

DIE KULTURELLE ANEIGNUNG DES SPIELRAUMS VOM VIRTUOSEN SPIELEN ZUM MODIFIZIEREN UND ZURÜCK

Ausgangspunkt

Ogleich der *digital divide* immer noch verhindert, dass Computerspiele zu genuin globalen Gütern werden, wie es etwa der Verbrennungsmotor, die Kaskaschnikow, Hollywoodikonen, Aspirin und Coca Cola längst sind, sprengt ihre sich nach wie vor beschleunigende Verbreitung deutlich geografische, nationale, soziale und kulturelle Schranken. In den durch die Internetinfrastruktur ermöglichten konzeptuellen Kommunikations- und Interaktionsräumen sind Spieler- und Spielkulturen wesentlich verortet, welche weiten Teilen des öffentlichen Diskurses fremd und unverständlich erscheinen, insofern sie überhaupt bekannt sind. Durch eine von ethnologischen Methoden und Konzepten getragene, lang andauernde und nachhaltige Annäherung ◀1 an transnational zusammengesetzte Spielergemeinschaften werden die kulturell informierten Handlungen ihrer Mitglieder sichtbar und verstehbar. Es erschließen sich soziale Welten geteilter Werte, Normen, Vorstellungen, Ideen, Ästhetiken und Praktiken – Kulturen eben, die wesentlich komplexer, reichhaltiger und vielschichtiger sind, als der oberflächliche Zaungast es sich vorzustellen vermag. Der vorliegende Artikel konzentriert sich auf ein, im Umfeld prototypischer First-Person-Shooter – genau dem Genre, das im öffentlichen Diskurs besonders unter Beschuss steht – entstandenes Phänomen: Die äußerst performativ orientierte Kultur des *trickjumping*.

Nach einer Einführung in das ethnologische Konzept der soziokulturellen Aneignung (2. Aneignung – eine Perspektive auf den Umgang mit Dingen) wird zunächst das Spiel *QUAKE III ARENA* (Q3A; id Software/Activision 1999) skizziert (3. Arena – der Spielraum, der Handlungsspielraum gewährt), um eine Vorstellung des Artefaktes im Zentrum der Argumentation zu vermitteln. In den darauf folgenden vier Kapiteln wird, mit *DOOM* (id Software/id Software 1993) beginnend (4. Anomalien – faszinierende »Fehler« in Computerspielen), vor dem Hintergrund der Entwicklung der modernen First-Person-Shooter (5. *Accelerando* – die rasante Weiterentwicklung von Technik und Techniken) die Historie des *speed-running* und *trickjumping* als eine Geschichte der Aneignung nach-

gezeichnet. Bei der ethnologischen Interpretation der sich gegenseitig bedingenden und beeinflussenden historischen Vorgänge liegt besondere Betonung auf den kulturellen Praktiken der beteiligten Milieus. Namentlich die Konservierung des Spielgeschehens (6. Aufzeichnung – die Dokumentation spielerischer Handlungen) und die Vermittlung von spezialisiertem Handlungswissen (7. Anleitung – das Lehren von Spielpraktiken).

Auf der bis dahin vermittelten und notwendigen historischen Tiefe stehen die vor dem abschließenden Ausblick verbleibenden vier Kapitel. Zusammen bilden sie eine kursorische Ethnografie gegenwärtiger *Trickjumping*-Kultur. Ziel ist, die Reichhaltigkeit des *trickjumping* an kulturellen Ausdrucksformen, Praktiken und Bezügen – etwa zum Skateboard-Fahren oder zur musikalischen Remix-Kultur – aufzuzeigen. Herausgehoben werden dabei die Kreation eines eigenständigen Spiels (8. DeFRaG – ein neues Spiel) und dessen Konsequenzen, die online geschehende Vermittlung körperlichen Wissens (9. Abheben – die Perfektion von Bewegungstechniken und deren Vermittlung), kollektiv geteilte Praktiken und dazugehörige Vorstellungen (10. Austausch – Gegenseitigkeit in der Gemeinschaft), sowie die kulturellen Produkte *tricking movies* und deren Bedeutung (11. Ausdruck – *tricking movies* und was sie vermitteln).

Das Schlusskapitel (12. Ausblick – die weitergehende Relevanz des Beispiels *tricking culture*) versucht, das zunächst vielleicht exotisch und marginal erscheinende Thema *trickjumping* in einem zeitgenössischen, in mehreren Dimensionen relevanten Kontext zu verorten.

Aneignung – eine Perspektive auf den Umgang mit Dingen

Artefakte sind von einer interpretativen Flexibilität umgeben, sie sind deutungsoffen. (Beck 2001, 67; Knorr 2007) »The street finds its own uses for things – uses the manufacturers never imagined.« (Gibson 1989; 1991, 27) Das von dem Schriftsteller William Gibson so auf den Punkt gebrachte Phänomen wird in der zeitgenössischen Ethnologie mit den Theorien und Modellen der soziokulturellen Aneignung (*appropriation*) erfasst. Mit der Öffnung der Ethnologie zur Moderne und zur Realität des Globalen (Kearney 1995; Hauser-Schäublin/Braukämper 2002) rückte die materielle Kultur, d.h. Artefakte, wieder in den Fokus des Interesses. (Spittler 1993; Feest 2003; Hahn 2005) Dabei wird industriell gefertigten, weltweite Verbreitung findenden Waren und Gütern, und was mit diesen geschieht, seit einigen Jahren besondere Aufmerksamkeit geschenkt. (Miller 1995) Die Beobachtung überraschender, nicht vorhersehbarer lokaler Umwidmungen führte dazu, dass die Vorstellung von Anpassung (Bar-

gatzky 1984; Beck 2000) an die kulturellen Vorstellungen der dominant erscheinenden stark industrialisierten Gesellschaften in den Hintergrund trat, und durch eine Perspektive ersetzt wurde, welche die Handlungsmächtigkeit der Protagonisten am vermeintlich »empfangenden« Ende betont. (Beck 1990; 2000; Spittler 1993; 2002; Hahn 2004b) Aktives Handeln und Innovationen schaffende Kreativität sind die wesentlichen Aspekte, welche überraschende Ergebnisse zeitigen, die nicht einfach Neuaufgegossenes alter Muster der beteiligten Gesellschaften sind. Allerdings liegt in der Mehrzahl der bisherigen Studien der Fokus auf dem kognitiv-intellektuellen Vorgang der Neuzuschreibung von Bedeutung, nicht auf der tatsächlichen Umarbeitung industrieller Artefakte. Jüngste ethnologische Arbeiten (Beck 2001; 2004; Böttcher 2003; Hahn 2004a) schließen diese Lücke – die so gewonnenen Einsichten werden hier transponiert und auf die kulturelle Aneignung von Computerspielen angewandt. Im Gegensatz zu einer Perspektive der Anpassung (*adaptation*), die den Spielern in ökonomischer, psychologischer und kultureller Hinsicht die Rolle passiver und formbarer Konsumenten zuordnet, betont die ethnologische Aneignungsperspektive deren aktives Handeln und ihre Innovationen hervorbringende Kreativität.

Das Spektrum dessen, was im neueren ethnologischen Sinne unter Aneignung verstanden wird, reicht vom In-Besitz-nehmen, über Umdeutungen und Umwidmungen, bis hin zur Umarbeitung. Diese Prozesse schweben weder im leeren Raum, noch werden sie einfach nur von nach unseren Vorstellungen rationalen, pragmatischen oder opportunistischen Entscheidungen getragen, sondern hängen eng mit gesellschaftlichen Umständen und kulturellen Vorstellungen zusammen. Kulturelle Vorstellungen informieren die Aneignung, soziale Gegebenheiten stecken den Rahmen der Möglichkeiten ab, der Prozess selbst und die resultierenden Artefakte wiederum entfalten Rückwirkung auf die aneignende Kultur und Gesellschaft und verändern diese. Soziokulturelle Aneignung ist somit ein dynamischer Prozess, der ineinander verschachtelte Rückkopplungsschleifen beherbergt.

All dies findet man auch in der spielerisch geschehenden kulturellen Aneignung des Spielraumes von Computerspielen. Diese Aneignung kann ohne Umarbeitung des Spielraumes erfolgen, aber auch Eingriffe in den Spielraum bis hin zu dessen vollständiger Umarbeitung, der stärksten Form der Aneignung, umfassen. Die Praktiker des »gamemodding« haben den Spielen eine neue Bedeutung zugeschrieben. *Gamemodding* bedeutet das Herstellen spielbarer Zusätze zu kommerzieller Computerspiele-Software bis hin zur Entwicklung vollkommen neuer Spiele (»total conversions«), die mit dem Ursprungsspiel nur noch dessen Basis, den Game-Engine gemein haben. (vgl. Au 2002; Mit-

chell/Clarke 2003; Postigo 2003; Sotamaa 2003; 2005a; b) Einer meiner Hauptinformanten und engsten Freunde in der Online-Gemeinschaft, bei welcher ich meine Feldforschung durchführe, hat diese neue Bedeutung auf den Punkt gebracht: »I hardly play those games, I immediately start to mod them.« Die unkontrollierbare Kreativität der Spielergemeinschaft transformiert den Konsumgegenstand Computerspiel in ein co-kreatives Medium. (Kuecklich 2004, 7; Morris 2004; Postigo 2003)

Beide Formen der Aneignung umfassen ein ganzes Spektrum von Praktiken und überlappen sich teilweise. Bedingung und Grundlage ist die Existenz von Spielergemeinschaften, deren Mitglieder hauptsächlich online interagieren und bestimmte Werte, Vorstellungen, Normen und Ideen teilen. Dieser geteilte Hintergrund, die Kultur der jeweiligen Gemeinschaft, informiert und formt die Aneignungspraktiken und wird selbst durch Kommunikation, Interaktion, gemeinsame soziale Praxis und durch die innerhalb der Gemeinschaften stattfindende Redistribution der aus den Aneignungsprozessen resultierenden Artefakte reproduziert und verändert.

Das Hauptaugenmerk der nachfolgenden Argumentation liegt auf der Aneignung des Spielraumes von Q3A ohne dessen Umarbeitung, berührt aber aufgrund der integralen Verflechtungen auch die Praxis des *gamemodding* im Kontext aller Erwähnung findender Spiele.

Arena – der Spielraum, der Handlungsspielraum gewährt

Die Q3A zugrunde liegende Geschichte ist schnell erzählt, denn sie ähnelt sehr derjenigen eines Boxkampfes. Der Spieler wird in eine Arena geworfen, wo er sich bis zu 63 anderen Spielern gegenüber sieht. Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Gegner möglichst oft abzuschießen, und dabei möglichst selten selbst getroffen zu werden. »Stirbt« eine gegnerische Spielfigur durch die Waffenwirkung des Spielers, bekommt er einen Punkt gutgeschrieben, »stirbt« seine eigene Figur, wird ihm ein Punkt abgezogen. Vor einer Partie, eventuell vor jeder Runde, wird die zu erreichende Punktzahl zwischen den Spielern ausgehandelt. Sobald ein Spieler diese Zahl erreicht, ist die Runde zu Ende, womit die Gewinner und die gesamte Rangliste feststehen. Das ist die Essenz der Geschichte, doch das gesamte Spiel ist wesentlich komplexer, wie ein Boxkampf eben auch.

Auf der strategischen Ebene gilt es, die Geografie der Spielumgebung (*map*) einer Runde auswendig zu kennen. Das umfasst die Topografie oder Architektur und die »Landmarken«, aufsammelbare Objekte (*items*) wie Waffen, Muni-

tion, Gesundheits- und Schild-*items*, sowie eine Reihe von *power-ups*. Genau zu wissen, welche *items* wann und wo erscheinen, ist unabdingbar. Es führt zu gar nichts, kopflos und panikgeschüttelt durch den Spielraum zu stürzen. Außer dazu, die Runde garantiert zu verlieren. Vielmehr muss der Spieler, je nach *map*, einem strategischen Muster entsprechend navigieren. Bei jeder Störung des gesteuerten Kurses durch »Feindeinwirkung« muss improvisiert, das Muster verändert und der Situation angepasst werden. Auf taktischer Ebene muss der Spieler einen ganzen Vorrat von verinnerlichteten Lauf-, Bewegungs- und Handlungsmustern bereithalten und aus dem Stegreif umsetzen können. Nur wenn die taktischen Bewegungen nahezu unvorhersehbar sind, besteht eine Chance, nicht getroffen zu werden und Schaden an der eigenen Spielfigur zu vermeiden. Das Gleiche gilt für die Auswahl, das Auf-das-Ziel-Ausrichten und Abfeuern der Waffen. Rennen, Springen, Umdrehen, Waffe wechseln, Zielen, Schießen ... all das muss in ständiger Bewegung im dreidimensionalen Spielraum in Echtzeit geschehen. Und es muss zügig geschehen, denn Q3A ist ein atemberaubend schnelles Spiel, das einem keine Zeit zu großer Reflektion lässt. Die beschriebenen Fertigkeiten müssen trainiert, internalisiert, in die unterbewusste motorische Steuerung abgesunken, ohne Nachdenken verfügbar sein. Genauso wenig wie ein Pianist aktiv überlegen muss, welche Taste er als nächstes wie anschlagen will, denkt auch ein »Quaker« nicht über Mausbewegungen und Tasten-Drücken nach.

Die Prozesse des Entwickelns, Erlernens und Verinnerlichens dieser Fähigkeiten können unterschiedlich gedeutet werden, je nachdem, welcher Sichtweise man zuneigt. Passen sich die Spieler den Gegebenheiten des Spielraums an (Adaptation), oder eignen sie sich diese an (Appropriation)? Ein Argument für die erstere Perspektive wäre, dass diese Fähigkeiten unerlässlich sind, um in der Welt von Q3A »überleben« zu können und »Erfolg« zu haben, d.h. eine Chance zu haben, das Ziel des Spiels zu erreichen und zu gewinnen. Doch einige Spieler haben Fähigkeiten entwickelt, die nicht unerlässlich sind, um im Wettkampf zu bestehen. Ganz im Gegenteil, manche dieser Techniken sind im *Deathmatch*-Kontext vollkommen nutzlos oder sogar kontraproduktiv, denn unter diesen Bedingungen würde die Wirkung ihrer eigenen Waffen die Spielfigur schnell aus dem Spiel befördern. Dennoch hat sich eine entsprechende Tradition über das bloß Notwendige hinausgehender Fertigkeiten und Fähigkeiten entwickelt, die viel weiter als Q3A zurückreicht, und zusammen mit dem Genre der modernen First-Person-Shooter geboren wurde.

Anomalien – faszinierende »Fehler« in Computerspielen

Die 1993 mit Doom eingeführten Neuerungen, Technologie und Game Design betreffend, waren wegweisend für die weitere Entwicklung der Computerspiele im Allgemeinen, prototypisch für das Genre der First-Person-Shooter im Speziellen, und grundsätzlich formend für gegenwärtig existierende Spiel- und Spielerkulturen. In technologischer Hinsicht sind da etwa die revolutionäre, immersive 3D-Grafik sowie die Möglichkeit des gemeinsamen Spielens in Netzwerken, denn Doom weist zwei fundamentale Spielmodi auf: *multiplayer* und *single player*. Im Multiplayer-Modus sind die Submodi *co-operative* (zwei bis vier Spieler kämpfen gemeinsam gegen vom Programm gesteuerte Opponenten) und *deathmatch* (zwei bis vier Spieler kämpfen jeder gegen jeden) verfügbar. Sowohl der Spielmodus *deathmatch* als auch der Begriff selbst wurden im Zusammenhang mit Dooms Multiplayer-Funktion geprägt. (Kushner 2004 [2003], 150) Im Singleplayer-Modus wird der Spieler durch eine Geschichte geführt und muss sich gegen den Widerstand programmgesteuerter Monster durch insgesamt drei Episoden kämpfen, von denen jede neun Levels enthält. Entsprechend ist die Architektur der Levels entworfen, es gibt einen Start- und einen Zielpunkt, den es zu erreichen gilt, um ins nächste Level vorzudringen. Der Singleplayer-Modus zielt darauf ab, die Handlung der Geschichte interaktiv zu vermitteln, erfahrbar zu machen. Für Wettkampf ist der Multiplayer-Modus vorgesehen.

Mit jeder neuen Generation seiner Game-Engines will ihr Schöpfer John Carmack den Spielern und den Spielentwicklern neue Freiheitsgrade eröffnen, was die Beschaffenheit der Spielräume immer komplexer werden lässt. Genau dadurch wurde die Deutungsoffenheit des Artefaktes Computerspiel so groß, dass unvorhersehbare, kreative Umdeutungen und Umwidmungen möglich wurden. Doom weist bereits eine programmierte, im Spielraum wirkende Physik auf, welche den verfügbaren Waffen eigene Qualitäten verleiht. So senden die Detonationen von Projektilen Druckwellen aus. Spieler fanden heraus, dass, wenn man mit dem *rocket-launcher* gegen eine nahe gelegene Wand feuert, die Druckwelle die Spielfigur horizontal beschleunigt. Die Technik des *rocket-running* war geboren. (Bailey 1997b) Ein innerhalb der Welt des Spieles seinen Gebrauch scheinbar eindeutig determinierendes Artefakt wurde umgedeutet. Die Waffe ist im Kontext dieser Aneignungspraxis kein Instrument der Vernichtung mehr, sondern zu einem Hilfsmittel der Bewegung geworden. Außerdem wurden Anomalien in der Physik des Spiels entdeckt, die es dem Spieler ebenfalls ermöglichen, sich schneller durch den Spielraum zu bewegen, als die Game Designer dies vorgesehen hatten. Läuft ein Spieler unter gleichzeitiger

Betätigung der Vorwärts- und Seitwärtstasten, so durchmisst er die Diagonale eines gedachten Quadrates genauso schnell, wie eine seiner Seiten. Das Ergebnis ist ein Zuwachs der Bewegungsgeschwindigkeit um 41 Prozent. Passend wurde diese Technik *diagonal running* getauft, aber der Ausdruck *strafe-running* setzte sich durch («to strafe» ist die Gamer-Vokabel für Sich-seitwärts-Bewegen) 42 Eine weitere Anomalie, die an bestimmt orientierten Wänden der Architektur des Spielraums auftritt (*wall bug*), erlaubt eine noch größerer Beschleunigung. Praktiziert der Spieler *strafe-running* entlang so einer Wand, erhöht sich seine Geschwindigkeit um bis zu 400 Prozent. (Bailey 1997a) Diese Techniken können in einem *Doom-deathmatch* nutzbringend eingesetzt werden, aber ihre Entdeckung und Entwicklung gingen Hand in Hand mit einer anderen aufkommenden Tradition, die begann, das gesamte Spiel umzudeuten: *Speedrunning* ist ein neues Spiel, das die *story-levels* zu Wettlaufarenen umdeutet, denn es geht darum, unter Ausnutzung sämtlicher Möglichkeiten, welche der Spielraum, so wie er entworfen wurde, bietet, das gesamte Spiel so schnell wie möglich zu durchqueren. Bezüglich *Doom* kommt den auf Physik-Anomalien beruhenden Techniken hier besondere Bedeutung zu. Jedoch, id Software sah die Ursachen der Anomalien als Programmierfehler an, die es auszumerzen galt. (Bailey 1997a) *Strafe-running* würde mit der nächsten Game-Engine-Generation in *QUAKE* (Q1; id Software/Activision 1996) nicht mehr möglich sein.

Accelerando – die rasante Weiterentwicklung von Technik und Techniken

Mit Q1 verschob John Carmack die Grenzen noch weiter, ließ zum ersten Mal einen Spielraum entstehen, in welchem der Spieler nicht nur in jede Richtung blicken, sondern sich auch – einer verbesserten und erweiterten Physik unterworfen – entsprechend bewegen kann. (Kushner 2004 [2003], 178f., 204) Die Qualitäten des Spielraums waren noch komplexer, und damit ist auch die Deutungsoffenheit größer geworden. Noch mehr neue, wiederum unvorhergesehene Möglichkeiten der Umdeutung und Aneignung ergaben sich. Das aus Detonationen resultierende Bewegungs-Moment konnte jetzt auch vertikal genutzt werden, der *rocket jump* war geboren, 43 seitdem festes Element einer Vielzahl von First-Person-Shooter-Spielen. *Strafe-running* war ein für alle mal unterbunden, aber auch die neue Physik generierte Anomalien. Die mit *Doom* entstandene Kultur der *speedruns* starb keineswegs, sondern blühte auf, erweiterte und verfestigte sich zu einer Tradition, die bis heute nachhaltiger Teil der Computerspielkultur ist. Etwa ein Jahr nach dem Erscheinen von Q1 for-

mierte sich im Juni 1997 eine Gruppe (Lowood 2006; SDA n.d.), welche diese Entwicklung maßgeblich vorantrieb:

»Quake done Quick [QdQ] is a collective of people aiming to push single-play performance to the limit by completing Quake and its relations on the highest possible skill levels in the shortest possible times.« (Bailey 1997a)

Mehrere Aussagen in diesem Zitat sind bemerkenswert. Zunächst wird herausgestellt, dass es sich um ein gemeinschaftliches Unternehmen handelt, und es wird gleichermaßen Betonung auf den Wettkampf gegen die Uhr, wie auf meisterhafte Fertigkeiten gelegt. Der zitierte Anthony Bailey sah sich als der Experimentalphysiker der Gruppe, der die Möglichkeiten eines neuen Universums erforscht, um den Virtuosen unter den Spielern neue Techniken an die Hand geben zu können, die sie noch schneller werden lassen sollten. Ein Forscher in einer Welt, die ihm bedingten Zugang zu dem erlaubt, was sie im Innersten zusammenhält. Bailey untersuchte nicht nur so weit möglich den Quelltext, sondern programmierte auch kleine Tools, die ihm in Echtzeit, während er sich im Spielraum aufhielt, entscheidende Statistiken direkt aus dem Game-Engine einblendeten. QdQ, und unabhängig von ihnen Andrew Crawshaw und Ben »Mandalore« Kovalik, entdeckten, dass die Q1-Physik ein Analogon zu *Dooms straferrunning* erlaubt. Wenn sich der Spieler in eine Richtung bewegt, und sich gleichzeitig senkrecht zu dieser Richtung in einem bestimmten Rhythmus hin- und herbewegt, wird er schneller als 320ups (units per second), das ist die Geschwindigkeit, auf die ihn der Game-Engine zu limitieren versucht. Allerdings läuft man dann einen schlingernden Kurs, deshalb wurde die Technik »zigzagging« genannt. Da dies einiges an Fingerbewegung und -koordination verlangt, wurde natürlich versucht, den Ablauf so zu automatisieren, dass man ihn über einen einzigen Tastendruck abrufen kann. Aber gleichzeitig wurde die Hoffnung ausgedrückt, dass dies nicht gelänge:

»Of course some bright spark may solve these problems and manage to provide automatic zigzagging in some way. But to be honest, I'd as sooner that they didn't. Maybe things are best the way they are, where skill and practice are required to make the best use of this technique. Just a thought.« (Bailey 1997a)

Dies drückt einen Teil des kulturellen Selbstverständnisses der *speedrunner* aus und legte einen Grundstein für die geteilte Ethik der daraus entspringenden Traditionen. Außer dem *zigzagging* wurden noch weitere Techniken entwickelt. Matt McChesney entdeckte das *wall-hugging*, eine vergleichbar einfach auszuführende Technik mit umso komplexerem Hintergrund, die ähnlich wie in *Doom* spezielle Bedingungen entlang von Wänden nutzt (Bailey 1997b), und QdQ ent-

wickelte *bunny hopping*. Letzteres involviert ebenfalls *strafing*, der Effekt der Geschwindigkeitszunahme basiert aber wesentlich darauf, durch unmittelbar aneinandergereihtes Springen Reibung zu vermeiden. (Bailey 1997a)

Aufzeichnung – die Dokumentation spielerischer Handlungen

Natürlich diente all dies Erforschen der Eigenarten der Spielphysik und das Erfinden von Bewegungstechniken jenseits dessen, was sich die Spielentwickler bei id Software vorgestellt hatten, zunächst dem Ziel, das sich QdQ gesteckt hatte: Q1 möglichst schnell durchzuspielen – »DeathMatch is cool, but speed-running offers another way to compete at Quake.« (Bailey 1997a) Doch von Anfang an wollte die Gruppe ihre Geschwindigkeitserlebnisse mit anderen teilen, einem Publikum, das genauso begeistert war, ein Spektakel bieten.◀5 Bereits Doom beinhaltet eine Funktion, die es erlaubt, Spielverläufe aufzuzeichnen, das *demo-recording*, und anschließend über die Software des Spiels ähnlich einem Film wieder abzuspielen. Zunächst wurden *Deathmatch*-Partien aufgezeichnet und online verteilt; einerseits um ihres Unterhaltungswertes willen, aber auch wegen ihres instruktiven Gehaltes. Auf diese Weise konnten die Spieler voneinander Taktiken und Tricks lernen. Auch die Doom *Speedrunning*-Gemeinschaft zeigte mit *demos* der Welt ihre Leistungen und wetteiferte bereits um die schnellsten Zeiten. ◀6 Auf unzähligen PCs weltweit wurden die Rekordläufe wie im Heimkino bewundert und online kommentiert. (Lowood 2006) Eine *demo* ist aber etwas fundamental anderes als ein mit einer Kamera aufgenommener Film. Film- und Fotokameras bilden zu einem gegebenen Zeitpunkt eine Szenerie in Abhängigkeit von Variablen wie Kameraposition und Beleuchtung ab. Das resultierende Bild kann zwar später nachbearbeitet und somit verändert werden, doch enthält es keine Information darüber, wie die Szenerie zu dem vergangenen Zeitpunkt aus einem anderen Blickwinkel ausgesehen hat. Dies gilt gleichermaßen für stehende wie bewegte Bilder. Filmt man einen Menschen, der durch einen Raum auf die an dessen einem Ende positionierte Filmkamera zurennt, kann man aus der Aufzeichnung keinen Film machen, der den rennenden Menschen zeigt, wie er im selben Zeitintervall von einer am anderen Ende des Raumes stehenden Kamera wegrennt, denn die dazu notwendige Information wurde nicht aufgezeichnet. Um die beiden Perspektiven auf ein und den selben Vorgang auf Film zu bannen, wären zwei Kameras notwendig gewesen.

Im Gegensatz zu den Verhältnissen im gewohnten physikalischen Raum ist zum Aufzeichnen einer *demo* keine Kamera notwendig, denn der Spielraum ist ein mathematisches Gebilde, das von einem Programm in Echtzeit in einem Computer erzeugt wird. Was ein Spieler auf dem Bildschirm zu sehen bekommt, sind die Bilder einer definierten virtuellen Kamera, ein aufbereiteter Ausschnitt aus der vom Game-Engine generierten Welt. Diese Bilder sind aber nicht das, was in einer *demo* abgespeichert wird. Vielmehr werden die Zustandsdaten des Spielraumes zu jedem Zeitpunkt des Aufzeichnungsintervalls aufgenommen, also ein Datensatz, der viel mehr enthält, als das, was der Spieler aus der Perspektive seiner »Kamera« beim Spielen sieht. Damit sind *demos* so etwas wie *universal captures*, holistische Aufzeichnungen aller Zustände in einer Welt innerhalb eines gegebenen Zeitintervalls. Spielt man eine *demo* ab, führt einem der Computer keinen Film vor, sondern die Spielsoftware erzeugt aus den gespeicherten Zustandsdaten nochmals in Echtzeit die Vorgänge des aufgezeichneten Spiels. Die Dinge »geschehen noch einmal«, allerdings nicht mehr interaktiv.

Bereits 1996 entschlüsselte der Leipziger Programmierer Uwe Girlich das Format der Q1- *demo*-Dateien (Girlich 1999; Wehn 2004) und eröffnete dadurch neue Möglichkeiten, die Unterschiede zwischen einer *demo* und einem Film für ästhetische Zwecke nutzbar zu machen. Jetzt konnte beim Abspielen einer *demo* die virtuelle Kamera unabhängig von Blickrichtung und Position der Spielfigur bewegt werden, und außerdem nach jedem Zeitstempel eine Aufnahme des Bildschirminhaltes (Screenshot) abgespeichert werden. Damit wurde es möglich, ein Stück Vergangenheit, einen bereits abgeschlossenen Ereignisablauf in der Welt von Q1 nicht nur exakt wieder und wieder geschehen zu lassen, sondern ihn auch aus anderen Perspektiven zu »filmen«. (Girlich 1999, 3.3.) Die Praxis des »recamming« (Lowood 2006) transzendiert die Beschränkungen physikalischer Kameras. Zu der von ihm gemachten Entdeckung und den sich aus ihr ergebenden Möglichkeiten bemerkte Girlich lakonisch, dass Q1 »für Leute mit zu viel Zeit« ein 3D-Visualisierungssystem ersetzen könne, um so etwas wie Zeichentrick- oder Animationsfilme herzustellen. (Girlich 1999, 3.3.) Der Kommentar war sehr prophetisch, denn genau das geschah, und die Quake-Demos trugen wesentlich zum *Machinima*-Phänomen bei, das gegenwärtig so viel von sich reden macht. Henry Lowood (2006) identifiziert drei *quake movies* als Ausgangspunkt für *machinima*: *DIARY OF A CAMPER* (Oktober 1996, The Rangers), *OPERATION BAYSHIELD* (Januar 1997, Clan Undead) und *QUAKE DONE QUICK* (Juni 1997, QdQ), der erste Demo-Zuschnitt, der einen kompletten *run* auf der höchsten Schwierigkeitsstufe (*nightmare*) durch das gesamte Spiel zeigt – in 19:49 Minuten. Es wurden zwei Versionen von *QUA-*

KE DONE QUICK hergestellt, die eine zeigt »zu dokumentarischen Zwecken« das Ereignis aus der Spielerperspektive, die zweite ist *recammed*, der Zuschauer sieht das Ganze spielfilmartig aus der Third-Person-Perspektive (»for entertainment«). (Donner et al. 1997) Die Wurzeln von *machinima* in Doom- und Q1-*speedrunning* sind mittlerweile historisch gut aufgearbeitet und dargelegt. (Lowood 2005; 2006; Wehn 2004) Klar wird dabei, dass der Ursprung von *machinima* nicht in der Motivation Inhalte zu produzieren liegt, sondern im Spielen. (Lowood 2006) Genauer gesagt, *machinima* ist zum Entstehungszeitpunkt das Ergebnis eines Prozesses der spielerischen Aneignung des Q1-Spielraumes durch die *speedrunner*. Diese Aneignung geschieht nicht durch Umarbeitung des fraglichen Raumes, sondern durch die intellektuelle Aneignung des Erforschens sowie die performative Aneignung durch Meisterschaft im *tricking* oder *trickjumping*. Auf Letzterem, nicht auf *machinima*, liegt im Folgenden der Fokus dieses Artikels, denn die Kultur des QdQ-Teams umfasst mehr soziale Praktiken als die Produktion und Verteilung von *speedrun demos* und Filmen.

Anleitung – das Lehren von Spielpraktiken

Schon seit Doom werden *demos* benutzt, um von anderen Spielern zu lernen. *Demos* transportieren also nicht nur Spektakel, sondern kulturelles Wissen der *deathmatcher* und *speedrunner* über Taktiken und *trickmoves* sowie deren Ausführung. Meist reicht das Betrachten einer Aufzeichnung aber nicht aus, um eine Technik zu erfassen und nachzuvollziehen, geschweige denn selbst ausführen zu können. Die Weitergabe dieses Wissens ist den Mitgliedern der Gemeinschaft aber ein Anliegen, sie ist ein geteilter kultureller Wert, der sich in entsprechenden Umverteilungspraktiken manifestiert. So wurden entsprechende *tutorials* verfasst und online gestellt. (z.B. Bailey 1997a; b) Aber auch das reicht häufig nicht aus, um die notwendige und nicht triviale Auge-Hand-Koordination zu lehren. Ein Beispiel: Am 03. Juli 1997 entdeckte QdQ die Möglichkeit des *zigzagging*. Bereits am nächsten Tag schrieb Bailey die erste Version des *QdQ velocity display* (*QdQvel*), einer Modifikation, die während des Spielens Echtzeitdaten der Bewegung der Spielfigur grafisch aufbereitet auf dem Bildschirm darstellt. (Bailey 1997c) Prinzipiell gesehen leisten *recammed demos* und *QdQvel* das Gleiche, nämlich mehr und anders aufbereitete Information aus dem und über den Spielraum zu vermitteln als es das *out-of-the-box*-Spiel tut. Bei *QdQvel* geschieht dies nicht zeitversetzt, sondern die Modifikation bietet dem Spieler unmittelbares Feedback während des Spiels, was

diesen dabei unterstützt, nur schwer (wenn überhaupt) zu verbalisierendes körperliches Wissen über *Tricking*-Techniken wie *zigzagging* zu erlernen.

All dies geschah bereits im Zuge der Aneignung von DOOM und Q1, den beiden Spielen, welche sowohl im technischen als auch im kulturellen Sinn wesentliche Züge dessen begründeten, was wir heute unter »Computerspiel« verstehen. ◀8 Die Kulturen des *gamemodding*, *speedrunning* und *trickjumping* waren zusammen mit diesen beiden Spielen aufgekommen und sollten fürderhin das Shooter-Genre beeinflussen und anhaltend begleiten. Am 06. Dezember 1997 erschien QUAKE II (Q2; id Software/Activision 1997) und QdQ stürzte sich darauf: »Quake was the game that gave Quake done Quick our name, but Quake2 is fair game too.« (Bailey 1998) Hinsichtlich des neuen Game-Engines war John Carmack der Meinung, dass ihm nicht ein so großer technologischer Sprung wie von DOOM zu Q1 gelungen war (Kushner 2004 [2003], 237), sondern eher ein evolutionärer Schritt, denn wichtige Teile des Programmcodes wurden weiterverwendet und flossen in das neue Spielsystem ein. (Kent 2004, 168) Nichtsdestotrotz handelt es sich um eine komplexe Weiterentwicklung. John Romero, bis einschließlich Q1 Carmacks engster Partner und kongenialer Game Designer, konnte nur »Oh my God, what has Carmack done?« ausstoßen, als er den Quelltext zum ersten Mal sah. (Kushner 2004 [2003], 251) Die Physik, wesentlich für die *speedrunner*, war wiederum komplexer geworden, so komplex, dass sie erst mit der Version 3.16 des Spiels stabil wurde, d.h. aufhörte, das Programm zum Absturz zu bringen. »But more complexities mean more loopholes and more short-cuts. It's going to be great.« (Bailey 1998) Durch die in DOOM gemachten Entdeckungen war die »Is it a feature or a bug?«-Debatte entstanden – die sowohl unter den Spielentwicklern als auch unter den Spielern geführten Diskussionen, ob unabsichtlich implementierte Möglichkeiten in einem Computerspiel nach ihrer Entdeckung als zu beseitigende Fehler gesehen oder zu Bestandteilen des Spiels erklärt werden. *Straferunning* musste gehen, doch *rocket-jumping* sprang id Software ins Auge und fand dort so sehr Gefallen, dass das *gameplay* von Q2 darauf abgestimmt wurde. In Q2 fügt die Detonation einer eigenen Rakete dem Spieler nur noch halb so viel Schaden zu, wie die einer gegnerischen, gibt aber das Dreifache an Bewegungsmoment an ihn ab. Die Möglichkeit, das aus mehreren Detonationen resultierende addierte Moment zu nutzen, um höher springen zu können, wurde in Q2 entdeckt, bevor dieses Spiel erschienen war – von id Software Programmierer John Cash:

»I've had fun with a new »feature« in Quake2 recently. Let me just say that if you like rocket jumping, you're going to love barrel rocket jumping. It's basically just a RJ off of an exploding barrel (kind of like the slime cans in Doom), but man oh man can you catch some air! The level desig-

ners are already trying to figure out good ways to reward people crazy enough to launch an explosive while standing on another one.« (Cash 1997)

Die Software an der er selbst mitgeschrieben hat, erzeugt eine Welt, die so komplex ist, dass ihre eigenen Schöpfer in ihr Effekte entdecken können, die ihnen vorher unbekannt waren.

Q2 bietet dem *speedrunner* auch tatsächlich ein größeres Arsenal an *Tricking-Techniken*. Der in *QUAKE2 DONE QUICK2 (Q2dQ2)* gezeigte *complete run* (21:06 Minuten) legt davon beredtes Zeugnis ab: Es sind *double-jumps*, verschiedene *ledge pull-ups*, *grenade-* und *rocket-jumping* zu sehen. Mit der weiterentwickelten Physik erreichte auch das *trickjumping* ein neues Niveau, im Besonderen was Techniken anbelangt, die ohne den Einsatz von Waffen zur Bewegungsmanipulation auskommen. *DOOM* ermöglichte *straferrunning*, *Q1 bunny hopping*, und *Q2* schließlich *strafe-jumping*, eine Technik, die später in *Q3A* ihre Blütezeit erleben sollte:

»In *QUAKE2*, a player can increase their speed with various techniques that are based on swiftly changing direction in combination with jumping. The main trick is commonly known as turbo-running, although QdQ tend to refer to it as bunny-hopping because of the similarity to the Quake1 technique of the same name. It basically reduces to repeatedly jumping whilst strafing and turning a little.« (Bailey 1999, 3.3)

An einer anderen Stelle desselben Textes gibt Bailey explizit *strafe-jumping* als bedeutungsgleiche Bezeichnung für die im Zitat umrissene Technik an. (Bailey 1999, 1.1) Dieser Begriff hat sich durchgesetzt und wird mittlerweile in der *community* ausschließlich verwendet.

DeFRaG – ein neues Spiel

Das QdQ Team hatte *Q2dQ2* am 01. August 1999 veröffentlicht, id Software »konterte« am 03. Dezember desselben Jahres mit *Q3A*, vielleicht John Carmacks bester Wurf – zumindest der, mit dem er, auch nach *Doom3* (id Software/Activision 2004) noch (Kent 2004, 169), selbst am zufriedensten ist. Ein paar Tage vor der Veröffentlichung schreibt er:

»I am very happy with how *Q3* turned out. Probably more than any game we have done before, it's final form was very close to its initial envisioning. [...] I'm looking forward to what comes out of the community with *Q3*.« (Carmack 1999)

Q3A bietet noch mehr umdeutbare Physik, aber dadurch, dass das Spiel auf *deathmatch* fokussiert ist, es keine linearen *maps* gibt, die man durcheilen könnte, sondern nur Kampfarenen, scheint *speedrunning* hier nicht möglich. Das QdQ Team, das, wenn auch mit veränderter Besetzung, bis heute aktiv ist, besann sich auf seine Wurzeln und kehrte im Wesentlichen zu Q1 zurück. Die Dynamik der Tradition war aber ungebrochen und brachte durch die Aneignung von Q3A eine noch reichere, vielfältigere Kultur hervor. Im Jahre 2001 erschien eine Modifikation, die auf der Basis von Q3A und *speedrunning* ein völlig neues, perfektioniertes Spiel vorstellte: Die Grundidee hinter DeFRaG ist der Vergleich der Zeiten, welche die einzelnen Spieler benötigen, um eine *map* zu durchqueren.◀9 Im Gegensatz zu *speedruns* werden *DeFRaG runs* aber nicht in den *maps* des Originalspiels durchgeführt, das ist bei der Architektur der Q3A *maps* auch kaum sinnvoll möglich, sondern in von der Gemeinschaft selbst hergestellten und auf DeFRaG zugeschnittenen *maps*. In der Hochzeit von DeFRaG veröffentlichte dessen Entwicklerteam ▶10 regelmäßig Pakete, die »offizielle« *maps* beinhalteten. Diese *map packs* standen zum freien Download online, und jeder DeFRaG Spieler, egal wo auf der Welt, konnte sich an ihnen probieren. Jeder Lauf wird von der Software mit einer Präzision von 1/125 Sekunden gestoppt und die erzielte Zeit wird automatisch zusammen mit der aufgezeichneten *demo* abgespeichert, womit die erbrachte Leistung dokumentiert ist. Damit ist das Spiel aber noch nicht zu Ende. Auf der Webseite des DeFRaG-Teams wurden Ergebnistabellen unterhalten, in welchen die Rekorde, erreicht in offiziellen *maps*, bewiesen durch die online eingesandten *demos*, eingetragen wurden.

Das neue Spiel fand so viel Anklang, dass in Australien und Neuseeland, Deutschland, Frankreich, Litauen, Österreich, Polen, Russland, der Slowakei und Tschechien Regionalgruppen entstanden, die eigene Webseiten mit Rekordtabellen online brachten. Wenn auch das DeFRaG-Team heute kaum mehr selbst aktiv ist, so sind es einige der Regionalgruppen nach wie vor. DeFRaG ist ein extrem kompetitives Spiel, das keinerlei Gewaltelement mehr enthält (Kringiel 2006a; b), ein weltweites Wettrennen, in dem die Geschicktesten gewinnen, d.h. auf den Tabellen ganz oben stehen. Das Spiel besteht aus vier wesentlichen Elementen, die von der Gemeinschaft selbst hergestellt und gewartet werden: Der Modifikation selbst, den *custom maps*, einem Regelwerk, und der Online-Infrastruktur der Rekordtabellen. Alles in allem eine deutliche Weiterführung und Professionalisierung dessen, was die Kultur der ursprünglichen *speedrunner* hervorgebracht hatte.

Auch in Bezug auf das reine *gameplay* bestehen Unterschiede zwischen *speedruns* und *DeFRaG runs*. Die von den *speedrunnern* durcheilten *maps* eines Ori-

ginalspiels können auch von einem »Normalspieler« bewältigt werden. Mangels Fertigkeiten aber eben bei Weitem nicht in den selben Zeiten. In einer *DeFRaG map* ist es dem Normalspieler meist unmöglich, auch nur ein paar Schritte weit zu kommen, geschweige denn, diese komplett zu durchqueren, denn er steht u.U. bereits ganz am Anfang vor unüberwindlichen Abgründen oder unerklimmbaren Wänden. Selbst die einfacheren *maps* setzen ein fortgeschrittenes Maß an *Trickjumping*-Fähigkeiten voraus. Um gar eine tabellenfähige Zeit zu erzielen, sind langes Üben, viele Versuche und unendliche Geduld vonnöten, denn häufig gilt es, anspruchsvolle Aneinanderreihungen und Kombinationen mehrere Techniken zu absolvieren. Eine weitere Wiege der Kreativität, wie sich herausstellen sollte. Die *mapper* des Entwicklerteams von DeFRaG stellten die offiziellen, rekordfähigen *maps* zwar zunächst selbst her, doch der Tradition entsprechend wurden *tutorials* und Hilfsmittel angeboten, um dem gesamten Kreis der DeFRaG-Begeisterten zu ermöglichen, entsprechende *maps* zu konstruieren. In Foren und IRC-Kanälen wurden die grundlegenden Prinzipien und Anschauungen etc. diskutiert, und all das fiel auf fruchtbaren Boden. Heute (November 2006) stehen nahezu 2500 verschiedene *DeFRaG maps* zum freien Download online. Diese Sammlung beinhaltet eine ungeheure Bandbreite an grafischen Stilen, spieltechnischer und architektonischer Originalität. Außerdem finden sich darunter eine ganze Reihe von *maps*, die gar nicht für *DeFRaG runs* geeignet sind. In ihnen lässt sich weder ein linearer Weg entdecken, noch sind Start- und Stoppzonen zur Zeitmessung gesetzt. Es handelt sich um reine *trickjumping* oder *freestyle maps*, in denen Spieler, ohne ein Wettkampfziel zu verfolgen, die Bewegungstechniken als Selbstzweck praktizieren.

Aus dem freien Spiel (*play*) mit dem Spiel, jenseits seiner ursprünglichen Regeln, dem Erforschen des Spielraums, dem Herumexperimentieren und Ersinnen von Bewegungstechniken, entstand das neue regelgeleitete Spiel (*game*) DeFRaG. Aus diesem traten die wiederum frei spielenden *trickjumper* hervor, interessiert an der Ästhetik von Bewegung und der Performanz artistischer Kunststücke. Das kollektive Ausleben dieses geteilten Kerninteresses manifestiert sich in einer ganzen Reihe kultureller Züge, sozialer Praktiken und Strukturen. Der soziale Korpus der Q3A *trickjumping community* konstituiert sich in den konzeptuellen Interaktionsräumen, die durch die Benutzung einer großen Bandbreite von Internet-Diensten aufgespannt werden. (Knorr 2006) Dort entsteht eine soziale Gemeinschaft mit dynamischen Untersegmenten, den *tricking teams*.¹¹ Dort ereignet sich soziale Interaktion und Kommunikation, deren Themen über das Kerninteresse deutlich hinausgehen, und die geprägt sind von einem reichen Schatz eigener Sprachformen, Insider-Witzen, Assoziationen und Anspielungen. Außerdem sind eine Vielzahl sich häufig überlap-

pender sozialer Rollen wie »virtuoser Spieler«, *mapper*, *coder*, »Forscher«, »Historiker« und »Filmemacher« festzustellen. (vgl. Madanmohan/Navelkar 2004) Über synchrone wie asynchrone Online-Medien werden die Ergebnisse der eigenen kulturellen Produktion ausgetauscht, umverteilt, diskutiert, neu ausgehandelt, gemeinsam umgearbeitet und neu hergestellt. Aus dem kulturellen Fundus der *trickjumper* stechen drei miteinander verwobene Bereiche besonders hervor. Sie sind, wie ich denke, für diese Kultur besonders signifikant: Das Wissen um Bewegungstechniken so wie dessen Weitergabe, das Herstellen von *trickjumping maps* und zum dritten die Produktion und Verteilung aufwendiger *trickjumping movies*.

Abheben – die Perfektion von Bewegungstechniken und deren Vermittlung

Im Zentrum des Interesses der Mitglieder der Gemeinschaft stehen sicherlich die Bewegungstechniken selbst. Diese werden ständig diskutiert und verfeinert, neue kommen hinzu, Variationen werden entwickelt und eine Systematik aller Techniken gemeinsam entworfen: «12 Da wären zunächst diejenigen Techniken, die auf offensichtlichen Fehlern in der Programmierung des Game-Engines beruhen, die an bestimmten Stellen der Spielumgebungen physikalische Anomalien hervorrufen (sechs Varianten des *overbouncing* und die Nutzung von *wall bugs* oder *sticky walls*). Eine zweite Klasse bilden die Techniken, welche die unterschiedlichen Eigenschaften der Waffen des Spiels zur Bewegungsmanipulation nutzen (*rocket*-, *grenade*- und *BFG-jumping*, das *plasma-climbing* sowie die *team tricks gauntlet*- und *rail-jumping*). Die dritte Kategorie beinhaltet Lauftechniken, die durch das Ausführen nicht trivialer, zeitlich abgestimmter und rhythmisierter Sequenzen aus Tastendrücken und Mausbewegungen signifikante Beschleunigung der Spielerfigur und damit immer weiter reichende Sprünge ermöglichen (*circle-jumping* sowie fünf Variationen des *strafe-jumping*). *Strafe-jumping* ist nicht nur unabdingbare Voraussetzung für das Absolvieren der meisten *DeFRaG maps*, sondern generelle Grundlage weiterführender Kombinationen von Techniken. Es ist ein Kernelement der *Trickjumping*-Kultur, viel diskutiert, gepflegt, praktiziert und generell zur identitätsstiftenden Philosophie erhoben: »You can't see the truth until you strafe it.«13 Diese Bewegungstechnik eignet sich außerordentlich für diese Rolle, sie stellt eine echte Schwelle dar, denn bereits die ihr zugrunde liegenden physikalischen Eigenheiten des Q3A-Spielraumes sind schwer zu verstehen. Wiederum der Tradition entsprechend bemüht sich die Gemeinschaft

nicht nur darum, diese Dinge zu ergründen, sondern die Erkenntnis auch weiterzugeben. Gespickt mit Gamer-Humor legt der Artikel *Strafing theory* (inix 2005) die mathematischen Ursachen¹⁴ der Möglichkeit des *strafe-jumping* dar. Das ist die theoretische Seite, über einen durch Grafiken und Diagrammen unterstützten, systematischen Text vermittelbar. Doch die Weitergabe des tatsächlichen Praktizierens der Technik verlangt die Vermittlung komplexen körperlichen Wissens, das kaum zu verbalisieren ist, sondern Stück für Stück erfahren werden muss. Um dieses zu leisten, bedient sich die Gemeinschaft einer ganzen Reihe von Methoden wie der Veröffentlichung von, mit Screenshots und Diagrammen illustrierten *tutorials*, begleitet von entsprechenden *demo* sowie kommentierten und untertitelten Filmen. In Foren und IRC-Kanälen werden Fragen beantwortet und Hilfestellung geleistet. Die tiefe Bedeutung, die das Weitergeben dieses spezialisierten körperlichen Wissens für die Gemeinschaft hat, zeigt sich in der Herstellung und Verteilung von Artefakten, deren Funktion über das Kommunizieren von Information weit hinausgeht, und die darauf abzielen, dem *noob* (Gamer-Sprache für Neophyt) Stück für Stück die Erfahrung des *strafe-jumping* (und anderer Techniken) zu ermöglichen. So findet sich unter den online verfügbaren Spielumgebungen eine ganze Reihe von *training maps*, deren Geometrie spezifisch auf das Einüben bestimmter Techniken abgestimmt ist.¹⁵ Außerdem beinhaltet DeFRaG eine ganze Reihe von integrierten Messinstrumenten, mit deren Hilfe der Spieler, entsprechend wie bei Baileys QdQvel, Bewegungsdaten in Echtzeit auf dem Bildschirm einblenden kann. Was Bailey mit QdQvel für Q1 begann, wurde mit einem weiteren in DeFRaG integrierten *feature*, dem CGazHUD, benannt nach dem *nickname* seines Schöpfers, Piotr »Camping Gaz« Zambrzycki, für Q3A perfektioniert. Das CGazHUD blendet nicht nur Daten grafisch aufbereitet ein, sondern formatiert und positioniert sie derart auf dem Bildschirm, dass der Spieler seine Mausbewegungen direkt danach ausrichten kann, um die korrekten Auslenkwinkel, die genau wie der Rhythmus mit zunehmender Beschleunigung verändert und angepasst werden müssen, zu treffen, und beim *strafe-jumping* eine optimale Beschleunigung zu erreichen. Dadurch erreicht die Bildschirmausgabe zwar langsam die Komplexität des *head-up displays* (HUD) eines Kampfflugzeuges, das *feature* kann aber helfen, die ohnehin bei *trickjumping* Techniken sehr steile Lernkurve abzuflachen, wenn auch das CGazHUD in der Gemeinschaft selbst kontrovers diskutiert wird.

Austausch – Gegenseitigkeit in der Gemeinschaft

Das alles führt zwar sehr weit, bleibt aber eine individuelle Erfahrung. Genau so wie der Baumeister einer *map*, findet sich auch der DeFRaG *runner* und der *trickjumper* alleine in dem von der Software generierten Raum. Sicherlich keine vollständig einsamen Erfahrungen, denn sowohl technische und künstlerische Aspekte von *maps* als auch Schwierigkeit und Ästhetik von *Tricking*-Techniken werden über die Online-Infrastruktur der Gemeinschaft rege diskutiert. (vgl. Güttler/Johannson 2003; Sotamaa 2005b) Aber die Gemeinschaftsmitglieder können weder im Gestaltungsraum des *level editor* noch im Spielraum der *DeFRaG maps* direkt interagieren. Diese Räume sind nicht unmittelbar gemeinsam erfahrbar, man kann sich nur auf sie beziehen. Dieser Umstand änderte sich zur Gänze mit der Version 1.90 von DeFRaG (11. Juli 2003), denn hier wurde auch ein Multiplayer-Modus implementiert. Das führte einerseits zur Entwicklung von *Team-Tricking*-Techniken, die nur im perfekten Zusammenspiel mehrerer Spieler ausgeführt werden können, andererseits zu einer neuen Form des sozialen Miteinanders (vgl. Jansz/Martens 2005; Swalwell 2004), für das die Gemeinschaft schnell die passende Metapher bereit hatte:

»trickjumping is ADDICTIVE! Not necessarily used for DM [deathmatch], but more for just messing around and seeing what you are capable of. If you could join a jump server you would see. I used to compare it to going to a virtual skate park where you and the other players sit around and talk about different tricks, explaining to each other how to do them, attempting them several times and then when you finally are able to complete the trick on a regular basis you actually feel good and feel like showing everyone else how to do it. It promotes an extremely friendly gaming community when it's not about competition, rather about fun and helping each other out. And i'm not even a tricker!«◀16

Diese Metapher des Skateparks ist nicht aus der Luft gegriffen, sondern ruht auf vielerlei Bezügen. So umfassen manche *tricking maps Freestyle*-Räume, die tatsächlich Skateparks nachempfunden sind. Dort gibt es Halfpipes, Pools, verschiedene Rampen, Schanzen etc., und alle Oberflächen sind mit verminderter Reibung versehen, um die Spielerfigur skaten zu lassen. Umgekehrt ist das Tun der Skateboarder und Inliner im urbanen Kontext eine Manifestation der spielerischen Aneignung des städtischen Raumes, einerseits intellektuell und symbolisch durch Umdeutung seiner Artefakte und andererseits performativ durch akrobatische Meisterschaft. Einige Mitglieder der *Trickjumping*-Szene frönen in der Offline-Welt genau diesen Aktivitäten.

Innerhalb der *Trickjumping*-Gemeinschaft werden also Erfahrung und Erfahrungen geteilt, körperliches Wissen weitergegeben, bewahrt und online kollek-

tiv ausgelebt. Die Begeisterung für die Ästhetik des *trickjumping*, die Lust an Bewegungen, Artistik, Akrobatik und Choreografie im Spielraum findet auch noch auf andere Weise ihren Ausdruck, in Form der *trickjumping movies*.

Ausdruck – tricking movies und was sie vermitteln

Machinima ist zwar wesentlich aus Q1 *speedrunning* hervorgegangen, mittlerweile aber zu einem eigenständigen kulturellen Phänomen geworden, das sich bei Weitem nicht mehr auf die Spiele der QUAKE-Serie beschränkt. Aber auch innerhalb der zu diesen Spielen gehörigen Gemeinschaft und ihren Subkulturen ist die von QdQ ins Leben gerufene Tradition der *quake movies* gepflegt und weiterentwickelt worden. Innerhalb des wesentlich weiteren Feldes *machinima* bilden *fragging*,¹⁷ DeFRaG und *trickjumping movies* auf Q3A-Basis ein eigenes, distinktes Genre und stellen längst nicht mehr die Mehrheit der *Machinima*-Artefakte. Wenn auch nicht hinsichtlich der Entwicklung einer erzählerischen Filmsprache, so stellen sie, wie seinerzeit QdQ, sicherlich eine Art Avantgarde dar, was technische Qualität, Kamerafahrten, Schnitt, Effekte, Ton und Musik angeht. Die Technik des *recamming* wurde wesentlich weiterentwickelt, neuere *movies* zeigen schnell geschnittene Choreografien schier unglaublicher Kunststücke, in atemberaubenden Kamerafahrten aufgenommen und synchron zu den untergelegten treibenden beats eigens gemischter Musik. Jüngste Beispiele wie TRICKING It 2 (Juni 2004, Brewin et al.) oder CATTUTHAJ JHANA (März 2006, mrks) sind mit bis zu fünf Tonspuren versehen, von denen jede einen anderen Remix enthält, alle von Mitgliedern der Gemeinschaft gemischt. Egal welche Spur man wählt, stets ist die Musik passend und synchron zu den visuell dargebotenen Ereignissen, die, um größtmögliche Bildqualität zu garantieren, mit den jeweils neuesten digitalen Verfahren (*codecs*) aufbereitet wurden. Technologie und Inhalte verschmelzen, gehorchend einer eigenen umfassenden Ästhetik, die aber nicht im luftleeren, und schon gar nicht im virtuellen Raum schwebt, sondern mit anderen kulturellen Phänomenen, wie der DJ und Remix-Kultur, zusammenhängt (Mitchell/Clarke 2003), die ebenfalls wesentlich auf Aneignungsprozessen aufbauen. (Lessig 2004, 2006)

Die *trickjumping movies* werden von ihren Schöpfern zum freien Download online gestellt und so potenziell einem breiteren Publikum zugänglich gemacht.¹⁸ In der Regel erhält man vom jeweiligen Server ein komprimiertes Paket, das aber viel mehr enthält als nur den Film, sondern, ganz der Programmierertradition verbunden, verschiedene *readme*-Textdateien, die Dokumentation und technische Hinweise enthalten, *video codecs*, eventuell sogar Abspiel-

software, und neuerdings eine, dem Sujet der Filme entsprechend gestaltete, grafische Menüoberfläche, die das ganze Paket zu einem eigenständigen Stück Software, zu einem autonomen Artefakt macht. Alles, was der Zuschauer zum Ansehen des Filmes braucht, ist bereits in dem heruntergeladenen Paket enthalten, er braucht sich aber gar nicht mit den verschiedenen Dateien abgeben, sondern nur das Menü starten, das ihm dann komfortabel die verschiedenen *features* zugänglich macht. 19 So können auch in audiovisueller Digitaltechnik weniger Beschlagene die Filme abspielen, und alle Optionen, wie die multiplen *audiotracks* nutzen. Doch das ist nicht die ausschließliche Zielgruppe, denn diese Pakete sind Hybride, die sich gleichermaßen an Konsumenten wie an die *Peers* der Produzenten wenden. Auch ohne Benutzung der Oberfläche lassen sich alle Dateien öffnen und das Paket enthält, über die technischen Hinweise in den *readmes* hinaus, auch die originalen *Demo*-Dateien, auf deren Grundlage der Film hergestellt wurde. Der Herstellungsaufwand dieser Filme ist beträchtlich, sowohl was die technische Seite anbelangt als auch die inhaltliche. Der bei *tricking movies* eigentlichen Filmproduktion, die neben der gesamten Postproduktionspalette »handelsüblicher« Filme auch einiges an innovativer Programmierarbeit umfasst (es werden ständig neue *Recamming*-Techniken entwickelt), geht ein mehrmonatiges *demo-recording* voraus – in einzelnen Fällen bis zu neun Monaten.

Jenseits des vermittelten Erlebnisses geben die konkreten Inhalte der Filme Aufschluss über die Kultur des *trickjumping*. Vor- und Abspann etwa sind zwar stets individuell und originell gestaltet, enthalten aber charakteristisch wiederkehrende Elemente. Über die Produzenten des Films hinaus werden grundsätzlich alle Spieler genannt, die die im Film zu sehenden Kunststücke ausgeführt haben, die Namen aller *maps*, in denen gespielt wurde, sowie sämtliche Software, die Verwendung fand – angefangen von Q3A, über die DeFRaG Modifikation, bis hin zu den Film-, Bild-, und Tonbearbeitungsprogrammen. Es liegt der *community* daran, die Produktionstechnik selbst transparent zu machen. Unter der Rubrik *Greetings* laufen teilweise endlos scheinende Listen von *nicknames* über den Bildschirm, die Namen befreundeter *trickjumper* aus der Szene. Diese Praxis verstärkt das Wir-Bewusstsein, reproduziert Gemeinschaft und befördert die soziale Kohäsion. Und dann ist da noch der obligatorische Satz *Thanks for watching*. Obwohl oder gerade weil die Filme kostenlos über das Internet verteilt werden, bedanken sich die Macher bei ihrem Publikum, das den Download auf sich genommen und Zeit investiert hat, den Film anzusehen. Wer bis zu diesem Satz vorgedrungen ist, hat Interesse an und Respekt für die *trickjumper*, deren Kultur und Arbeit, gezeigt und dafür wird sich bedankt. Hierdurch wird das Verhältnis zwischen Filmemachern und Publikum als ein

soziales markiert, das auf Freiwilligkeit und gegenseitiger Anerkennung basiert, nicht auf einer ökonomischen Transaktion. Im Abspann eines kommerziellen Kino- oder Fernsehfilms ist mir ein Satz wie *Thanks for watching* noch nie aufgefallen. ◀20 Den deutlichsten Ausdruck einer spezifischen kulturellen Haltung liefern vielleicht die *credits* für die Musik. Jedes einzelne Musikstück, komplett mit Interpret, Album etc., das für die dem Film beigegebenen *remixes* verwendet wurde, wird penibelst aufgeführt. Wieder ein Ausdruck des Respekts, der dann auch noch explizit gemacht wird. Je nach Lesart der jeweiligen juristischen Gegebenheiten ist die Verwendung der Musikstücke für die *trickjumping movies* ein Bruch von Urheberrechten. Die Szene ist sich dessen bewusst, und so findet sich im Abspann stets der Hinweis, dass das Copyright für die verwendete Musik bei den *respected artists* liegt. Dies ist ein deutlicher Ausdruck einer respektvollen Haltung gegenüber der künstlerischen Leistung anderer einerseits, und gegenüber restriktiver Auslegung, Anwendung, und Veränderung des Urheberrechts andererseits. Letztgenannte Entwicklung droht, die Aneignung von Artefakten zu unterbinden, und damit Innovationen und Kreativität zu hemmen. (Lessig 2004; 2006; Knorr 2007) Dessen sind sich die *trickjumper* sehr bewusst und setzen ein ihren, aus der Hackertradition entstammenden (Levy 1984; Weber 2006), kulturellen Werten des Teilens, der Reziprozität und Redistribution entsprechendes Statement dagegen.

Ausblick – die weitergehende Relevanz des Beispiels *tricking culture*

In Anlehnung an Disziplinen/Felder wie Cultural Studies oder Science and Technology studies wurden vor ein paar Jahren die Game Studies aus der Taufe gehoben. Schnell spalteten sie sich in zwei Richtungen, die Narratologen (Spiele werden als Vehikel des Erzählens gesehen) und die Ludologen (Spiele werden als regelgeleitete Systeme gesehen), obwohl jüngst von allen beteiligten Seiten betont wird, dass sich beide Perspektiven nie tiefergehend voneinander unterschieden hätten. Nichtsdestotrotz ist beiden Ansätzen gemein, dass die Spiele selbst im Fokus der Aufmerksamkeit stehen, weniger die Spieler, deren Praktiken und Kultur. Computerspiele sind nicht nur für die Entwicklung der Computertechnik relevant (Kushner 2004 [2003]; Montfort 2002), sondern auch kulturell, gesellschaftlich, politisch und ökonomisch. Um ihre Implikationen für diese Felder erkennen und verstehen zu können, reicht es nicht aus, die Spiele selbst akademisch zu betrachten. Was mit und aus ihnen gemacht wird, ist entscheidend. Die Komplexität der Spielräume (*gamespace*) der vorgestell-

ten First-Person-Shooter-Spiele ermöglicht genug Spielraum, um in und mit ihnen Dinge anzustellen, die weder beabsichtigt noch vorgedacht waren – sie werden aktiv angeeignet. Diese Aneignung erfolgt einerseits auf einer intellektuellen und performativen Ebene, auf der die Qualitäten des vorgegebenen Spielraums nicht angetastet werden, und andererseits auf einer Ebene des tiefgehenden Eingriffs durch Umarbeitung. Im Zuge dieser ineinander verflochtenen transformativen Prozesse entstehen kulturelle Züge und Artefakte sowie Gemeinschaften mit erkennbaren Sozialstrukturen. (Lehmann 2004; Knorr 2006) Der sehr kursorische historische und ethnografische Überblick in diesem Artikel zeigt, welche erstaunlichen, Innovationen hervorbringende Umdeutungen und kreativen Umarbeitungen Spiele erfahren können, die, oberflächlich betrachtet, eindeutig zu determinieren scheinen, wie sie zu gebrauchen sind. Die häufig zu hörende und zu lesende Verkürzung von Computerspielen, dem Shooter-Genre im Speziellen, auf Gewaltdarstellung und -inszenierung, hält den empirischen Beobachtungstatsachen schlichtweg nicht stand. Wenn sich 64 polnische Spieler auf einem Q3A-Server verabreden, nur um alle ihre Spielfiguren zu einem Turm aufeinanderzustapeln, was ihnen nach 115 Minuten gelingt, sie die Aufzeichnung dieses Zirkuskunststückes online stellen, und ihnen dann ein in die Zehntausende gehendes, internationales Publikum im Internet zujubelt, fragt man sich, was ist nur aus der Gewalt in diesem »Killer-spiel« (CDU, CSU und SPD 2005, 105) geworden?

Thanks for reading.

Anmerkungen

- 01 ► Erst jüngst hat der Ethnologe Tom Boellstorff (2006, 32) den Wert der Teilnehmenden Beobachtung als Forschungsmethode hinsichtlich der Game Studies herausgehoben. In meiner Feldforschung kommt die radikalisierte Form dieser Methode zur Anwendung, die Dichte Teilnahme (Spittler 2001), die In-die-Lehre-Gehen, Praxis, natürliche Konversation und Beobachtung, gelebte Erfahrung und Forschung mit allen Sinnen impliziert.
- 02 ► *To strafe* ist wahrscheinlich eine Adaption des aus dem Ersten Weltkrieg stammenden, deutschen Militärausdrucks »Strafen« (im Sinne von »Bestrafen«), der das Beschießen eines stehenden Zieles von einer sich bewegenden Waffenplattform (in der Regel einem Erdkampfflugzeug) aus meint. (*Oxford English Dictionary*)
- 03 ► *Speedrunning*-Legende Thomas »Panter« Pilger, der so freundlich war, einen Entwurf dieses Artikels zu lesen, hat mich darauf hingewiesen, dass DOOM-Spieler das horizontale

rocket-running auch bereits als *rocket-jumping* bezeichneten, wenn mit dessen Hilfe eine Lücke im Boden überwunden wurde. (E-Mail vom 12. Februar 2007)

- 04► Bailey nahm auch von Anfang an die Rolle des Chronisten und Historikers der *Speedrunning* und *Trickjumping*-Kultur an, wie seine Texte zeigen. Generell lassen sich bei Gemeinschaften der Gamer-Kultur ein starkes Bewusstsein von und Interesse an der eigenen Geschichte und Tradition feststellen. Hinsichtlich *speedrunning* wird dieses von den auf der Webseite speeddemosarchive.com zusammengetragenen und aufbereiteten Inhalten eindrucksvoll demonstriert.
- 05► Die Praxis, Q1-Levels möglichst schnell durchzuspielen, setzte unmittelbar nach dem Erscheinen des Spiels im Juni 1996 ein. Die entstandenen *demos* wurden in ein entsprechendes Verzeichnis auf cdrom.com hochgeladen. Im April 1997 brachte Nolan »Radix« Pflug die Webseite »Nightmare Speed Demos« (NSD) *online*, die das Verzeichnis auf cdrom.com schnell ersetzte, zur primären Ressource für *speedrunning* wurde, und auf der die Rekorde dokumentiert wurden. Im Juni 1997 gründete Pflug zusammen mit Anthony Bailey, Matthias Belz und Yonatan Donner QdQ. Die Gruppe erweiterte nicht nur das Ziel (jetzt ging es nicht mehr nur um einzelne Levels, sondern um *runs* durch das gesamte Spiel), sondern machte *speedrunning* so populär wie nie zuvor. (SDA n.d.)
- 06► Tatsächlich existiert ein bis heute andauernder DOOM *Speedrunning*-Wettkampf: COMPET-N, der im Augenblick auf <http://competn.cjb.net/> zu finden ist.
- 07► Der Begriff *machinima* bezeichnet die Praxis des Produzierens von Filmen mithilfe von Game-Engines. Originellerweise stammt aber auch die Vokabel nachweislich von Anthony Bailey. Bailey hatte die Fusion der Begriffe *machine* und *cinema* im Sinn, und buchstabierte zunächst entsprechend *machinema*. Um auch noch den Bezug zu *animation* herzustellen, ersetzte Hugh Hancock das e durch ein i, was sowohl bei Bailey als auch der gesamten, damals noch sehr jungen und daher überschaubaren Szene Anklang fand. (McFedries 2002)
- 08► In HALF-LIFE 2 (Valve/Vivendi 2004) finden sich beispielsweise immer noch Stücke frühen Quelltexts aus Q1. (Carmack 2004) Für die weitere, über den Bereich der Spiele selbst hinausgehende technologische Bedeutung der in diesem Artikel erwähnten Shooter vgl. Montfort 2002; Kushner 2004 [2003].
- 09► Neben dem beschriebenen *run* sind noch die Spielmodi *accuracy*, *level* und *fast caps* enthalten.
- 10► Das ursprüngliche Programmiererteam bestand aus Cyril »cgg« Gantin, Cliff »moomin« Rowley und John »Ozon-Junkie« Mason. Als offizielle *mapper* gelten laut credits: Alexandre »Acid« B., Matthieu »DonPichol« Simon, KJ »Gambit« Hegerty, Medvedev »Genosh« Roman, Gwendal »Gwen« Le Coguic, Tobias »Hitm4n« Gries, Octave »Instazz« Boussaton, Nicolas »Noskey« Martin und Daniel »Space« Lundgren.
- 11► Zu nennen sind die nach wie vor aktiven Teams *oups*, CSU [»Can't stop us«], Event-O-Horizon, expert System, Nice One, Qiang Shi und iT [»infinite trajectory«]. Letzteres ist das erste *Tricking*-Team, das (in Form eines *trickjumping servers*) Sponsoring erfahren hat, was

in der Gemeinschaft die Hoffnung nährt, dass aus *trickjumping*, genauso wie aus dem *deathmatching*, eine professionelle Sportart werden könnte.

- 12 ► Grundproblem jeder ethnologischen Feldforschung ist der Zugang zur jeweiligen Gruppe oder Gesellschaft. Dieser sollte offen und fair sein, wobei Letzteres bedeutet, dass der Gruppe seitens des Ethnologen auch »etwas zurückgegeben« werden sollte, seine empirischen Erhebungen nicht einseitig, sondern in einem Dialog stattfinden sollten. Als der ursprüngliche, von Mitgliedern der Gemeinschaft erstellte, Wikipedia-Eintrag »DeFRaG« gelöscht wurde, ergab sich die Gelegenheit, mit meiner Expertise auszuhelfen und in Kooperation einen enzyklopädiefähigen neuen Eintrag zu erstellen. Festzuhalten ist, dass dieses methodische Experiment nicht Information aus Wikipedia entnimmt, sondern anders herum funktioniert, und Information *in* Wikipedia gibt. Das Ergebnis findet sich unter <http://en.wikipedia.org/wiki/DeFRaG>. Mein Dank gilt insbesondere [7331], [74261700027], [AfZ]Ryom, [PT] TANIA, Bananaphone, bbv, benJi, Bliccer, d@3d@lu\$, iT.aB1s, Khabbi, mrks, nebuLa, Pan, Saiboat, sp4rky und XunderBIRD.
- 13 ► [PT] TANIA am 26. Oktober 2006 in einer Antwort auf einen meiner Beiträge in einem *Trickjumping*-Forum.
- 14 ► Hier darf philosophisch ruhigen Gewissens von mathematischen »Ursachen« gesprochen werden, denn all diese Dinge geschehen in einem Universum, das nicht nur durch mathematische Modelle beschrieben werden kann, sondern durch mathematische Operationen überhaupt erst erzeugt wird.
- 15 ► Jenseits der Umsetzung der jeweiligen spieltechnischen Anforderungen, weisen die grafische und architektonische Ausgestaltung dieser *training maps* eine große Bandbreite kreativer Originalität auf. Alles in allem lässt sich aber feststellen, dass ein durch Science-Fiction-Topoi geprägter Stil von der *Trickjumping*-Gemeinschaft bevorzugt wird. Da sind *outdoor* und *indoor facilities*, Letztere gemahnen an futuristische *squash courts* und *out-of-this-world maps* – im Weltraum oder ganz im leeren Raum schwebende Strukturen.
- 16 ► kr33p in einer Forumdiskussion.
- 17 ► Der Gamer-Ausdruck *to frag* bedeutet im *Deathmatch*-Kontext das Abschießen einer gegnerischen Spielfigur, wodurch dem Spieler ein Punkt (ein *frag*) gutgeschrieben wird. Wie schon *to strafe* nimmt auch *to frag* vermutlich Bezug auf einen militärischen Ausdruck. Im Vietnamkrieg bedeutete *fragging* die Ermordung eines ungeliebten Vorgesetzten mithilfe einer Splittergranate (*fragmentation grenade*). Diese Waffe wurde gewählt, weil sie keinerlei forensisch auswertbaren Spuren hinterlässt, die zu den Tätern führen könnten. Die Verwendung des Begriffes in Bezug auf Computerspiele geht wahrscheinlich, genau wie *deathmatch*, auf DOOM zurück. In diesem Spiel wird der Spielfigurcharakter als ein Angehöriger eines in der Zukunft existierenden fiktiven *Marine*-Korps beschrieben, der im Spielverlauf gezwungen wird, ehemalige, nunmehr in Zombies verwandelte, und daher nur noch wenig geliebte, Kameraden abzuschießen. Im Zuge der Diskussion um Computerspiele und Gewalt weisen Gamer darauf hin, dass die Verwendung von *to frag* statt *to kill* seman-

tisch bedeutet, dass es sich beim Abschießen einer Spielfigur eben nicht um Töten, sondern um den Punktegewinn in einem Spiel handelt. Entsprechend zum Schlagen einer Figur beim Schach. So erklärt sich auch der Name der völlig gewaltfreien DeFRaG-Modifikation, denn in ihren Spielmodi ist *fraggen* nicht möglich.

- 18 ▶** Die größte Sammlung bietet *own-age.com*, gegenwärtig (November 2006) sind dort 884 Q3A *movies* zu finden, davon fallen 217 in die Kategorie *tricking*. *Own-age* ist ein mehrschichtiges Wortspiel, das sich zunächst auf den Gamer-Ausdruck *to own* (meistens absichtlich »falsch« als *to pwn* buchstabiert), was soviel wie »überwinden, besiegen, hereinlegen« bedeutet. *Ownage* respektive *pwnage* bedeutet daher so etwas wie »absolute Meisterschaft« oder »Überlegenheit«. *I pwned you* bedeutet »Ich habe Dich besiegt, Du hattest nicht den Hauch einer Chance«, *I am the pwnage* bedeutet »Ich bin der Größte«, wobei bei jeglicher Verwendung der Vokabel stets eine gewisse Ironie mitschwingt, die sich sowohl auf den Sprecher als auch auf die Gamer-Kultur als Ganzes bezieht. Durch das Setzen des Bindestrichs in *own-age* wird das weiterreichende Selbstbewusstsein der Gemeinschaft ausgedrückt, etwa: »Es ist unsere Zeit, die Ära der Gamer und Computerspiele.« Eine Vorwegnahme von Boellstorffs Feststellung: »*The information age has, under our noses, become the gaming age.*« (2006, 29, 33)
- 19 ▶** Diese *Standalone*-Oberflächen lassen eine Verbindung zu, oder Rückbesinnung auf die Tradition der *demoscene* vermuten. Die heute nach wie vor florierende Demo-Szene hat ihren Ursprung in den 1980er-Jahren. Geteiltes Kerninteresse der Mitglieder ist das Herstellen von mit Musik unterlegten, nicht interaktiven Echtzeit-Animationen (»*Demos*« – eine ganz andere Bedeutung des Wortes als im bisherigen Zusammenhang dieses Artikels), wobei die erstellte Software alle Aufgaben selbst übernimmt, also z.B. auch einen eigenen *graphics engine* umfasst.
- 20 ▶** Das Herstellen von Filmen mittels DeFRaG ist mittlerweile aus den Tiefen der verschachtelten Subkulturen der Gamer-Szene übergeschwappt in etabliertere Gefilde der audiovisuellen Künste. Der 2005 entstandene Kunst- und Kurzfilm *defragged* von Margit Nobis, ein Q3A *machinima*, wurde bereits auf verschiedenen Festivals gezeigt, unter anderem bei den *Vienna Independent Shorts*. (Independent Cinema 2006, 21) Interessanterweise ist dieser Film weder technisch so poliert, wie »echte« *quake movies*, noch weist er auch nur eines der konstituierenden Merkmale einer aus der Gemeinschaft stammenden Filmdistribution auf. So wird im Abspann über die Namen der Filmemacher hinaus nicht einmal das zugrunde liegende Spiel Q3A, geschweige denn sonstige verwendete Software genannt.

Bibliografie

- Au, Wagner J.** (2002): Triumph of the mod: Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore—they're the lifeblood of the industry. In: Salon.com 16, April 2002. <http://www.salon.com/tech/feature/2002/04/16/modding/> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Bailey, A.** (1997a): Zigzagging through a strange universe. In: Planet Quake, 12 Oktober 1997. <http://qdq.planetquake.gamespy.com/ZigZag/>
<http://speeddemosarchive.com/quake/qdq/articles/ZigZag/> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Bailey, A.** (1997b): Up against the wall! In: Planet Quake, 15. November 1997. <http://qdq.planetquake.gamespy.com/WallHug/>
<http://speeddemosarchive.com/quake/qdq/articles/WallHug/> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Bailey, A.** (1997c): QdQ velocity display v2.o. In: Planet Quake, 15. November 1997. <http://qdq.planetquake.gamespy.com/QdQvel.txt> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Bailey, A.** (1998): Quake2. In: Planet Quake, 15. März 1998. <http://speeddemosarchive.com/quake/qdq/articles/q2.html> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Bailey, A.** (1999): Quake2 done Quick2. In: Planet Quake, 28 Juni 1999. <http://speeddemosarchive.com/quake/qdq/textfiles/q2dq2.txt> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Bargatzky, T.** (1984): Culture, environment, and the ills of adaptationism. In: *Current Anthropology*, 25, 4, S. 399–415.
- Beck, K.** (1990): Entwicklungshilfe als Beute: Über die lokale Aneignungsweise von Entwicklungsmaßnahmen im Sudan. In: *Orient: Deutsche Zeitschrift für Politik und Wirtschaft des Orients*, 31,4, S. 583–601.
- Beck, K.** (1997): Die Verbäuerlichung der Bank – Oder: Von den Niltalbauern lernen. In: M. Schulz (Hg.), *Entwicklung: Theorie, Empirie, Strategie*. Hamburg: Lit, S. 81–98.
- Beck, K.** (2000): Aneignung! Jenseits der Akzeptanzforschung. In: R. Kappel et al. (Hg.), *Afrika 2000 [CD-ROM]* Leipzig.
- Beck, K.** (2001): Die Aneignung der Maschine. In: K. Kohl & N. Schaffhausen (Hg.), *New Heimat*. New York: Lukas and Sternberg.
- Beck, K.** (2004): Bedfords Metamorphose. In: Beck/Förster/Hahn 2004, S. 250–263.
- Beck, K. / Förster, T. / Hahn, H.** (Hg.) (2004): *Blick nach vorn: Festgabe für Gerd Spittler zum 65. Geburtstag*. Köln: Rüdiger Köppe.
- Boellstorff, T.** (2006): A ludicrous discipline? Ethnography and game studies. In: *Games and Culture*, 1,1, S. 29–35.
- Böttcher, A.** (2003): Die Aneignung technischer Artefakte: Wenn ein Auto ›tropikalisiert‹, ein Mähdrescher sabotiert und moderne Technologie zum ethnologischen Thema wird. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Erlangung des akademischen Grades Magister Artium (M.A.). München: LMU.
- Carmack, J.** (1999): Research. In: .plan file, 22. November 1999. <http://finger.planetquake.com/plan.asp?userid=johnc&id=13538>

<http://doom-ed.com/blog/1999/11/22/research> (letzter Aufruf am 12.11.2006).

Carmack, J. (2004): Welcome, Q3 source, Graphics. In: John Carmack's Blog, 31. Dezember 2004. http://www.armadilloaerospace.com/n.x/johnc/Recent%20Updates/Archive?news_id=290 (letzter Aufruf am 12.11.2006).

Cash, J. (1997): .plan file, 06. August 1997.

<http://finger.planetquake.com/plan.asp?userid=jcash&id=2141> (letzter Aufruf am 12.11.2006).

CDU / CSU / SPD (2005): Gemeinsam für Deutschland – mit Mut und Menschlichkeit: Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD. 11. November 2005. Berlin.

http://www.cdu.de/doc/pdf/05_11_11_Koalitionsvertrag.pdf (letzter Aufruf am 12.11.2006).

Donner, Y. et al. (1997): »Quake done quick« the movie. In: Planet Quake, 10 Juni 1997. http://www.gamers.org/pub/idgames2/demos/j-q/qdq_1949.txt (letzter Aufruf am 12.11.2006).

Feest, C. F. (2003): Materielle Kultur. In: H. Fischer & B. Beer (Hg.), *Ethnologie: Einführung und Überblick*. Berlin: Reimer, S. 239–254.

Gibson, W. F. (1989): Rocket radio. In: *Rolling Stone*, 15. Juni 1989.

Gibson, W. F. (1991): Academy leader. In: M. Benedikt (Hg.), *Cyberspace: First steps*. Cambridge, London: MIT Press, S. 27–29.

Girlich, U. (1999): The unofficial DEM format description v1.0.9. In: Planet Quake, 01 August 1999.

<http://demospecs.planetquake.gamespy.com/dem/> (letzter Aufruf am 12.11.2006).

Güttler, C. / Johansson, T. D. (2003): Spatial principles of level-design in multiplayer first-person shooters. In: NETGAMES '03: Proceedings of the 2nd workshop on Network and system support for games. New York: ACM Press, S. 158–170.

Hahn, H. P. (2004a): Die Aneignung des Fahrrads. In: Beck/Förster/Hahn 2004, S. 264–280.

Hahn, H. P. (2004b): Global Goods and the Process of Appropriation. In: P. Probst und G. Spittler (Hg.), *Between Resistance and Expansion: Explorations of Local Vitality in Africa*. (= Beiträge zur Afrikaforschung, 18) Münster: Lit, S. 211–230.

Hahn, H. P. (2005): *Materielle Kultur: Eine Einführung*. Berlin: Reimer.

Hauser-Schäublin, B. / Braukämper, U. (Hg.) (2002): *Ethnologie und Globalisierung: Perspektiven kultureller Verflechtungen*. Berlin: Reimer.

Hauser-Schäublin, B. / Braukämper, U. (2002): Zu einer Ethnologie der weltweiten Verflechtungen. In: Hauser-Schäublin/Braukämper (Hg.) 2002, S. 9–14.

Independent Cinema (2006): *Vienna Independent Shorts: Das internationale Kurzfilmfestival*. Vienna: Independent Cinema.

Injx (2005): Strafing theory. In: Funender: The fun has end3d, 07. Juli 2005. http://www.funender.com/quake/info/strafing_theory.htm (letzter Aufruf am 12.11.2006).

Jansz, J. / Martens, L. (2005): Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. In: *New Media & Society*, 7,3, S. 333–355.

Kearney, M. (1995): The local and the global: The anthropology of globalization and transnationalism. In: *Annual Review of Anthropology*, 24, S. 547–565.

- Kent, S. L.** (2004): *The making of Doom 3*. New York et al.: McGraw-Hill/Osborne.
- Knorr, A.** (2006): *The online nomads of cyberia*. Vortrag im Rahmen des workshops *Understanding media practices während der 9th EASA Biennial Conference: Europe and the World*, 18.–21. September 2006, Bristol, United Kingdom.
http://www.media-anthropology.net/knorr_online_nomads.pdf (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Knorr, A.** (2007): *Die Deutungsoffenheit der Quelle*. In: B. Lutterbeck, M. Bärwolff und R. A. Gehring (Hg.), *Open Source Jahrbuch 2007*, S. 59–72. Berlin: Lehmanns Media.
- Kringiel, D.** (2006a): *Auf dem Sprung*. In: *GEE: Games Entertainment Education 1/2006* (Februar). Online verfügbar:
http://www.geemag.de/relaunch_storyseite.php?story=69&ausgabe=19 (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Kringiel, D.** (2006b): *Trickjumping: Gamer machen große Sprünge*. In: *Spiegel online*, 04. Februar 2006.
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,398958,00.html> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Kuecklich, J.** (2004): *Other playings – cheating in computer games*. In: *Proceedings of the Other Players Conference*, Kopenhagen, 06.–08. Dezember 2004.
<http://itu.dk/op/papers/kuecklich.pdf> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Kushner, D.** (2004) [2003]: *Masters of Doom: How two guys created an empire and transformed pop culture*. New York: Random House.
- Lehmann, F.** (2004): *FLOSS developers as a social formation*. *First Monday* 9 (11).
- Lessig, L.** (2004): *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin.
- Lessig, L.** (2006): *Eine freie (befreite) Kultur für den Remix*. In: B. Lutterbeck, M. Bärwolff & R. A. Gehring (Hg.), *Open Source Jahrbuch 2006: Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*. Berlin: Lehmanns Media, S. 427–444.
- Levy, S.** (1984): *Hackers: Heroes of the computer revolution*. Garden City: Anchor Press, Doubleday.
- Lowood, H. E.** (2005) *Real-time performance: Machinima and game studies*. In: *The International Digital Media & Arts Association Journal*, 2,1, S. 10–17.
- Lowood, H. E.** (2006): *High-performance play: The making of machinima*. In: *Journal of Media Practice*, 7,1, S. 25–42.
- Madanmohan, T. R. / Navelkar, S.** (2004): *Roles and knowledge management in online technology communities: An ethnography study*. In: *International Journal of Web Based Communities*, 1,1. <http://www.inderscience.com/filter.php?aid=4800>; <http://opensource.mit.edu/papers/madanmohan2.pdf> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- McFedries, P.** (2002): *Machinima*. In: *Word Spy*, 09. August 2002. <http://www.wordspy.com/words/machinima.asp> (letzter Aufruf am 12.11.2006).

- Miller, D.** (1995) Consumption and commodities. In: *Annual Review of Anthropology* 24, S. 141–161.
- Mitchell, G. / Clarke, A.** (2003): Videogame art: Remixing, reworking and other interventions. In: *Level Up Conference Proceedings*, S. 338–349. <http://www.digra.org/dl/db/05163.36114> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Montfort, N.** (2002): From PlayStation to PC. *Technology Review*, 105,2, S. 68–73.
- Morris, S.** (2004): Co-creative media: Online multiplayer computer game culture. In: *Scan: Journal of media arts culture*, 1,1.
- Postigo, H. R.** (2003): From Pong to Planet Quake: Post-industrial transitions from leisure to work. In: *Information, Communication & Society* 6,4, S. 593–607.
- SDA n.d. History of Quake speed-running.** In: *Speed Demos Archive (SDA)*. <http://speeddemosarchive.com/quake/history.txt> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Sotamaa, O.** (2003): Computer game modding, intermediality and participatory culture. Vortrag im Rahmen des PhD Kurses *New Media? New Theories? New Methods?* 01.–05. Dezember 2003. Aarhus University Conference Centre.
- Sotamaa, O.** (2005a): »Have fun working with our product!«: Critical perspectives on computer game mod competitions. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: World in Play*, 16.–20. Juni 2005. Vancouver: University of Vancouver.
- Sotamaa, O.** (2005b): Creative user-centred design practices: Lessons from game cultures. In: L. Haddon et al. (Hd.), *Everyday innovators: Researching the role of users in shaping ICTs*. London: Springer Verlag, S. 104–116.
- Spittler, G.** (1993): Materielle Kultur – Plädoyer für eine Handlungsperspektive. In: *Zeitschrift für Ethnologie*, 118, S. 178–181.
- Spittler, G.** (2001): Teilnehmende Beobachtung als Dichte Teilnahme. In: *Zeitschrift für Ethnologie*, 126, S. 1–25.
- Spittler, G.** (2002): Globale Waren – Lokale Aneignungen. In: Hauser-Schäublin/Braukämper (Hg.) 2002, S. 15–30.
- Swalwell, M.** (2004): The history and development of lan groups: An australasian case study. In: *Proceedings of the Other Players Conference*, 06.–08. Dezember 2004. Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, Denmark.
- Weber, N.** (2006) *Spiele-Software und Open Source*. Diplomarbeit, Technische Universität Berlin. <http://ig.cs.tu-berlin.de/lehre/da/Weber-Spiele-softwareUndOpenSource-2006-07-04.pdf> (letzter Aufruf am 12.11.2006).
- Wehn, K.** (2004): Machinima – Was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben. In: *Telepolis*, 13. Juli 2004. <http://www.telepolis.de/deutsch/special/game/17818/1.html> (letzter Aufruf am 12.11.2006).

Gameografie

Doom (id Software/id Software 1993)

Doom 3 (id Software/Activision 2004)

Half-Life 2 (Valve/Vivendi 2004)

Quake (id Software/Activision 1996)

Quake II (id Software/Activision 1997)

Quake III Arena (id Software/Activision 1999)