mehr als Printpublikationen, liegt auf der Hand und wird uns weiter unten beschäftigen.

Das Phänomen ist – obwohl nicht selten – an den Rändern der kanonisierten kulturellen Produktion anzusiedeln und ein beträchtlicher Teil der entsprechenden Projekte richtet sich an Kinder.

Das hat verschiedene Gründe; die maßgeblichen dürften der stärker kommunikative Charakter aller Narration für Kinder und die Anknüpfungsmöglichkeiten ans kindliche Phantasiespiel («Schule spielen», «Krankenhaus spielen» usw.) sein. Aus diesem Grund stammt ein Teil der angeführten Beispiele sowie das im Kapitel «Konkreativität online» abgedruckte Textbeispiel *Fishing at Dawn* aus dem kinderkulturellen Bereich.

Interaktivität, ‹Konkreativität› und andere Verwandte

Das hier im Zentrum stehende Phänomen fasse ich unter den Begriff der ‹Konkreativität›. Damit bezeichne ich künstlerische Projekte, die eine kreative Beteiligung des Publikums fordern und fördern; dieses leistet folglich einen kreativen Beitrag ans ästhetische Gesamtprodukt. Zwar ist Konkreativität für praktisch alle Künste denkbar, also beispielsweise auch für die Malerei oder die Musik, ich beschränke mich hier allerdings auf fiktional-narrative Inhalte, also auf ‹Geschichten› im weitesten Sinn. Das Publikum spinnt konkreativ an diesen Geschichten mit.

Gegen eine ganze Reihe von verwandten Phänomenen muss das Phänomen der Konkreativität abgegrenzt werden. Erstens hat die Konkreativität eine andere Qualität als die Aneignung eines Textes im Rezeptionsvorgang, wie sie durch z. B. Iser beschrieben wird, oder als die Rezeptionsleistung, wie sie in poststrukturalistischen Theorien zum Verhältnis von Autor, Text und Leserin zur Sprache kommt, beispielsweise bei Barthes. Es geht nicht um die Auflösung oder Dekonstruktion der Autor- oder Leser-Position, sondern um eine spezifische Form von Autorschaft. Den (ursprünglich) Lesenden steht es dabei frei, in die Narration einzugreifen und diese mitzugestalten. Bei einem reinen Rezeptionsvorgang besteht diese Möglichkeit dagegen nicht. Die konkreative Partizipation wird oft auch für andere Rezipientinnen und Rezipienten sichtbar, beispielsweise indem sie bei Online-Mitschreibprojekten die laufend entstehenden und von verschiedenen Autorinnen stammenden Fortsetzungen lesen.

Zweitens darf Konkreativität nicht mit Interaktivität gleichgesetzt werden, vielmehr steht sie in einer hyponymen Beziehung zu dieser. Die Spezifik der konkreativen Kunst besteht darin, dass ein Publikumsbeitrag die erzählte Geschichte ergänzt bzw. verändert und somit weiter geht als interaktive Kunst, welche sich in der Regel auf das (Re-) Arrangieren einer vorgegebenen Auswahl beschränkt. Das impliziert in den meisten Fällen auch, dass die Beiträge des Publikums weniger vorhersehbar sind als bei interaktiver Kunst, in vielen Fällen ist eine gewisse Autonomie sogar gewünscht. Zur Verdeutlichung: Während ein Actionadventure wie *TOMB RAIDER* (*TOMB RAIDER* I–VI, 1996–2003, Eidos), das zwar alle Spielenden etwas anders durchlaufen, aber nicht grundlegend verändern oder ergänzen können, interaktiv ist, stellen Online-Mitschreibgeschichten, bei denen während einer bestimmten Laufzeit eine Fortsetzung angebracht werden kann, konkreative Projekte dar.

Drittens schließlich existiert eine Reihe von künstlerischen Produktions- und Aneignungsprozessen, welche der Konkreativität zwar verwandt sind, aber nicht deckungsgleich. Die Rede ist von *Koautorschaft* bzw. allgemeiner (in anderen Künsten als der Literatur) der Zusammenarbeit mehrerer Künstlerinnen und Künstler; von *Interpretation* und einer ihrer Sonderformen, von *Kongenial-*

lität. In allen diesen Fällen stammt das künstlerische Produkt zwar nicht von einer einzelnen Person; das Publikum allerdings verharret in seiner rein rezeptiven Rolle.

Der Begriff der Konkreativität wird hier als ästhetische Kategorie zur Beschreibung eines in verschiedenen Medien vorkommenden Phänomens konstituiert. In abweichender Verwendung findet er bei zwei Autoren Verwendung: beim Historiker und Philosophen Robin George Collingwood sowie beim Philosophen Heinrich Rombach. Den beiden Ansätzen ist gemein, dass sie Konkreativität nicht zur Beschreibung von konkreten künstlerischen Prozessen oder Produkten verwenden. In einem Fall handelt es sich um ein utopisches ästhetisches Konzept, im anderen um ein (gruppen-) psychologisches.

Collingwood legt 1938 seine Arbeit *The Principles of Art*¹ zu den Entstehungsbedingungen und zur Vermittlung von Kunst vor. Darin wertet er die Rolle des Publikums grundsätzlich neu und stellt utopisch gefärbte Forderungen zur Produktion und Rezeption von Kunst auf. Mit dem Terminus «concreative» bezeichnet Collingwood eine ideale Verbindung zwischen der Künstlerin bzw. dem Künstler und dem Publikum. Diese äußert sich in einer gleichberechtigten, partnerschaftlichen Form der Zusammenarbeit und kann beispielsweise bei der Aufführung eines Dramas auftreten.² Zur Beförderung einer solchen Wechselwirkung schlägt er im Bereich des Dramas den Aufbau clubähnlicher Gruppen vor, in denen ein reger Austausch zwischen Autorin/Autor, Ensemble und Publikum stattfinden soll. Gedruckte Literatur dagegen kann in ihrer herkömmlichen Form diesen Konkreativitäts-Ansprüchen nicht nachkommen. Entweder löst sie sich gemäß Collingwood auf (bzw. wird von Unterhaltung, Werbung, Unterweisung und Propaganda absorbiert) oder sie muss neue Ausdrucksformen finden, indem sich Schreibende als eine Art Sprachrohr in den Dienst der Lesenden stellen.

Der Philosoph Heinrich Rombach dagegen verwendet den Begriff «Konkreativität» in seiner phänomenologisch-anthropologischen *Strukturanthropologie* sowie in *Der kommende Gott*³ zur Bezeichnung eines holistischen Verhältnisses eines Menschen mit seinen Mitmenschen und der gesamten Umwelt bzw. in der späteren Arbeit zur Bezeichnung der Einheit von Mensch und Ding. Findet ein konkreativer Prozess in einer Gruppe von Menschen statt, entwickelt sich etwas, das gemeinhin als Team- oder Gruppengeist bezeichnet wird: Die Teilnehmenden wachsen über sich selbst hinaus und es bildet sich eine «Gemeinschaft». Wie aus diesen Ausführungen klar wird, legt Rombach dem Begriff

1 Robin George Collingwood: *The Principles of Art*. Oxford 1938.

2 Ebd., S. 323.

3 Heinrich Rombach: *Strukturanthropologie*. «Der menschliche Mensch». Freiburg/Breisgau, München ²1993. – *Der kommende Gott. Hermetik – eine neue Weltsicht*. Freiburg/Breisgau 1991.

Konkreativität nicht eine ästhetische bzw. schöpferische Tätigkeit im engeren Sinn zu Grunde: Jede Handlung kann konkreativen Charakter annehmen.

Das Panoptikum: Konkreative Projekte

Die interaktive Beteiligung des Publikums beim Entwickeln von Geschichten ist kein Novum digitaler Medien. Partizipative Formen gibt es seit es Geschichten gibt und oft haben diese ludisch-kreativen Charakter. Für die mediengeschichtliche Verortung werde ich im Folgenden eine Reihe ausgewählter konkreativer Projekte vorstellen. Dabei sind sowohl verschiedene Medien als auch verschiedene Epochen vertreten.

Das gemeinsame Erzählen von Geschichten

Für Erwachsene stellt die orale Narration – zumindest in Europa – eine historische Vorstufe der heutigen Print- bzw. digitalen Kultur dar, für Kinder dagegen ist sie bis heute aktuell. Die historische Erzählkultur für Erwachsene in Europa war überwiegend von spezialisierten Erzählerinnen und Erzählern getragen.⁴ Der Beitrag des Publikums beschränkte sich vermutlich auf Einwürfe, die den heutigen Kommentaren beim gemeinsamen TV-Schauen vergleichbar sind. Dagegen ist die Beteiligung des Publikums in anderen Kulturkreisen, beispielsweise in Westafrika, stärker verankert: Die Zuhörenden singen mit oder eine Erzählung löst eine Diskussion aus, an der sich alle beteiligen dürfen.⁵

Formalisierte Varianten der europäischen Erzählkultur, welche von einer Gruppe getragen sind, stellen Gesprächsspiele wie Harsdörffers *Frauenzimmer Gesprächspiele*⁶ und andere Formen literarischer Geselligkeit dar, die während des Barock in höfisch-aristokratischen, während der Romantik in bürgerlichen Kreisen verbreitet sind. Sie finden in transformierter Form ihre Fortsetzung in Surrealismus und Dada.⁷

Für Kinder ist die mündliche Vermittlung auch heute noch der gängige Einstieg in fiktionale Welten. Die Gestaltung der Erzählsituation und damit zusammenhängend der Grad der Einflussnahme der Kinder auf die Narration ist von

4 Julia Schmidt: «De kann usen Härrgott un'n Dübel aneenleigen». Märchenerzähler und ihre Zuhörer». In: Johannes Merkel / Michael Nagel (Hgg.): *Erzählen. Die Wiederentdeckung einer vergessenen Kunst. Geschichten und Anregungen: Ein Handbuch*. Reinbek/Hamburg 1982, S. 83–92.

5 Michael Nagel: «Sieh, damit wir sehen!» Erzählen in afrikanischen Kulturen». In: Merkel/Nagel: *Erzählen*, S. 34–49.

6 Georg Philipp Harsdörffer: *Frauenzimmer Gesprächspiele*. Tübingen 1968.

7 Vgl. dazu Silke Schilling / Gerhard Goebel: «Symposie». In: Nicolas Born / Jürgen Manthey / Delf Schmidt: *Literaturmagazin 11. Schreiben oder Literatur*. Reinbek/Hamburg 1979, S. 135–138.

den Erzählenden, den Eltern oder Erzieherinnen und Erziehern abhängig: In Familien, die der Mittelschicht zuzurechnen sind, haben Kinder in der Regel mehr Einflussnahme als in bildungsfernen Familien.⁸

Ü2 Das gemeinsame Spielen von Geschichten

Die Geschichte performativer konkreativer Projekte ist eng an die Geschichte des Sozialismus geknüpft. Agitprop hat per definitionem zum Ziel, das Publikum zum Handeln zu bewegen. Entsprechend treten an verschiedenen Orten unterschiedliche Ausformungen konkreativer szenischer Projekte zu Tage.

Nach der Oktoberrevolution von 1917 werden in der Sowjetunion im kulturellen Bereich viele Kräfte freigesetzt und die Umbruchszeit ist für Experimente außergewöhnlich günstig. Eine der Kunstformen, die in dieser Zeit eine dramatische Neuorientierung durchmacht, ist das *Kindertheater*. Davon gibt es grundsätzlich zwei Ausformungen. Die eine ist das Theater *für* Kinder, die andere das Theater *von* Kindern (in der Mehrzahl der Fälle ebenfalls für Kinder). Die Erfahrungen der Sowjetunion in diesem Bereich fließen in die pädagogische Arbeit im deutschsprachigen Raum ein und wirken insbesondere in der DDR noch über Jahrzehnte nach. Daher werte ich das sozialistische Kindertheater nicht nur als frühes Feld konkreativer Experimente mit Kindern, sondern auch als maßgeblichen Einfluss für konkreative Projekte, insbesondere während der 1960er und 1970er Jahre.

Die Wegbereiterinnen und Vordenker des sowjetischen Kindertheaters sind vor allem der erste Volkskommissar für Bildung Anatoli W. Lunatscharski, Platon M. Kerschenzew, der Theaterpädagoge Alexander A. Brjanzew, Natalia Saz und Anna Lacis; die wichtigsten Erfahrungen werden in der Zeit von 1919 bis etwa 1924 gesammelt.⁹

Im Frühjahr 1918 wird unter Lunatscharski ein Arbeitsprogramm für die Arbeitsgruppe für Schultheater erarbeitet und veröffentlicht, das auf breite Resonanz stößt. In dieses Programm für ein sozialistisches Kindertheater fließen Forderungen aus der Pädagogik, dem Kunstbereich und der Kultur- und Bildungspolitik ein, die vor und während der Oktoberrevolution artikuliert worden sind. Die Aufhebung der Grenze zwischen Spielenden und Publikum ge-

8 Die Pädagogin Petra Wieler kann dies anhand ihrer Untersuchungen aufzeigen, bei denen sie die Erzählsituation von Eltern und Kindern bei der Bilderbuchrezeption, in Vorlesesituationen und das allgemeine Gesprächsklima in Familien auswertet. Vgl. dazu Petra Wieler: *Vorlesen in der Familie. Fallstudien zur literarisch-kulturellen Situation von Vierjährigen*. Weinheim 1997. Sowie: Petra Wieler: «Varianten des Literacy-Konzepts und ihre Bedeutung für die Deutschdidaktik». In: Ulf Abraham et al. (Hgg.): *Deutschdidaktik und Deutschunterricht nach Pisa*. Freiburg/Breisgau 2003, S. 47–68.

9 Für die Darstellung der Entwicklung stütze ich mich hauptsächlich auf die Arbeit von Christel Hofmann, welche die Traditionen des Kindertheaters in der Sowjetunion und der DDR nachzeichnet: Christel Hoffmann: *Theater für junge Zuschauer. Sowjetische Erfahrungen – Sozialistische deutsche Traditionen – Geschichte in der DDR*. Berlin 1976.

hört zu den Grundforderungen; zuschauende Kinder finden nicht einmal Erwähnung.¹⁰ Entsprechend liegt das Hauptgewicht auf dem Lernprozess, welcher mit der Erarbeitung eines Stücks einhergeht, und nicht auf der Aufführung. Das Theater übernimmt darin die Funktion eines Freiraums, in dem experimentell und autonom, also in Selbsterziehung, die Beziehung zwischen Individuum und Gesellschaft erprobt werden kann – die gemäß Vorstellung der jungen sowjetischen Regierung automatisch in einer sozialistischen Weltsicht resultiert. Als zweiter Pfeiler der ästhetischen Bildung wird der Besuch professioneller Theateraufführungen für Kinder propagiert, der dann wiederum zu produktiver Eigentätigkeit führen soll. Dies ist der Anstoß für kindergerechte Aufführungen und die Einrichtung von Theaterhäusern für Kinder.

Natalia Saz gilt als Begründerin dieses sozialistischen Kindertheaters. Kerschenezew überträgt ihr die Kinderabteilung des Sektors Theater/Musik des Moskauer Rates der Arbeiterdeputierten, und damit startet die über 50 Jahre währende künstlerische Arbeit Saz'. Unter anderem begründet sie 1918 in Moskau das weltweit erste Kindertheater mit eigenem Haus. Für Saz ist die Aktivierung der Zuschauerinnen und Zuschauer ein zentrales Anliegen:

Jede Kindervorstellung muß den Zuschauer von der Stufe, auf der er vor der Vorstellung stand, auf die nächste und höhere Stufen heben [...] Jedes Stück muß zur Entwicklung der kindlichen Initiative Anstoß geben [...] Nicht Beobachter, sondern Kämpfer und Erbauer des Sozialismus müssen durch das Theater erzogen werden.¹¹

Anna Lacis schließlich arbeitet als Regisseurin mit Erwachsenen und Kindern in Lettland, der Sowjetunion und in westeuropäischen Ländern. Sie ist eine Vertreterin einer prozessualen theaterpädagogischen Arbeitsweise. Das heißt, dass für sie die Erarbeitung und selbstständige Erfindung eines Stücks mit Kindern einen zentralen Stellenwert einnimmt. Diese kollektive Schaffung des Stücks widerspiegelt und trainiert in ihrer Sichtweise die kommunistische Arbeitsweise.¹² Anna Lacis, die 1928 nach Berlin kommt, ist für die Vermittlung der sowjetischen Erfahrungen mit Kindertheatern von eminenter Bedeutung. Sie trifft Walter Benjamin und hat Einfluss auf sein Programm eines proletarischen Kindertheaters, das wiederum in die Ästhetik Bertolt Brechts einfließt.

Zur gleichen Zeit wie Lacis plädiert auch Sergej Tretjakov für eine Kunstproduktion im Dienst der Revolution, aber nicht nur als Agitationskunst im Sinne einer Demokratisierung des *Kunstkonsums* wie in der Stalin-Ära geschehen, weil diese das Publikum bequem mache und es in eine passive Haltung

10 Ebd., S. 14–15 und S. 19.

11 Zitiert nach ebd., S. 53.

12 Ebd., S. 82–84.

dränge, sondern als Befähigung aller, also auch der Kinder, analytisch und künstlerisch tätig zu sein.¹³

Tretjakov experimentiert allerdings nicht mit dramatischen, sondern mit schriftlichen Ausdrucksformen. Er hat wesentlichen Einfluss auf die Herausbildung einer sozialistischen Kunsttheorie in Deutschland. Sowohl Bertolt Brecht als auch Walter Benjamin beziehen sich auf Tretjakovs *Ästhetik der Operativität*,¹⁴ nicht nur was ihre Einschätzung zur Verbindung von Kunst und Leben, sondern vor allem auch was ihre positive Beurteilung des Einsatzes neuer Medien (Radio, Film) angeht.

Der wohl prominenteste Förderer und Theoretiker dieser epistemisch-heuristischen Funktion von Kunst und insbesondere von Theater im deutschsprachigen Raum ist Bertolt Brecht. Es lassen sich dabei zwei Phasen unterscheiden: Von ca. 1927 bis 1930 beschäftigt er sich mit dem erzieherisch-pädagogischen Potenzial des Theaters und entwickelt seine Überlegungen zum *Lehrstück*, das einen Beitrag an die Veränderung der Gesellschaft leisten soll. Ab 1929 wendet er sich zunehmend dem «epischen Theater» zu, welches nicht mehr einen direkten Einbezug des Publikums, sondern dessen Erziehung durch politische Aufklärung und Inangasetzung von Denkprozessen zum Ziel hat. Für die Geschichte der Konkreativität ist vor allem das Lehrstück ein wichtiger Meilenstein, weil es eine tatsächliche Aktivierung der Zuschauerinnen und Zuschauer anstrebt und auf den prozessualen Vorgang bei der Erarbeitung des Stücks angelegt ist; die Aufführung tritt dagegen in den Hintergrund.

Brecht selbst hat keine elaborierte Lehrstücktheorie hinterlassen. Für die Beurteilung der brechtschen Lehrstücke sind die Arbeiten Reiner Steinwegs von eminenter Bedeutung. Mit seinen Publikationen, allen voran mit der Monografie *Das Lehrstück*¹⁵ von 1972, etabliert er das brechtsche Lehrstück als eigenständige dramatische Form. Steinweg rekonstruiert die bis dahin praktisch inexistente bzw. unbekannte Lehrstücktheorie in Archivarbeit aus Fragmenten. Dabei arbeitet er Regeln für das Lehrstück aus. Als «Basisregel» postuliert er,

- 13 Silke Schilling und Gerhard Goebel werten Tretjakovs Produktionskunst-Entwurf als ein «Konzept der radikalen Vergesellschaftung der Literatur» (Schilling/Goebel: «Sympoesie», S. 136). Tretjakov ist mit Bestimmtheit einer der radikalsten Vertreter der Verschmelzung von Kunst und Leben.
- 14 Für eine ausführliche Darstellung siehe Fritz Mierau: *Erfindung und Korrektur. Tretjakovs Ästhetik der Operativität*. Berlin 1976, v. a. S. 19–82. Darin ist neben ausführlichen Darstellungen der Arbeit Tretjakovs und deren Einfluss auf die ästhetische Debatte in der Sowjetunion und in Deutschland auch eine Kurzdefinition der Ästhetik der Operativität enthalten: «Operative Beziehungen nenne ich die Teilnahme am Leben des Stoffes selbst» (Ebd., S. 23). Das Leben soll mit Hilfe der Kunst also nicht nur *abgebildet*, sondern gleichzeitig auch *umgebildet* werden.
- 15 Reiner Steinweg: *Das Lehrstück. Brechts Theorie einer politisch-ästhetischen Erziehung*. Stuttgart 1972.

dass die Aufführenden Lehrstücke für sich selbst spielen und nicht für ein Publikum.¹⁶

In den 1970er und 1980er Jahren werden sowohl in der BRD als auch in der DDR unter dem Eindruck von Steinwegs Arbeiten Praxisversuche mit brechtschen oder selbst erarbeiteten Lehrstücken durchgeführt. Im Zentrum stehen dabei das prozessuale Produzieren, die erzieherische Funktion, welche den Lehrstücken zugeschrieben wird, sowie die Möglichkeit, in die Lehrstück-Texte einzugreifen und diese zu verändern.¹⁷

Auch in Brasilien gibt es theaterpädagogische Ansätze, die sich auf die brechtsche Lehrstücktheorie stützen, namentlich vom Pädagogen *Paulo Freire* und von *Augusto Boal*. Insbesondere Augusto Boal beruft sich explizit auf Brecht, wenn er sein dem Agitprop verwandtes Theaterkonzept erläutert.¹⁸ In der von 1956 bis zu seiner Verhaftung 1971 durch ihn geleiteten Theaterschule Teatro de Arena in São Paulo werden, zum Teil gestützt auf Texte von Brecht, im Kollektiv Stücke erarbeitet, welche dann vor und mit Arbeitern, Kleinbäuerinnen und -bauern, Dorf- und Favelabewohnerinnen gespielt werden mit dem Ziel, sie zum Handeln zu bewegen. Zu diesem Zweck entwickelt das Ensemble um Boal eigens dramatische Techniken wie das Zeitungstheater, das unsichtbare Theater, das Statuentheater und das Forumtheater, welche allesamt darauf abzielen, dem Publikum eine Stimme zu geben und es einzubeziehen. Beim unsichtbaren Theater beispielsweise wird in der Öffentlichkeit eine Szene gespielt, ohne dass die Zusehenden wissen, dass es sich bei den ausführenden Personen um Schauspielerinnen und Schauspieler handelt. Das Theater bietet in all diesen Formen eine Plattform, um alternative Verhaltensformen auszuprobieren, welche dann in die gesellschaftspolitische Realität umgesetzt werden sollen.

Sowohl Paulo Freire als auch Augusto Boal sind in den 1970er Jahren in Europa im Exil und diese Aufenthalte wirken auf das europäische Theaterschaffen ein. Die Workshops Boals in Schweden, Finnland, Portugal, Italien, Frankreich und Belgien, auch wenn sie eine andere Ausrichtung als die Arbeit in Lateinamerika haben,¹⁹ dürften einen Einfluss auf die pädagogische (Schul-) Theaterarbeit

16 Ebd., S. 87.

17 Vgl. dazu Hildegard Brenner et al.: «Thesen zu den Lehrstücken». In: *alternative*. H. 78/79 (1971, Doppelnummer), S. 155.

18 Augusto Boal/Nicole Derlon/Robert Lonchamp: *Jeux pour acteurs et non-acteurs. Pratique du théâtre de l'opprimé*. Paris 1978, S. 14.

19 So erläutert Boal im Interview, die Themensetzung sei eine andere. Während in Lateinamerika ökonomische Probleme wie beispielsweise fehlende Wasserleitungen zur Sprache kommen, sind es in Europa vielmehr gesellschaftliche und psychologische Fragen wie Isolation, Einsamkeit und Probleme der Konsumgesellschaft (Augusto Boal / Henry Thorau/Marina Spinu:

in Deutschland gehabt haben. Begünstigt wird dieser Transfer dadurch, dass die Experimente Boals zeitlich mit der europäischen Experimentierfreude im kulturellen Bereich koinzidieren, welche durch 1968 und die antiautoritäre Welle ausgelöst worden ist.

Von den vorhergehenden konkreativ-performativen Formen unabhängig haben sich die *Tisch- und Live-Rollenspiele* entwickelt. Sie haben ihre Wurzeln im kindlichen Phantasiespiel einerseits und im Nachvollziehen historischer Schlachten mit Zinnsoldaten, das in Preußen zur Offiziersausbildung gehörte, sowie in anderen strategischen «kriegerischen» Spielen wie Schach und Go andererseits. Dort wie auch in elaborierteren Formen des Rollenspiels sind bestimmte Elemente vonnöten; beim Tischrollenspiel werden diese «Hintergrund», «Abenteuer» und «Regeln» genannt.²⁰ Der Hintergrund bezeichnet die Umgebung, in der gespielt wird, also für das Phantasiespiel beispielsweise ein Krankenhaus oder die Welt von Harry Potter. Das Abenteuer steht für die aktuelle Geschichte, die Narration, welche den Rahmen des Spiels bildet, also beispielsweise «Elisabeth hat eine Blinddarmentzündung, wird operiert und erholt sich danach in der Klinik» oder «Harry Potter, Hermine und Ron treffen sich zum Zauberduell». Die Regeln schließlich werden beim Phantasiespiel normalerweise laufend ausgehandelt (beispielsweise die Frage, ob jemand sterben darf oder nicht oder ob Ron einen bestimmten Zauberspruch beherrscht), den Rollenspielformen für Erwachsene liegt dagegen ein festgelegtes Regelwerk zu Grunde.

Die frühere Form, nämlich die Tischrollenspiele, wurden in den 1970er Jahren in den USA «erfunden». Das Spiel findet vor allem in der Phantasie der Spielenden statt. Der Spielleiter führt in erzählender Form in die Welt und das Abenteuer ein, die Spielenden, zwei bis zehn Personen, wählen und gestalten Spielcharaktere und lassen sich dann vom Spielleiter durch das Abenteuer führen. Er muss dabei die Aktionen der Spielenden in die Narration integrieren, die Umgebung beschreiben und die Figuren verkörpern, welche nicht von Spielenden besetzt sind. Über den Fortlauf der Geschichte entscheiden außerdem die Regeln, welche mittels Einsatz von Würfeln angewandt werden. Beispielsweise entscheidet der Würfel, zu wessen Gunsten ein Kampf ausgeht oder ob das Vorbeischieben an Wachen von Erfolg gekrönt ist. Die englische Bezeichnung «pencil and paper role playing games» leitet sich von der Tatsache her, dass bei den meisten Spielen verschiedene Eigenschaften der Charaktere, beispielsweise ihre Ge-

Theater der Unterdrückten. Hg. von Marina Spinu/Henry Thorau. Frankfurt/Main 1979, S. 165). Ausserdem ist der Rahmen ein anderer: Wenn in den lateinamerikanischen Aufführungen kleinere Gruppen zusammenarbeiten, sind es in den europäischen Workshops zum Teil über 1000 Personen, welche an den Forumtheater-Sitzungen teilnehmen (ebd., S. 166).

20 Umfassende Informationen zum Rollenspiel sind z. B. auf Wikipedia ersichtlich: «Rollenspiel (Spiel)». In: *Wikipedia*. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspiel_%28Spiel%29, 04. März 2005.

schicklichkeit, Stärke oder Lebenskraft, in Punkten quantifiziert werden, die sich je nach Verlauf der Geschichte verändern. Diese Punkte werden mit Stift und Papier festgehalten.

Eine Fortsetzung der Tischrollenspiel-Tradition stellen Live-Rollenspiele (abgekürzt als LARP: *live action role playing game* respektive *large area role playing game*) dar.²¹ Während beim Tischrollenspiel die Teilnehmenden ihre schauspielerischen Aktivitäten auf den Dialog beschränken, schlüpfen sie beim Live-Rollenspiel ganz in ihre Rolle. In ein- oder mehrtägigen Treffen – so genannten Conventions oder Cons –, bei welchen zwischen einem Dutzend und mehreren hundert Spielende anwesend sind, wird gemeinsam ein Abenteuer gespielt. Die Spielerinnen und Spieler sind dabei kostümiert und mit den nötigen Utensilien, beispielsweise Waffen (-Imitaten), ausgestattet, und die Treffen finden an thematisch passendem Ort statt. Auch hier überwiegt die Fantasy-Thematik, aber es gibt auch Beispiele aus den anderen Genres, insbesondere auch Krimi-Spiele, die oft kommerziell durchgeführt werden. Es ist nicht unmöglich, LARPs nach ebenso komplexen Regelsystemen wie Tischrollenspiele durchzuführen. In vielen Fällen werden diese Regeln allerdings zu Gunsten einer höheren Immersion vereinfacht. Eines dieser auf die Live-Situation angepassten Regelsysteme heißt denn auch selbsterklärend «Du kannst, was du darstellen kannst». Diese Form des Rollenspiels gibt es seit den 1980er Jahren, seit Anfang der 1990er Jahre auch im deutschsprachigen Raum.

Die Nähe zum Improvisationstheater ist evident, der Unterschied besteht – wie beim Lehrstück – darin, dass es keine Zuschauenden gibt respektive, dass die Zuschauenden gleichzeitig Mitspielende sind. Alle Formen von Rollenspielen zeichnen sich dadurch aus, dass sie – im Gegensatz zu textlich fixierten Narrationen – keinen klar vorgegebenen Verlauf kennen, den es einzuhalten gilt.

Das gemeinsame Schreiben und Zeichnen von Geschichten

Der Einfluss der gesellschaftlichen Umwälzungen von 1968 und den Folgejahren kam bereits im Abschnitt über Augusto Boal zur Sprache. Der experimentelle Umgang mit literarischer Produktion äußert sich in der Bundesrepublik unter anderem in der Alternativliteratur, in der DDR in der Arbeitsweltiliteratur, welche Autorinnen und Autoren aus allen Schichten, vor allem auch aus der Industrie, zu Wort kommen lässt.²² Im Kinderliteraturbereich entstehen eine Anzahl Bücher, welche als besondere Ausformung der Alternativliteratur zu

21 Für mehr Informationen, auch zur Geschichte des Live-Rollenspiels vgl. den folgenden Artikel: «Live Action Role Playing». In: *Wikipedia*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/LARP>, 04. März 2005.

22 Einen Überblick über beide Formen verschafft Gundel Mattenkott: «Literatur von unten – die andere Kultur». In: Klaus Briegleb/Sigrid Weigel (Hgg.): *Gegenwartsliteratur seit 1968*. In: Dies. (Hgg.): *Hansers Sozialgeschichte der deutschen Literatur vom 16. Jahrhundert bis zur Gegenwart*. München, Wien 1992, Bd. 12, S. 153–181.

werten sind, nämlich Mitmachbücher in der Tradition der antiautoritären Kinder- und Jugendliteratur.

Einer der Exponenten im deutschsprachigen Raum ist aus den 1970er Jahren Friedrich Karl Waechter mit Büchern wie *Wir können noch viel zusammen machen* und *Opa Huckes Mitmach-Kabinett*.²³ Die Briefe zu Beginn und Schluss des Mitmach-Kabinetts, welche die Leserinnen und Leser explizit zur kreativen Betätigung auffordern, verdeutlichen exemplarisch die Grundzüge der antiautoritären Pädagogik und Literatur.

Bevor ich zum Schreiben in digitalen Medien komme, will ich mich dem Phänomen der Konkreativität von medien- und literaturtheoretischer Seite annähern.

Vom offenen Kunstwerk zum konkreativen Kunstprojekt

Wie die vorangegangenen Beispiele deutlich gezeigt haben, muss bei konkreativen Projekten die herkömmliche Trennung zwischen Kunstproduktion und -rezeption neu überdacht werden. Man könnte Becketts «Wen kümmert's wer spricht?», Barthes' *La mort de l'auteur* – *Der Tod des Autors* oder S/Z und natürlich Foucaults *Qu'est-ce qu'un auteur* – *Was ist ein Autor?* bemühen, um die Auflösung der auktorialen Autorität nachzuzeichnen, oder auf die bestehenden Arbeiten zu Performativität und multipler Autorschaft zurückgreifen. Oder aber mit der iserschen Rezeptionsästhetik oder Walter Benjamin die Ausweitung der Rezipientinnen- resp. Rezipientenrolle in konkreativen Projekten fokussieren. Ich werde an dieser Stelle darauf verzichten.

Stattdessen scheint mir Ecos Konzept des «offenen Kunstwerks»²⁴ am besten geeignet, die hier zur Diskussion stehenden Phänomene zu beleuchten. Im 1962 erschienenen Werk unterscheidet Eco verschiedene Arten von offenen Kunstwerken, nämlich das offene Kunstwerk ersten und zweiten Grades sowie das Kunstwerk in Bewegung. Konkreativität fällt in die Kategorie des Kunstwerks in Bewegung. In seiner Bestimmung des offenen Kunstwerks geht Eco vom Rezeptionsvorgang aus: Die Besonderheit eines offenen Kunstwerks ist, dass es auf unterschiedliche Weise rezipiert werden kann, wobei jede Interpretation gleichzeitig (in sich) vollständig und (gegenüber der Gesamtheit der möglichen Interpretationen) unvollständig ist.

Die offenen, aber sich nicht in Bewegung befindlichen Kunstwerke werden nach zwei Kriterien aufgeteilt: erstens nach der Intention des Produzierenden

23 Friedrich Karl Waechter: *Wir können noch viel zusammen machen*. Schwäbisch Hall, Zürich 1973. – *Opa Huckes Mitmach-Kabinett*. Weinheim, Basel 1976.

24 Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt/M. 1973. Italienische Originalausgabe: *Opera aperta*. Milano 1962.

und zweitens nach dem Grad der Offenheit, womit die Variationsbreite der möglichen Lesarten bezeichnet wird. Der Einfluss der Intention des Autors (bzw. des Kunstproduzenten) auf die Art der Offenheit wird wie folgt erläutert: Bei physisch abgeschlossenen Kunstwerken ist zu unterscheiden zwischen solchen, die intentional auf unterschiedliche Interpretationen angelegt sind und anderen, die, entgegen ihrer monosemantischen Intention, dennoch verschieden interpretiert werden können. Dieser erste Grad der Offenheit kann für jedes Kunstwerk reklamiert werden und besteht mit anderen Worten aus der kognitiven Mitarbeit der Rezipientin, die zum Verständnis des Kunstwerks notwendig ist. Andererseits gibt es in der modernen Literatur die Tendenz, ein Werk so anzulegen, dass es mehrwertig interpretierbar ist (beispielsweise bei Joyce); wird das Werk also als kommunikative Botschaft aufgefasst, transportiert diese mehrere Bedeutungen. Der ästhetische Genuss beruht in diesem Fall auf dem Erfassen des Prozesses, welcher durch die verschiedenen Lesarten ermöglicht wird und welcher die Wahrnehmung unterschiedlicher Facetten eines Kunstwerks ermöglicht. Diese Art der Offenheit wird von Eco als zweiter Grad bezeichnet.

Am deutlichsten wird Ecos ästhetisches Konzept allerdings bei «Kunstwerken in Bewegung». Diese nehmen durch das Eingreifen des Rezipienten materiell und objektiv stets neue Formen an, mit anderen Worten, die unterschiedlichen Interpretationen schlagen sich physisch nieder. Ein Beispiel aus dem Bereich der Literatur ist das *Livre* von Stéphane Mallarmé, dessen Seiten nicht gebunden sind, sondern in beliebiger Reihenfolge zusammengestellt und gelesen werden können. Eine weitere Unterscheidungsmöglichkeit zwischen Kunstwerken in Bewegung und allgemein offenen Kunstwerken bietet sich mit der Einführung der Instanz eines Interpreten. Dieser beteiligt sich bei Kunstwerken in Bewegung am «Machen» des Kunstwerks, indem er aus den verschiedenen von der Autorin gebotenen Möglichkeiten eine Auswahl trifft.

Während sich interaktive Kunst mit Ecos Kunstwerken in Bewegung deckt, sind konkreative Narrationen eine Unterkategorie davon, da Konkreativität – wie oben ausgeführt – eine Unterkategorie von Interaktivität darstellt. Der Unterschied ist also ein gradueller: Die Mitbestimmung der Rezipientinnen und Rezipienten ist bei konkreativer Kunst stärker als bei «einfach» interaktiver; bei Konkreativität handelt es sich nicht nur – wie bei Mallarmés *Livre* oder einem hypertextuell angelegten Roman – um ein Auswählen und Arrangieren vorgegebener Seiten bzw. Textabschnitte, sondern um die Ergänzung des Texts durch das Publikum. Die prozessuale und performative Qualität dieses Vorgangs äußert sich in der inhärenten Unabgeschlossenheit konkreativer Projekte. Dass sich digitale Medien und insbesondere das Internet auf Grund ihrer technischen Möglichkeiten hervorragend dafür eignen, liegt auf der Hand.

Konkreativität online

Die <interaktivste> Form, in einer Gruppe künstlerisch tätig zu sein, ist selbstverständlich dann gegeben, wenn alle Beteiligten sich zur selben Zeit am selben Ort befinden, wenn also Konkreativität auf der Basis von Mensch-zu-Mensch-Interaktion entsteht. Print- und überhaupt schriftbasierte Medien sind dagegen besonders widerständig; zwar ist eine zeitverschobene Beteiligung möglich, aber dafür erschwert die unmögliche oder zeitaufwändige Distribution der Publikumsbeiträge den künstlerischen Prozess. So genannte interaktive Medien stehen zwischen diesen Polen und vereinen die jeweiligen Vorteile: Sie ermöglichen eine zeit- und ortsunabhängige Beteiligung, haben eine hohe Sichtbarkeit und die Beiträge lassen sich, bedingt durch die technischen Möglichkeiten, ohne weiteres einfügen. Außerdem sind sie weniger ephemere als performative Konkreativitätsformen. Zwei Formen konkreativer Onlineprojekte sollen dies verdeutlichen, aber auch die Spezifik aufzeigen, welche konkreativen Narrationen innewohnt: Online-Mitschreibprojekte und Netzwerk-Rollenspiele wie MUDs (<multi-user dungeons> bzw. <dimensions> oder <domains>) und <massive multiplayer online role playing games> (MMORPGs).

Online-Mitschreibprojekte

Bei Online-Mitschreibprojekten handelt es sich um <Geschichten> im weitesten Sinn, die einen offenen Schluss aufweisen, der durch die Leserinnen und Leser ergänzt werden kann. Es gibt sie in ganz unterschiedlichen Ausformungen. Hier soll ein typisches Beispiel im Volltext zitiert werden. Es handelt sich dabei um eine Mitschreibgeschichte, welche online auf einer an Kinder gerichteten Creative-Writing-Seite entstanden ist. Acht verschiedene Autorinnen und Autoren, die gemäß eigenen Angaben zwischen 10 und 12 Jahre alt sind, haben sie geschaffen. Diese Geschichte ist inzwischen abgeschlossen; während der Laufzeit endete die Reihe der Beiträge mit der Frage »What will happen next?« und der Möglichkeit, in einem Fenster eine eigene Fortsetzung einzugeben, die in der Folge eingefügt wurde.

Fishing at Dawn

In the eerie dawn the sea seemed black and threatening. The wooden dingy rocked from side to side on the swell. The fishing lines floated snake like over the sea. »Watch out!« David yelled as the boat started to rock even harder and then tipped over. Steve came up out of the water coughing and gasping for air. »Lets get out of here« Steve said and they rowed as fast as could back to shore and back to the safety of their homes. Their parents asked them why they were home so early.. They answered rather shakily »The sea was freaky«.

That night the boys decided to sleep in the tent in the back yard. The next day, the two boys got up and went back to the sea, determined to face their fears. They got into their little dingy and began to row. As they got to the spot they had marked with a buoy, suddenly, they saw what had made their boat rock. It was a huge shark.??..with a trunk!!

They decided to dive down to get the trunk, there was no telling what was in that trunk. Besides they had gone diving to look at sharks many times before. What could go wrong?

Down to the trunk they descended. Suddenly a shark appeared out of the mucky brown water. David began to swim towards the dinghy, as fast as he possibly could. Stephen hadn't yet noticed. The shark slowly circled his prey. Stephen anxiously looked around for David, but the water was too murky to see his friend.

David was yelling for Stephen. He heard something going on under the water. Then there was silence. David rowed back home as hard as he could and told his parents what had happened. His parents smiled an evil smile and they both to David's surprise morphed into.....

THE TELETUBBIES!!!!

David screamed like a little girl and ran away. He jumped into the lake and drowned himself. He, Stephen, and their parents were never seen again!!!!²⁵

Es handelt sich bei *Fishing at Dawn* um ein Beispiel unter vielen; andere kon-kreative Mitschreibprojekte haben eine hypertextuelle Grundstruktur oder eine andere Zielgruppe wie Rohkostfreunde oder Adoptivelfern, natürlich mit entsprechender Thematik.²⁶ Es überwiegen jedoch lineare Narrationen der Genres Fantasy und <Alltagsgeschichte>.²⁷ Das erste (teil-) fiktionale Online-Mitschreibprojekt war *The World's First Collaborative Sentence*,²⁸ 1994 initiiert vom Künstler Douglas Davis und heute noch unabgeschlossen. Die Erzählungen sind – soweit das für Internettex-te überhaupt postuliert werden darf – persistent und dadurch für ein breites Publikum sichtbar. Während ihrer gesamten Laufzeit stellen die Projekte Kunstwerke in Bewegung dar, wie sie Eco beschrieben hat.

25 Courtney/Kelly/Katie [sic!]/Emilie/Katherine/Hill Top R6/Katelynn/Lizzie: «Fishing at Dawn». In: *Writers' Window*. URL: <http://english.unitecnology.ac.nz/writers/completed.html?file=story2&title=Fishing+at+Dawn>, 04. März 2005. Der Text ist unredigiert in der originalen Orthographie und Interpunktion wiedergegeben.

26 O. V.: «Rohkostfreunde MitMachGeschichte». URL: <http://www.rohkostfreunde.de/cgi-bin/story/story.pl>, 04. März 2005. O. V.: «Mitschreibgeschichte. Die unendliche Adoptionsgeschichte». URL: <http://www.guweb.com/cgi-bin/guestbook?id=FRITZ>, 04. März 2005.

27 Der Beispiele sind viele. Hier stellvertretend: o. V.: «Kalidurga». URL: <http://www.berufler.de/derkobold/Geschichten/Kalidurga/Kalidurga3.htm>, 04. März 2005.

28 URL: <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>, 04. März 2005.

Konkreative Onlineprojekte sind dadurch charakterisiert, dass die Narration selten stringent ist; sie zerfranst tendenziell und die Originalität der Beiträge scheint den meisten Schreibenden wichtiger zu sein als eine strenge Komposition. Auch die Kohärenz ist selbst bei einem linearen Narrationsverlauf nicht gewährleistet, da ein Teil der Fortsetzungen von Schreibenden geleistet wird, die nicht alle vorhergehenden Beiträge gelesen haben. Und schließlich äußert sich auch bei schriftlich fixierten Geschichten der prozessuale und performative Charakter konkreativer Projekte, indem Spuren der laufenden Aushandlung in die Geschichte eingeschrieben sind. Ein paar Beispiele aus *Fishing at Dawn* sollen das verdeutlichen:

Erstens bleibt das Verhältnis der zwei Jungen in der Schwebe. Geht man zunächst von Brüdern aus, ist in einem Beitrag von Freunden die Rede; zum Schluss werden sie durch den Hinweis auf die gemeinsamen Eltern aber wieder zu Brüdern. Die zweite Inkonsistenz, die allerdings aufgefangen wird, ergibt sich aus der Wendung «a shark with a trunk». Das Polysem «trunk» kann sowohl für «(Elefanten-) Rüssel» als auch für «Schränkkoffer» stehen. Weder das eine noch das andere ist wirklich plausibel, aber der Kontext legt eher einen Hai mit einem Elefantenrüssel nahe. Die nächste Schreiberin allerdings deutet «trunk» als Koffer, dessen Bergung in der Folge Stephen zum Verhängnis wird. Und schließlich findet beim Schauplatz eine Verschiebung statt: Das anfängliche Meer wird am Schluss zu einem See.

Netzwerk-Rollenspiele

Komplexer sind sowohl Narration als auch Interaktionsvorgänge in Rollenspielen. Tatsächlich erlebt in Netzwerk-Rollenspielen jeder Spieler und jede Spielerin eine eigene Geschichte, das Gesamtgebilde ist hypertextuell; die Gesamtheit all dieser Geschichten ist daher nicht einfach in eine linearisierte Erzählung zu fassen, nichtsdestotrotz ist sie narrativ. Wie in Tischrollenspielen übernimmt auch in digitalen Rollenspielen die Spielerin einen Charakter, dessen Eigenschaften mit Zahlenwerten ausgedrückt werden können. Weitere Parallelen stellen das Lösen von Aufgaben (ähnlich dem obigen «Abenteuer») sowie die Entwicklungsfähigkeit des Charakters an Hand der absolvierten Aktionen dar. Digitale Rollenspiele gibt es als Singleplayer- und als Multiplayer-Variante. Während das Singleplayer-Rollenspiel ähnlich wie die Rollenspiel-Bücher funktioniert und zwar interaktiv, nicht aber konkreativ ist, stellt das Multiplayer-Rollenspiel eine Übertragung des Tischrollenspielkonzepts ins digitale Medium – in der Regel den Online-Computer – dar. Während die älteren Formen, vor allem MUDs, auf Grund der geringeren Rechnerkapazität noch überwiegend textbasiert waren, sind neuere Online-Rollenspiele grafikbasiert.²⁹ Bei

29 Für einen geschichtlichen Überblick über diese Formen des Rollenspiels siehe: «MUD». In: *Wikipedia*. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Multi-User_Dungeon, 03. Sept. 2005 und

letzteren handelt es sich in der Tat um ausgeprägte Multiplayer-Spiele; teilweise halten sich über tausend Spielende gleichzeitig in einer Welt auf und interagieren miteinander.

Die ersten MUDs wurden Ende der 1970er Jahre programmiert und verbreiteten sich im Laufe der 1980er Jahre ausgehend von Großbritannien und den USA. Eines der ersten Spiele gab dem Genre den Namen, nämlich das 1978 von Roy Trubshaw und Richard Bartle an der Universität von Essex entwickelte MUD1. Das erste deutschsprachige MUD ist UNItopia von der Universität Stuttgart; es wurde 1991 gegründet und 1992 der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Neben der aktuellen Version ist auch eine von 1993 noch immer spielbar.³⁰

MMORPGs gibt es seit Anfang der 1990er Jahre, das erste grafische MMORPG war das in einer Fantasy-Welt spielende NEVERWINTER NIGHTS (1991, BioWare). Weitere Meilensteine sind ULTIMA ONLINE (1997, Origin Systems), welches das Genre MMORPG bekannt machte, das äußerst erfolgreiche EVERQUEST (1999, Verant Interactive) sowie das 2004 erschienene WORLD OF WARCRAFT (Blizzard Entertainment).

Beiden Formen des Online-Rollenspiels sind zwei Komponenten gemein: der ludische Aufgaben- und der soziale Chat-Bereich. Im Aufgabenbereich geht es darum, vorprogrammierte Quests oder sich durch das Spiel ergebende Aufgaben zu absolvieren, beispielsweise zu jagen und die Beute zu verkaufen, um zu Geld zu kommen, einen Schatz zu finden oder sich mit anderen Spielenden zu einer Kampfgruppe zusammenzuschließen. Dabei sammelt der Spielcharakter Erfahrung und entwickelt sich weiter. Auf dieser Ebene entsteht die fiktionale Geschichte und durch das Zusammenwirken der Spielenden hat diese konkreative Charakter – vergleichbar den Live-Rollenspielen. Und wie dort bewegt sich die konkreative Ausgestaltung innerhalb vorgegebener Grenzen: Beim Live-Rollenspiel durch das Abenteuer, beim Online-Rollenspiel durch die programmierten Quests. Daneben können die Spielenden mittels Text- oder Voicechat untereinander kommunizieren. Diese Kommunikationsmöglichkeit wird unter anderem für die Communitybildung benutzt; und diese wiederum fördert Konkreativität, weil sich die Spielenden gegenseitig motivieren.

Während die MUDs ursprünglich aus einem weitgehend universitären Umfeld stammen und die meisten bis heute von Freiwilligen und somit ohne ökonomische Interessen betrieben werden, sind MMORPGs in aller Regel kommerziell orientiert. MUDs laufen auf bescheidener Hardware über ein Telnet-Programm und eine Internetverbindung, allenfalls kommt als Hilfspro-

«Massive Multiplayer Online Roleplaying Game». In: *Wikipedia*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG>, 03. Sept. 2005. Sowie in englisch auf: *Wikipedia*. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mmorp>, 03. Sept. 2005.

30 Zugänglich sind sie über die *UNItopia-Homepage*: URL: <http://unitopia.uni-stuttgart.de/>, 04. Sept. 2005.

gramm ein so genannter MUD-Client dazu; das Spielen ist davon abgesehen im Allgemeinen kostenlos. Dies steht im Gegensatz zu MMORPGs, für die anspruchsvollere Hardware, eine schnelle Internetverbindung, Kosten für das Erwerben der Spielsoftware und monatliche Abonnements-Abgaben beziehungsweise Gebühren pro Spielstunde anfallen.³¹ Ebenfalls relevant sind die unterschiedlichen Anforderungen an die technischen Kenntnisse beim Entwickeln von MUDs und MMORPGs. Während sich Interessierte mit einer technischen Grundausbildung das nötige Wissen zum Programmieren von MUDs selbst aneignen können,³² sind für die Entwicklung von MMORPGs Spezialistinnen und Spezialisten vonnöten, beispielsweise für die Grafik- und die Leveldesign-Arbeiten.

Eine Spezialform von MUDs sind «Role-Play Intensive MUDs» oder kurz RPI MUDs. Das älteste ist das in einer post-apokalyptischen Welt spielende ARMAGEDDON von 1990; eines der beliebtesten ist HARSHLANDS, welches in der mittelalterlichen HårnWorld angesiedelt ist. Häufig sind RPI MUDs level- und klassenfrei; im Zentrum steht nicht das Fortkommen im Spiel mittels Quests, sondern die gemeinsame Entwicklung komplexer Geschichten. Die Spielenden tauchen dabei tiefer in die Spielwelt ein als bei herkömmlichen MUDs oder MMORPGs: Häufig ist Out-of-Character-Kommunikation, also die Kommunikation der Spielenden statt der *Spielcharaktere* untereinander, verboten.³³ Man könnte die Spielwelten der RPI MUDs als Theaterbühnen bezeichnen, auf denen alle Zuschauende gleichzeitig Spielende sind – es ist evident, dass die dabei entwickelten Narrationsstränge in konkreativer Arbeit entstehen. Dieses Verfahren ist also dem brechtschen Lehrstück ganz ähnlich, allerdings mit dem gewichtigen Unterschied, dass bei RPI MUDs nicht erwartet wird, dass gesellschaftliche Umwälzungen aus der konkreativen Betätigung der Spielenden hervorgehen.

Viele MUDs, beispielsweise UNITOPIA, ermöglichen den Spielenden nach der Lösung der wichtigsten Aufgaben, den Status eines «Gottes» oder einer «Göttin» zu erlangen. Dieser berechtigt dazu, eigene Levels zu entwerfen und somit auf einem anderen Niveau konkreativ am Spiel (und an den von den Spielenden erlebten Geschichten) mitzuwirken. Auch einige MMORPGs wie NEVERWIN-

31 Daneben hat sich für MMORPGs zunächst im Peer-to-Peer-Verfahren, im letzten Jahr aber auch zunehmend von den Spielproduzenten kontrolliert, ein Handel mit hoch entwickelten Avatars oder begehrten Game-Items entwickelt. Die sich daraus entspinne Diskussion über das Eindringen der kommerziellen Wirklichkeit in die Spielwelt der MMORPGs kann an dieser Stelle nicht geführt werden.

32 Außerdem dürften MUD-Spielende häufiger aus einem universitären Umfeld stammen und bereits über gewisse Programmierkenntnisse verfügen.

33 Bei herkömmlichen MUDs und MMORPGs dagegen ist die Kommunikation der Spielenden ein wichtiger Bestandteil; einige nutzen die Online-Rollenspiele sogar überwiegend als Chatumgebung.

ter NIGHTS lassen in beschränktem Maße die Beteiligung auf der Programmier-ebene zu. Über einen Editor können eigene Gegner, Fallen, magische Gegenstände und ganze Szenarien geschaffen werden. Zudem gibt es einen Spielleitermodus, welcher das Entwerfen und Spielen eigener Abenteuer erlaubt. Hier kommen die unterschiedlichen Spielercommunities zwischen MUDs und MMORPGs zum Tragen: Während die Entwickler von MUDs und frühen MMORPGs wie NEVERWINTER NIGHTS offenbar davon ausgingen, dass die Spielenden auch das Interesse und die Fähigkeiten hatten, sich an der Programmierarbeit zu beteiligen, sind die neueren MMORPGs zunehmend auf ein Massenpublikum ausgerichtet und dementsprechend zunehmend seltener mit Editors versehen.

Online-Rollenspiele weisen also drei Formen der Konkreativität auf. Erstens ermöglichen alle MUDs und MMORPGs das gemeinsame Spielen vorgegebener Geschichten, die durch die Spielenden individuell ausgestaltet werden können, vergleichbar den Abenteuern beim Live-Rollenspiel. Zweitens ermöglichen RPI MUDs eine stärkere Beteiligung der Spielenden an der Narration; die dafür basale Verschmelzung von Zuschauenden und Mitspielenden ist dem Verfahren des brechtschen Lehrstücks vergleichbar. Drittens schließlich kann bei vielen MUDs und einigen MMORPGs nicht nur auf der Spielebene die Narration beeinflusst werden, sondern auch die Spielwelt, der Rahmen, lässt sich durch die Möglichkeit, zum Mitprogrammierer, zur Mitprogrammiererin zu werden, konkreativ gestalten.

Fazit

Zum Schluss will ich einige Charakteristika konkreativer Projekte nochmals aufgreifen und kommentieren.

Erstens: Oft ist eine mehr oder weniger feste Gruppe am konkreativen Prozess beteiligt. Sei das in Form einer Spielcommunity bei MUDs, einer verschworenen Tischrollenspiel-Gemeinschaft, einer Erzählrunde oder einer Schulklasse, welche ein Lehrstück erarbeitet. Auch bei Online-Mitschreibgeschichten bildet sich häufig ein harter Kern von Autorinnen und Autoren heraus, die regelmäßige Beiträge verfassen. Die Ausnahmen bilden auf der einen Seite Mitmachbücher, die sich nur zwischen zwei Personen, nämlich dem Autor des gedruckten Buchs und dem Leser, abspielen und auf der anderen Seite Boals unsichtbares Theater, bei dem das Publikum nicht einmal weiß, dass es an einem konkreativen Vorgang beteiligt ist.

Zweitens: Zu konkreativen Projekten gehören normative Einschränkungen, meist in Form von Regeln. Diese haben allerdings eine große Spannweite: von ausgeklügelten Regelwerken der Tischrollenspiele, welche ganze Bücher füllen,

über das bei Live-Rollenspielen verwendete «Du kannst, was du darstellen kannst» bis zu Handlungsanweisungen in antiautoritären Büchern, die nur noch als Vorschläge formuliert sind. Die Kreativität der Teilnehmenden wird durch die Normierung in aller Regel nicht beeinträchtigt, allein schon auf Grund der Tatsache, dass absolute Gestaltungsfreiheit die Kreativität eher behindert als fördert. Und auch Spielspaß stellt sich ja unter anderem dadurch ein, dass ein Spiel auf Regeln basiert.

Und schließlich drittens: Konkreative Projekte gründen in vielen Fällen auf einem erzieherischen Impetus. Dass sie wie die antiautoritären Kinderbücher oder das sozialistische Kindertheater an ein Zielpublikum im Kindesalter gerichtet sind, reicht als Erklärung nicht aus. Denn erstens ist Kinderkultur nicht länger nur pädagogisch-didaktisch motiviert und zweitens haben auch Gesprächsspiele, Lehrstücke oder Boals dramatische Stücke, die ja an Erwachsene gerichtet sind, eine mehr oder weniger stark ausgeprägte didaktische Dimension. Eine Aufforderung ans Publikum, *einfach so* zum Spaß kreativ und damit aktiv zu sein, findet sich dagegen in ludischen Arrangements, nämlich in den verschiedenen Arten von Rollenspielen. Ob die darin aufgebauten Gegenwelten wiederum dem Einüben von Verhaltensmustern dienen oder gar eine heuristische Funktion erfüllen, sei dahingestellt.

«Do it wherever you want it but do it!»

Das Gerücht als partizipative Produktivkraft der <neuen Medien>

*I long to be connected;
I long to be affected...*
Narcotic Thrust, 2005

Das Gerücht gilt gemeinhin als älteste Kommunikationstechnologie der Welt.¹ Seine Machteffekte sind historisch in Anekdoten fixiert, medial narrativiert und selbst wieder zu Gerüchten, <rumors>/Lärm, verfestigt. Gerüchte haben, so will es zumindest die Legendenbildung, Börsenkrisen provoziert, Regierungen gestürzt und Kriege entschieden. Sie sind zunächst gebunden an orale Äußerungsmodalitäten und auch in den gegenwärtigen Medienanordnungen, wie das Sendeformat KLATSCH-TV² drastisch demonstriert, aktuell.

Schließlich machen es auch die immer wieder umgehenden Warnungen vor vorgeblichen Viren und Würmern deutlich: das WWW bedient sich gleichfalls massiv der Kommunikationstechnik des Klatsches. Die Distribution von Fakes,³ Mythen und halboffiziellen Verlautbarungen via Internet dient so unterschiedlichen Zielen wie der Promotion von Filmen (das mediengeschichtlich wohl bekannteste Exempel ist BLAIR WITCH PROJECT⁴), der öffentlichen Inszenierung von Emotionalität (s. den Fall der todkranken virtuellen Person Kay-

1 Als populärwissenschaftliche Studie einer Kulturgeschichte des Gerüchts vgl. Jean Noel Kapferer: *Gerüchte. Das älteste Massenmedium der Welt*. Aus dem Französischen von Ulrich Kunzmann. Leipzig 1996.

2 Klatsch-TV war eine 2003 und 2004 von Jenny Elvers moderierte und mit Talkgästen zu einer Runde formierte Sendung bei SAT 1.

3 «Das Fake (im Unterschied zur Fälschung [...]) entwirft demzufolge eine zusätzliche Ebene im Diskurs, einen Abstand, der es überhaupt erst ermöglicht, daß die Verhandlungen in den Bezugsrahmen, «wahr/falsch» eintreten können. Vermittels der Geste des Entlarvens und Offenbarens induziert es die Position des Mehrwissens und entläßt uns retrospektiv in die relative Gewißheit, daß wir uns getäuscht haben, daß uns darüber hinaus aber nichts davor bewahrt, beim nächsten Mal wieder einem Fake aufzusitzen», Michael Palm: «Der große Schwindel». In: Andrea van der Straeten (Hg.): *Haus der Kälte. Das Buch zum Film*. Wien 1999, S. 96–99, hier: 96.

4 Zu BLAIR WITCH PROJECT (USA 1999, Daniel Myrick, Eduardo Sanchez) und anderen Hoax vgl. . Zu den berühmten Medien-Hoax' der Zeit vor dem Internet zählen Orson Welles Hörspiel War of the Worlds/Krieg der Welten nach dem gleichnamigen Text von H.G. Welles und der Fälschungen als ästhetisches Projekt reflektierende Film F For Fake (Vérités et mensonges, USA 1976) von Orson Welles.

cee⁵), dem ästhetisch oder sozial/politisch motivierten Aktivismus (etwa der gemeinsamen Durchführung von Kampagnen, dem Austausch von Informationen und Fehlinformationen⁶) oder der Netzpolitik.

Das Verdienst, die Dynamik des Gerüchts auch kanonisch im Rahmen eines psychologisch-humanwissenschaftlichen Fächerkanons zu lokalisieren, kommt einem US-amerikanischen Forschungsteam im Zweiten Weltkrieg zu. Allport, Lepkin, Postman, Beardsley u. a. untersuchen in den 40er Jahren in einer Reihe von Tests und Experimenten nicht nur die «zersetzende Kraft» des Klatsches,⁷ sie erfinden auch die essenzielle rhetorische Figur der offiziösen Rück-Bestätigung, die inzwischen zum Standardgestus des Medienjournalismus zu rechnen ist. Zu den von ihnen verwendeten Settings gehört das uns aus Kinderspielen bekannte Verfahren der «stillen Post», bei dem in Applikation des Sender-Empfänger-Modells der Bildinhalt eines Fotos über mehrere «Sendestationen» übermittelt wird. Das Spiel wie auch sein Ergebnis sind hinreichend bekannt: Es findet eine vollständige Verkehrung und Entstellung des Ausgangssujets statt. Dem entsprechend wird die Forschungs- und Theorieentwicklung in diesen Jahren primär durch eine auf Aufklärung zielende Informationspolitik, durch das «Office of War Information» gerahmt (Plakataktion, Telefonaufklärungsdienst usw.). Hatten schon die «klassischen» Kriegstaktiker wie etwa von Clausewitz konstatiert, dass die Desinformation des Feindes⁸ und das Durchsickern geheimer Informationen zu den kriegsstrategisch wichtigen Waffenpotenzialen zählen, so ruft die US-amerikanische Militärpsychologie im Zweiten Weltkrieg das Gerücht als «Gegenmacht» aus, ein Statement, das sich politische Gruppen und Künstler/innen später zu Eigen machen werden.

Wie lässt sich das Gerücht medienstrukturell beschreiben? Es ist ein kommunikativer Verkettungs- und Verteilungsmechanismus: die kontrolliert un-

- 5 Der Fall Kaycee machte Schlagzeilen über das Internet hinaus. Über ein Web-Tagebuch konnten User Anteil nehmen am Schicksal der an Leukämie erkrankten 19-jährigen Kaycee. Als sich schließlich herausstellte, dass es sich um ein Fake handelt, reagierten die Chat-Partner empört und verbittert. Zum Teil dokumentiert unter: «Kuriose Betrugsfälle im Internet». In: *Heise online*. URL: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/20432>, 23. Aug. 2001 oder URL: <http://davenet.userland.com/2001/05/20/fakingADeathOnline>.
- 6 Zum Beispiel beim Besuch der FAQ-Websites, die ja bekanntlich darüber informieren, was andere bereits gefragt haben.
- 7 F. H. Allport / M. Lepkin: «Wartime Rumours of Waste and Special Privilege: Why some People believe them». In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*. Nr. 40 (1945), S. 3–36; G.W. Allport / L. Postman: *The Psychology of Rumour*. New York 1947; zur Aktualisierung der Frage nach der Funktion des Gerüchts für militärische Informationstechnologien vgl. die Kategorie «gossip» unter waroffice.us/movies.htm.
- 8 Für Nichtkontingenz und Desinformation in gesellschaftlichen Gruppenprozessen interessiert sich auch Paul Watzlawick: *Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Wahn, Täuschung, Verstehen*. München, Zürich 1976, bes. S. 57–67; Er geht dabei auch auf ein berühmtes Gerücht ein, das Gerücht von Orleans, bei dem es bereits zu «Zusammenrottungen» und Massenaaktionen kam (S. 85–90).

kontrollierte Proliferation fiktiver Nachrichten und Halb-Wahrheiten, deren Voraussetzung wiederum das temporäre Bilden von Gruppen, Massen und Communities ist. Daraus folgt fast zwangsläufig, dass es sich auch im Internet ausbreitet. Denn: «The most democratic aspect of the internet», so wird immer wieder behauptet, «is the ability for people to communicate in groups.»⁹ Mit dem Übergang von analogen, mechanisch-elektrischen zu digitalen Produktions- und Distributionsformen und insbesondere mit den Netztechnologien gewinnt das gouvernementalistische Moment der Informationsballung, -streuung und -lenkung eine neue Dynamik. Der schon von Brecht, Enzensberger u. a. geträumte und in den Mediengeschichten immer wieder zitierte Traum von der Rückkopplung der massenkommunikativen Medien – L'ESCAPE COMMUNICANT hieß denn auch eine interaktive Medienkunstaktion von Fred Forest 1983 – ist dabei eine *der* Antriebskräfte. Das gezielte Lancieren von Gerüchten und Fehlinformationen, wie anlässlich des MTV-Jubiläums, das die Analogie von HIV und MTV-«Virus» mit dem Slogan: «Talk to your partner about MTV!» (2000) bemühte, illustriert dies zusätzlich.¹⁰ Das Instrumentarium der Mundpropaganda oder Flüsterpropaganda, das insbesondere in totalitären Regimes Virulenz zeigt, greift nun also auf die schwer kontrollierbaren und nur partiell regulierbaren Strukturen des Internet über, das allein durch seine Komplexität und Informationsdichte schwer verwaltbar und nur noch statistisch-evaluativ kommentierbar ist. Während Games und VR-Szenarien Interaktivität in einem höchst reduzierten Sinn von Perspektivensteuerung oder Auswahl ansprechen, liegen hier also die größeren Potenziale des *interagere*, welches die Partizipierenden in eine ausgedehnte und vielfach per Script verbreitete Handlungs-dramaturgie verstrickt. Falschmeldungen und Mehrdeutigkeiten lassen sich im Sinne des Fiskeschen Lesartenmodells nun noch effektiver für politische Interventionen nutzen und werden dafür genutzt. Verfahren und Strategien der Kommunikationsguerilla und des Kriegs lassen sich – wie im Fall der Flash Mobs und virtuellen Sit Ins («Do it wherever you want it, but do it.») – verkehren und neu nutzen. Und das Modell der Intrige, der Paranoia sowie gesellschaftliche Conspiracy-Theorien bilden den «Kernel» dieser Methodik.

Gerüchteklinik Internet: Fakes, Hoax» und Flash Mobs

Ein gutes Beispiel für den Zwitterstatus des Gerüchts in der digitalen Kultur sind die Hoax», Meldungen, die als Warnung vor Viren, Würmern oder Troja-

9 Statement Steven Clift auf dem Medienkunstfestival «transmediale» 2001 in Berlin.

10 Zu den sich den Praxen der Street Culture bedienenden Kampagnen von NIKE, MTV usw.; vgl. Lentos Kunstmuseum Linz (Hg.): *Just do it! Die Subversion der Zeichen von Marcel Duchamp bis Prada Meinhof*. Wien 2005.

nern maskiert sind und in regelmäßigen Intervallen die privaten und institutionellen Mailboxen und Foren durchfluten. Ihr Angriffspunkt ist bekanntlich insbesondere das Microsoft-Imperium. So machte 2003 ein Hoax die Runde, der auf einen Manierismus, ein überflüssiges Icon der Microsoft-Programmgruppe, aufmerksam machte, indem er zum einen die Netiquette, den konventionalisierten Verhaltenskodex des WWW, nutzte (hier: das Warnen der Email-Partner vor «Ansteckung»), zum anderen die schnell wachsende Gemeinschaft der Betroffenen in die übliche Handlungskette verwickelte: «Überprüfen Sie», hieß es da unter Angabe eines DOS-Befehls, «ob bei Ihnen das Icon des Virus, ein Bär, erscheint und löschen Sie dieses unverzüglich. Starten Sie danach den Computer neu und überprüfen Sie, ob Ihre Intervention erfolgreich war» – eine Anweisung, die unweigerlich zur Wiederholung dieses Vorgangs führte, da das Icon wieder erschien und die User schließlich darauf aufmerksam machte, welcher Natur dieser «Virus» sei. Diesen Akt feiert und ironisiert der im Netz dokumentierte Hoax «Beautiful day»:

URGENT! VIRUS!

This is a new virus which started to circulate on Saturday afternoon.
WE NEED TO DO EVERYTHING POSSIBLE TO STOP THIS
VIRUS.

UOL has already confirmed its dangerousness, and the antivirus
Softs are not capable of destroying it. The virus has been created by a
hacker who calls himself «life owner», and who aims to destroying do-
mestic PCs and who also fights Microsoft in court!

That's why it comes disguised with extension pps. He fights in court
for the Windows-XP patent.

MAKE A COPY OF THIS EMAIL TO ALL YOUR FRIENDS.

Die massenmediale Dynamik (im Sinne Gustave Le Bons¹¹), die sich bei den Hoax entwickelt – «Make a copy of this email to all your friends» –, das schnelle und unkontrollierte Anwachsen der «community», die kaum mehr mit dem mechanistischen Begriff der «chain reaction», den wir sonst für technische Krisen reserviert haben, zu beschreiben ist, knüpft an postalische Vorformen wie die Kettenbrief- und Postkartenaktionen der 70er und 80er Jahre an, die partiell von Institutionen und Foren, die auch internationale Brieffreundschaften vermittelten, betrieben wurden und vor denen von offizieller Seite gewarnt wurde.¹²

11 Zu den massendynamischen Phantasmen der Moderne vgl. Gustave Le Bon: *Psychologie der Massen*. Mit einer Einf. v. Peter R. Hofstätter. Stuttgart 1982 (1. Aufl. 1895).

12 Neben den sich exponentiell ausbreitenden Kettenbriefaktionen, deren Ziel es war, hübsche Ansichtskarten aus und Briefpartner in aller Welt zu bekommen, wurden solche Aktionen später auch mit Geldsendungen gestartet und damit endgültig in die Illegalität überführt.

Viele der im Netz kursierenden Formen der Medialität rekurren, dies wird schon aus den o. g. Beispielen deutlich, auf unsere konventionalisierte Vorstellung von Cyberspace und Internet als öffentlichem Raum, als «Plattform» oder «global village». Schon unsere grafischen Oberflächentexturen und -metaphern («Desktops», «Markplätze», virtuelle «Reisen», «Foren» und «Foyers») zeigen diese Bereitschaft von der Komplexität und Dynamik der neuen technologischen Struktur radikal zu abstrahieren. Nur so ist es wohl zu erklären, dass die Macht des Wortes, des gesprochenen oder, genauer gesagt, des flüchtig geäußerten Wortes, in Chat, Mail, Webforen und digitalen Communities eine herausragende Rolle spielt.

In den Kommunikationsmodi des Web werden aber nicht nur Ordnungsschemata der Oralität (informeller Gestus, Unexaktheit, emotionale Expressivität z. B. in den Emoticons) adaptiert,¹³ es kommt bekanntlich zu extensiven Folge-Aktivitäten: zu Handlungen des Um- und Weiterschreibens, Telefonierens, Sich-Versammelns, Tanzens, Fotografierens, An- oder Ausziehens. Bekanntlich formierten sich den 60er Jahren mit Vokabeln wie Interaktivität, Intervention oder Partizipation in Medien, Kunst und Politik Konzepte, die offene Systeme und Prozesse favorisierten und zu ihrem Gegenstand machten. Dabei standen nicht nur Verfahren der Willensbildung und -bekundung (in Manifest, Aktion, Gruppenbildung oder Vernetzung) im Vordergrund, sondern auch Fragen, wie ein Floating zwischen Aktivität und Passivität, Herstellen und Wahrnehmen, Nutzen und Modifizieren zu erreichen sei. «Unsere neue Umwelt erzwingt Engagement und Partizipation. Wir sind unwiderruflich miteinander involviert und füreinander verantwortlich geworden.»¹⁴

Konzeptioneller Ansatzpunkt vieler im Kontext von Fluxus, Neodada, Konzeptkunst, Expanded Cinema, Performance Art usw. entstandenen Produktionen war auch eine programmatische Expansion des Werk- oder Kunstbegriffs, der zur Disposition gestellt wurde. In Peter Weibels *Action Lecture* (1968) regulierte das Publikum z. B. über die eigene Lautstärkefrequenzen interaktiv die Vorführung eines Films, während zeitgleich im Sektor populärer Fernsehformate der TED (=Teledialog), z. B. über das Messen des Publikumsbeifalls, eingeführt wurde. Die neuen TV-Formate der Live-Übertragung, der publikumsbezogenen Show und der Medienkunstsendung wurden erprobt, in

13 Die Analogie von Oralität und Digitalität vertraten bereits «Klassiker» der Medientheorie wie Marshall McLuhan oder Jean Baudrillard. Zu jenen Medienkunstarbeiten, die sich explizit auf den Modus der Oralität und ihrer Überlieferungstechniken beziehen, zählt u. a. Graham Weinbrens *The Earling* (USA 1986).

14 Victor Bockris/Gerard Malanga: *Up Tight. The Velvet Underground Story*, 1966, zit. nach: Branden W. Joseph: «My Mind Split Open: Andy Warhols *Exploding Plastic Inevitable*». In: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien / Matthias Michalka (Hgg.): *X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebzigerjahre*. Köln 2004, S. 14–45, hier: S. 20.

denen gleichfalls das ›blurring of boundaries‹, ein Involviertsein des Publikums, eine zentrale Rolle spielte.¹⁵ Die ›Exploding Plastic Inevitable‹-Aktionen (von Warhol + factory) sind das kunsthistorisch vermutlich bekannteste Beispiel für einen Versuch, einen partizipativen Kunstraum zu schaffen, aber auch für die eklatanten Schwierigkeiten, die sich aus diesem Ansatz ergaben und ergeben. Aus der Perspektive des teilnehmenden Publikums beschrieb die Kritikerin Michaela Williams das Setting als Ort der Reizüberflutung, ja fast als «Vergewaltigungsszenario»: eine

Assemblage, die von Bedrohlichkeit, Zynismus und Perversion vibriert. Sie zu erfahren bedeutet, brutal überwältigt zu werden, sich hilflos zu fühlen. [...] Die Stroboskope zischen, Spots zischen umher, flimmernde Handscheinwerfer attackieren [...]. Irgendwann hört das Dröhnen schließlich auf. Was aber tut man mit dem Dröhnen, das man im Hirn immer noch hört?¹⁶

Im Gegensatz zur elektronischen film- und videobasierten Medienkunst nahm nun die digitale und interaktive Kunst eine Ver(natur-)wissenschaftlichung medialer Versuchsanordnungen vor, in der Systematisierung, Evaluierung und Mathematisierung eine große Rolle spiel(t)en. Interaktivität und Partizipation banden sich nun an die Utopie vom virtuellen Raum, vom virtuellen Environment. Jean-Louis Boissier schwärmte z. B. von performativen Erkundungen in virtuellen Räumen; die digitale Medienkunst knüpfte an die Raummodalitäten der Closed Circuit-Installationen an, die Abruf, Auswahl und Variation in einer Logik des ›Als-ob‹ entwarfen. Jeffrey Shaw formulierte den Anspruch, «telekommunikationsvisuelle Räume» zu entwerfen, in denen die Beobachtenden zu Aktanten oder Operanten werden sollten. Myron Krueger prägte dafür bekanntlich den global funktionierenden Begriff der *artificial reality*, der später in die *artificial life*-Forschung überführt wurde. Dennoch blieben den User/innen in diesen Umgebungen meist nur wenige Optionen: der Perspektivensteuerung, der (Aus-) Wahl oder der Modifikation der Oberflächenstruktur. Partizipativ im engeren Sinn wurden Medienkunst und -Produktion erst mit dem Netz. Letzteres verweist aber auch auf Grund seiner technologischen Struktur auf ganz neue Funktionszusammenhänge und Nutzungsregeln, denn an den Arbeits-, Kommunikations- und Schreibformen des Internet zu partizipieren, impliziert Konnektivität: *connectivity*; und Zugang: *access*. Kommunikations-

15 Einen solchen Ansatz verfolgte Otto Pienes und Aldo Tambellini's Black Gate Cologne, 1968, eine Live-Kunst-TV-Aktion zwischen dem Black Gate-Theatre in New York und dem Studio des WDR in Köln, bei der das Publikum im Studio u. a. eine pneumatische Lichtskulptur bearbeiten sollte.

16 Michaela Williams: *Warhol's Brutal Assemblage* (Kritik zu Exploding Plastic Inevitable), zit. nach Branden W. Joseph: «My Mind Split Open: Andy Warhols *Exploding Plastic Inevitable*», S. 20.

interventionen, deren Voraussetzung bislang das temporäre Bilden von Gruppen, Massen und Communities war, folgten nun einem erweiterten Regelkatalog.

Flash Mobs und Smart Mobs verknüpfen seit Mitte der 80er Jahre die verschiedenen Handlungs- und Kommunikationsoptionen des Netzes zur Form des Happenings oder der sozialen, politischen und/oder künstlerischen Intervention.¹⁷ Sie brechen damit die exponentielle Proliferationsstruktur¹⁸ der digitalen Medien auf ein Maß herunter, das noch in den Vorstellungen und Modellen einer Kommunikations- und Interaktionstheorie abbildbar ist. Während einige dieser Aktionen im Sinne verschwörungstheoretischer Motive die Spuren und Genese ihrer Herausbildung wie auch des Ereignisses selbst zu verwischen suchen, dokumentieren andere in Rio wie in Tokio ihre Aktionen in Wort und Bild, schreiben Geschichte(n) oder dokumentieren die von ihnen gesetzten Zeichen als Kontrapunkt zur offiziösen Historiografie des Netzes. Der Rekurs auf kurzfristige variable Infotechniken und transversale Gruppenstrukturen war bereits Kennzeichen der Stadtguerilla der 80er Jahre, die sich die alte Kriegstechnologie der Falschmeldungen und Fehlinformationen zunutze machte, des Straßen- und Häuserkampfes nach '68, der mit Telefon-Blitzketten und Flüster-Propaganda mobile Demonstrationen an schnell wechselnden Orten der Stadt gegen ein Großaufgebot der Polizei durchzuführen vermochte,¹⁹ und der Anti-Globalisierungsbewegung, die sich via Internet und Handykommunikation organisiert und mobilisiert. Partizipation ist in diesem Modell des politischen Interventionismus weit mehr als das gezielte Spiel mit Aufführungskontexten, Wahrheit/Unwahrheit, mit Wahrnehmungsphänomenen, Ambiguität und Vagheit. Insofern bestehen tiefgreifende Differenzen – aber auch Äquivalenzen – zwischen diesen Verfahren der Kollaboration per World Wide Web und den kulturellen Dramaturgien des Spiels und der Medienkunst. Nichtsdes-

17 Auf Seiten wie flashmobber.org werden nicht nur Aufrufe zu Versammlung und Aktion («Do it wherever you want it...») verbreitet, sondern Foto- und Filmdokumentationen archiviert und ganze Mob-Kartografien erstellt. Ein Anliegen von flashmob.com ist es z. B., eine Flash Mob-Suchmaschine zu installieren. Der Begriff der Smart Mobs wurde u. a. von Howard Rheingold («*Smart Mobs – the Next Social Revolution*») theoretisiert, vgl. A. Broeckmann: «Minoritaere Medien und vernetzte Kunstpraxis». rohrpost 15.5.2002. URL: .

18 «Das ist das Aufregende am Internet: Die Mund-zu-Mund-Propaganda funktioniert hier praktisch ohne Zeitverlust. So ist es uns mit Blair Witch ergangen: Einige Leute, auch einflussreiche Personen, sahen unsere Site und richteten auf ihren Websites Links zu uns ein. «Ain't-it-cool-News» hatte zum Beispiel einen Link zu unserer Website – und die haben zehn Millionen Hits pro Monat! So ist es gewachsen. Heute haben wir zehn bis zwanzig Millionen Hits pro Monat»; Hans-Arthur Marsiske: *Wir wollen in die Köpfe der Zuschauer eindringen*. Protokoll eines Gruppeninterviews mit Eduardo Sanchez über den Film Blair Witch Project, 24.11.1999. URL: , 08. Dez. 1999.

19 Nach Vorbild der Flüsterpropaganda gaben sich einzelne Gruppen und Aktivisten die nächsten Versammlungsorte mündlich weiter, sodass eine Demonstration sich an immer neuen Orten artikuliert.

totrotz adaptieren diese Foren und Communities auch Elemente abendländischer Spielkultur und *nicht* schriftlicher Kommunikationsstrukturen, denn: das Prinzip der Kette bzw. der Stafette, Stationendramaturgie oder das Schneeballschlachtprinzip, das schon in der scientificischen Thematisierung des Gerüchts in den 40er Jahren von Bedeutung war, ist Bestandteil kindlicher und adulter Games seit der Antike²⁰ und niemand kann – beim Blick auf die Happenings der Flash und Smart Mobs – erkennen, dass das spielerische Moment hier seinen Ort hat.



Abb.1 Mobs und spielerischer Charakter (Quelle: kr.blog.yahoo.com/bigs740226/archive/2004/10/3)

Kollaboration und Proliferation als Praktiken des Künstlerischen

In den letzten Jahren können wir also drei grundlegende Bewegungen der Arbeit am und mit dem Gerücht im Sektor der Netzaktivitäten, der Medien- und Webkunst notieren:

- ◆ Strategien der Partizipation als aktive Teilhabe, bei der Sinnpotenziale beständig reflektiert, vereindeutigt und wieder veruneindeutigt werden²¹ (dem *activated reading* vergleichbar),
- ◆ Verfahren der Kollaboration als dominierende Arbeits- und Organisationsformen des Netzes²² und
- ◆ das dynamische Prinzip der Proliferation als «wuchernde», komplexe und grundsätzlich nicht vollständig kontrollierbare Distributionsform von Mitteilungen.

20 Vgl. Marco Fittà: *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*. Aus dem Italienischen übersetzt von Cornelia Homann. Stuttgart 1998.

21 Zur Unterscheidung von Partizipation und Interaktion sowie den verschiedenen Typen der Partizipation vgl. Frank Popper: «High Technology Art». In: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt/M. 1991, S. 249–272; vgl. auch die verschiedenen Medienarbeiten von den frühen Arbeiten wie Participation TV (Nam June Paik, 1963–66) über Lynne Hershman's Deep Contact (USA 1985–1990) bis zu den neuesten Projekten, z. B. der GPS-Kunst, welche Handytechnologie, Global Positioning System und Internet im Modus des Spiels miteinander verbinden. Ein Beispiel für GPS-Kunstprojekte ist das mehrfach prämierte Can you see me now; URL: , 27. Feb. 2005.

22 Die im Internet real partizipierende «Masse» reduziert sich hier symbolisch auf eine Nachbarschaft bzw. Gemeinschaft, «community»

Ob und wie werden diese Mechanismen ästhetisch genutzt und wie werden die Strukturen der Oralität dabei eingesetzt? Das Permutationsprinzip, das oralen Formen der Tradierung anhaftet und auch im Stille-Post-Prinzip des Gerüchts und im Kinderspiel wie auch in seinen psychologisierten Test-Varianten wieder auftaucht, prägt gleichfalls viele Produktionsformen des Netzes und der Medienkunst, allerdings auf einem artifiziellisierten Level. Verfahren des Weiterschreibens, des Überschreibens, der Umwandlung, des Morphing, des Modifying (wie bei Reinald Goetz z. B.) und der programmatischen Hybridisierung von Medien (s. auch die Konzepte «liquider Medien») werden adaptiert, um die Verwirrung der Register (Fact/Fake, Sehen/Hören usw.) und die interdiskursiv stärker werdende Rede von der Ununterscheidbarkeit zwischen authentischen und digitalen Bildern/Tönen für die kommunikative Strategie des Gerüchts, also für die Möglichkeit gezielter Missdeutungen und Falschzuordnungen, fruchtbar zu machen. Unter dem Stichwort «Erfindung» haben diese Praktiken Eingang in die Kompendien der Kommunikationsguerilla und des viralen Marketing gefunden.

Die Erfindung falscher Tatsachen zur Schaffung wahrer Ereignisse ist eine Methode, die Mechanismen offen zu legen und zu kritisieren, die die hegemoniale Produktion medialer und politischer Bilder von Wirklichkeit bestimmen. Diese Methode geht über analytisch-aufklärerische Formen von Information und Gegeninformation weit hinaus: Sie greift nicht die konkrete Darstellung bestimmter Themen an, sondern treibt ihr Spiel mit den Mechanismen, durch die Politik und Medien gesellschaftlich relevante Ereignisse produzieren. Ein Beispiel hierzu: Der vergleichsweise starke Anstieg von «Kriminalität» war in den 80er Jahren kaum ein relevantes Thema, während die relativ geringe Zunahme der 90er Jahre zu einem der zentralen Medienereignisse geriet. Auch militärische Konflikte können oft Jahre andauern, bevor sie in einer bestimmten Situation mediale Aktualität gewinnen. Durch die Erfindung von Ereignissen wird versucht, die Mechanismen, die den medialen Takt bestimmen, gegen die herrschende Macht zu wenden.²³

Seit etwa Mitte der 90er Jahre greifen Kunstschaaffende wie etoy, Marko Peljhan, Critical Art Ensemble, a.f.r.i.k.a, adbuster oder Andrea van der Straeten zunehmend auf das Gerücht zurück, um das Feld der Interaktivität und der Partizipation neu zu interpretieren.²⁴ Vielfach werden dazu Elemente des Ge-

23 Luther Blissett / Sonja Brünzels: *Handbuch der Kommunikationsguerilla*. Hamburg o. J., S. 59. Das Buch enthält im Klappentext die programmatische Erklärung: «Die hier beschriebenen Aktionen, Methoden und Techniken werden, soweit sie strafbare Handlungen umfassen, keinesfalls zur Nachahmung empfohlen. Das Buch dient rein wissenschaftlichen und dokumentarischen Zwecken. In einzelnen Fällen ist jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen rein zufällig und nicht beabsichtigt.

24 Viele dieser Konzepte und Aktionen sind dokumentiert in ebd. Zur Gruppe a.f.r.i.k.a vgl. a.f.r.i.k.a: «Vorsprung durch Technik? Internethype, Gegenöffentlichkeit, Vernetzung &

rüchts und der Informationspolitik von den neuen Medien, dem PC, der Mailbox, dem Handy oder Internet, in die alten Medien und den Realraum re-transferiert. In Andrea van der Straetens work in progress GERÜCHTEKLINIK / RUMOR CLINICS²⁵ dient die lokale Verortung des Gerüchts – das Gerücht gedeiht traditionell am besten in einem sozietären «Biotop» – als Ausgangspunkt für eine kollektive künstlerische Arbeit: das Sammeln, Aufzeichnen, Archivieren, Weiterverbreiten und Visualisieren von Gerüchten. In produktionsästhetischen Kategorien gesprochen: Teamwork, Transversalität, Prozessualität²⁶ und die Arbeit mit ephemeren Medien.

Ist jedoch Kennzeichen des Klatsches im herkömmlichen Sinn seine Halböffentlichkeit, sein Aufgehen in Prozessen des Verbergens und Tarnens, des Indirekten und der Anspielung (man denke an die demonstrative Geste der im Gespräch vorgehaltenen Hand), so operiert das künstlerische «Hörensagen» mit dem Akt der Enttabuisierung: dem Öffentlichmachen des Gerüchts, dem Ausstellen und dem Wiedereinfügen in eine soziale, kulturelle oder regionale Topographie. Das Oszillieren zwischen Gerüchtesammeln und Gerüchtestreuen macht sich neben der Struktur der Proliferation (exponentiell, kontrolliert/unkontrollierbar, prozesshaft etc.) die Spruchweisheit zunutze, dass jedes Gerücht ein «Körnchen» Wahrheit enthalte. Im Sinne des Involviertseins – regional im OK-Centrum für Gegenwartskunst in Linz/A – werden daher zunächst einmal lokal- und regionalpolitische Funktionsträger und die örtliche Prominenz erfasst, um dann – wie es dem Gerücht anhaftet – überzuspringen, denn nicht von ungefähr sind Klatsch und Flüsterpropaganda gern in den Parametern der Krankheit und der Seuche beschrieben worden. Van der Straetens GERÜCHTEKLINIK operiert somit auch mit der Lust am Verbreiten, Verteilen und Streuen von Statements, Geheimnissen und unbestätigten Informationen, wenn als Bestandteil der Ausstellungspraxis das Publikum selbst aufgefordert ist, ein Gerücht zum Kunstwerk beizutragen bzw. zu erfinden. Mit Stift und Zettel «bewaffnet» treten wir in das Kunstwerk ein und werden zu jener mythischen Figur, die es im Format des Klatsches nicht gibt: dem Ursprungsort des Gerüchts.

Kommunikationsguerilla». In: Margarete Jahrmann/Christa Schneebecker (Hg.): *Intertwinedness. Reflecting the Structure of the Net. Überlegungen zur Netzkultur*. Klagenfurt, Wien 2000, S. 96–126.

25 Vgl. URL: , 15. Dez. 2004.

26 «Das Happening innerhalb des deutschen Fernsehens zu realisieren», schrieb Rudolf Frieling im Medien Kunst Netz über Black Gate Cologne («Ohne Probe – Aspekte prozessualer Medienkunst», S. 7), «ist ein Fehlschlag. Fernsehen und Aktion widersprechen sich: TV ist Einweginformation nach Maßgabe detaillierter Programmplanung. Das Feedback ist verschoben auf den Leserbrief und den Anruf in der Redaktion. Prozessuale Kunst basiert auf Austausch, Zweiweginformation zwischen «Sender» und «Empfänger».

Partizipation als Involviertsein/Kino: HAUS DER KÄLTE und BLAIR WITCH PROJECT

Bereits van der Straetens 1988 entstandene Arbeit HAUS DER KÄLTE machte sich das Moment der Mundpropaganda und seiner Funktionalisierung für die Medien zunutze, fußte es doch auf einer Werbekampagne für einen Film, den es nicht gibt. Das Plakatieren von Werbepostern (u. a. an Bushaltestellen während des Steirischen Herbstes), das Anmieten von Werbeflächen, Verteilen von Flyern und schließlich auch fiktive Interviews mit der Regisseurin Andrea van der Straeten gehören zu den Elementen dieser «Kommunikationsskulptur» (van der Straeten).²⁷ Dadurch wird ein – maßgeblich auch zufallsgesteuerter – Prozess des «Sprechens über» und des Spekulierens (über Inhalt, Start und Abspielorte des Films) in Gang gesetzt, der schließlich in der «Aufklärung» des Sachverhalts kulminiert. Diese an Formen des Happenings und der Guerilla-Kunst orientierten Aktionen schaffen nicht nur mediale Differenzen ab, sondern eliminieren auch die Unterscheidung zwischen Text und Paratext, Werk und Beiwerk, Kunst und Kunstkritik. Doch heilt die Gerüchteklarinik auch? Oder liest sie nur die Symptome einer verorteten Politik neu und entwickelt dazu ihre eigenen Lesarten? Anders gefragt: «Was passiert mit einer Fälschung, über die mir ein Gutachter oder gar der Fälscher selbst mitteilen, daß es sich um eine solche handelt?»²⁸ Sind die Betrachterinnen des Bildes *Was ich gehört habe*²⁹ aufgefordert und animiert, selbst Gerüchte und Halbwahrheiten zu dem Kunst-Werk beizusteuern und so den Prozess fortzuschreiben, so führt das Involviertsein bei HAUS DER KÄLTE zum Leerlauf, zum *Leerlaufen*. Gängige Verfahren und Distributionsrituale der Kunst und Medien, die Ausstellung, die Eröffnung, der Festivalwettbewerb, das arrondierende Interview usw., werden als eigenständige Formen interpretiert, benutzt und zweckentfremdet,³⁰ ein Gestus, der schon der Konzeptkunst der 60er und 70er Jahre zu Eigen war. Partizipation, Ausstellungs- und Rezeptionspraxis werden als Wert und Werk an sich begriffen. Das Publikum führt sich in seinen Erwartungshaltungen selbst in die Irre.

27 Vgl. van der Straeten: *Haus der Kälte*.

28 Palm: «Der große Schwindel». In: ebd., S. 96.

29 Andrea van der Straeten: *Was ich gehört habe*, 5 Wandzeichnungen, Filzstift auf Dispersion, ca. 220 x 180 cm. «Andrea van der Straeten arbeitet seit Jahren zur Frage, welchen Stellenwert ephemere Kommunikationsformen wie Gespräche, Gerede, Gerüchte als Material in der Kunst einnehmen können. Ihre Werkgruppe «Was ich gehört habe...» ist das Ergebnis einer Recherche im Stadtraum von Linz zu den gegenwärtigen Umbaumaßnahmen.» Beteiligt am Sammeln der Gerüchte waren Clemens Mock und Bettina Steinmaurer; vgl. die Dokumentation unter URL: www.ok-centrum.at/ausstellungen/open_house/van_der_straeten.html, 04. Jan. 2005.

30 Diese Formen der Publikumsinteraktion und der Verfremdung von Aufführungskontexten ist selbst bereits Bestandteil künstlerischer Aktionen seit Beginn des 20. Jahrhunderts, so z. B. in Künstler/innen-Gruppen wie dem Neopathetischen Cabaret oder dem Club Dada.

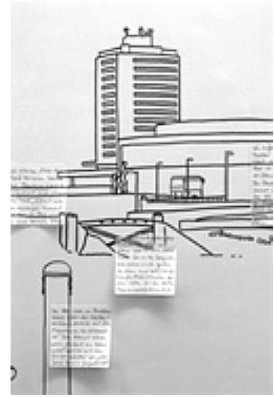
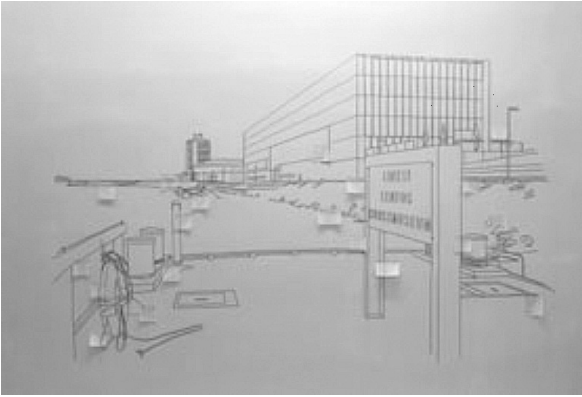


Abb. 2 Andrea van der Straeten: WAS ICH GEHÖRT HABE

Simulation setzt einen öffentlich situierten Apparat voraus, produziert jedoch individuelle psychische Zustände. Der Fall des sprachinduzierten Täuschungsmanövers liegt anders. Er zielt nur sekundär darauf, dass eine Person sich handfest täuscht, also z. B. ein Flussufer für den Drehort einer Filmszene hält. Die Absicht ist viel eher, den Spielraum auszukundschaften, den die von allen gestellte Sprache bereitstellt. Täuschung und Aufklärung sind unter dieser Voraussetzung soziale Prozesse im engeren Sinn. Sie betreffen die Mittel, mit denen wir uns untereinander verständigen, und – wenn sie selbst zum Thema werden – den öffentlichen Raum, nicht die Erlebnisfähigkeit von Versuchspersonen. Der «Phantasie-Raum der Leser und Beobachter» (Andrea van der Straeten) ist durch die Konventionen der Filmdistribution strukturiert. Der Akzent liegt auf gesellschaftlichen Gebräuchen, nicht auf Imaginationen.³¹

Indem die Gerüchte-Skulptur die Differenz von Text und Paratext, Kunstwerk und Aufführungskontext konzeptionell ausradiert, verschwinden nicht nur die Grenzen des Kunstwerks, sondern auch – zumindest per Intention – die letzte Front zwischen Produktion und Rezeption.

Alles lässt sich künstlerisch selbstreflexiv behandeln. Anfänglich war die Intention dabei zumeist eine aufklärerische: Licht sollte in die eigenartigen Strukturen kommen, aus denen Kunst entsteht. All die Bedingtheiten der Kunst wollte man sichtbar machen – die institutionellen Fundamente gleichsam, die angesichts der *Werke* gleichsam ausgeblendet werden. Durch die ständige Wiederholung dieses künstlerischen Vorführeffekts kam es allerdings zu einer Aus-

31 Herbert Hrachovec: «Täuschung, Simulation, Rollenspiel». In: Van der Straeten: *Haus der Kälte*, S. 90–95, hier: 92.

höhlung, wie sie Jahrzehnte zuvor schon Bertold Brechts theatralischem ›Verfremdungseffekt‹ widerfuhr. Die enthüllende, anti-illusionistische Geste wurde gewöhnlich und in ihrer Kalkulierbarkeit aufklärerisch nahezu wirkungslos. Das einst kritische Instrument wandelte sich mehr und mehr zum Genre.³²

Das Entwickeln von Lesarten und die daraus resultierenden Aktionen und Interaktionen, welche nicht auf die Praxis Kunst beschränkt sind, werden im Sinne eines kalkulierten und zugleich nicht vollständig kalkulierbaren Prozesses mit einbezogen. Dabei tritt jedoch eine alte Frage der interaktiven (Medien-) Kunst wie auch des Spiels und der so genannten Usability wieder auf: Wie kann der Spieler/Nutzer/Betrachter ins Spiel gebracht werden, wie können Rezeptions- und Ablaufprozesse in Gang gesetzt werden, ohne die sonst geläufigen Gebrauchsanweisungen und Scripts in Umlauf zu bringen.³³ Dass dies auch in Kontexten der populären Medienproduktion gelingt, belegt die Distributionspolitik des Films *Blair witch Project* (USA 1999, Daniel Myrick, Eduardo Sanchez), dessen großer kommerzieller Erfolg wesentlich durch das Lancieren einer Website garantiert wurde. Die bereits im Kontext der Dreharbeiten eingerichtete Seite lancierte ein fast klassisch zu nennendes Fake, die ›authentische‹ Geschichte dreier im Waldgebiet von Black Hills Forest, Maryland, verschwundener Filmemacher/innen und der von ihnen zurückgelassenen dokumentarischen Videotapes, die man nun nachträglich zu einem Kinofilm verarbeitet habe. Die Website www.Blairwitch.members.com verbreitete die Mythologie des Films durch die FAQs (Frequently Asked Questions) und ein Diskussionsforum. Das Funktionieren der Mund-zu-Mund- bzw. Mail-zu-Mail-Propaganda war dabei ebenso wichtiges Element einer Independent-Distributionspolitik wie das Spiel mit Dokumentarismus und Fiktionalität, welches ganz bewusst das Internet als Forum cineastischer Communities nutzte.³⁴

Gibt es nicht den Ehrenkodex, im Netz nur die Wahrheit zu sagen?
Eduardo Sanchez: Nicht, dass ich wüsste. Wir sind Entertainer, Geschichtenerzähler. Beim Filmemachen und in der Kunst überhaupt geht es um Manipulation. Ich glaube, das Internet wäre der letzte Platz, um nach Tatsachen zu suchen. Es ist voller Schwindel. [...] Uns

32 Vitus H. Weh: «Kontext-Kunst als Genre». In: ebd., S. 12–15, hier: 13.

33 Partizipatorische Prozesse des Weiterschreibens und der Intervention gibt es auch im Anschluss an kommerzielle TV-, Film- oder Musikproduktionen. Sie ist auf den zahllosen Websites zu TV-Serien, Games oder Musikgruppen aufzufinden.

34 «Ich glaube, viele Menschen unterschätzen, wie schnell sich Neuigkeiten im Internet verbreiten. Es gibt keine physischen Beschränkungen wie im richtigen Leben, man muss sich nicht treffen oder telefonieren, sondern schickt einfach eine E-mail. Auf diese Weise können Sie mit einem Schlag hundert Menschen oder mehr erreichen. Wenn sie ein kleines Goldstück einer guten Idee haben, die zwei, drei Leuten gefällt, und die erzählen ihren Freunden davon und die wiederum ihren Freunden – ehe Sie sich's versehen, sind da schnell eine halbe Million Menschen zusammen»; Masirske: *Wir wollen in die Köpfe der Zuschauer eindringen*.

ging es vor allem darum, dass das, was wir produzierten, sich echt anfühlt. Es ging uns nicht darum, einen hoax, eine bewusste Falschmeldung zu lancieren. Wir wollten eine Welt um unseren Film herum schaffen. Für die Besucher unserer Website sollte es glaubhaft sein und sich echt anfühlen.³⁵

Fast immer bei so genannten Kultfilmen oder Kultfilmautor/innen ist eine Kultur unbestätigter Geschichten und Mythen in Newsgroups, auf Mailinglisten, in privaten Homepages, Fansites und Internet-Shops zentraler Bestandteil der Fanbildung, die ein Weiterschreiben am Mythos – auch in kollaborativen Formen und im Verfahren des Linking – betreiben.³⁶ Dem Prozess eines bewussten Außer-Kontrolle-Geraten-Lassens³⁷ (wie bei den Flash Mobs) folgend gibt es zu all diesen Formaten auch Gegenformate und Varianten: zu den flash mobs die *smart mobs*, *dada mobs* und RTS-Aktionen (= *reclaim the street*), *mob performances* und *anti flash mobs*, welche eine Entleerung städtischer Räume betreiben. Kalkül und Nicht-Kalkulierbarkeit greifen wie bei den Zufallsschaltungen der Computerspiele ineinander; Kontrollverlust wird als ästhetische Qualität gesehen. Und selbstredend richtet sich das gezielte Arbeiten mit Missverständnissen und Fehlinterpretationen auch auf das Offenlegen und Bloßstellen jener Einrichtungen und Institutionen der Medienkunst, die von Teilen der Szene als museal, etabliert und hegemonial betrachtet wird.³⁸ Den Gegner mit den eigenen Mitteln schlagen, lautet die ästhetisch-kunstpolitische Strategie, ein für das Netz nicht untypischer Ansatz. Insofern ist es wenig überraschend, dass es auch Anti-Kettenbrief-Webseiten gibt, auf denen sich wiederum auch Kettenbriefe finden oder, um genau zu sein, Anti-Ketten-Briefe, die – selbstverständlich – im Kettenbriefverfahren versendet werden sollen oder können. Als typisches Beispiel für solche paradoxen Interventionen war da kurz vor der ›Jahrtausendwende‹ zu lesen:

«Gotcha > Flatsch. Du wurdest gerade von einem Cyber-Schneeball getroffen. Der erste in diesem Winter!!!! ... Dies ist der Anfang der Schneeballschlachtsaison 1999/2000 – die letzte in diesem Jahrhundert.» «Im architektoni-

35 Ebd.

36 Für das Beispiel Quentin Tarantinos vgl. Peter Körte: «Tarantinomania». In: Robert Firscher/Peter Körte, Georg Seeßlen: *Quentin Tarantino*. Berlin 2000, S. 7–70, bes. S. 10–15. «In dem besonderen Typus von Öffentlichkeit, den das Internet verkörpert, befinden sich Öffentliches und Privates in einer schwer entwirrbaren Gemengelage, die für den Tarantino-Kult der ideale Humus ist.»

37 Vgl. Sasse/Wenner; zu den Formen des «activated reading» und dem «fandom» am Beispiel von TV-Serien wie X-Files und Star Trek vgl. Susan J. Clerc: «DDEB, GATB, MPPB, and Ratboy. The X-Files' Media Fandom, Online and Off». In: David Lavery/Angela Huge/Marla Cartwright (Hgg.): *Deny All Knowledge. Reading the X-Files*. London 1996, S. 36–51.

38 So sind die großen Festivals der Medienkunst wie z. B. die Ars Electronica regelmäßig solchen Attacken ausgesetzt.

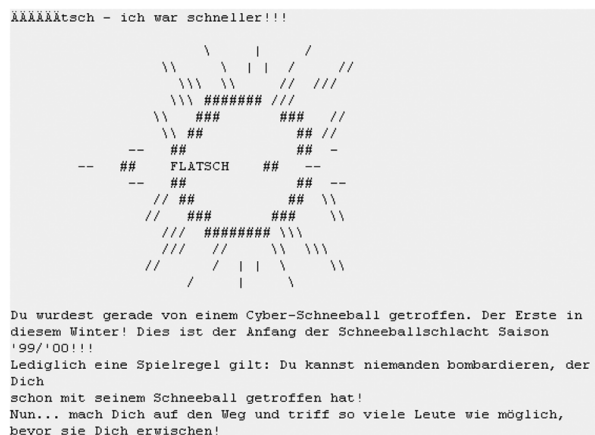


Abb. 3 Schneeball-Kettenbrief (Quelle: www.iscene.de/social/000701b.htm)

schen Raum», so erklärte Andrea van der Straeten, «breitet sich ein Gerücht aus wie eine Gasblase»,³⁹ im virtuellen, so ließe sich ergänzen, wird es zur massendynamischen Kommunikationsstruktur, für die Begriffe wie interagieren oder partizipieren wohl nicht mehr zutreffend sind. Nicht von ungefähr nimmt daher der Gestus der Kommuni-

kationsguerilla zuweilen die Begrifflichkeiten und Zeichen dessen an, was entweder bekämpft wird oder als Gegenbild zur hegemonialen Kultur konstruiert ist, und rekurriert wie schon im Begriff der Avantgarde oder der Guerilla selbst auf den Kontext des «Sniping», des Hinterhalts oder des künstlerischen Terrorismus.

Sniper sind semiotische Heckenschützen. Ihre Anschläge verüben sie nicht mit Gewehr und Zielfernrohr, sondern mit Spraydosen, ihre Spezialität ist das «hinterhältige», unbeobachtete Anbringen von Zeichen und Symbolen im öffentlichen Raum. Dabei geht es um die Veränderung, Kommentierung, Korrektur oder Verdeutlichung der (häufig unausgesprochenen) Aussagen von Plakaten, Denkmälern, Schildern und dergleichen oder auch um die Zweckentfremdung scheinbar inhaltsneutraler Mauern und Gebäudefassaden durch Graffiti. Die meisten Angriffe der Sniper sind zugleich unerlaubte Eingriffe in Privateigentum.⁴⁰

Dass das Konfigurieren künstlerischer und politischer Medieninterventionen mit dem Internet einen Grad an technischer, ästhetischer und kultureller Komplexität gewonnen hat, zeigen die hoch ausdifferenzierten Zugänge und Arbeitsprojekte der (Künstler/innen-) Gruppen, welche sich das eine Mal auf die

39 Zit. nach Michaela Adelberger: «Mediale Experimente». URL: http://kultur.orf.at//001120-4524/4532txt_story.html, 27. März 2004.

40 Blissett/Brünzels: *Handbuch der Kommunikationsguerilla*, S. 94. Zum Begriff des künstlerischen Terrorismus vgl. Mark Dery: «Culture Jamming». URL: <http://gopher.well.sf.ca.us.70/0/cyberpunk/cultjam.txt>, 03. Nov. 2004.

juridische Praxis (am bekanntesten: etoy mit ihrem Kampf um den Domain-Namen), das andere Mal auf journalistisch-kritisches Entertainment im Modus des Hören-Sagens (wie im Falle der Höflichen Paparazzi) oder den Akt der Namensgebung und -registrierung (wie beim Mars-Projekt von Claudia Reichel und Helene von Oldenburg) beziehen lassen. Labelbildung, ästhetische/politische Intention und medial-technologisches Experiment sind in diesen Kontexten kaum mehr voneinander zu unterscheiden – ebenso wenig die ernstgemeinte Dokumentation vom ironischen Fake. So macht sich das virale Marketing die Aura des Verbotenen und Illegitimen zunutze, um eine Firma oder ein Produkt zu lancieren. Und Websites mit gefakten Tierquälervideos und -bildern wie ziehen seit Jahren regelmäßig die Empörung von Tierschützer/innen auf sich, die Fake und digital bearbeitetes Realbild für ›authentische Pressebilder‹ halten. Oder ist letzteres selbst wiederum ein Gerücht?

Partizipation und Destruktion

Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen
«resurrectio» und «save as»

Die *ars moriendi* bezeichnete bis zum Ende der Neuzeit den Willen und die Bereitschaft von Individuen und Gesellschaften, sich mit dem Tod als Endpunkt eines linear verfassten menschlichen Lebens zu konfrontieren. Das Sterben als Kunst-Fertigkeit zu betrachten, wäre heute allerdings ein Skandalon, das seine Wirkung aus dem fast vollständigen sozialen Verschwinden des Todes, der Toten und des Sterbens bezieht. In christlich bzw. religiös organisierten Gesellschaften musste dagegen die Grenze zwischen Leben und Tod in der sozialen Kommunikation präsent gehalten werden, da sich die klerikalen Organisationen an eben dieser Differenz angelagert haben. Die «resurrectio» – die Auferstehung von den Toten – wird von der Kirche eifersüchtig bewacht und exklusiv betreut, denn ausschließlich sie kann den Verkehr mit dem Jenseits regeln, kann Auskunft über die Lebensverhältnisse nach dem Tod geben und damit Zugriffsrechte auf die soziale Sphäre vor dem Tod ableiten:

Aus der Geschichte weiß man, dass die priesterliche Macht auf dem Monopol über den Tod und der exklusiven Kontrolle der Beziehungen zu den Toten basiert. Die Toten sind der erste reservierte Bereich, der allein durch die obligatorische Vermittlung der Priester dem Austausch wieder übergeben werden kann. Die Macht installiert sich auf dieser Barriere zum Tode. Später nährt sie sich von anderen bis ins Unendliche verzweigten Trennungen: diejenige von Seele und Körper, von männlich und weiblich, von gut und böse, etc., aber die erste Trennung ist die von Leben und Tod.¹

Diese politische Funktionalisierung des Todes macht es auch notwendig, dass die punktuelle Entdifferenzierung dieser basalen Unterscheidung im Moment der «resurrectio» einen deutlich sichtbaren exzeptionellen Status erhält, der ihrer zentralen Stellung in der Christologie angemessen ist.² Nach dem Tod ein

1 Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1991, S. 203 f.

2 Vgl. Artikel: «Auferstehung». In: *Religion in Geschichte und Gegenwart [RGG]*⁴. Tübingen 1994, Sp. 913ff.

neues Leben zu erhalten und damit allen Menschen ebenfalls diese Möglichkeit zu eröffnen, ist sinnstiftendes Zentralkmoment im Passionsgeschehen. Die anwesende Abwesenheit des gestorbenen Gottes nach der Öffnung des Grabes wird denn auch mit schöner sonntäglicher Regelmäßigkeit durch die Wandlung immer neu hergestellt. Durch die Eucharistie wird die Präsenz des absenten Gottes (mehr oder weniger) real beschworen – Brot und Wein sind dabei nicht irgendein, sondern das Leitmedium christlich organisierter Gesellschaften.³

Ein mit der Kirche konkurrierendes Residuum thanatologischer Präsenz sind die Künste,⁴ in denen der zur Sicherheit und Triebverzicht disziplinierte Bürger sich gefahrlos mit dieser tabuisierten Sphäre konfrontieren konnte. Hier können unter dem Schutz der Künstlichkeit die gefährlichen Eskapaden probiert werden, denn auf «dem Gebiete der Fiktion finden wir jene Mehrheit von Leben, derer wir bedürfen»,⁵ schreibt Freud in *Zeitgemäßes über Krieg und Tod*. Der Kern dieser Ausführungen liegt darin, dass in der Literatur der Leser/die Leserin üblicherweise die Romanfiguren überleben; diese oft sogar schon bei ihre Geburt beobachten konnten. Das Leseublikum befindet sich also (ganz im Gegensatz zur eigenen Existenz) in einer Situation souveräner Übersicht über die Rahmung der Erzählung hinaus. Und da innerhalb des Romans typischerweise die Chronologie der geschilderten Ereignisse den linearen Verlauf menschlichen Lebens simuliert, erhält das Publikum scheinbar eine gottgleiche Position gegenüber den Figuren – d. h. es ist zugleich im diesseitigen und jenseitigen Raum der figuralen Existenz.

Die Souveränität der Leserin/des Lesers ist allerdings in Buch (und Spielfilm) in einer Frage empfindlich eingeschränkt. Es ist eine ausschließlich passiv rezipierende Haltung, die außer der imaginativen Umsetzung des Gelesenen und Gesehenen keinen weiteren Anteil an der Produktion zulässt. Umso souveräner ist die Instanz des allwissenden Erzählers bzw. des Autors, die über die Allmacht der Phantasie gegenüber seinen Welten und Figuren verfügt. Sowohl auf der Produktions- wie auf der Rezeptionsseite simuliert der Roman die Logik des menschlichen Daseins als Krankheit zum Tode. Und auch wenn das Publikum nicht mitschaffend eingreifen kann, so hat es doch zumindest den Trost der alles umspannenden Perspektive, die auch über den Tod hinausgeht.

Was also im Rahmen der eigenen Existenz nicht möglich ist, das eröffnet das Medium der ab-ovo-Literatur als eskapistischer Simulator. Und diesen Prozess bildet das lineare Handlungsschema der Literatur isomorph ab und bietet eben zugleich den fiktionalen Trost an, hier einmal von der Ebene der Transzendenz aus zu beobachten.

3 Vgl. Jochen Hörisch: *Brot und Wein. Die Poesie des Abendmahls*. Frankfurt 1991.

4 Vgl. Patrick Roth: *Resurrektion. Die Christus-Trilogie*. Frankfurt 1993–1996.

5 Sigmund Freud: *Zeitgemäßes über Krieg und Tod*. In: SA IX, 1915, S. 51.

Diese mediale Funktionsweise eröffnet der Literatur das quasi-religiöse Potenzial – ermöglicht sie doch die Überschreitung der Immanenz in die Transzendenz. Und dies ist eben nach Luhmann die Leitdifferenz des Systems Religion:⁶ Das Transzendente im Immanenten aufscheinen zu lassen – wobei das Transzendente unbeobachtbar bleibt, dies aber wiederum beobachtet werden kann. Von dieser zentralen Rolle, die Vermittlungen, Botschaften und Transfers in der Religion spielen, legen insbesondere die drei Weltreligionen als schriftbasierte Offenbarungsreligionen beständig Zeugnis ab: eine mündliche Genesis der Welt und ein buchhalterisches Jüngstes Gericht – dazwischen eine babylonische Sprachverwirrung, Himmelsleitern, leitende Weihnachtssterne, die Bergpredigt und das Abendmahl, Briefe an Römer und Korinther –, aber eben vor allem die Grenzüberschreitung der Menschwerdung Gottes und der Auferstehung des gestorbenen Gottes.

Während diese mediale Prägung der Religion in der Zwischenzeit relativ gut erforscht ist,⁷ steht die religiöse Prägung der Medien dagegen weniger im Fokus der Aufmerksamkeit. Es ist jedenfalls verwunderlich, dass im Bereich der Computerspiele der eigentlich unübersehbare Umstand so selten beachtet wird, dass wir beständig an österlichen Auferstehungsereignissen partizipieren.⁸ Eine medienhistorische Stufe zuvor – im Zeitalter der Videotechnologie – war der DAWN OF THE DEAD (USA 1977, R. George A. Romero)⁹ noch ein exzeptionelles Ereignis, das mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln des Schocks als Ausnahme¹⁰ inszeniert wurde (und das als quasi-religiöser Zerrspiegel unserer Ängste abbildete, wie Ostern unsere Hoffnungen artikulieren soll). Im digitalen Zeitalter dagegen sterben die Helden in omnipräsenter Regelmäßigkeit direkt vor unseren Augen und durch unsere Hand (da wir sie steuern) und dann lösen wir selbst in göttlicher Souveränität das Wunder aus: Wir erwecken die Toten wieder zum

6 Vgl. Niklas Luhmann: *Die Religion der Gesellschaft*. Frankfurt 2002, S. 53 ff.

7 Vgl. Michael Moxter: «Medien – Medienreligion – Theologie». In: *Zeitschrift für Theologie und Kirche*. Nr. 4 (2004), S. 465–488. Vgl. Jacques Derrida / Gianni Vattimo (Hg.): *Die Religion*. Frankfurt 2001. Vgl. Ralf Simon: «Apokalyptische Hermeneutik. Johann Gottfried Herder: Maran Atha Geschichtsphilosophie, Adrastea». In: *Herder Jahrbuch*. 1998, S. 27 ff. Vgl. Helmut Mayer et. al. (Hgg.): «Facetten des Heiligen». In: *Neue Rundschau*. 115. Jg. (2004) H. 1, S. 9–111 (Mit Beiträgen von Th. Macho, A. Koschroke, W. Sofsky u.a.).

8 Umso verdientvoller die frühen kultursemiotischen Analysen in: Georg Seeßlen/Christian Rost: *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele*. Reinbek bei Hamburg 1984. Einen hervorragenden historischen Überblick bietet der Beitrag: Andreas Lange: «extra life. Über das Sterben in Computerspielen». In: Reiner Sörries (Hg.): *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Kassel 2002, S. 93 ff.

9 Vgl. Kai Mihm: «Die Nacht der lebenden Toten». In: Ursula Vossen (Hg.): *Filmgenres – Horrorfilm*. Stuttgart 2004, S. 173–183.

10 Auch die exorzistischen Rituale der ewigen Wiederkehr schon (mehrfach) getöteter Monster sind innerhalb dieser Logik der Ausnahme zu verorten. Im klassischen Horrorfilm sichert die Rückkehr der Bedrohung im Sequel die Aufmerksamkeitswerte des Publikums, das von der unausrottbaren Bedrohlichkeit der eigenen Schreckensbilder überzeugt werden soll – die Wiederkehr der Helden im Computerspiel wird dagegen nicht einmal bemerkt.

Leben. Aus dem Grab des Datenspeichers heraus wird wieder lebendig, was schon gestorben war, und zwar handelt es sich dabei im Rahmen der präsentierten Welt um ein tatsächliches Sterben und ein tatsächliches Wieder-Verfügbar-Werden des Körpers, der nun von neuem beseelt wird. Und dabei gilt auch für diesen Zyklus: Je weniger komplex und damit je leichter (auch hier) die vorangegangene Konstruktion wieder herstellbar ist, um so eher gestatten wir (uns) die Lust an der Destruktion – nicht umsonst ist der Turm aus Bauklötzen das zentrale Beispiel für die kindliche Unschuld von Werden und Vergehen.

Nun wird aber im digitalen Zeitalter auch das Bild des menschlichen Körpers zu einem nach der Zerstörung ganz einfach wieder aufrufbaren Artefakt: Bei Spielen mit dem Computer werden diese simulierten Körper (die Avatare), in deren Gestalt sich die Spielenden durch die virtuellen Welten bewegen, mit kindlicher Lust an Verlust und Fragmentierung immer wieder ihrem digitalen Untergang preisgegeben – ist ihre Wiederauferstehung aus dem Datenspeicher doch gesichert. Durch diese freie Verfügbarkeit künstlicher, digitaler Körper wird aber möglicherweise die würdevolle, festgefügte Gebundenheit menschlicher Existenz an einen einmalig gegebenen biologischen Körper ins Experimentelle und Vorläufige verschoben und damit nachhaltig in Frage gestellt. Ist es im Steampunk à la Jules Vernes oder H. G. Wells der Prototypus des wahnsinnigen Wissenschaftlers, der – mit allen Insignien des Absurden und mit schönen mechanischen Apparaturen aus Messing und Mahagoni ausgestattet – als Ausnahmeerscheinung elektromechanische Monster erschafft, stellt sich die Frage nach dem Status künstlicher Körper im Zeitalter der Digitalität erneut und umso drängender: sind doch die künstlichen Menschen der Screendesigner auf nahezu jedem PC Normalität.

Der vorliegende Text will in diesem Zusammenhang den Mechanismen der Derealisierungstendenz dieser Körper/-bilder/-simulationen nachgehen, insbesondere deren Todesfällen, die erzählerisch (mit kinderleichter Geste) inszeniert werden. Offenbar wird ihre Existenz¹¹ nicht als sympathetisch erlebbare, fragile Körperlichkeit wahrgenommen, wie dies noch im Spielfilm der Fall war. Dort galt bisher (aller Tricktechnik zum Trotz), dass die Bilder auf eine physische Realität verweisen, wie gestellt auch immer die Szenerie oder die Gefühle gewesen sein mögen. Insbesondere die Stars in ihrer Körperlichkeit schienen ein garantierbares Verbindungsglied zur wirklichen Welt zu sein. Dieses Repräsentationsverhältnis gerät aber durch den Übergang von analogen zu digitalen Bildmedien in eine Fundamentalkrise, denn für digitale Technologien ist die Frage nach einer *Adaequatio* nicht mehr sinnvoll zu stellen.

11 Dies ist umso erstaunlicher, als es sich im Fall von Lara nicht um einen Körper handelt, dessen Existenzform ins Fantastische verschoben wird, wie z. B. die fleischgewordene *bricolage* von Franksteins Monster.

Während also die Filmaufnahmen von Angelina Jolie in den beiden *TOMB RAIDER*-Filmen (USA 2001, R. Simon West; USA 2003, R. Jan de Bont) einerseits noch auf ein reales Arrangement von Menschen und Material am Ort und zum Zeitpunkt der Filmaufnahmen verweisen, bezieht sich die Figur im Film andererseits zugleich (durch ihr Aussehen, ihre Aufmachung und auch durch die charakteristische Künstlichkeit, die ihren Bewegungen verliehen wurde) auf die virtuelle Computerspielheldin Lara Croft (*TOMB RAIDER I–VI*, 1996–2003, Eidos). Mit diesem ersten virtuellen Star ist aber auch eine neue Bildlichkeit des Menschen (hier: der Frau) entstanden – eine Körperlichkeit, die frei programmierbar ist, da sie nur sekundärer Lichtreflex einer einheitlichen digitalen Vor-Schrift auf der Ebene der Software ist, wo Bilder, Texte und Töne im selben Format prozessiert werden. Weil aber die Bilder des Figurenkörpers nicht mehr auf die Welt verweisen, setzen sie zugleich neue Spielräume der kulturellen Recodierung von Körperlichkeit frei, denen im vorliegenden Text weiter nachgegangen werden soll.

Die emotionale Partizipation mit dem Leid des sterbenden Helden nimmt ab, da einerseits eine Derealisierung des Gezeigten stattfindet, denn was gezeigt wird, ist etwas Unmögliches: Auf der Grundlage unserer (internalisierten) Identifikation mit dem Körper, der von uns gesteuerten Figur, wird mit jedem ihrer Tode eine mediale Paradoxie erzeugt. Wir werden in eine Position versetzt, die es uns ermöglicht, uns selbst (zumindest unser alter ego) im Prozess des Sterbens zu beobachten – die Beobachtung einer eigentlich unbeobachtbaren Grenzüberschreitung.

Zum Zweiten wird dieses *«crossing»* vom Beobachtbaren ins Unbeobachtbare nun im Spielverlauf auch noch unzählige Male wiederholt und mit jedem Wiederauferstehen verringert sich unsere Sympathie – neben der Derealisierung wirkt auch noch das Moment der Iteration.

Und schließlich wird dieser Beobachtungsprozess besonders im Computer/Spiel/Film oftmals noch in der Form eines Spiels im Spiel, dann auch noch im Spiel(-Film) beobachtet – wodurch die Figur einer nochmaligen Distanzierungsbewegung durch eine *«3-order-observation»* unterworfen wird.

In welchem Ausmaß die formalen Funktionsbedingungen des Mediums Auswirkungen auf die erzählten/erspielten Inhalte haben, soll an der Rolle der re-produzierbaren Körperlichkeit in den Computerspielen/Spielfilmen *TOMB RAIDER* und davon ausgehend an weiteren Spielfilmen aus dem Spannungsfeld Digitalität – Realität untersucht werden. Als Arbeitshypothese kann dabei schon jetzt formuliert werden, dass im Zuge der Computerspielästhetik insbesondere ein Körperzustand – gerade auch im Film – eine fundamentale Neuinterpretation erfährt: der Tod.

Die schöne Tote: TOMB RAIDER

Während es einen männlichen Computerspiel-Star schon gab, nämlich die kleine gelbe Scheibe namens PacMan, die 1982 sogar zum Mann des Jahres gewählt wurde, ist Lara Croft die erste virtuelle Heldin, die große Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Aber nicht nur das; sie ist zugleich auch schon die Verkörperung des idealen Stars – denn in ihrer Gestalt ist die paradoxe Oberflächlichkeit, die den Star ausmacht, zum formalen Prinzip erhoben worden.

Außerhalb ihrer Existenz auf dem Bildschirm hat sie keine, weshalb sie in Allem vollständig von ihren Schöpfern und Managern abhängt, die ihr Gestalt und Handlungsfähigkeit erst verleihen. Lady Crofts Formbarkeit ist damit auch ganz wörtlich zu verstehen: Was im Fall menschlicher Stars meist eher eine metaphorische Redeweise ist, nämlich dessen Formung durch seine ›Macher‹ – wird im Bereich virtueller Körperlichkeit im Sinne des tatsächlich frei verfügbaren Datenmaterials neu ausbuchstabiert. Gerade Laras Körper (insbesondere ihre Oberweite) tritt von Folge zu Folge den immer weniger zu übersehenden Beweis der vollständigen In-Formierbarkeit des weiblichen Stars an. Auf Grund der Kameraperspektive, die (immer ein wenig hinter der Spielfigur schwebend) Laras Körper ständig im Blick behält, sind solche Gestaltungsdetails überaus relevant: Eine Folge dieser Bildregie sind nämlich auch die – durch die dauerhafte Bildschirmpräsenz der Figur – eröffneten Potenziale medialer Wirksamkeit, da durch die immens langen visuellen Aufmerksamkeitszeiten, die das Markenzeichen ›Lara Croft‹ auf sich versammelt, hohe Wiedererkennungswerte erzielt werden. Auch in anderen medialen Kontexten bieten sich somit Möglichkeiten, den virtuellen Starruhm zu nutzen und wechselseitig zu verstärken.

Besonders für den deutschsprachigen Bereich war ein erstes, aber sehr deutliches Anzeichen dieser intermedialen Vernetzung ein recht martialischer Gastauftritt Laras in einem Musik-Video der Punk-Band *Die Ärzte*. Mit dem Lied *Männer sind Schweine* (1998) im Hintergrund wurden auch auf der Bildebene alle männlichen/weiblichen Rollenklischees durchgespielt und ironisch unterlaufen, da hier die realen männlichen Bandmitglieder in Überzahl mit aller zur Verfügung stehenden Gewalt und Gemeinheit gegen die Computerspielheldin kämpfen und schließlich aber doch von der virtuellen Lady Croft besiegt werden. Im Verlauf dieser Schieß- und Prügelorgie wurde insbesondere eines deutlich gemacht: Im Bereich der Computerspiele kommen Frauengestalten nach Lara Croft als ernst zu nehmende Gegnerinnen ins Bild und nicht mehr als das passive Opfer. Der handfest ausgetragene *gender trouble* findet aber auch hier nur einen vorläufigen Abschluss, denn die letzte Einstellung des Video-Clips zeigt in Horrorfilm-Manier die Hand eines scheinbar besiehten, toten Mannes, die sich dann aber doch noch in einem Gitter festkrallt. Auch die männlichen

Monster dürfen also nicht sterben, sondern müssen – um der Fortsetzung willen – immer wieder die Differenz zwischen Leben und Tod unterlaufen.

In der Computerspielserie stirbt Lara Croft nicht nur durch die Ungeschicklichkeiten ihrer SpielerInnen, sondern auch (und zwar in scheinbarer Verletzung der Regeln des Starsystems) in den *cut-scenes* am Ende des vierten Teils der Spielserie TOMB RAIDER («Grabräuber») – wobei die Regeln ganz genau befolgt werden. Ihr Tod war selbstverständlich nicht endgültig, sondern wurde im Jahr 2002 durch ihre digitale Wiederauferstehung revidiert: Der Körper der Grabräuberin ist zwar verschüttet worden, sie wird aber aus ihrem Grab wieder gerettet – und zwar im übernächsten, dem sechsten Teil. (Aus der ökonomischen Perspektive der Firma Eidos darf das Grab gerade nicht zum Grab des Zeichens des Körpers der Grabräuberin werden.)

Das Interessante an diesem recht standardisierten Ablauf ist allerdings der (zwischen scheinbarem Tod in Teil IV und doch noch erfolgter Rettung in Teil VI liegende) fünfte Teil der Saga: Hier demonstrieren die Macher von Eidos ihre Souveränität im Umgang mit den Topoi der Sepulkralkultur. Teil V mit dem Titel «Die Chronik» zitiert die literarische Gattung des Novellenzyklus in Form einer nächtlichen Gesprächsrunde am Kaminfeuer, in der die Trauergesellschaft der toten (beziehungsweise tot geglaubten) Heldin gedenkt; eine genaue strukturelle Entsprechung des Starsystems als inszenierter Erinnerungskultur, dessen Hauptziel ebenfalls in der beständigen Wiederauferstehung der Ikonen der Popkultur besteht, auch und gerade wenn diese längst gestorben sind.

Zwischen dem Kult um eine tote Norma Jean Baker und dem Erinnern an eine tote Lady Lara Croft besteht aber doch der fundamentale Unterschied, dass der Tod der virtuellen Heldin schon ein grundlegender Teil der Spiele selbst ist. Die Spielenden werden unzählige Male Zeuge davon, wie ihr ungeschicktes Handeln den Tod des weiblichen Avatars auf dem Bildschirm verursacht, bis dieser dann doch am Ende glücklich auch den letzten Endgegner und im Fall von TOMB RAIDER auch schon mal die letzte Endgegnerin¹² besiegt hat.

Stirbt die Figur allerdings auch auf der Ebene einer der nicht-interaktiven, filmischen Zwischensequenzen des Spiels, ist dieser Tod plötzlich nicht mehr revidierbar, sondern ein Teil der linearen Narration geworden. Außerhalb des Spiels ist der Tod dagegen ernst – und muss innerhalb des Starsystems durch ein weiteres Sequel ausgeglichen werden, denn der Tod des Stars kann nicht akzeptiert werden.

12 Im ersten Teil der Serie ist dies Jacqueline Natla, eine ehemalige Herrscherin über Atlantis. Aus einem radikalen Biologismus heraus hat diese künstliche Wesen erschaffen, die die Existenz der Menschen bedrohen sollten, um sie zu evolutionärem Fortschritt zu zwingen. Zur Strafe ist sie eingefroren worden, bei einem Atomversuch aufgetaut und bedroht mit ihren Monstern erneut die Menschheit – wenn die Spielenden/Lara Croft sie nicht stoppen.

Auch bei den Adaptionen des Computerspiels für das Kinodispositiv ist der Tod das zentrale Thema. Im zweiten der Tomb Raider Filme LARA CROFT: TOMB RAIDER – THE CRADLE OF LIFE will ein superböser Biologe mit Hilfe der Büchse der Pandora ein Virus freisetzen, das die gesamte Menschheit töten wird – ausgenommen derjenigen, die von ihm mit dem entsprechenden Impfstoff versorgt werden – was als eine Art negierter Tötung interpretiert werden könnte.¹³ Im ersten Film LARA CROFT: TOMB RAIDER kreist die Filmhandlung zentral um die Weigerung der Hauptfigur, den Tod als eine endgültige Grenze zu akzeptieren: Neben der langjährigen ritualisierten Trauer am Todestag ihres Vaters gibt es im Kinofilm Briefe und Nachrichten, die vom Toten noch in der Vergangenheit abgeschickt wurden und die lebende Tochter erst jetzt erreichen. Weiterhin wird mit größtem Begründungsaufwand (der auch vor Elementen der Phantastik nicht zurückschreckt) eine temporale Ausnahmesituation konstruiert, in der ein ›Medium‹ im engsten Wortsinn sogar den direkten Kontakt von Lebender und Totem ermöglicht. Und schließlich wird am Ende sogar ein Toter (wenn auch gerade nicht der Vater) wieder zum Leben erweckt. Alle diese Momente der Entdifferenzierung von Leben und Tod müssen im Rahmen der linearen Logik einer Filmerzählung allerdings mit hohem narrativem Aufwand realisiert werden, während die strukturell gleiche temporale Verschiebung im Computerspiel unter dem Menü-Punkt ›Speichern unter‹ zum Standardrepertoire der Nutzungsmöglichkeiten gehört.

Eine weitere Veränderung vom Film zum Computerspiel betrifft die Körperlichkeit des schauspielenden Stars, die im Film (zumindest bisher) bei aller Tricktechnologie doch eine verlässliche Relationierung von abgefilmtem Realitätsausschnitt und gezeigten Bildern zu garantieren schien. Die sichtbaren SchauspielerInnen blieben trotz der übrigen Inszeniertheit des Films echte Personen. Bei der Verfilmung eines Computerspiels besteht übrigens die interessante Aufgabe gerade darin, dass die Darstellung möglichst künstlich wirken muss beziehungsweise möglichst schematisch, das heißt, möglichst genau den Schemata des Bewegungsrepertoires der jeweiligen virtuellen Figur entsprechend. So wurden etwa im Spielfilm Tomb Raider insbesondere die vielfältigen Kampfszenen sehr genau anhand der Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur choreographiert.

Dass die Schauspielerin Angelina Jolie, die im Film TOMB RAIDER Lara Croft darstellt, ein wirklicher – also kein künstlich, digital erzeugter – Mensch ist, dass sie auch außerhalb der Kulissen ein reales Leben führt, bestimmt in einem wohl nicht zu unterschätzenden Ausmaß auch die Rezeptionshaltung gegenüber den Bildern. Eine wichtige Folge davon scheint insbesondere der Umstand zu sein,

13 Das Bonusmaterial der DVD präsentiert auch für die männliche Hauptrolle eine solche Negierung der Tötung – und zwar in Form eines alternativen Endes, bei dem Terry Sheridan seine ›Unschuld‹ bewahrt und nicht von Lara, sondern vom Bösen getötet wird.

dass (so die These) auf Grund der realen Körperlichkeit der Darstellerin auch der Tod der verkörperten Figur in der Logik der Filmerzählung als ein tendenziell nicht-reversibles Ereignis angesehen wird. Dass dies nur scheinbar eine Selbstverständlichkeit ist, zeigt der mediale Vergleich mit dem Computerspiel, in dem «verstorbene» digitale Körper ohne Hemmungen immer wieder aus dem Datengrab auferstehen dürfen, ohne dass die narrative Logik der Spielgeschichte darunter leiden würde.

Computer/Spiel/Filme

Die dargestellte Derealisierung des künstlichen Körpers von Lara Croft, der einer beständigen Dialektik von Destruktion und Rekonstruktion unterworfen ist (und gerade so die Unsterblichkeit des ersten weiblichen Computerspieltars sichert), ist Teil einer größeren Entwicklungstendenz. Spielfilme thematisieren spätestens seit Anfang der achtziger Jahre in verstärktem Maße den Bereich der Computerspiele, aber auch die Thematik des Spiels im Allgemeinen, wodurch ein enger intermedialer Verbund von Spielfilm und Computerspiel etabliert wird. Ein Ansatzpunkt der Realisierung dieses Spannungsfeldes ist dabei auffällig häufig die Frage nach der Stellung des menschlichen Körpers im kulturellen Raum einer fortschreitenden Digitalisierung. Das Spektrum reicht von der körperlichen Bedrohung der menschlichen Spezies durch einen computergesteuerten Atomkrieg bis hin zur geistigen Gefangennahme der Menschheit in einem Simulationsprogramm, in dem Körper nur noch in Form digital produzierter Effekte wahrnehmbar sind.

Das Private ist das Politische: WAR GAMES / TRON

In WAR GAMES (USA 1982, R. John Badham) wurde noch eine tödliche Bedrohung als ein in allerhöchstem Maße irreversibler Schrecken thematisiert, nämlich in Gestalt des thermonuklearen, globalen Atomkriegs. Dieser GAU wird beinahe durch einen jungen Hacker ausgelöst, der glaubt, in den Computer einer Software-Firma eingedrungen zu sein. Dort will er ein neues Computerspiel testen, noch bevor es auf dem Markt ist. Tatsächlich hat er sich ausgerechnet in den Rechner des Pentagon eingehackt, der die Interkontinentalraketen steuert. Das zentrale Spannungsmoment des Films besteht darin, dass einerseits der Hacker nicht weiß, dass seine Spiele möglicherweise reale Auswirkung haben, während sich andererseits die Militärs nicht sicher sind, ob die Lichtpunkte, die sie auf ihrem Riesens Bildschirm sehen, auf reale russische Atomraketen verweisen – oder ob doch alles nur ein Spiel ist, so wie es der junge Hacker glaubt. Die moralische Botschaft des Films wird dann vom Computer formuliert, der sich damit als lernfähiger erwiesen hat als die Politik des Kalten Krie-

ges: Es gibt Spiele, bei denen es nur einen einzigen Zug gibt, mit dem man gewinnen kann, nämlich den: nicht zu spielen.

Während *WAR GAMES* danach fragt, was die außenweltliche Entsprechung der Lichtpunkte auf dem Bildschirmen ist, kehrt *TRON* (USA 1981, R. Steven Lisberger) die Frage um: Was repräsentiert die Benutzer-Oberfläche der Computer von deren Innerem? Erzählt wird die Geschichte der Programme, die in einem Computer *«leben»*, wobei die Fiktion entworfen wird, dass das, was wir auf dem Bildschirm lediglich als ein Spiel wahrnehmen, im Inneren des Prozessors ein Kampf auf Leben und Tod ist. Das unterlegene Programm wird gelöscht und dieser Tod ist ein endgültiger.

Die Figur, aus dessen Perspektive der Film erzählt wird, ist ein Programmierer, dessen Körper de-materialisiert und ins Innere eines Computers eingespeist wird – aus der Perspektive der *«analogen»* Wirklichkeit betrachtet, könnte man sagen: Er stirbt. Sein digitaler Geist muss nun in dieser Welt der Spiele unter den Programmen überleben, sonst würde auch er *«gelöscht»*. Die Erfolgsgeschichte endet damit, dass der Held nicht nur die Welt des Computers vom bösen Master-Programm befreit, sondern er auch glücklich aus seiner digitalen Scheinexistenz ins körperliche Da-Sein zurück *«gebeamt»* wird – in der Konfrontation von Realität und Digitalität wird auch schon hier der Tod (allerdings merkwürdiger Weise auf der Ebene der Realität) als etwas reversibles dargestellt.

Sowohl *TRON* als auch *WAR GAMES* behandeln die Sphäre des Computers als etwas potenziell Gefährliches, wobei es gerade die Computerspiele sind, die das Misstrauen wecken: Hinter der Oberfläche der blinkenden Punkte lauern im Inneren Abgründe gequälter Programme, die in grausamen Spielen massenhaft einen endgültigen Tod sterben; und im Außen der realen Welt lagern Atomraketen, die von Programmen kontrolliert werden, die möglicherweise nicht zwischen Spiel und Ernst unterscheiden können und im schlimmsten Fall den globalen und endgültigen Tod der Menschheit auslösen könnten.

Nichts geht mehr: HOUSE OF GAMES / THE GAME

Nicht von Computerspielen, sondern von Spielen allgemein und betrügerischen Rollenspielen im Besonderen handelt *HOUSE OF GAMES* (USA 1987, R. David Mamet). Eine Psychoanalytikerin wird von Trickbetrügern in ein sich immer weiter verzweigendes Spiel verwickelt, dessen zentrales Moment die wachsende Ununterscheidbarkeit von Realität und Täuschung ist. Immer wenn die Heldin glaubt, ein Spiel durchschaut zu haben, muss sie feststellen, dass das jeweilige Spiel als Gesamtes wiederum nur ein Element eines größeren Spiels war. Als diese Staffeln durch immer neue Rahmen so verwickelt werden, dass sich die Heldin in diesen Spielen nicht mehr orientieren kann, durchbricht sie dieses Gewebe in einem überraschendem Ende mit einem Schlag: Sie erschießt den manipulierenden *«Spielleiter»*. Dieses physische Ende ist dann auch

«end-gültig», nicht hintergebar und damit auch das Ende des Spiels. Die echte Kugel «durchschlägt» gewissermaßen mit einem Schlag alle inszenatorisch aufgebauten Rahmungen und trifft auf die Ebene der «realen» Realität.

Zehn Jahre später wird in *THE GAME* (USA 1997, R. David Fincher) ein ähnliches Szenario entwickelt, wobei die Schlusspointe hier aber darin besteht, dass der Tod nicht das Ende des Spiels darstellt, sondern gerade Ziel des Spiels ist. Denn der (nur halb freiwillige) Spieler wird in dessen Verlauf von der (hier übrigens weiblichen) Spielleitung systematisch in den Selbstmord getrieben. Wirklich ist dabei allerdings nur der Wunsch des Helden zu sterben, fast vollständig fingiert dagegen sind die Gründe und vor allem auch die Szenerie, in der er den Entschluss fasst – weshalb sein Sprung vom Hochhausdach sanft in einem Luftkissen und in einem neuen Leben endet.

Durch den Vergleich dieser (zehn Jahre auseinander liegenden) filmischen Thematisierung (nicht computergestützter) Rollenspiele wird also die Tendenz beobachtbar, dass der Tod immer mehr als eine vorläufige Option, als ein möglicher Spieleinsatz behandelt wird und immer weniger als ultimativer Schlusspunkt.

Ein Spiel, drei Leben: LOLA RENNT

Ein Film noch jüngeren Datums, der diese Optionalität des eigenen Todes sehr konsequent ausspielt, ist Tom Tykwers *LOLA RENNT* (BRD 1998, R. Tom Tykwer), der sich dem Videoclip und dem Computerspiel zunächst schon einmal auf der Darstellungsebene ästhetisch annähert. Der Spielfilm beginnt mit einer Zeichentrickfilm-Sequenz, die zu Beginn von jedem der drei Handlungsdurchläufe nochmals angedeutet wird: eine Animation, in der eine weibliche Figur durch eine Röhre rennt und sich der *TOMB RAIDER*-typischen Feinde und Hindernisse erwehren muss – von bissigen Fledermäusen bis zu klingenbesetzten Pendeln. Der Verweis auf Lara Croft funktioniert des Weiteren über die Kamera-Perspektive, die im typischen Abstand dynamisch hinter der Figur herläuft. Vor allem aber wird auf der narrativen Ebene das Grundprinzip von (frühen) Computerspielen umgesetzt – eine Münze: drei Leben. Der Film erzählt drei Varianten des gleichen Vorgangs, nämlich Lolas Versuch, ihren Freund Manni zu retten, indem sie innerhalb von 20 Minuten 100 000 DM auftreibt. Sie rennt um sein Leben und scheitert dabei zunächst zwei Mal, bevor sich im dritten Versuch alles zum glücklichen Ende fügt. Das Scheitern wird dabei zum Äußersten getrieben – am Ende der ersten Runde stirbt Lola, am Ende der zweiten Manni. In beiden Fällen wird der Tod aber von den Figuren selbst nicht akzeptiert, sondern verbal wieder aufgehoben: ««Aber ich will nicht. Ich will nicht weg.» [...] «Stop.»»¹⁴ – woraufhin tatsächlich die Zeit für einen neuen Versuch

14 Tom Tykwer: *Lola rennt*. Hrsg. von Michael Töteberg. Reinbek bei Hamburg 1998. S. 61.

wieder zurückgedreht wird. Dies ist in der Logik des Kinofilms nur eine mühsam herstellbare exzentrische Ausnahme, während es für das Medium Computerspiel durch das ›Save-As‹/›Speichern unter‹ gerade «der ›eigentliche‹ Modus seines Funktionierens»¹⁵ ist.

In einem Aufsatz über multioptionales Erzählen am Beispiel von *Lola rennt* und *Tristan und Isolde* schließt i ek merkwürdigerweise aber gerade dieses Feld aus, denn es könne ihm zufolge nicht darum gehen, «geistig nichtige Videospiele»¹⁶ zu spielen. Gerade dies ist und soll hier das Thema sein, trotz einer verbreiteten kulturkritischen Abwehrhaltung, die wohl auch daher rührt, dass das Computerspiel eine ungewohnte Verweigerungshaltung gegenüber den identifikatorischen Reflexen des traditionellen Kunstverständnisses einnimmt. Der Tod einer Spielfigur soll zwar einerseits immer wieder verhindert werden, dies geschieht aber im Rahmen eines Settings, das diesen Tod auf dem Bildschirm immer wieder deutlich sichtbar macht. Die erkenntnistheoretische Unüberschreitbarkeit der Grenze zwischen Leben und Tod ist es aber gerade gewesen, die den großen Erzählungen der bürgerlichen Subjektivität ihren verlässlichen Rahmen einer Ästhetik der Selbstvergewisserung verleihen konnte. Die Sphäre des Todes war dabei eine Tabuzone, die zu verletzen wenigstens einer rituellen Rahmung (etwa in dionysischen Inszenierungen) bedurfte. Diese Ästhetiken der Überschreitung des thanatologischen Verbots haben ihr Ziel aber immer in der schlussendlichen Re-Konstituierung des Tabus; wobei es genau dieses Prinzip ist, das von den Computerspielen systematisch unterlaufen wird. Die ›Pro-Gramme‹, die ›Vor-Schriften‹ der Spiele erzeugen eine (schon rein quantitativ begründete) Destabilisierung der Differenzsetzung von Leben und Tod. Das beobachtete Sterben wird dabei aber immer weniger als partizipativ-kathartische Reinigung des Subjekts erfahren, das mit Furcht und Zittern seines eigenen Daseins zum Tode gewahr wird.

Begreift man das Modell des Spiels als Verbindungsglied zwischen den interaktiven und den audiovisuellen Erzählungen, wird die zentrale Rolle der Rahmung deutlich, die auch Luhmann im Zusammenhang massenmedialer Unterhaltung besonders betont:

Ebenso wie beim Spiel kann die Unterhaltung voraussetzen, daß der Zuschauer, anders als im eigenen Leben, Anfang und Ende beobachten kann, weil er schon vorher und noch nachher erlebt. Also gliedert er, gleichsam automatisch, die Zeit der Unterhaltung aus der ihn selbst angehenden Zeit aus.¹⁷

15 Slavoj i ek: «Isolde rennt». In: *Lettre international*. H. 51 (2000). S. 105.

16 In *Lettre* schlecht übersetzt mit: «[...] nichtige geistige Videospiele [...]» (ebd., S. 105).

17 Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*. Opladen 1996. S. 98.

Um diese Stabilität der Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel, Fiktion und Faktizität zu sichern, muss das erzählte/gespielte Ereignis als Ganzes und Begrenztes erlebbar sein. Nur wenn es innerhalb des Rahmens zumindest prinzipiell ein Ende (zum Beispiel den Tod einer Figur) zu erleben gibt, ist die narrative Sphäre als geschlossener Komplex gewahrt. Die Spezifik des Computerspiels besteht nun darin, dass es die Logik des Spiels zwar einerseits erzwingt, Verletzungen zu vermeiden, dass sie andererseits aber eine stoische Haltung gegenüber der körperlichen Verletzlichkeit und Sterblichkeit des gesteuerten Hero bzw. der gesteuerten *«Shero»* erfordert. Ihre Tode verweisen ja auch gerade nicht mehr auf ein endgültiges Ende, sondern im Gegenteil auf die Wiederauferstehung aus dem digitalen Speicher. Könnte die mediale Logik von Büchern und Filmen die Endlichkeit des Daseins nahe legen – ein Ende, hinter dessen letzter Seite die Leere erscheint –, vermitteln die Computerspiele eine zirkuläre Perspektive der ewigen Wiederkunft der zerstückelten Götter und getöteten Heldinnen, die immer neu geboren werden und deren Dasein vom Tod nicht letztgültig zu beenden ist. Computerspiele decouvrieren die Begrenztheit unseres Daseins als ideologische Setzung, indem sie die scheinbar unhintergehbare Differenz von Leben und Tod systematisch unterlaufen und erzählerisch neu produzieren.

Der Realismus des Terrorismus: eXISTENZ / THE MATRIX

Gesteigert wird dieser Trend allerdings noch, wenn das Thema des Spiels/Rollenspiels im Kontext der virtuellen Spiel-Realität thematisiert wird. Denn hier kann die Frage nach der Unterscheidbarkeit von digitalem Schein und analoger Realität (gerade auch mit den Mitteln des filmischen Mediums) in scharfer Weise neu formuliert werden: So wird etwa in *eXISTENZ* (USA 1999, R. David Cronenberg) das Motiv des Spiels im Spiel immer weiter auf die Spitze getrieben und bis zum bitteren Ende durchgehalten. Der letzte Satz lautet daher folgerichtig: *«Tell me the truth: Are we still in the game?»* (1h, 29 min).

Wie in *THE GAME* ist der Tod das Ziel des Computer-Spiels, allerdings ist es der Tod der Mitspieler, die dann nämlich ausgeschieden sind. Die Grenze vom Leben zum Tod zu überschreiten, bedeutet innerhalb dieser Szenerie also lediglich, aus diesem Spiel auszusteigen, um auf einer niedrigeren Ebene aufzuwachen. Eine Folge dieser konsequenten Staffelung von Spielen im Spiel besteht darin, dass es im Rahmen von *eXistenZ* keinen endgültigen Tod mehr gibt, sondern das Ereignis des Sterbens immer nur darauf verweist, dass man erwacht. Gerade diese Konstruktion ist es, über die auf der Ebene der Spielhandlungen eine erbitterte Auseinandersetzung geführt wird. Die Software-Firmen sehen sich den Angriffen radikaler Spielgegner ausgesetzt, die sich *«Freunde der Realität»* nennen und die die virtuelle Realität mit dem (nicht ganz von der Hand zu weisenden) Argument bekämpfen, dass eine sinnvolle Existenz nur möglich ist,

wenn zwischen Spiel und Nicht-Spiel unterschieden werden kann. Wäre sogar der eigene Tod immer nur als kontingentes Ereignis zu denken, sind keine sinnstiftenden, von der Schwere des einmaligen Da-Seins zum Tode getragenen, menschlichen Handlungen mehr möglich. Gegen diese übersemiotisierte Welt des Spiels setzen die ›Freunde der Realität‹ den heiligen Ernst der terroristischen Tötung.

‹Spiel oder Nicht-Spiel› ist auch die Frage in *THE MATRIX* (USA 1999, R. Andy u. Larry Wachowski), wobei dieser filmische Entwurf in der Dimension der behaupteten Täuschung noch weiter geht. Die gesamte Menschheit ist in einer von ihr nicht wahrnehmbaren Illusionswelt gefangen. Wie in Platons Höhle sehen wir alle – und der Film bezieht sein reales Publikum mit ein – nur die digitalen Schatten des wahren Seins, von feindlichen Maschinen erzeugte *Simulacra and Simulations*.¹⁸ Wobei der Film die Frage systematisch durchdekliniert, welches Gewicht der Tod hat, wenn ›alles‹ eine Simulation ist; denn dann ist die Simulation ›alles‹ und damit könnte auch der Tod in der Simulation de facto real und endgültig sein – auch wenn er eigentlich nur simuliert ist. Diese erste Variante wird gleich zu Beginn des Films präsentiert: Normale Polizisten scheinen ganz normal zu sterben, obwohl das Publikum merkt, dass mit dieser Welt etwas nicht stimmt: «[...] your men are already dead.»¹⁹ So lautet die Prophezeiung des Agenten Smith, die sich durch Trinity auch prompt erfüllt, indem sie die Polizisten tötet, die schlicht nichts davon wissen, dass sie ›nur‹ in der Matrix leben – sie sterben einfach. (Ebenso wie dann auch später Cypher und Dozer in der realen Realität des Schiffes sterben.) Was wir allerdings zunächst als reale Welt mehr oder weniger akzeptiert haben, wird dem Helden als die illusionäre Seite der Matrix präsentiert. Das was er als den normalen Prozess des Sterbens erlebt hat, war lediglich der Effekt, dass der Geist (von der digitalen Illusion getäuscht) glaubt, reale Verletzungen erlitten zu haben und daher dann auch der Körper in der realen Welt stirbt: «The body cannot live without the mind.»²⁰ Diese Lektion gibt Morpheus seinem Schüler, nachdem dieser bei einem Kampf mit ihm innerhalb der Matrix verletzt wurde und auch in der realen Welt noch körperliche Schmerzen hat. Interessant ist dabei, dass dieser Kampf zwischen Neo und Morpheus nicht nur vom Kinopublikum, sondern auch von den übrigen Widerständlern auf einem Monitor beobachtet wird: «Everyone is [...] watching the fight, like watching a game of Mortal Kombat.»²¹

18 So der Titel einer im Film zu sehenden Textsammlung Jean Baudrillards. Vgl. Andy Wachowski / Larry Wachowski: *The Matrix. Skript*. Chapter 3. Int. Neo's Apartment. (DVD – Matrix. Warner Home Video: 1999).

19 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 1. Ext. Heart o' the City Hotel – Night.

20 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 16. Int. Main Deck.

21 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 15. Int. Main Deck.

Das Drehbuch benennt hier exakt den blinden Fleck der fiktionalen Konstruktion, der in der Frage besteht, welchem Status dem Avatar zugeschrieben wird – ist er nur ein visueller Effekt auf einer Bildschirmoberfläche beziehungsweise innerhalb einer dreidimensionalen interaktiven Simulation oder ist die Abhängigkeit eines realen menschlichen Körpers von der Unversehrtheit seiner virtuellen Projektion nicht Grund genug diese zu schonen? Die Widerständler betrachten den Kampf jedenfalls so, wie sie auch ein völlig folgenloses – weil nichts repräsentierendes – Computerspiel beobachten würden.

Aber nicht nur der Körper kann nicht ohne den Geist, auch der Geist kann ohne den Körper nicht leben: Cypher als Cyber-Judas verrät die Gruppe an die Agenten und tötet ihre realen Körper, wobei sich ihre in der Matrix gefangenen Avatare beim virtuellen/realen Sterben zusehen müssen. Diese geschlossene Form vollständiger wechselseitiger Repräsentation von Virtualität und Realität, in der sich der Tod vom Innen ins Außen und vom Außen ins Innen abbildet, wird nur von zwei Ausnahmeerscheinungen durchbrochen: Neo und den Agenten. Der Film erzählt die Geschichte von Neos Berufung zum Auserwählten, der die virtuelle und die reale Welt retten soll. Seine Erweckung führt über den mythologisch vorgezeichneten Umweg seines Todes und seiner Wiederauferstehung: Neo wird innerhalb der Matrix getötet und auch sein realer Körper außerhalb ist zeitweise tot. Dieser Tod wird allerdings von Trinity nicht akzeptiert, sondern durch die tautologische Konstruktion des Mythos wieder außer Kraft gesetzt:

The Oracle, she told me that I'd fall in love and that man, the man I loved would be the One. You see? You can't be dead, Neo, you can't be because I love you.²²

Neos Geist war innerhalb der Matrix davon überzeugt, dass ihn die Kugeln des Agenten getötet haben. Und nur weil der reale Körper den Geist braucht, um Leben zu können, ist er auch in der Realität gestorben. In einer Gender-Umkehrung des Dornröschen-Motivs kann ihn Trinity aber davon überzeugen, dass er nicht tot sein kann, sein Geist also noch lebt und damit auch der Körper keinen Grund hat, «den Geist aufzugeben»: Neo erwacht, und diesmal ist er in der Lage, auch innerhalb der Matrix deren Charakter einer täuschenden Oberfläche zu erkennen – er ist in ihr und zugleich außen. Er sieht den Programmcode, der die virtuelle Realität erzeugt, und er ist fähig, ihn zu verändern, wodurch es ihm nun auch gelingt, einen Agenten nachhaltig zu besiegen. Neo ist in der Matrix und zugleich außen. Er sieht den Programmcode, der die virtuelle Realität erzeugt, obwohl er IN ihr beobachtet: systemtheoretisch gesprochen beobachtet Neo zugleich Medium und Form; seine Göttlichkeit besteht in

22 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 35. Int. Main Deck.

der Personifikation des re-entrys des Unbeobachtbaren ins Beobachtbare: Er spielt das Spiel zugleich als Spiel – er partizipiert an der Derealisation.

Die Agenten sind als Programme die zweite Ausnahmeerscheinung der Matrix, denn sie besitzen weder einen realen Körper noch eine dauerhafte virtuelle Präsenz. Stattdessen können sie als frei flottierende Zeichen jeden virtuellen Körper innerhalb der Matrix «übernehmen» und beim Tod des «Wirts» (wie ein Computer-Virus oder wie die Spielenden von Computerspielen) von einem neuen Körper Besitz ergreifen. Im narrativen Schema des Films sind die Agenten gewissermaßen die «Monster» des Spiels, die Figuren, die bedenkenlos getötet werden können, da sie ja nur Programme sind und zudem unsterblich. Die Agenten repräsentieren in Reinform die beiden zentralen Momente des digitalen Körper- und Todesbewusstseins: die Derealisation (es sind nur Programme) und die Iteration (sie «er-stehen» immer wieder auf). Genau um ihm diese beiden «Spiel»-Prinzipien zu vermitteln, muss Neo das «Agent training program» durchlaufen – in dessen Verlauf sich eine schöne Frau in einem roten Kleid plötzlich in Agent Smith verwandelt und mit seiner/ihrer Pistole auf Neo zielt:

The Matrix is a system, Neo, and that system is our enemy. [...] [The training program is] designed to teach you one thing; if you are not one of us, you're one of them. [...] That means that anyone that we haven't unplugged is potenziell an Agent.²³

Der Auserwählte, Neo, erhält hier die terroristische Basislektion: Wer keiner von uns ist, gehört zum System, ist potenziell einer von ihnen und damit legitimes Ziel. Durch den Kunstgriff der Instanz «Agenten» kann der Film dieser brutalen Logik den Schein der Legitimität verleihen. Das Phantasma Matrix rechtfertigt die terroristische Guerilla-Taktik; wobei aber interessanterweise nur uniformierte Männer getötet werden und keine Zivilisten, schon gar nicht eine Frau in einem roten Kleid, obwohl es doch sie war, an deren Verwandlung die ideologische Legitimität des «Wir oder Sie» demonstriert wurde. Übrigens wäre ein Angriff gerade auf ihre Erscheinung moralisch relativ unbedenklich gewesen, denn die Frau ist erstens lediglich ein Simulakrum des Trainings-Programms und damit ohne real-humane Entsprechung. Zweitens ist sie sogar ein Simulakrum zweiter Stufe, denn sie ist nur das Abbild eines Abbilds – genauer: die digitale Rekonstruktion der Frau in roten Strümpfen und roter Korsage, die auf einer berühmten H&M-Werbeanzeige als *Woman in red* zu sehen ist. Ihr Tod wird aber – in Ausblendung der Konsequenzen terroristischer Logik – nicht gezeigt, obwohl wir es hier nur mit dem Sterben einer Figur in einem Computerspiel zu tun hätten, ähnlich wie Lara Croft in *TOMB RAIDER* oder einem Kämpfer aus dem im Drehbuch erwähnten *MORTAL KOMBAT*.

23 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 17. Ext. City Street – Training Program – Day.

Mit dem Agenten-Trainings-Programm wird in Matrix ganz nebenbei und auf eine unerträglich affirmative Art und Weise die Logik einer ›Wir gegen das System‹-Haltung reproduziert und eine ideologisch höchst fragwürdige Pauschal-Legitimation zur Tötung ›der Anderen‹ auf dem medialen Effekt digitaler Repräsentation von Körpern aufgebaut. Der Film konnte dies so widerspruchsfrei, weil er sich scheinbar innerhalb der Logik des Computerspiels bewegt und seine Derealisierungs- und Iterationsmechanismen im Sinne einer veränderten Wahrnehmung des Todes ausnutzt: Es sind nur Scheintode, die gezeigt werden – gestorben wird an anderer Stelle.

Schluss

Die Derealisierung digitaler Ersatzkörper im Computerspiel erzeugt eine Rezeptionssituation, in der es möglich wird, den Tod soziokulturell wieder ins Spiel zu bringen. In Computerspielen verweisen die sichtbaren Körper nicht mehr auf eine ›reale‹ Realität, sondern werden als künstlich erzeugte, urbildlose Simulationen wahrgenommen. Diese künstlichen Menschen werden zum Spieleinsatz, der bedenkenlos und mit kindlicher Destruktionslust geopfert wird. Zudem sind die Spiele von einer narrativen Struktur der Iteration geprägt – das heißt, dass die Spielenden in immer neuen Versuchen ihre Handlungsmöglichkeiten testen können, bis sie schließlich das programmierte Schema erfüllen. Dabei erleben sie immer wieder sowohl den Tod der gesteuerten Figur als auch deren Auferstehung aus dem Datenspeicher.

Diese beiden basalen Dispositionen des Computerspiels sind Grundlage einer gegenüber dem linearen Spielfilm (oder auch Roman) fundamental veränderten Rezeptionsbedingung visueller Sterbeszenen: Der Tod von Figuren wird weder körperlich noch narrativ als eine endgültige Grenze, sondern als ein notwendiger und reversibler Spieleinsatz behandelt. Die künstlichen Körper des Computerspiels erzeugen im Zuge einer immer stärkeren intermedialen Durchdringung die Tendenz zur derealisierenden Inszenierung, die möglicherweise nicht nur die Darstellung des Todes im Computer/Spiel/Film, sondern auch das gesamt-kulturelle Verständnis von Tod, Leben und Wiederauferstehung nachhaltig beeinflusst: «Tell me the truth: Are we still in the game?»

Autorenverzeichnis

Ulrike Bergermann ist Lise-Meitner-Habitationsstipendiatin an der Universität Paderborn, war 2003 und 2004 Vertretungsprofessorin an der Ruhr-Universität Bochum. Schwerpunkte: Medientheorie, Wissenschaftsforschung, Gender Studies, Popkultur, digitale Medien. Veröffentl.: mit Markus Stauff: Medienwissenschaft und Kulturwissenschaft, in: Klaus Stierstorfer, Laurenz Volkmann (Hg.), Kulturwissenschaft Interdisziplinär (Tübingen 2005); Schöner wissen. Selbsttechniken vom Panorama zum Science Center, in: Rolf F. Nohr (Hg.), Evidenz – das sieht man doch! (Münster 2004); Morphing. Profile des Digitalen, in: Petra Löffler, Leander Scholz (Hg.), Das Gesicht ist eine starke Organisation (Köln 2004); Von Schiffen und Schotten: Der Auftritt der Kybernetik in der Medienwissenschaft, in: MEDIENwissenschaft Rezensionen 1/2004; Robotik und digitale Schmiermittel: Björks doppelte Maschinenliebe in All Is Full Of Love, in: Frauen und Film 65/2005; Durchmusterung. Wieners Himmel, in: Archiv für Mediengeschichte 5/2005, Bauhaus-Universität Weimar; hg.i.V.: Überdreht. Spin doctoring, Politik, Medien (www.thealit.de); (www.uni-paderborn.de/~bergerma).

Bleicher, Joan Kristin hat eine Professur für Medienwissenschaft an der Universität Hamburg und am Hans-Bredow-Institut. Studium der Germanistik, Amerikanistik und Allgemeine Literaturwissenschaft in Gießen, Bloomington/USA und Siegen. Promotion an der Universität-GH Siegen, 1986-1995 im DFG-Sonderforschungsbereich 240 «Ästhetik, Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien. Schwerpunkt: Fernsehen in der Bundesrepublik Deutschland». Nach Lehrtätigkeiten an den Universitäten in Saarbrücken, Marburg, Lüneburg und Hamburg Habilitation an der Universität Hamburg zu «Fernsehen als Mythos. Poetik eines narrativen Erkenntnissystems» (Opladen 1999). Ab SS 2001 Vertretung einer Professur am Institut für Germanistik der Universität Hamburg, seit Frühjahr 2002 Professur für «Medienwissenschaft». Interessenschwerpunkte: Medienästhetik und -geschichte, Narrationstheorie, zeitgenössische Literatur und Grundlagenforschung zum Internet.

Matthias Bopp ist Mitarbeiter im IT-Bereich des Hanse Wissenschaftskolleg in Delmenhorst. Zuvor Staatsexamen für Lehramt Gymnasium, Freier Mitarbeiter bei der Jugendredaktion des ZDF, Lehrer an einer Gießener Gesamtschule, Promotion am Fachbereich Neuere Philologien in Frankfurt/Main und Wis-

senschaftlicher Mitarbeiter am Fachbereich Schulpädagogik bzw. Allgemeine Pädagogik der Universitäten Gießen und Erlangen/Nürnberg. Im WS 2004/2005 Assistant Teacher im Masters Course in Digital Games Research and Design des Hypermedia Laboratory der Universität Tampere. Letzte Veröffentlichungen: «Educational game studies. An introduction». In: Masters Course in Digital Games Research and Design. Game Studies Course material. Online-Studienmaterial. University of Tampere. Finnland 2004; «Gewalt in Computerspielen. Eine Unterrichtseinheit für die Klassen 10-13». In: Das Lehrhandbuch. September 2004. Raabe Verlag; «Didaktisches Design in Silent Hill 2. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf (Hg.): «>See. Im real...». Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von «Silent Hill». (Münster 2005); «Didactic analysis of digital games». In: Masters Course in Digital Games Research and Design. Game Studies Course material. Online-Studienmaterial. University of Tampere. Finnland 2005.

Karin Bruns ist Professorin für Medientheorie und Institutsleiterin des Instituts für Medien an der Kunst Universität Linz. Studien der Literatur- und Sprachwissenschaften, Physik, Sozialpsychologie und Sozialanthropologie; Habilitation zum Thema -Audiovisuelle Körperinszenierungen. Lehrtätigkeit an der Ruhruniversität Bochum, an der Fachhochschule für Grafik und Design in Dortmund und der Hochschule für Fernsehen und Film in München. Medienwissenschaftliche Lehr- und Vortragstätigkeiten in Deutschland und Großbritannien. Letzte Veröffentlichungen: «Game over? Narration und Spannung im Computerspiel», in: *kulturrevolution. Zeitschrift für angewandte Diskurstheorie*, Frühjahr 2003;

«Die schöne Kunst des Spiels – Digital Games as High Art», in: *Ars Electronica Catalogue* 2004; in Vorbereitung: «Flüchtige Erscheinungen. Politische Bildfunktionen audiovisueller Körperinszenierungen zwischen 1900 und 2001».

Frank Degler ist Wissenschaftlicher Angestellter am DFG-Projekt «Literarisches und mediales Wissen» an der Universität Mannheim. Arbeitsschwerpunkte: Literarische / mediale Epistemologie, Gegenwartsliteratur, Intermedialität, Romantik, Motivgeschichte, Medientheorie. Letzte Veröffentlichungen: «Ästhetische Reduktionen. Analysen zu Patrick Süskinds «Der Kontrabaß», «Das Parfum» und «Rossini» (Berlin 2003); «Vom Minotaurus zum Dungeon Keeper. Narrateme im Computerspiel». In: Erhart, Walter (Hg.): «Grenzen der Germanistik. Rephilologisierung oder Erweiterung?» DFG-Symposium 2003. (Stuttgart 2005).

Karin Esders ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Professur für Frauenforschung der Universität Potsdam. Sie studierte Amerikanistik, Literatur- und Politikwissenschaften an der Freien Universität Berlin und promovierte über Weiblichkeit und sexuelle Differenz im frühen amerikanischen Genrekino. Funktionen der Frau im frühen amerikanischen Westernfilm, 1896 – 1929. Derzeit arbeitet sie an ihrer Habilitationsschrift zum Thema Identität, Gender, Medien. Versionen moderner Selbstentwürfe in der frühen amerikanischen Romankultur, im frühen amerikanischen Kino und im Internet.

Oliver Fahle ist Juniorprofessor für Geschichte und Theorie der Bildmedien an der Bauhaus-Universität Weimar. Arbeitsschwerpunkte sind Bildtheorie der technischen Medien, Film- und Fernsehgeschichte und -theorie. Letzte Veröffentlichungen: *Bilder der Zweiten Moderne*, Weimar: vdg 2005. *Philosophie des Fernsehens* (als Hrsg. mit Lorenz Engell), Muenchen: Fink 2005. *Massenkultur. Kritische Theorien im Vergleich* (als Hrsg. mit Rodrigo Duarte und Gerhard Schweppenhäuser), Muenster: Lit 2003.

Frank Furtwängler studierte und an der . Derzeit Promotionsstipendiat am » der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Publikationen u. a.: Zus. m. Kirchmann/Schreitmüller/Siebert (Hgg.) »Zwischen-Bilanz. Eine Festschrift zum 60. Geburtstag von Joachim Paech« (Internetfestschrift), 2002; »A crossword at war with a narrative«. Interaktivität versus Narrativität in Computerspielen« In: Gendolla/Schmitz/Schneider/Spangenberg (Hgg.) »Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien« (Baden Baden 2001); »Zahllose Welten aus dem Nichts erzeugt. Computerspiele zwischen Fantasy, Magie und Technologie«. In: *Ästhetik & Kommunikation Technik – Magie – Medium. Geister die erscheinen*, Heft 127, 35. Jahrgang, Winter 2004.

Maaïke Lauwaert graduated in 2001 with honours at the University of Maastricht, Faculty of Arts and Culture. Since 2003 she is working there as a PhD student in de Department of History. Her PhD thesis deals with (digital) games and the cultural history and theoretical anthropology of toys, games, and playing. The main focus of her PhD project is how technology has changed what we play, how we play, and how play is perceived and valued. The article is part of her PhD research.

Judith Mathez arbeitet am Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien (SIKJM) in Zürich im Bereich »Interaktive Kinder- und Jugendmedien«. Forschungsschwerpunkte: Interaktivität, digitale Körper, Gender und interaktive Medien, digitale Unterhaltungsangebote für Kinder, Games-Adaptionen. Kontakt und ().

Eggo Müller ist Assistenzprofessor am Institut für Medien und Re/Präsentation der Universität Utrecht. Arbeitsschwerpunkte sind Fernsehunterhaltung, interaktives Fernsehen und die Transformation des Fernsehens durch Kommerzialisierung, Globalisierung und neue Medientechnologien. Veröffentlichungen u.a.: «Paarungsspiele. Beziehungsshow in der Wirklichkeit des neuen Fernsehens» (Berlin 1999); Mitherausgeber von: «Euro 2004. Medienfußball im europäischen Vergleich» (Köln 2005)

Britta Neitzel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Projekt »Zeichen der medialen Selbstreferenz in Film Werbung und Computerspiel« an der Universität Kassel. Gründerin der AG Computerspiele der GfM. Arbeitsschwerpunkte: Populäre Kultur, Computerspiele, Intermedialität. Publikationen (u. A.) «See. I'm real...». Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill» hrsg. zus. mit Matthias Bopp und Rolf F. Nohr (Münster, 2005); «Gespielte Geschichten? Narration und visueller Diskurs in Computerspielen» (Münster, 2005); «Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur», hrsg. zus. mit Lorenz Engell (München 2004); «Kursbuch Medienkultur», hrsg. zus. mit Claus Pias u. A. (Stuttgart: 1999).

Rolf F. Nohr ist Juniorprofessor für Medienkultur an der HBK Braunschweig. Er ist mit Britta Neitzel Gründer der AG Computerspiele in der GfM sowie Herausgeber der Reihe Medien´ Welten (Münster: Lit). Arbeitsschwerpunkte sind mediale Evidenzverfahren, game studies und instantane Bilder. Letzte Veröffentlichungen als (Mit-)Herausgeber: «Evidenz – das sieht man doch!» (Münster 2004); mit Britta Neitzel und Matthias Bopp; «See. I'm real...». Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill» (Münster 2005); mit Meike Kröncke und Barbara Lauterbach: «Polaroid als Geste – über die Gebrauchsformen einer fotografischen Praxis» (Stuttgart 2005); ()

Jack Post is Lecturer Mediaculture and Semiotics at the Faculty of Arts and Culture of the University Maastricht, Maastricht, The Netherlands. He published book on the semiotic analysis of optical effects in the film and his current research focusses on the analysis of bodily involvement of the spectator in (new) media. Currently he prepares a study on the transformations in perception and participation of the spectator in digital culture with a focus on computer games.

Christian Riedel ist Doktorand der Medienkultur im DFG geförderten Graduiertenkolleg «Kunst und Technik» der TU Hamburg Harburg und der Universität Hamburg. Arbeitsschwerpunkte sind Funktionskonzepte und kulturelle Bedeutungen von Computerspielräumen sowie ökonomische Strategien in

den Medien. Letzte Veröffentlichung: «Werbung und Computerspiel – The Sims Online zwischen Persuasion und Aneignung», in: Thomas Barth u.a. (Hrsg) «Mediale Spielräume» (Marburg 2005)

Mirko Tobias Schäfer studierte Theaterwissenschaft und Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien sowie digitale Kultur an der Universität Utrecht. Seit seinem Studienabschluss in Wien (2002) arbeitet er als Junior Teacher/Researcher am Institut für Medien und Re/präsentation der Universität Utrecht. Derzeit schreibt er seine Dissertation zu kulturkonstituierenden Aspekten der Computertechnologie ().

Norbert M. Schmitz ist Professor für Ästhetik an der Muthesius – Kunsthochschule, Kiel. Kunst- und Medienwissenschaftler. Lehrtätigkeiten an Universitäten und Kunsthochschulen in Wuppertal, Bochum, Linz und Zürich. Arbeit zu Fragen der Intermedialität von bildender Kunst und Film, Ikonologie der alten und neuen Medien, Diskursgeschichte des Kunstsystems und Methodik der modernen Bildwissenschaft. Publikationen u.a.: «Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne» (Weimar 1994), «Bewegung als symbolische Form», in: «Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaften», hg. Von H. B. Heller u.a. (Marburg, 2000); «Der Film der klassischen Avantgarde oder die gescheiterte Autonomie des Kinos», in: «Aufbruch ins 20. Jahrhundert. Über Avantgarden», Sonderband Text + Kritik, IX/01 hg. Von H. L. Arnold (München, 2001); «Medialität als ästhetische Strategie der Moderne – Zur Diskursgeschichte der Medienkunst», in: «Formen interaktiver Medienkunst», hrsg. von P. Gendolla / N. M. Schmitz / I. Schneider / P. Spangenberg, (Frankfurt 2001); «Die Biologie der Mimesis als Diskurs der Moderne – Evolutionstheoretische Voraussetzungen gegenständlicher Wahrnehmung, in: Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?, hg. von J. Sellmer und H. J. Wulff, Schriftenreihe der GFM (Marburg 2002).

Jens Schröter war von 1999-2002 wissenschaftlicher Mitarbeiter der Stiftungsprofessur Theorie und Geschichte der Fotografie an der Universität Essen, ist seit 2002 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt «Virtualisierung von Skulptur. Rekonstruktion, Präsentation, Installation» des Siegener kulturwissenschaftlichen Forschungskollegs Medienumbrüche. Letzte Publikationen: Das Netz und die Virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine, (Bielefeld 2004); Hrsg. zusammen mit Alexander Böhnke: «Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung», (Bielefeld 2004). Aufsätze zur Theorie und Geschichte digitaler Medien, Digitaler Kunst, Intermedialität, Theorie und Geschichte der Fotografie, Dreidimensionale Bilder ()

Christian Spies ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am NCCR «Bildkritik der Universität Basel» mit einem Projekt zum «Bilderstreit als künstlerisches Verfahren». Vorher war er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Forschungskolleg «Medienumbrüche» der Universität Siegen. Seine Forschungsschwerpunkte sind Bildtheorie und -geschichte der Moderne und der technischen Bilder, Künstlervideo, Bilderstreit der Moderne, monochrome Malerei. Letzte Veröffentlichungen: «Reste. Umgang mit einem Randphänomen» hg. mit Andreas Becker und Saskia Reither (Bielefeld 2005); «Skulptur – zwischen Realität und Virtualität» hg. mit Gundolf Winter und Jens Schröter (vorauss. München 2006).

Serjoscha Wiemer promoviert über Ästhetik und Medientheorie von Video- und Computerspielen an der Johann Wolfgang Goethe-Universität, Frankfurt am Main.

Arbeitsschwerpunkte: Körper und Massenmedien, Theorie elektronischer Medien, Science Fiction, Videospiele. Jüngste Veröffentlichung: «Maschine, Soma, Interface. Körperkonfigurationen im Science Fiction-Film». In: Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft. hg. v. Kristiane Hasselmann, Sandra Schmidt u. Cornelia Zumbusch (München 2004).