

«HERE BE DRAGONS»

Spielerische Entwürfe be- und entgrenzter Zukünfte

Im spielfilmlangen Auftakt der Fernsehserie *Star Trek: Deep Space Nine* (1993–1999) trifft die Figur des angehenden Kommandanten der namensgebenden Raumstation, Benjamin Sisko, im Zuge der Entdeckung eines Wurmlochs auf Wesen, die außerhalb der zeitlich linearen und körperlichen Daseinssphäre der in der Serie vorkommenden humanoiden Lebewesen existieren. Zur gegenseitigen Verständigung bedient sich Sisko des Spiels als Metapher zur Erläuterung des Konzepts der Linearität als Grundlage menschlicher Existenz.

Wurmlochwesen: Baseball? What is this?

Benjamin Sisko: [...] The rules aren't important. What's important is: it's linear. Every time I throw this ball, a hundred different things can happen in the game. He might swing and miss, he might hit it. The point is, you never know. You try to anticipate. Set a strategy for all the possibilities as best you can. But in the end, it comes down to throwing one pitch after another and seeing what happens. With each new consequence, the game begins to take shape.

WW: And you have no idea what that shape is until it is completed.

BS: That's right. In fact, the game wouldn't be worth playing if we knew what was going to happen.¹

Die Geschlossenheit und Offenheit im Sinne der vom Kollektiv *uncertain commons* skizzierten Dimensionen firmativer und affirmativer Spekulation findet sich bereits in dieser Beschreibung des Spiels wieder.² Denn hier wird nicht lediglich eine Kausalkette erläutert, keine simple, lineare Abfolge von Wurf, Schlag und Lauf, sondern vielmehr eine Multilinearität, die aufgrund der unterschiedlichen am Spielprozess beteiligten Akteure von den Spieler_innen gar nicht mehr vollständig erfasst werden kann. Der Ausgang des Spiels wird ungewiss. Und in jener Ungewissheit, der Summe aller möglichen Trajektorien, liegt die Offenheit des Spiels begründet, die Sisko zufolge der Schlüssel zum Verständnis menschlicher Existenz ist. Nicht nur würden wir uns einerseits durch Annäherung und Rückgriff auf vergangene Ereignisse möglichst gut auf

¹ *Star Trek: Deep Space Nine*, S. 1.1: Emissary, USA 1993, Transkript AK.

² Vgl. *uncertain commons: Speculate This!*, Durham, London 2013.

unvorwegnehmbare Ereignisse der Zukunft vorzubereiten versuchen. Auch ziehen wir, Siskos Erläuterung folgend, einen bestimmten Nutzen aus der Offenheit der Zukunft und spielen mit den in jedem Moment im Jetzt verortbaren Umschlagpunkten möglicher Trajektorien. Es sind hier demnach zwei zueinander gegenläufige Bewegungen erkennbar: Die eine zielt auf die möglichst gute Vorbereitung zur Reaktion auf unvorwegnehmbare Ereignisse. Die andere zieht Wert aus dem Umstand, dass am Ende doch noch eine gewisse Ungewissheit vorherrscht. Das Regelwerk des Spiels grenzt die absolute Offenheit ein, bleibt dabei aber komplex genug, um Prädetermination zu verhindern.

Spielerische Verhandlung

Digitale Spiele folgen ebendiesen Grundlagen und bedienen sich daher unterschiedlicher Wege, Unsicherheiten zu verhandeln und daraus Bedeutung für die Spieler_innen zu generieren. Wie Markus Rautzenberg festhält, schränken Computerspiele das Potenzial von Unsicherheit auf Basis von Zufälligkeit einerseits dadurch ein, dass sie aufgrund ihrer digitalen Verfasstheit technisch nicht dazu fähig sind, echte Zufälligkeit zu generieren.³ Andererseits nehmen sie ebenfalls Eingrenzungen auf der Ebene des Sujets, der Erzählung oder der angebotenen Handlungsmöglichkeiten vor, beschränken also über ihre Regelsysteme auch aktiv den Zufall im Spiel. Thomas Malaby argumentiert jedoch, dass Spiele als kulturelle Praxis nicht auf ihre Regeln reduziert werden können. Spiele befänden sich in der Ausübung im steten Werden und damit in einem dauerhaften Prozess der Iteration.⁴ Spielregeln, so wird bei näherer Betrachtung alternativer Spielpraktiken deutlich werden, befinden sich demzufolge im steten Fluss der Aushandlung ihrer Akteur_innen, werden gebrochen, erweitert und neu entwickelt.

Ähnliche Verhandlungen bezüglich der Realitäten von Spielräumen finden sich bei Joseph Dumit und Felix Raczkowski. Dumit widmet sich dem Phänomen des *lag* und dem Umgang mit diesem in Multiplayer-Spielen.⁵ *Lag* als eigene Raumzeit erfordere auf Seiten der Spieler_innen einen kreativen Umgang mit Unsicherheit, auf Seite der Entwickler_innen wiederum eine Art der Gestaltung, die die Auswirkungen von *lag* möglichst minimal halten soll. *Lag* als Wartezeit, in der für Spieler_innen augenscheinlich nichts passiert, erweist sich bei Dumit als grundlegend produktives Moment. Im angeführten Beispiel der Physiksimulation in *Call of Duty: Black Ops 2*⁶ führt dieses, ähnlich wie in Rautzenbergs Analyse, zu einer paradoxen Gemengelage unterschiedlicher Realitäten. Raczkowski wiederum betrachtet Formen der Spekulation in digitalen Spielen, die Unsicherheiten entweder produktiv nutzen oder vermindern sollen.⁷ Auf der einen Seite stehen dabei Studien zum Verhalten der Spieler_innen von *League of Legends*⁸, die mit dem Ziel durchgeführt wurden, weit verbreitetes toxisches Verhalten zu minimieren. Auf der anderen Seite stehen Projekte, angelehnt an *citizen-science*-Vorhaben, in denen Spielgemeinschaften als komplexe

³ Vgl. Markus Rautzenberg: Navigating Uncertainty: Ludic Epistemology in an Age of New Essentialisms, in: Mathias Fuchs (Hg.): *Diversity of Play*, Lüneburg 2015, 83–106, hier 90.

⁴ Vgl. Thomas M. Malaby: *Beyond Play. A New Approach to Games*, in: *Games and Culture*, Bd. 2, Nr. 2, 2007, 95–113, hier 103.

⁵ Vgl. Joseph Dumit: *Lagging Realities. Temporal Exploits and Mutant Speculations*, in: Jeanne Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld 2020, 97–116, hier 105 f.

⁶ *Call of Duty: Black Ops 2*, Treyarch, Activision, USA 2012.

⁷ Vgl. Felix Raczkowski: *The Rule of Productivity and the Fear of Transgression. Speculative Uncertainty in Digital Games*, in: Jeanne Cortiel u. a. (Hg.): *Practices of Speculation: Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld 2020, 77–95, hier 87–90.

⁸ *League of Legends*, Riot Games, USA 2009.



Abb. 1 *Cyberpunk 2077*, Screenshot

Simulationsumgebungen dienen und damit Teil einer Versuchsanordnung werden.⁹ Malabys Position ist bei der Untersuchung von digitalen Spielen im Folgenden wertvoll, da das Konzept der Kontingenz in diesem Sinne bereits eine gewisse Eingrenzung absoluten Zufalls mitdenkt.¹⁰ Malaby begreift das Spiel als untrennbar von alltäglichen Handlungsweisen, deren kontingente Strukturen absoluten Zufall immer schon einhegen, womit gesellschaftliche Akteur_innen mit einer bestimmten Bandbreite an möglichen Handlungsweisen und Ereignissen rechnen und planen können.

Hinsichtlich der Frage, wie Spiele über die aus gegebenen Unsicherheiten emergierenden Modi affirmativer sowie firmativer Spekulation mögliche Zukünfte verhandeln, ist es meines Erachtens lohnenswert zu untersuchen, welcher der spekulativen Modi – firmativ oder affirmativ – den möglichen Spielhandlungen zuzuordnen ist und ob gar beide Modi gemeinsam funktional werden können. Das Kollektiv *uncertain commons* stellt dem Modus der firmativen Spekulation als ewige Fortschreibung des Jetzt, unter Rückgriff auf vergangene Erfahrungen und Nivellierung nahezu aller möglichen Zukünfte, den Modus der affirmativen Spekulation als kreativen Umgang mit Unsicherheiten gegenüber, um das Jetzt Zukunft werden zu lassen und alle Möglichkeiten offen und denkbar zu erhalten.¹¹ Zunächst sollen im Folgenden einige Beispiele von Single-Player-Spielen herangezogen werden, die jeweils spielspezifisch ausgeprägte Spekulationen mit möglichen Zukünften sowohl firmativ als auch affirmativ ermöglichen und dabei entweder dem multilinearen oder linearen Spektrum zuzuordnen sind.

*Cyberpunk 2077*¹² (siehe Abb. 1) siedelt seine dystopische Zukunftsvision in der offenen Spielwelt der Großstadt Night City an und bietet den Spieler_innen

⁹ Vgl. Raczkowski: *The Rule of Productivity and the Fear of Transgression*, 84–87.

¹⁰ Vgl. Philipp Frank: *Das Kausalgesetz und seine Grenzen*, Wien 1932, 157.

¹¹ Vgl. *uncertain commons: Speculate This!*, 12f.

¹² *Cyberpunk 2077*, CD Projekt Red, CD Projekt, USA 2020.

auf vielen Ebenen abwechslungsreiche Handlungsoptionen. Hinsichtlich der Haupte Erzählung des Spiels können die Spieler_innen verschiedene Wege einschlagen, die in jeweils unterschiedlichen Spiel-Enden resultieren. Diese Art der Verästelung der Erzählung und die damit einhergehenden Veränderungen der Spielwelt durch die Entscheidungen der Spieler_innen sind nichts Neues und der Form nach einer Reihe von Spielen zuzuordnen, die unter dem Begriff der *immersive simulation games* zusammengefasst werden können. Dazu zählen unter anderem *System Shock*, *BioShock*, *Deus Ex*, *Dishonored 2* und *Prey*.¹³ Über das Anbieten verschiedener Handlungswege konstruieren Computerspiele eine gewisse Offenheit und machen auf diese Weise eine, wenn auch enggeführte, Form affirmativer Spekulation möglich – insbesondere wenn Spieler_innen in ihrer Spielpraxis frei mit verschiedenen Handlungsoptionen experimentieren können. Greg Costikyan beschreibt die Unsicherheit, die sich aus Unwissen der Spieler_innen über die Entwicklung der Erzählung ergibt, als «*narrative anticipation*».¹⁴ Die Möglichkeit, durch spielerische Handlungen Einfluss auf die Erzählung zu nehmen, erweitert diese Form der Unsicherheit um das Potenzial affirmativer Spekulation. Im Gegensatz dazu muss hinsichtlich der Spielhandlungen vom Modus der firmativen Spekulation gesprochen werden, sofern diese aus der Motivation heraus entstehen, ein bestimmtes Ziel zu erreichen, und daher durch ausgeprägte Strategien der Antizipation gekennzeichnet sind. In diesem Fall wird mit der Unsicherheit, die sich aus Costikyans *narrative anticipation* ergibt, nicht produktiv hinsichtlich möglicher, unvorwegnehmbarer Zukünfte umgegangen, sondern die Spielpraxis wird häufig durch kalkulierte Risikovermeidungsstrategien bestimmt.

Opake Weltentwürfe und Iterationen

Diese Ambivalenz wird in einigen Fällen aufgehoben, indem vom Spiel von vornherein klar kommuniziert wird, welche Konsequenzen am Ende der möglichen Handlungsoptionen zu erwarten sind. *Dishonored 2* macht z. B. von Beginn an deutlich, welche Auswirkungen bestimmte Spielweisen auf die Spielwelt und damit teilweise auch auf den weiteren Spielverlauf haben werden.¹⁵ Hier können sich die Spieler_innen auf einen groben Rahmen des Spieldausgangs festlegen, was eher einer schließenden, firmativen, Bewegung gleichkommt. Offen bleibt hierbei die Ebene der Erzählung, insofern deren Fortgang einerseits durch die Unsicherheit der *narrative anticipation* partiell unklar bleibt und andererseits die Auswirkungen spielerischer Handlungen auf die Erzählung erst im Vollzug oder mitunter sogar erst zu einem deutlich späteren Zeitpunkt klar werden. Der Verdeutlichung der Konsequenzen von Spielhandlungen steht nicht nur bei *Dishonored 2* die opake Spielwelt selbst gegenüber. Die oben genannten *immersive simulation games* setzen mitunter auf den Topos des *stranger in a strange land*, sodass den Spieler_innen zunächst sehr wenige Anhaltspunkte hinsichtlich der Beschaffenheit ihrer Umgebungen zur Verfügung stehen.

¹³ *System Shock*, LookingGlass Technologies, Origin Systems, USA 1994; *BioShock*, 2K Boston, 2K Games, USA 2007; *Deus Ex*, Ion Storm, Eidos Interactive, USA 2000; *Dishonored 2*, Arkane Studios, Bethesda Softworks, USA 2016; *Prey*, Arkane Studios, Bethesda Softworks, USA 2017. Vgl. zu Handlungskonsequenzen Hans-Joachim Backe: *Two Ways through the Looking Glass. Game Design as an Expression of Philosophy of Action*, Vortrag im Rahmen der *Philosophy of Computer Games Conference*, Krakau 2017, gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/backe_pocg2017.pdf (11.5.2021).

¹⁴ Vgl. Greg Costikyan: *Uncertainty in Games*, Cambridge, London 2013, 94–98.

¹⁵ Vgl. Backe: *Two Ways through the Looking Glass*, 5–8.



Abb. 2 *Control*, Screenshot

Augenscheinlich gegensätzlich zu solchen multilinear angelegten Weltentwürfen lassen jedoch selbst überwiegend lineare Spiele wie *Control*¹⁶ (siehe Abb. 2) in Teilen Spielpraktiken zu, die sich affirmativ mit potenziellen Zukünften auseinandersetzen. In diesem Fall haben es die Spieler_innen freilich noch immer mit der Unsicherheit der *narrative anticipation* zu tun, die jedoch hier nicht in unterschiedlichen Enden mündet. Der Verlauf der Erzählung folgt demnach einer schließenden Bewegung, während *Control* im Gegensatz dazu auf der Ebene der Handlungsmöglichkeiten – durch die Möglichkeit, die Spielwelt mithilfe verschiedener Fähigkeiten und Werkzeuge zu erkunden – den Spieler_innen ein Experimentierfeld anbietet, dass sich auf mögliche Zukünfte hin öffnet. Die über das Sujet präsentierten Zukunftsvisionen oder Entwürfe alternativer Welten in Single-Player-Spielen werden indes weniger innerhalb der Spiellogiken selbst Gegenstand spekulativer Praktiken, als dass sie sich vielmehr auf einer Metaebene, z. B. im Verhältnis zu anderen popkulturellen Artefakten, oder über Reviews, Videoessays sowie wissenschaftliche Betrachtungen in spekulative Diskurse einordnen.

Im Hinblick auf die mediale Verfasstheit digitaler Spiele lässt sich feststellen, dass in nahezu allen Spielen, in denen die Spieler_innen eine Spielwelt über einen Avatar erkunden und manipulieren, der Avatar-Tod den Spielprozess als ein Knotenpunkt der Verhandlung von Unsicherheit begleitet. Dieser temporäre *fail state* selbst ist nicht den Unsicherheiten zuzuordnen, sondern er stellt vielmehr ein mögliches Resultat dar, gewissermaßen einen Fluchtpunkt der aus dem Umgang mit Unsicherheiten entspringenden Spielpraktiken.¹⁷ Interessant ist das Phänomen Tod in Spielen deshalb, weil der Tod häufig eben nicht das Ende des

¹⁶ *Control*, Remedy Entertainment, 505 Games, FI 2019.

¹⁷ Vgl. Colin Milburn: *Respawn. Gamers, Hackers and Technogenic Life*, Durham, London 2018, 9–11.

Spiels an sich markiert, sondern nur eine temporäre Unterbrechung des Prozesses darstellt, eine Diskontinuität, die, Bruno Latours Gedanken des Fortdauerns aufgreifend, übersprungen werden muss, damit das Fortdauern weiterhin glückt.¹⁸ Latour bezieht sich dabei unter anderem auf die Existenzweise der Technik, die durch ein Wechselspiel von Subsistieren und Alterieren funktioniert. Auf das Computerspiel bezogen kann festgestellt werden, dass Spieler_innen im Zuge des Ablebens ihres Avatars den kurzen Moment der Ladepause, das Wiederherstellen einer bestimmten Raumzeit vor dem Tod, dazu nutzen können, ihre Spielweise zu überdenken und anzupassen, um den Unsicherheiten auf eine leicht abgewandelte Art erneut zu begegnen und diese letztendlich zu überwinden. Spielen ist in dieser Hinsicht als ständige Iteration beschreibbar, die mit dem Überleben des Avatars einerseits firmativ operiert, andererseits durch die Veränderung auch immer auf offene Zukünfte hin ausgerichtet sein kann. Digitale Spiele konstruieren dementsprechend eine Offenheit, im Zuge derer sich die Spieler_innen nach dem Erreichen markanter Handlungspunkte einerseits die Frage stellen, was wohl das Resultat einer der alternativen Handlungsoptionen gewesen wäre, sie andererseits aber auch zu Wenn-dann-Spekulationen angeregt werden, die ihnen helfen sollen, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Spielerische Praktiken des Spekulierens lassen sich insofern sowohl einer Verengung als auch einer Erweiterung möglicher Zukünfte zuordnen. Im Folgenden soll gezeigt werden, dass sich beide Praktiken nicht gegenseitig ausschließen, sondern weiter noch innerhalb eines Prozesses gemeinsam funktional werden können. Sowohl Rautzenbergs Argumentation für die paradoxe Funktionalität des Zusammenspiels unterschiedlicher (medienreflexiver) Vermittlungsebenen auf Basis der medialen Verfasstheit des Computerspiels¹⁹ als auch Malabys Ausführung zum Spiel als grundlegend in menschlicher Existenz integriertem Schauplatz kultureller Verhandlung liegt eine Vorstellung des Spiels als Anordnung komplexer und Unsicherheiten stiftender Relationen zugrunde. Die bei der kurzen Betrachtung der genannten Single-Player-Spiele sich auf einigen wenigen Ebenen andeutende Wechselseitigkeit aus firmativer sowie affirmativer Spekulationspraxis wird bei der Betrachtung alternativer Spielpraktiken sowie der Untersuchung von Multiplayer-Spielen noch einmal deutlicher werden.

Alternative Spielpraktiken

Mitunter sind es genau jene Reibungsstellen komplexer Spiel- und Regelsysteme, aus denen heraus sich neue spielerische Praktiken entwickeln, wenn z.B. Programmierfehler und *glitches* zu unerwarteten Handlungsmöglichkeiten führen. Spiele wie *Half-Life 2* oder *Counter-Strike* werden im Rahmen von *speedrunning* oder *surfing* in komplett neuen Kontexten spekulativer Praxis verhandelt.²⁰ Durch elaborierte Regelwerke, mitunter spezifisch für das jeweilige Computerspiel ausgearbeitet, wird das jeweilige Spiel hierbei zum Spiel im Spiel.²¹ Das Zusammenspiel affirmativer und firmativer spekulativer Praktiken – ähnlich dem

¹⁸ Vgl. Bruno Latour: *Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen*, Berlin 2014, 82, 302.

¹⁹ Rautzenberg: *Navigating Uncertainty*, 93–98.

²⁰ *Half-Life 2*, Valve, USA 2004; *Counter-Strike*, Valve, USA 2000.

²¹ Vgl. Rainforest Scully-Blaker: *A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio*, in: *Game Studies*, Bd. 14, Nr. 1, 2014, gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker (24.2.2021).

Wirkungszusammenhang, der im Beispiel von Joseph Dumits Analysen zu *lag* deutlich wurde – ist im Kontext der Entwicklung von *bunny-hopping*²² in *Half-Life 2* beobachtbar. Hier führte ein Patch durch das Software-Unternehmen Valve dazu, dass die vorwärtsgerichtete Bewegung des Avatars ab einer bestimmten Geschwindigkeit durch das Addieren einer Rückwärtsbewegung gebremst wurde. Da die Software jedoch davon ausgeht, dass sich Spieler_innen nur vorwärts bewegen, konnten sich die Spieler_innen durch die Anpassung der Praxis in *accelerated back hopping* nun noch schneller durch die Spielwelt bewegen, da aufgrund der vom System festgestellten Geschwindigkeit immer weiteres rückwärts gerichtetes Momentum addiert wurde.²³ *Surfing*, eine für das erste Spiel der *Counter-Strike*-Reihe zufällig entwickelte alternative Spielpraxis, ist deshalb interessant, weil sie sich teilweise in die Entstehungslogiken alternativer Spielpraktiken von Single-Player-Spielen einreicht.²⁴ Durch die Offenheit des Spiels und die damit verbundene Möglichkeit, eigene *maps* zu erstellen,²⁵ stieß der Spieler Charlie «Mariowned» Joyce auf das Phänomen, dass er sich auf schrägen Oberflächen schneller als regulär vorgesehen bewegen konnte. Dies führte letztendlich dazu, dass sich innerhalb des Multiplayer-Spiels eine an dieser Praxis orientierende Subkultur entwickelte, die sich nicht mehr nur mit den originären Spielweisen des Ausgangsspiels beschäftigte, sondern fortan eine unzählige Reihe von Parcours konstruierte und zu bewältigen versuchte. Der Moment des Wettkampfs hat sich hierbei von der klassischen *first-person-shooter*-Spielpraxis hin zu einer athletischen Spiel-Raumpraxis verschoben.²⁶ Die Beispiele von *speedrunning* und *surfing* verdeutlichen darüber hinaus auch, dass alternative Spielpraktiken, die ihre ursprünglichen spielerischen Grenzen überschreiten, immer an eine Community gekoppelt sind, die diese Praktiken in einen anderen kulturellen und sozialen Rahmen stellt und sie darüber erneut mittels spekulativer Praktiken weiterentwickelt.

Komplexe Spielanordnungen

Die Hinwendung zu einem offenen Umgang mit ungewissen Zukunftsvektoren, einem Denken und Experimentieren, ist sowohl in Single-Player- als auch in Multiplayer-Spielen demnach nicht zwingend auf einen spezifischen Spiel Ausgang hin ausgerichtet und vollführt erst wieder im Zuge der Aktualisierung und damit auch Formalisierung der Spielpraktiken eine firmative Wendung. Während diese Öffnung in Single-Player-Spielen eine bereits über das Spiel hinausgehende Einbettung in kulturelle Diskurse voraussetzt, die durch die Aushandlung der Spielpraktiken innerhalb der Community gekennzeichnet und außerhalb der jeweiligen Spiele situiert sind, ist Multiplayer-Spielen, insbesondere *massively multiplayer online games* (MMOGs/MMOs), dieser diskursive Raum teilweise bereits immanent.

MMOs können durch ihre Interaktionsmöglichkeiten von menschlichen Akteuren_innen ganz neue Formen von Unsicherheiten generieren, die sich zunächst

²² Bunny-hopping, in: Urban Dictionary, Eintrag von «Dean» vom 26.8.2003, urbandictionary.com/define.php?term=bunny-hopping (24.2.2021).

²³ Vgl. Accelerated Back Hopping, in: SourceRuns Wiki, wiki.sourceruns.org/wiki/Accelerated_Back_Hopping (4.5.2021).

²⁴ Im Sinne einer Auseinandersetzung mit dem Spielraum als Objekt des Experimentierens.

²⁵ Map bezeichnet das Spielfeld, auf dem das Spiel stattfindet. Der Begriff findet häufig in Bezug auf Multiplayer-Spiele Anwendung, da hier meist dieselben Spielhandlungen auf unterschiedlichen maps stattfinden.

²⁶ Vgl. Steven T. Wright: The Unlikely Origin of Counter-Strike Surfing, in: Eurogamer, 15.2.2019, www.eurogamer.net/articles/2019-02-15-meet-the-guy-who-accidentally-invented-surf-maps-in-counter-strike (3.5.2021). Weiterführende Recherchen ausgehend von dem Artikel legen nahe, dass die durch das *surfing* entwickelten Spielpraktiken und damit einhergehenden erweiterten Fähigkeiten der Spieler_innen teilweise wieder in das Hauptspiel, insbesondere im Kontext E-Sport, Einzug hielten.

unter Costikyans Kategorie der «player unpredictability» zusammenfassen ließen. Unter *player unpredictability* versteht Costikyan Unsicherheiten, die sich aus den potenziellen Interaktionen von Spieler_innen im Rahmen von Multiplayer-Spielen ergeben.²⁷ Gerade am Beispiel von *EVE Online*²⁸ (siehe Abb. 3) wird deutlich, dass aus dieser Unsicherheit heraus affirmative spekulative Praktiken entstehen können. Die meisten Raumschiffe in *EVE Online* können über ein Marktplatzsystem gehandelt werden, das über die in der Spielwelt verteilten Raumstationen nutzbar ist. Es gibt jedoch Schiffstypen, die nach dem Regelsystem von *EVE Online* schlicht zu groß sind, um innerhalb dieser Raumstationen Platz zu finden; daher fehlt für Transaktionen dieser Art ein_e vertrauenswürdige_r Mittler_in. In «The Art of Selling Trust»²⁹ beschreibt der Spieler Chribba (Christer Enberg), wie er einem Freund dabei half, ein besonders wertvolles Raumschiff von einer anderen Person zu kaufen.

Thus selling one of these ships was an enormous risk – a risk that a real-life friend did not want to take. At the time, many pilots were trying left and right to scam supercapital pilots of their ISK³⁰ or ships. As my friend knew that others knew of my name and my love for the community, he approached me asking if I would be willing to help him out acquiring his first Hel supercarrier [...]; the idea was that if the seller was OK with me helping out, I would hold the money until my friend had warped safely away.³¹

Chribba beschreibt weiter, wie sich diese neue Möglichkeit des sicheren Handels herumsprach und er schließlich begann, diese Vermittlungstätigkeit als bezahlte Dienstleistung anzubieten. Das Regelgerüst ermöglicht demnach, spezifische Handlungsweisen für die Spielwelt zu entwickeln, die sich dabei auch auf firmative Spekulation stützen können. Möchten Spieler_innen z.B. unbeschadet von A nach B reisen, können sie sich einer der vielen *third-party*-Anwendungen bedienen, die über das von den Entwickler_innen bereitgestellte *application programming interface* (API) Spieldaten teilweise in Echtzeit verarbeiten und wiedergeben können. Auf diesem Weg kann sehr einfach eingesehen werden, an welchen Orten in der Spielwelt Kampfhandlungen zwischen Spieler_innen stattfinden, die sodann auf der Reise entsprechend gemieden werden können. Der Verlust von Ausrüstungsgegenständen und Raumschiffen in *EVE Online* ist endgültig, d.h. verlorene Gegenstände müssen von den Spieler_innen entweder neu hergestellt oder von anderen Spieler_innen erworben werden. Risikominimierung ist infolgedessen eine der zentralen Spielhandlungen in *EVE Online* und kann, wie anhand der beiden Beispiele deutlich wird, Teil sowohl firmativer als auch affirmativer Spekulationspraxis sein, die entweder auf den Erhalt des Status quo hinzielt oder, wie in Chribbas Fall, zur Entwicklung neuer Spielpraktiken führt.

Als Prozess iterativer Verhandlung von Spielpraktiken offenbart sich das Spiel im Zuge der Öffnung hin zu affirmativen Spekulationen, aus der sich in der Folge eine erneute Schließung hinsichtlich der Etablierung weiterentwickelter Spielpraktiken ergibt. Durch den Sprung über die von Latour

²⁷ Costikyan: *Uncertainty in Games*, 78–82.

²⁸ *EVE Online*, CCP Games, IS 2003.

²⁹ Chribba (Christer Enberg): *The Art of Selling Trust*, in: Marcus Carter, Kelly Bergstrom, Darryl Woodford (Hg.): *Internet Spaceships Are Serious Business. An EVE Online Reader*, Minneapolis, London 2016, 93–98.

³⁰ Interstellar Credits, die Währung im Spiel.

³¹ Chribba: *The Art of Selling Trust*, 94.



beschriebene Diskontinuität werden die Spielpraktiken erster Ordnung verhandelt und formieren sich als veränderte Spielpraktiken für eine gewisse Zeit in einer neuen Anordnung. Als Beispiel soll hier eine weitere Besonderheit von *EVE Online* hinsichtlich der Kommunikation mit der Community dienen. Jedes Jahr wird von den Spieler_innen ein Komitee von zehn Vertreter_innen aus den eigenen Reihen gewählt, die im vergleichsweise engen Austausch mit dem isländischen Entwicklungsstudio die Belange der Spieler_innen vertreten und etwa Änderungen an den Spielregeln vorschlagen oder anderweitig Einfluss auf die Fortentwicklung des Spiel ausüben können.³² Auf diese Weise werden häufig bestehende Regelsysteme verändert, neue Systeme erdacht und die Mitglieder dieses *Council of Stellar Management* (CSM) als Expert_innen in Bereichen, in denen die Entwickler_innen weniger Erfahrungen haben, befragt. Die Entwickler_innen sind selbstredend daran interessiert, dass ihr Produkt weiterhin profitabel ist, und müssen somit im Blick behalten, wie diese Anforderung mit dem Anspruch, möglichst interessante Spielerfahrungen für die sehr divers aufgestellten Spieler_innen anzubieten, in Einklang zu bringen ist. Die Lektüre der Sitzungsprotokolle des CSM offenbart eine Praxis affirmativer Spekulation, in deren Rahmen die aktuelle Lage aller am Spiel beteiligten Akteur_innen in Augenschein genommen und verhandelt wird, wie deren gemeinsame Zukunft weiterhin ausgestaltet werden kann.³³ Während das von Felix Raczkowski angeführte Beispiel des Königsmordes in *Ultima Online*³⁴ anhand der Transgression offenlegt, welche Situationen zur Verschiebung des Handlungsrahmens digitaler Spiele und sich daran anschließender spekulativer Praktiken führen können,³⁵ machen die Ausführungen zu *EVE Online* deutlich, dass Verhandlungen

Abb. 3 *EVE Online*, Screenshot

³² CCP Games: CSM, community.eveonline.com/community/csm (26.2.2021).

³³ CCP Games: CSM Meeting Minutes, [community/csm/meeting-minutes/](http://community.eveonline.com/community/csm/meeting-minutes/) (7.5.2021). Vgl. dazu ebenfalls Costikyans «development anticipation», Costikyans: *Uncertainty in Games*, 98–100.

³⁴ *Ultima Online*, Origin Systems, Electronic Arts, USA 1997.

³⁵ Vgl. Raczkowski: *The Rule of Productivity and the Fear of Transgression*, 77–79.

dieser Art ebenso in anderen Praktiken verwurzelt sind. MMOs stellen aufgrund ihrer Komplexität und Vielgestaltigkeit der Relationen ihrer Akteur_innen, Orte und Raumzeiten Prozesse performativer Aushandlung möglicher Zukünfte dar, die sich sowohl affirmativer als auch firmativer Praktiken bedienen. *EVE Online* erweist sich in diesem Kontext insofern als prägnantes Beispiel, als hier spielerische Unsicherheiten zu weiten Teilen produktiv genutzt werden.³⁶ Spekulative Praktiken finden hier nicht mehr nur im Rahmen der Funktionalität des Spielclients statt, sondern überschreiten ihre originäre Anordnung und finden sich in vielen der benachbarten medialen Handlungsräume wie z. B. externem Kartenmaterial, Nachrichten-Webseiten oder Anwendungen zur Optimierung wirtschaftlicher Tätigkeiten der Spieler_innen im Spiel wieder. *EVE Online* offenbart sich so weniger als Sonderfall des digitalen Spiels. Vielmehr macht es diese Prozesse als komplexes Gefüge paradoxerweise sichtbarer und exemplifiziert damit Malabys Idee von «social contingency» und «semiotic contingency» und die damit verbundene Wahrnehmung des Spiels als eines kulturellen Erfahrungsraums.³⁷

Fazit

Computerspiele offenbaren demnach eine Reihe bestimmter Funktionsweisen, mittels derer sie über spekulative Praktiken mögliche Zukünfte in Aussicht stellen. Die eingangs beschriebene Ebene der Erzählung reiht sich dabei in Diskurse ein, die durch opake, von den Spieler_innen zu entschlüsselnde Weltentwürfe gekennzeichnet sind. Diese bilden demnach in Form von Differenzen hinsichtlich des Wissens der Spieler_innen einen spekulativen Horizont, der letztlich jedoch schon immer festgeschrieben ist. Der Weltentwurf selbst stellt hierbei im Verhältnis zu anderen popkulturellen Entwürfen eine spekulative Praxis dar, Vorstellungen einer möglichen Zukunft zu entwickeln. Die Handlungsmöglichkeiten im Spiel erlauben Spieler_innen dabei wiederum die Aushandlung persönlicher Zukünfte im Rahmen des jeweiligen Weltentwurfs. Anhand der alternativen Nutzungspraktiken wie *speedrunning*, *surfing* oder der beschriebenen Beispiele aus *EVE Online* wird beobachtbar, dass spielerisch affirmative Praktiken notgedrungen aus ihren originären Systemen herausdrängen oder, anders gesagt, aus ihrer aktuellen Formierung heraus qua inhärenter Potenzialität zu einer neuen Formierung gelangen.³⁸ Spiele schaffen mit ihren Regelsystemen das notwendige Gerüst, die notwendige Begrenzung, um zu einem produktiven Erproben von Handlungsmöglichkeiten zu gelangen. Sie sind somit Modelle der Aushandlung verschiedener Zukünfte, die nicht nur den Horizont der Spieler_innen berühren, sondern durch ihre Einbettung in soziokulturelle Systeme schon immer aus sich selbst heraustreten und spekulative Verbindungen zu systemfremden Akteuren suchen. In den (Nicht-)Aktualisierungen dieser Potenzialität liegen die offenen Zukünfte. Die Begrenzung durch Spielregeln schafft die Grundlage spekulativer Spielpraktiken, die sich

³⁶ Produktivität lehnt sich hier stark an die Ausführungen der uncertain commons an, die in der unverhältnismäßigen Hinwendung zu firmativer Spekulation die Gefahr gesellschaftspolitischen Stillstands sehen und affirmative Spekulation als notwendige Gegenbewegung dazu positionieren, vgl. uncertain commons: *Speculate This!*, 8 f.

³⁷ Vgl. Malaby: *Beyond Play*, 108.

³⁸ Vgl. Gilbert Simondon: *Form, Information, Potentiale*, in: Ilka Becker, Michael Cuntz, Michael Wetzel (Hg.): *Just not in time. Infra-medialität und nonlineare Zeitlichkeiten in Kunst, Film, Literatur und Philosophie*, München 2011, 221–247.

zunächst innerhalb des Regelsystems des Weltentwurfs bewegen, um letztlich über diesen hinauszugehen und ihn fortzuentwickeln oder gar neu zu denken. Spiele als Prozesse zu begreifen, die in alltägliche Existenzweisen eingebettet sind, macht es nicht nur möglich aufzuzeigen, wie Spiele offene Zukünfte in Aussicht stellen können, sondern auch zu beschreiben, wie diese in der Praxis aktualisiert werden. Firmative und affirmative Spekulation sind hierbei Teil eines Prozesses, durch den Zukunft permanent neu gedacht, ausgehandelt und aktualisiert wird. Das eingangs zitierte Beispiel von Benjamin Siskos Versuch, den Wurmlochwesen die Linearität menschlicher Existenzweise anhand des Spiels zu erläutern, ist deshalb interessant, weil durch das Herausstellen der Unsicherheit als integralen Bestandteils des Spiels gegen eine geradlinige Entfaltung von Zukunft argumentiert wird. Die durch die komplexen Verhältnisse aller Spieler_innen und nichtmenschlicher Akteure entstehende Unsicherheit ist genau jenes Potenzial, durch das eine Multilinearität offenbart wird, wie sie kontemporäre Spiele teilweise festzuschreiben versuchen. Die Potenzialität von Spielen und ihren Weltentwürfen bringt jedoch immer neue Praktiken hervor, die diese Festschreibungen unterlaufen und somit die Zukunft offenhalten.
