

Stephan Günzel

Computerspielraum. Zum Verhältnis von Virtualität und Alltäglichkeit

2013

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2220>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Günzel, Stephan: Computerspielraum. Zum Verhältnis von Virtualität und Alltäglichkeit. In: Valentin Dander, Veronika Gründhammer, Heike Ortner (Hg.): *Medienräume: Materialität und Regionalität*. Innsbruck: Innsbruck University Press 2013 (Medien – Wissen – Bildung), S. 65–75. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2220>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Computerspielraum. Zum Verhältnis von Virtualität und Alltäglichkeit

Stephan Günzel

Zusammenfassung

Hinsichtlich des Raumes wird das Verhältnis von Computerspiel und Alltag als ein dreifaches analysiert: Zunächst kann der Alltag, den ein Spiel zeigt oder zum Inhalt hat, betrachtet werden: Hierbei wird offenkundig, dass Computerspiele in vielen Fällen Alltägliches nachbilden und auf selbstverständliche Zusammenhänge rekurrieren, nicht zuletzt auch um den Nutzerinnen und Nutzern auf diese Weise die Spielregeln oder Handhabung der Schnittstelle nahezulegen und sie nicht eigens erklären zu müssen. Sodann nehmen Computerspiele eine Rolle im Alltag ein: Gar können Computerspiele als Wegbereiter der Akzeptanz von Computern im Wohnumfeld überhaupt angesehen werden. Zuletzt und am entscheidendsten kann das Computerspiel eine Struktur ausbilden und zur Nutzung anbieten, die eine bisher nicht gekannte, aber nun vor Augen stehende Alltäglichkeit ist. Das Parkourlaufen als Gegenalltäglichkeit ist ein Beispiel, aber auch die Vorschläge alternativer Wahrnehmungsschemata, wie etwa die Welt als Tetris-Spiel zu betrachten.

Einleitung

In real life ist ein Ausdruck, der von Computerspielern für das gebraucht wird, was ‚außerhalb‘ des Spiels stattfindet. Auf den ersten Blick könnte *Real Life* daher den Bereich bezeichnen, den Nichtspieler als ‚Alltag‘ ansprechen würden: das Leben, das unvermeidbar ist und dessen Widerständigkeit nicht hinterfragt werden kann. Doch die Hinsicht, in der Computerspieler vom ‚wahren Leben‘ sprechen, legt eine etwas andere Einschätzung nahe. Aufschluss hierüber kann ein weiterer Ausdruck geben, der im Spielerjargon üblich geworden ist und welcher der Kultur des Chattens entspringt: Hier findet sich die Abkürzung AFK für *away from keyboard* – was als Graduierung des absoluten Zustandes ‚offline‘ zu sein, eine kurze bis mittelfristige Unterbrechung der Onlinetätigkeit meint. Das heißt, wer AFK ist, ist eben *in real life*, und wer zurückkommt, ist dann B2K: *back to keyboard*.

‚Zurück an der Tastatur‘ ist daher jeder anderen Alltagssituation vergleichbar, zu der zurückgekehrt werden kann. Aus der Innensicht verhält es sich also gerade so, dass *in real life* die Ausnahme und das Spiel der Normalfall ist: *Away from keyboard* bedeutet nämlich in erster Linie ‚nicht erreichbar sein‘, für einen kurzen Moment Urlaub von der Kommunikation machen und sich eine Auszeit nehmen. Der Gang zum Supermarkt, zum Kühlschrank oder ins Badezimmer ist hierbei das Unübliche, das Nichtgewöhnliche oder Besondere. Alltag für den User hingegen ist ‚am Bildschirm‘ und ‚an der Tastatur‘ sein. Manche Spieler haben daher kleine Maschinen entwickelt, die ihre Präsenz in der Spielewelt vortäuschen sollen, insbesondere dann, wenn die Anwesenheit durch Punkte oder eine Höherstufung belohnt wird.



Abbildung 1: Mechanische Konstruktion, mit der die Anwesenheit „in virtual life“ simuliert wird.

Hieran lässt sich auch zeigen, worum es in vorliegendem Beitrag nicht geht: Denn es wäre nun ein Leichtes, von hier aus einem Kulturpessimismus das Wort zu reden und vor allem auf Onlinekommunikation basierende Computerspiele für das Verschwinden echter sozialer Beziehungen oder für eine zunehmende Schwierigkeit verantwortlich zu machen, sich in dem zu rechtzufinden, was für Außenstehende – also Nichtspieler – alltäglich ist. Dies mag der Fall sein, doch im Folgenden wird nur auf diejenigen Aspekte eingegangen, welche die Wahrnehmung, das Empfinden und die ästhetische Beurteilung des Alltäglichen betreffen: Denn Computerspiele sind ein Bestandteil der Welt und es handelt sich bei ihnen unzweifelhaft um Dinge des Alltags, die ihre Selbstverständlichkeit haben. Das ist nicht erst heute so: Bereits in den 1970er Jahren war ein erster Boom an Heimspielkonsolen zu verzeichnen sowie in den 1980ern eine Konjunktur der Heimcomputer, die vorrangig zu Spielzwecken genutzt wurden.

Gegenwärtig floriert jedoch nicht nur der Verkauf von Game-Konsolen (und spielefähigen PCs), sondern wächst auch der Bereich der sogenannten *Casual Games* – also Spiele, die alltäglich, nebenbei und unterwegs auf dem Handy, dem PDA oder auch als Bonus auf Film-DVDs per Fernbedienung am TV-Gerät gespielt werden, sodass von einer neuen Kulturtechnik oder gar von einer neuen Alphabetisierung gesprochen werden kann (vgl. Gee 2007); das heißt, einer Verbreitung der Fähigkeit, mit diesen Artefakten umzugehen.

In ästhetischer Hinsicht interessiert nun aber nicht allein, dass die Spielgeräte Teil des Alltags geworden sind und dass Spielen auch keine Altersgrenzen mehr kennt, sondern in erster Linie, wie die Spiele den Alltag oder vielmehr das Erleben des Alltags verändern und in Teilen auch ihre eigene Alltagswelt oder Alltäglichkeit ausgebildet haben (vgl. Adamowsky 2000). Die

diesbezüglich radikalste These kann lauten, dass eine Umkehrung stattfindet oder bereits stattgefunden hat, wonach *in real life* die Ausnahme und *in virtual life* der Normalzustand ist, das heißt: der Alltag (für die Spielenden). Eine solch totale Umkehrung von Wirklichkeit und virtueller Realität wäre jedoch mehr ein kulturpessimistisches Schreckgespenst denn eine zutreffenden Diagnose der gegenwärtigen Spielkultur. Die Wahrheit liegt vielmehr dazwischen: in den feinen Verschiebungen und Überlagerungen zwischen Alltag im realen und Alltag im virtuellen Leben.

Das Verhältnis von Computerspiel und Alltag kann in dreifacher Perspektive betrachtet werden: Zunächst im Hinblick auf *Alltag in Computerspielen* (1.), wobei vor allem die Aktivitäten der Spielfigur relevant sind, auf die der Spieler vor dem Bildschirm Einfluss nimmt; sodann im Hinblick auf *Computerspiele im Alltag* (2.), also auf die Anwesenheit der Spielmittel in der Wohnung, die zu einer Durchdringung von realem und virtuellem Leben beitragen. Zuletzt kann darüber hinaus gezeigt werden, dass *Computerspiele eine eigene Alltäglichkeit* (3.) ausbilden, die Auswirkungen auf die Wahrnehmung der Wirklichkeit und das Erleben oder Agieren *in real life* haben können.

Alltag im Computerspiel

Hinsichtlich ihres Sujets lassen sich Computerspiele in mindestens zwei Gruppen unterteilen: Zum einen in Spiele, die sich um keine alltäglichen Situationen ranken, und zum anderen in solche, bei denen dies der Fall ist. Auch das wohl bekannteste Computerspiel überhaupt – *Pong* (1972) – war thematisch (das heißt von seinem Darstellungsinhalt oder Sujet her) ein Alltagsspiel, wenn man konstatiert, dass hierbei Tischtennis gespielt wird. (Freilich wird dabei nicht Tischtennis gespielt, sondern man versucht, einen Lichtpunkt am Verlassen des virtuellen Spielraums zu hindern; die narrative Vermittlung dieser Tätigkeit jedoch beruft sich auf eine alltägliche Handlung.)

Ganz und gar nicht alltäglich war von Anfang an hingegen die größere Zahl an Spielen, in denen das Ziel etwa darin bestand, eine junge Frau aus den Händen eines affenartigen Wesens zu befreien oder Außerirdische mit ihren Raumschiffen abzuwehren (wie z.B. *Donkey Kong* oder *Space Invaders*).

Der Unterschied zwischen ‚alltäglich‘ und ‚nichtalltäglich‘ lässt sich in den frühen Jahren der Computerspiele (rein) thematisch meist ganz leicht feststellen. In letzter Zeit kommen allerdings Spiele auf, bei denen dies nicht mehr so leicht möglich ist. Dies betrifft Spiele, in denen es um vermeintlich nichtalltägliche Tätigkeiten geht, die dann allerdings mit dem Alltag, ‚wie wir ihn kennen‘ vermengt sind. Der prototypische Fall der thematischen Einbringung von Alltäglichkeit in eine nichtalltägliche Computerspielhandlung ist die Benutzung einer Toilette. Zumeist wird die Toilette in Spielen nur gezeigt, benutzen lässt sie sich jedoch nur selten, da deren Funktion nicht simuliert ist.

Der erste Fall, in dem eine Toilettenbenutzung zumindest annähernd möglich war, ist *Duke Nukem 3D* (1996), das zu einer Zeit herauskam, als Computerspiele mit perspektivischer 3D-Darstellung bereits im hohen Maße populär waren. Das Spiel fügte dem Genre des *First-*

Person-Shooters denn auch nichts hinzu, was die Darstellungsform angeht; vielmehr wurde das Spiel bekannt, weil es das Genre selbst nicht ganz ernst nahm. Das lässt sich eben an den bereits im ersten Level des Spiels auffindbaren Toiletten festmachen, für deren Benutzung freilich zunächst einige Aliens aus dem Weg geräumt werden müssen.

Dies ist ein frühes und skurriles Beispiel, jedoch gibt es gegenwärtig eine Tendenz, von der fakultativen Ausführung alltäglicher Handlungen in gewalthaltigen Spielen abzurücken und sie zu einem festen und unabdingbaren Bestandteil zu machen. Das gegenwärtig einschlägigste Beispiel dürfte *No More Heroes* (2008) für die Wii sein. Die Spielkonsole von *Nintendo* zeichnet sich dadurch aus, dass die Steuerung durch Bewegung der Hände und Arme durch den Raum oder gar vollen Körpereinsatz erfolgt und nicht mehr nur mit Drücken von Tasten oder mittels Joystick erfolgt.

Die Geschichte von *No More Heroes* besteht darin, dass der Spieler oder vielmehr seine Figur sich mit der weltweiten Top Ten der Auftragskiller messen muss. Da aber einige Zeit verstreicht, bis er gegen seine Konkurrenten antreten kann und auch er nur ein Mensch ist, der alltägliche Bedürfnisse hat, muss *Travis Touchdown* – so der Name des Killers – sich seinen Lebensunterhalt verdienen. Das kann er vor allem dadurch, dass er Aushilfsarbeiten übernimmt, wie etwa Rasenmähen.

Das nächste Beispiel führt bereits zum zweiten Aspekt, zur Durchdringung von virtuellem und wirklichem Leben. Es handelt sich dabei um die Spiel-Serie *Grand Theft Auto*, deren neunter



Abbildung 2: *Duke Nukem 3D* (1996)

Teil unter dem Titel *GTA 4* im April 2008 veröffentlicht wurde und eines der kommerziell erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre ist. Innerhalb von nur einer Woche wurden weltweit sechs Millionen Spiele verkauft, was dem Umsatz von einer halben Milliarde US-Dollar entspricht (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Gta_iv). Das Besondere an *Grand Theft Auto* ist, dass im Spiel der Alltag einer Spielfigur umfänglich ausagiert werden muss – der Alltag eines Kriminellen zwar, aber auch dieser beinhaltet neben dem Geldverdienen wie in *No More Heroes* weitere existenzielle Tätigkeiten, wie Essen und Trinken, aber auch Geschlechtsverkehr. In dieser Hinsicht fragwürdige Berühmtheit erlangte das Vorläuferspiel *GTA: San Andreas* (2004), da im sogenannten *Hot-Coffee*-Mod die von den Programmierern bereits in den Verkaufsversionen angelegte Möglichkeit freigeschaltet werden konnte, als Mann mit einer Frau Geschlechtsverkehr zu haben – was der Sache nach unzweifelhaft eine alltägliche Tätigkeit sein dürfte.

Die Alltäglichkeit (im Sinne des Unhinterfragten und Routinierten) erfährt im Computerspiel insofern gar eine Steigerung, als in einem digitalen Spiel alle Interaktionsmöglichkeiten als Steuerungsbefehle antizipiert sein müssen (wie z.B. Bewegungen und Perspektivenwechsel).

Computerspiele im Alltag

Gleichwohl der *Hot-Coffee*-Mod eine Radikalisierung von wiederum fragwürdiger Natur ist, so ist er doch repräsentativ für eine Entwicklung, die sich bei Computerspielen abzeichnet. Und diese besteht darin, dass sie nicht nur auf den Alltag als Sujet hin, sondern letztlich auch *als Spiele* entgrenzt werden, insofern die klassische Definition des Spiels, wie es sich bei Johan Huizinga (1956) oder Roger Caillois (1982) findet, in jedem Fall davon ausging, dass das Spiel einen Sonderbereich darstellt: eine räumliche und zeitliche Ausnahme vom Alltag. Das Spiel ist das Besondere, im Gegensatz zum Alltag drumherum.

Von Huizinga her hat sich dafür auch die Begrifflichkeit des „Magic Circle“, des Zauberkreises, in der Computerspielforschung etabliert (Juul 2005). Falls diese Diagnose je auf Spiele oder gar auf Computerspiele zutraf, so muss angesichts von *GTA* und anderer jüngerer Spiele konstatiert werden, dass es sich keineswegs mehr um geschlossene Zonen handelt, in denen Nichtalltägliches stattfindet. In der Konsequenz bedeutet dies, dass die Spiele aufhören, *reine Spiele* zu sein (vgl. Günzel 2010). Und dies lässt sich maßgeblich daran ablesen, dass Alltag in die Computerspiele Einzug hält. So können die Nutzer von *Grand Theft Auto* zwar (wie es von der Spielenarration her vorgesehen ist) virtuell das Leben eines Kriminellen führen und eben vor allem Autos klauen, aber sie können sich auch ein herrenloses BMX-Fahrrad schnappen und damit durch die Spielwelt flanieren – das heißt in diesem Fall „cruizen“, ohne etwas Gesetzwidriges zu tun. Erst der Zwang, zu essen und hierfür Geld zu verdienen, holt das solcherart zur virtuellen Welt entgrenzte Spiel wieder in die Grenzen zielgebundener Regeln zurück.



Abbildung 3: Radfahren in GTA: San Andreas

Offensichtlich keine Spiele mehr (nach der Definition der Spieltheorie) sind folglich Onlineangebote wie das seit 2003 bestehende *Second Life* oder andere Nachfolger der bereits vor drei Jahrzehnten entwickelten *Multi User Dungeons* – also virtuelle (Chat-)Räume, in denen man mit anderen Usern in einem Netzwerk mittels Stellvertretern (den sogenannten Avataren) kommuniziert.

Freilich gibt es auch hier noch spielerische Elemente (vgl. Bartle 1996), so vor allem das Spielen mit der eigenen Identität, wenn die Benutzer sich Spitznamen oder gar nur virtuell existente Eigenschaften zulegen bzw. zusprechen. Gleichwohl zeigt sich hieran bereits die Tendenz zur Umkehrung. Denn insofern diese Identitätsspiele auf Dauer gestellt werden, wird die virtuelle Welt zum Alltag, das heißt, das *Second Life* adaptiert das *First Life* oder vielmehr tritt es gleichberechtigt neben das *Real Life*. Wiederum ist das nicht kulturpessimistisch zu verstehen, sondern als Ernüchterung; denn was gibt es Langweiligeres, als ein Spiel zu spielen, in dem sich nur das Gleiche tun lässt oder gar getan werden muss wie außerhalb des Spiels, und sei es unter anderem Namen?

Wenn der Shop eines Sportschuhherstellers oder Exklusivkonzerte namhafter Rockbands besucht werden können, so ist daran wenig Spielerisches, da die Nutzer etwa gerade nicht auf die Bühne steigen und mitspielen können, sondern wie im *Real Life* Eintritt zahlen müssen und die Musik nur rezipieren dürfen. Freilich ist es eine Bereicherung, wenn diese Möglichkeit aufgrund geographischer und ökonomischer Beschränkungen ansonsten nicht gegeben ist; aber ein

freies Spielen ist das nicht, sondern schlicht und einfach eine ganz ‚alltägliche‘ Situation der Kommunikation oder vielmehr der Konsumption.

Im Gegensatz zu virtuellen Welten, in denen die Navigation nach wie vor mittels Tastatur und Maus erfolgt, ist die Interaktion bei neueren Spielekonsolen bereits weiter entwickelt: Denn um in *Second Life* in einer Diskothek zu tanzen, muss der Spieler seinen Körper vor dem Bildschirm nicht bewegen, um aber auf der *Wii* ein Fitnessprogramm zu absolvieren oder mit dem *EyeToy* von *Sony* Kickboxen zu üben, kommen die User nicht umhin, dies mit ihren eigenen Leibern zu tun: entweder um die Spielfigur zu steuern oder um selbst im Bild anwesend zu agieren. Auch hier liegt folglich eine Durchdringung von Alltag und Spiel vor, bei dem das Spielerische abermals auf ein Minimum reduziert ist.

Das ist der Weg, auf dem Computerspiele gegenwärtig ganz selbstverständlich Einzug in unsere Wohnung und darüber in unseren Alltag halten. Die Akzeptanz der Spielmaschinen wird letztendlich dadurch befördert oder erleichtert, dass die neueren Konsolen allesamt in einem schlichten oder gar sanften Design daherkommen – im deutlichen Gegensatz zu den auffälligen Spielrechnern oder auch martialisch anmutenden Konsolen in Jugendzimmern, die noch ganz deutlich den Ausnahmezustand signalisieren. Die neueren Konsolen dagegen sind Einrichtungsgegenstände, die unabhängig von ihrer Benutzung bereits einen dekorativen Nutzen zu haben scheinen. Sie stehen oder liegen einfach da und sind schön, oder zumindest fallen sie nicht weiter auf und stören daher nicht.

Alltagsästhetik der Computerspiele

Um zur dritten Möglichkeit der Verbindung von Computerspiel und Alltag zu kommen, möchte ich zunächst die Perspektive wechseln und einen Blick auf ein Projekt des Berliner Medienkünstlers Aram Bartholl werfen. Dies führt auf die Eingangsüberlegung zurück und zur Frage, wie sich die Situation darstellt, wenn nicht das Spiel als Ausnahme angesehen wird und der Rest als Alltag, sondern die Situation im *Real Life* als Ausnahme und das Spiel als Alltag, dies jedoch nicht im Sinne von Schritt zwei – also der Beispiele, die eine Entgrenzung des Spiels hin auf virtuelle Welten umfassen –, sondern im Hinblick auf den Fall, in dem die Ästhetik des Spiels auf das Nichtspiel übergeht, sich also die Wahrnehmung des wirklichen Lebens verändert. Verdeutlichen lässt sich dies an einem ebenfalls bekannten Onlinerollenspiel, das derzeit vor allem wegen seines Suchtpotenzials – der Gefahr des Dauerspiels – in der Kritik steht.

World of Warcraft (2004) funktioniert vereinfacht gesprochen zunächst wie ein Chatraum, in dem Spieler mittels ihrer Avatare interagieren und per Tastatur miteinander kommunizieren können. Spielelemente kommen dadurch hinein, dass sich die einzelnen Spieler auf bestimmten dafür vorgesehenen Servern zu Gruppen (in Gilden) zusammenschließen, die sich gegenseitig überfallen können (was früher etwa dem Cowboy-und-Indianer-Spiel auf einem Kindergeburtstag entsprochen hätte). Zuvor muss die Figur aber zu einer entsprechenden Stärke gebracht werden, damit es für eine Gruppe Sinn macht, diesen Stellvertreter mitsamt Spieler aufzunehmen. Am Anfang steht jedoch – wie auch in *Second Life* – die Namengebung, gefolgt von der stetigen Ausstattung der Figur im Laufe des Spiels.

Hier nun setzen die Experimente von Bartholl an: Er versucht, das, was in *World of Warcraft* ganz selbstverständlich ist – was also der Alltag des Spiels ist – in das *Real Life* einzubringen. Das Experiment „1H“ von 2008 sieht etwa vor, eine Waffe, die der Avatar in *World of Warcraft* erwerben kann und die damit auch rechtlich in den Besitz des Spielers übergeht, in der wirklichen Welt bei sich zu tragen und sie nicht allein virtuell zu besitzen (vgl. <http://datenform.de/1heng.html>).

Das Besondere dieser Aktion ist nun weniger die Verstörung, die sie bei den anderen Teilnehmern des *Real Life* verursachen mag – die Verfremdungsstrategie ist in der Kunst keineswegs neu –, als dass gezeigt wird, was im Computerspiel ‚alltäglich ist‘: Denn in *World of Warcraft* tragen die Figuren eben ganz selbstverständlich eine Axt (oder eine andere Waffe) bei sich, die dann ab und an zum Einsatz kommt. Eine Axt in *World of Warcraft* bei sich zu tragen ist daher alles andere als auffällig – und wo etwas selbstverständlich ist, liegt folglich ein Alltagskontext vor.

Noch deutlicher dürfte die Normalität des Spiels in dem zwischen 2006 und 2009 mehrfach wiederholten Experiment *WoW* von Bartholl werden, das ebenfalls auf *World of Warcraft* bezogen ist (vgl. <http://datenform.de/woweng.html>): Dort ist es nämlich ebenfalls normal oder gar unumgänglich, dass die *Nicknames* – also die Namen, welche die Spieler ihrem Alter Ego gegeben haben – über dem Avatar angezeigt werden und in der Spielwelt (als deren realer Bestandteil) sichtbar sind. Wie würde es aussehen, wenn wir alle unsere Namen sichtbar und als realer Bestandteil unserer Person mit uns tragen würden?

Dass ich für das Themenfeld der Umkehrung des Verhältnisses zwischen Spiel und Alltag oder der ästhetischen Transformation des *First* oder *Real Life* durch Computerspiele auf ein Kunstprojekt rekurriere, ist zum Teil auch eine Verlegenheitslösung: Denn tatsächlich ist es nicht leicht, selbst wieder vorzuführen, wie eine Veränderung der Sichtweisen des vormalig Alltäglichen ‚aussieht‘. Sehen muss es jeder selbst. Ob es eben zu einer Übernahme der Sichtweise oder ihrer Übertragung auf das wirkliche Leben kommt, ist letztlich personengebunden bzw. kontingent. Das heißt, ob diese Veränderung stattfindet oder nicht, ist nicht durch die Spiele selbst determiniert. Diese machen vielmehr ein Wahrnehmungsangebot. Einer etwaigen Übernahme dieses Angebots kann sich jedoch indirekt angenähert werden. Bartholls Experimente gehen in diese Richtung, aber auch in der Werbung finden sich hierfür Beispiele. Dahingehend gelungen ist ein Spot für das Auto-Modell *Jazz* von Honda, das vom Hersteller unter Hinweis auf den großen Stauraum angepriesen wird. Der Werbefilm greift etwas auf, das umgangssprachlich schon länger „Tetris für Erwachsene“ genannt wird, also in Anlehnung an den sowjetischen Spieleklassiker von 1984 die optimierte Transport- oder Lagerraumausnutzung. Vor allem die letzte Einstellung des Werbeclips ist hilfreich, um sich vorstellen zu können, wie es aussieht, wenn sich das Verhältnis zwischen der virtuellen Lebenswelt und der Wirklichkeit umstellt und der Alltag sozusagen die Seiten wechselt. Die Hypothese, die der Clip am Ende formuliert oder vielmehr ‚präsentiert‘, ist, dass *Tetris*-Spieler das *Real Life* ebenfalls als *Tetris*-Welt auffassen, in der nur eine einzige Frage an Objekte herangetragen wird: Welche Form findet wo ihren Platz, welche Figur, welcher Stein fügt sich wie in den anderen und wie lassen sie sich zueinander optimal anordnen?



Abbildung 4 und 5: Werbeclip für Honda Jazz

Das letzte Beispiel für die ästhetische Transformation dürfte auf den ersten Blick geradezu als Gegenbeispiel für Alltäglichkeit anmuten. Als ein Argument kann es erst angesichts der Verlagerung oder Verschiebung zwischen den beiden Lebenswelten dienen.

Die Spiele der *Super Mario Bros.*-Reihe sind die Hauptexponenten sogenannter *Jump'n'Run-Games*, auf Englisch schlicht *Plattformer* genannt. Beide Namen bezeichnen treffend, worum es in dem Spiel geht: Die Aufgabe besteht in einem gelungenen Hindernislauf durch die Welt von Mario, die vor allem eine Welt statischer und beweglicher Ebenen oder Plattformen ist. Dies erinnert an Parkour, einen Sport, der sich seit zehn Jahren zunehmender Popularität erfreut.

Le Parkour stammt ursprünglich aus Frankreich, wo er Ende der 1980er Jahre von David Belle entwickelt wurde. Nach Belles eigenem Bekunden wurde er durch seinen Vater, einen Veteranen des Vietnamkriegs, in die Kunst der aktiven Bahnung eingeweiht. Von Belle selbst gibt es keine Auskunft über eine Anregung durch Videospiele, jedoch nimmt sich Parkour unter allen Trendsportarten, die in diesem Zeitraum entstanden, dadurch aus, dass es keine Weiterentwicklung einer bereits bestehenden Sportart ist, sondern eine regelrechte Neugründung. Zwar könnte man auch Springreiten als einen strukturellen Vorläufer betrachten, das nun ohne Pferd betrieben wird; doch Parkour findet eben nicht allein in der Ebene und in einem Stadion statt, sondern wird an allen möglichen Orten und vor allem unter Einbeziehung eklatanter Höhenunterschiede betrieben.

Es spricht also einiges dafür, dass es sich um die Übertragung einer Wahrnehmung aus dem Videospiel heraus in das *Real Life* handelt, wo es für Nichtspieler eben gerade nicht alltäglich erscheint – und es sich geradezu um eine Geburt aus der Ästhetik der Computerspiele handelt: Die Aufgabe, der sich die sogenannten Traceure stellen, ist es, sich die Wege vorzuenthalten, die alltäglich genommen würden, um von A nach B zu kommen. Diese Wege sind aufgrund natürlicher und baulicher Hindernisse nicht immer die kürzesten. Den kürzest möglichen Weg zu nehmen jedoch – oder ihn allererst herauszufinden –, ist aber gerade das, worum es beim Parkour wie auch in der Welt von Mario geht bzw. gehen kann (da *Super Mario* freilich auch mit dem Ziel des Erreichens vieler Punkte gespielt werden kann).

Literatur

- Adamowsky, Natascha (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt am Main, New York: Campus.
- Bartle, Richard (1996): *Hearts, Clubs, Diamonds and Spades. Players Who Suit Muds*. Abgerufen unter: <http://www.mud.co.uk/richard/hcde.htm#1> [Stand vom 15-10-2010].
- Caillois, Roger (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* [1958]. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein.
- Gee, James P. (2007): *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Günzel, Stephan (2010): Der reine Raum des Spiels. Zur Kritik des Magic Circle. In: Fuchs, Matthias & Strouhal, Ernst (Hrsg.): *Das Spiel und seine Grenzen*. Wien, New York: Springer, 187–200.
- Huizinga, Johan (1956): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938]. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, London: MIT Press.

Medienverzeichnis

- EyeToy: Kinetic (2005): Sony/Sony, PS 2.
- Donkey Kong (1981): Nintendo/Nintendo, Arcade.
- Duke Nukem 3D (1996): 3D Realms/Take Two, PC.
- Grand Theft Auto: San Andreas (2004): Rockstar/Rockstar, PC.
- No More Heroes (2008): Grasshopper/Ubisoft, Wii.
- Pong (1972): Atari/Atari, Arcade.
- Second Life (2003): Linden Lab, PC.
- Space Invaders (1978): Taito/Midway, Arcade.
- Steel Battalion (2002): Capcom/Capcom, Xbox.
- Super Mario Bros. (1985): Nintendo/Nintendo, NES.
- Tetris (1989): Nintendo/Nintendo, Game Boy.
- World of Warcraft (2004): Blizzard/Blizzard, PC.

Abbildungsnachweis

Abbildung 1: http://www.youtube.com/watch?v=qTBr_a5ew7c (Screenshot)

Abbildung 2: <http://www.youtube.com/watch?v=ILp3z59WsLQ> (Screenshot)

Abbildung 3: Screenshot des Autors

Abbildung 4 und 5: http://www.youtube.com/watch?v=bBp_pNlyhkQ (Screenshots des Autors)