

Britta Neitzel

## Game Studies mit PORTAL

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14994>

Veröffentlichungsversion / published version  
Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Neitzel, Britta: Game Studies mit PORTAL. In: Thomas Hensel, Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): »The cake is a lie!« *Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von PORTAL*. Münster: LIT 2015, S. 7–20. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14994>.

### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

[http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2020/10/Hensel\\_Neitzel\\_Nohr\\_Portal\\_Onlienausgabe.pdf](http://nuetzliche-bilder.de/bilder/wp-content/uploads/2020/10/Hensel_Neitzel_Nohr_Portal_Onlienausgabe.pdf)

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

## GAME STUDIES MIT ›PORTAL‹

»See? I'm real ...« lautete das Zitat aus SILENT HILL 2 im Titel des 2004 erschienenen Bandes zum gleichnamigen Spiel (Neitzel/Bopp/Nohr 2004).<sup>1</sup> »The Cake is a Lie!« haben wir als Zitat für den vorliegenden Band zu den PORTAL-Spielen elf Jahre später gewählt. War es im Jahr 2004 tatsächlich noch ein Anliegen von Computerspielen, ihre Realität unter den Medien zu behaupten, so ist das Computerspiel inzwischen in eine Phase der Selbstreferenz eingetreten und bezieht sich mit »The Cake is a Lie!« paradox auf sich selbst.<sup>2</sup> Worin diese Paradoxalität und Selbstreferenzialität besteht, soll in den Beiträgen dieses Bandes verdeutlicht werden.

Diese Differenz zwischen Behauptung der eigenen Realität und Selbstreferenzialität wiederholt sich im Anliegen der beiden Bände. Ging es 2004 im ›Silent Hill-Buch‹ nicht nur um das Spiel, sondern vor allem auch darum, den Game Studies wissenschaftliche Realität zu verleihen, so soll elf Jahre später durch die Beiträge dieses Bandes auch ein Blick auf die Game Studies selbst geworfen werden, darauf wo Veränderungen und Verschiebungen stattgefunden haben, welche Ansätze sich konsolidiert haben, welche in den Hintergrund getreten sind, welche hinzugekommen sind.<sup>3</sup>

Eines blieb gleich zum Jahr 2004: Am Anfang des Bandes steht ein Beitrag, der Daten, Zahlen, Preise und anderes Wichtige zu den PORTAL-Spielen darstellt. Unser Dank dafür gebührt Philipp Fust.

Als Mitherausgeberin eines Bandes hat man den großen Vorteil, die neuesten Veröffentlichungen zu einem Thema zu kennen, wenn es zum Erscheinen des Bandes kommt. In diesem Beitrag, der auch eine Einleitung zu dem vorliegenden Band darstellt, möchte ich diesen Vorteil nutzen und eben nicht nur eine Einleitung mit den üblichen kurzen Zusammenfassungen zu den Beiträgen des Bandes schreiben, sondern mit diesen auch weiter denken und sie in Hinblick auf das Anliegen dieses Bandes, den Blick auf die Game Studies, schärfen. Diese Einführung wird also nicht einen allgemeinen Teil beinhalten und dann die Beiträge zusammenfassen, sondern thematisch vorgehen, ggf. auch quer zu den Hauptanliegen der einzelnen Beiträge operieren und Gedanken, die ohne sie nicht möglich gewesen wären, an einigen Stellen weiterführen, um dann

wieder zu den Beiträgen zurückzukommen. Sie ist eine spezifische Lektüre des Bandes, die wiederum zur Lektüre der einzelnen Beiträge auffordern soll.

Beginnen wir *ex negativo*: Auf einen pädagogischen Beitrag konnten wir verzichten, da die PORTAL-Spiele schon mit dem genannten ›Kuchen-Zitat‹ auf Diskussionen um den Wert, Mehrwert oder Unwert von Computerspielen referieren und sie selbstironisch als leere Versprechen charakterisieren. Auch die Testleiterin GLaDOS stimmt in die Kommentare zum Computerspiel ein, wenn sie der Spielerin bzw. ihrem Avatar Chell, die sie »Fatty« bzw. »Schwammel« nennt, mitteilt, dass diese »keine echte Luft« atmet: Es würde nur das CO<sub>2</sub> aus dem Raum genommen, ein wenig aufgefrischt und dann zurückgepumpt. Ein wenig später erfährt Chell zudem, dass, »um konstante Testzyklen zu ermöglichen«, auch nachts Tageslicht simuliert und der wiederaufbereiteten Luft Adrenalin beigemischt werde, so dass sie das Zeitgefühl verliert. Am Tag zuvor war ihr Geburtstag, wird ihr noch mitgeteilt – falls es sie interessiere. Wer denkt da nicht an übergewichtige Computerspieler, die Tag und Nacht vor dem Rechner sitzen und jegliche Sozialkontakte abgebrochen haben?

Doch ›meta-pädagogische‹ Beiträge finden sich im Band: Die Idee von »konstanten Testzyklen« ist prominent im Beitrag von *Gunnar Sandkühler*, der den Zusammenhang zwischen den PORTAL-Spielen und programmiertem Lernen und Lernmaschinen untersucht. Auf die ständigen Beleidigungen der Spielerin durch GLaDOS gehen *Greg Grewell*, *Ken S. McAllister* und *Judd Ethan Ruggill* ein und charakterisieren sie als Spielmechanik: Ohne Spott wäre Skat nur Kartentauschen – falls es Sie interessiert. *Grewell*, *McAllister* und *Ruggill* diskutieren damit nicht nur ein Charakteristikum der PORTAL-Spiele, sondern eines, das sich mehr oder weniger versteckt in vielen Computerspielen findet und über das bisher noch nicht nachgedacht wurde. Und – vor allem – über das noch nicht in dieser Form nachgedacht wurde: Die Charakterisierung des Spotts im Spiel als *Spielmechanik* (*game mechanic*), macht deutlich, wie eng *game* und *play* zusammenhängen. Ist auch der Spott nicht in den papiernen Skatkarten implementiert, so ist er doch untrennbar mit dem Spielen des Spiels verbunden. Und indem die PORTAL-Spiele dieses Charakteristikum des Spielens (*play*) in das Spiel (*game*) implementieren, machen sie es zu einem Charakteristikum des Spiels, zu einer Spiel-Mechanik. Wozu also dieser Beitrag letztendlich auffordert, ist ein Nachdenken über den Begriff der Mechanik.

Beschäftigten sich in dem Band von 2004 drei Beiträge mit der Frage, wie das Erzählen im Computerspiel gefasst werden kann, so erscheint die Narration – oder die Narratologie-Ludologie-Debatte◀4 – 2015 als Wiedergänger. *Benjamin Beil* beschäftigt sich mit dem Nexus von Erzählen und Spielen in den PORTAL-Spielen, die sich eben dadurch auszeichnen, dass sie Computerspiele über das

Computerspielen sind. Die PORTAL-Spiele sind in einer Welt von Testkammern, in denen sich die Spielerinnen Tests unterziehen müssen, angesiedelt. Und »wenn die Welt nur aus Testkammern besteht und alle Figuren dieser Welt nur nach den ›Maximen einer Textkammerlogik‹ handeln, fügen sich die abstrakten Spielmechaniken letztlich nahtlos in das narrative Gerüst der Laborwelt ein« (Beil Seite 229). Damit explizieren die PORTAL-Spiele etwas, das Genette (1994, 154) bezogen auf literarische narrative Formen als »gleichzeitiges Erzählen« bezeichnen würde, wenn nämlich im Präsens erzählt wird und Erzählzeit und erzählte Zeit zusammenfallen. Im gleichzeitigen Erzählen tritt nach Genette entweder der Akt der Narration zugunsten der Geschichte zurück, so dass so etwas wie objektives Erzählen und Transparenz erzeugt würde, oder aber die Geschichte träte zugunsten der Narration zurück, wenn nämlich letztlich über das Sprechen gesprochen oder das Schreiben geschrieben würde (ebd. 156). Diese Form des Erzählens kommt in der Literatur sehr selten vor, wahrscheinlich auch weil eine Erzählung damit eine ihrer größten Qualitäten oder Funktionalitäten, nämlich über etwas anderes als sich selbst zu erzählen, einbüßen würde. Das Spielen jedoch findet immer im Präsens statt, jegliche Zeitverschiebung wäre wieder eine Erzählung über das Spielen. Insofern scheint die einzige Möglichkeit eines Computerspiels, Narration und Spiel tatsächlich zu integrieren, darin zu liegen, über das Spiel zu spielen, d.h. Spielmechaniken (z.B. Regelmäßigkeit oder Wiederholbarkeit), spielerische Abläufe (z.B. ›Wenn du etwas in einer bestimmten Weise tust, gewinnst du‹) oder spielerische Elemente (z.B. Belohnungen) als Bestandteile in die Diegese des Spiels aufzunehmen. Die Diegese, die PORTAL-Welt, wird dabei nicht eindeutig und/oder linear erzählt, sondern haptisch, audiovisuell und transmedial vermittelt. Die Haptik wird natürlich über die Spielmechaniken vermittelt, es gehört zu der Welt der Testkammern, dass sie eben bestimmte Grenzen ausweisen, die von der Spielerin auch haptisch erfahren werden. Über die Geschichte der Testumgebung und des Unternehmens Aperture Science, das die Tests durchführt, erfährt eine Spielerin in PORTAL wenig. Im zweiten Teil wird jedoch umso mehr darüber erzählt: Zum einen über die Ausstattung der Räume, durch die sich der Avatar bewegt, – hierauf, sowie detailliert auf Bezüge zur Architektur, geht insbesondere *Marc Bonner* ein. Zum anderen über die Stimme des Firmengründers Cave Johnson, die als Tonbandaufzeichnung in den riesigen Hallen des Aperture Centers quasi aus dem Jenseits ertönt – dies wiederum wird im Beitrag von *Arne Schröder*, der sich mit der Rolle des Sounds in den PORTAL-Spielen beschäftigt, thematisiert.

Doch, und das betont *Markus Rautzenberg*, wird die Geschichte von Aperture Science und damit der PORTAL-Welt nicht erzählt, sondern evoziert. Es wer-



Abb.1: Errungenschaften vergangener Tage

Abb. 2: Übersicht?

den Hinweise gegeben – der Preis (?) für einen Duschvorhang in der Vitrine eines Warterraums für Testsubjekte aus den 1950er Jahren (Abb. 1) oder der Plan einer neunstöckigen unterirdischen Testanlage aus den 1970er Jahren (Abb. 2). Hieraus kann die Spielerin erschließen, in welcher Umgebung sie sich befindet. Die Geschichte der Anlage erscheint also nicht explizit, sondern als Wiedergänger. Die Spielerin selbst muss sich ein Bild machen.

Wiedergängig in einer anderen Form erscheint die Narration im Beitrag von *Andreas Rauscher*. Er zerlegt die Narration im klassischen Sinne – als Ablauf von Ereignissen (mit ggf. Anfang, Mitte und Ende) – in einzelne Genre-Elemente (sowohl von Spielen als auch von Filmen), die er dann wieder zusammenfügt. Oder wie GLaDOS es, etwas rigoroser, ausdrücken würde: »Wenn ihr die Teststrecken verlasst, kann ich euch nur durch gewaltsame Demontage zurückholen, wonach ich euch wieder sorgfältig zusammensetze«. Das Zusammensetzen erfolgt bei *Rauscher* allerdings nicht als erneute geschlossene klassische Narration, sondern vielmehr als transmediales Erzählen, das über die Grenzen von Spielen und Filmen, von Comics und Webvideos, von professionellen und Fan-Produkten hinaus die *PORTAL*-Welt entstehen lässt, die wiederum vielfältige Tore zu anderen Welten offen hält.

Hier wird deutlich, dass sich der Fokus auf die Frage nach Erzählen und Spielen in den letzten Jahren verschoben hat. Thema ist nicht mehr in erster Linie ein jeweils unterschiedliches Erzählen in Film und Computerspiel, wie es 2004 durchaus angebracht gewesen wäre und z.B. anhand der *TOMB RAIDER*-Spiele und -Filme hätte untersucht werden können, sondern die transmediale Konstruktion von Medienwelten. Diese nahm gerade im Jahr 2004 mit dem Erscheinen von *LOST* entscheidende Fahrt auf (vgl. Mittell 2009; 2012), welche seit dem Launch von YouTube im Jahr 2005 beständig beschleunigt wird. Im Jahr 2015 stellen transmediale Welten in der populären Kultur eher den Normalfall als die Ausnahme dar. Es werden dabei nicht nur Tore zwischen verschiedenen fiktionalen Formaten, sondern auch die Grenzen zwischen *fiction* und *non-fiction* geöffnet. *PORTAL* selbst beinhaltet ein Alternate Reality Game, das *Arne Schö-*

der beschreibt: In den Testkammern sind Radios versteckt, die, werden sie an bestimmte Stellen in den Kammern getragen, verschlüsselte Codes preisgeben, die nicht innerhalb der Diegese des Spiels entschlüsselt werden können. Die Codes geben Hinweise auf PORTAL 2, sie lassen sich – um im Bild des Wiedergängigen zu bleiben – als eine »prädikative Erzählung« (Genette 1994, 154) beschreiben, die mit Stimmen aus dem Jenseits (vgl. Kittler 1985) operiert.

Transmedialität sowie geschlossene oder offene Tore sind auch Thema des Beitrags von *Felix Raczkowski*. Unter Rückgriff auf Bogosts *Unit Operations* beschäftigt er sich mit der Portal-Gun als Objekt, das eben eine solche Unit Operation ausführt, und zwar die der Verdichtung. Statt zu einer Öffnung und Erkundung des Raumes lade PORTAL zu einer Verdichtung ein. Der Raum, den es zu überwinden gilt, sei nicht mit Hindernissen verstellt wie im First Person Shooter, sondern müsse auf das Zusammentreffen zweier Punkte reduziert werden. An diesem Punkt trifft er sich mit *Stefan Höltgen*, der in einem medienarchäologischen Zugriff dieses Zusammentreffen anhand von Ms. PACMAN untersucht. Höltgen stellt eine Homologie her zwischen einem »Sprung« auf der visuellen Seite des Spiels – Ms. Pacman verschwindet auf der einen Seite und erscheint fast instantan auf der anderen Seite des Bildschirms wieder – und ihrer materiellen Bedingtheit in der Hardware des Computers. Auch hier würde ein Sprung ausgeführt. Diese Sprünge setzt er in Zusammenhang mit Theorien und Imaginationen zu Wurmlöchern. Eine solche Vorstellung ist zum Beispiel das Ma, ein »japanische[s] Konzept von Zeit, die mit dem Raum interferiert und in ihm Faltungen bildet« wie *Marc Bonner* (Seite 91) ausführt. Anschaulich dargestellt zuletzt auch in INTERSTELLAR (R.: Christopher Nolan, USA 2014) als das Zusammenfallen eines Papierblatts, das dann mit einem Bleistift durchstoßen wird. Auf eine andere Anschauung dieser euklidisch unmöglichen Räume bezieht sich der Beitrag von *Thomas Hensel*, der Verbindungen von PORTALS Portalen mit den Zeichnungen M.C. Eschers aufzeigt. Er hebt die Analogie hervor zwischen der »Doppelnatur« des digitalen Bildes als Code und Bildschirmscheinung und der »Doppelnatur« von Eschers Bildern, in denen »Innenfläche und Außenfläche [...] verschliffen« werden (Hensel Seite 139) und durch die eine unmögliche Architektur entsteht.

Das zusammengefaltete Papier und Ms. Pacman haben die Gemeinsamkeit, dass sie Außensichten darstellen. Das Blatt Papier zeigt einer Außenstehenden, wie sie sich die Funktion eines Wurmlochs veranschaulichen kann. Ebenso kann sich eine Spielerin von Ms. PACMAN, hat sie einmal das Wurmloch entdeckt, quasi einen Tunnel, der hinter dem Bildschirm entlangführt, vorstellen und diesen wiederholt benutzen; er bleibt immer an der gleichen Stelle und kann als dauerhaft imaginiert und funktionalisiert werden.



Abb.3: Web-Film OUTSIDE APERTURE – PORTAL SHORT FILM: Chell wartet darauf, dass ihr Kuchen fertig wird und amüsiert sich bis dahin mit sich selbst.

PORTALS Portale jedoch sind weder dauerhaft noch aus einer Außenperspektive sichtbar. Sie befinden sich im gleichen Raum wie der PoV der Spielerin und müssen von dieser immer wieder neu gesetzt werden. Um sich durch die Testkammern bzw. den Aperture Science-Komplex zu bewegen, muss sie sich von ihrer üblichen euklidischen Raumwahrnehmung verabschieden und auf die Physik des gekrümmten Raumes vertrauen.

Sie kann auch – im Gegensatz zu Ms. Pacman – durch die Portale schauen, denn diese sind nicht nur Durchgänge, sondern gestatten auch Durchblicke. Dieser Durchblick ermöglicht es der Spielerin 'mal zu schauen, wo sie denn landet, und entscheidender – das betonen *Jennifer deWinter* und *Carly A. Kocurek* in ihrem Beitrag –, sie ermöglichen es der Spielerin erst, ihren Avatar Chell, der die Bewegungen der Spielerin spiegelt, zu sehen: »[...] we can see Chell through bending space, looking at ourselves looking at ourselves« (deWinter/Kocurek Seite 34). PORTAL operiert also auch hier selbstreferenziell, indem es auf das Dispositiv von Computerspielen referiert, das den Körper der Spielerin durch ihren Avatar mit einem zweiten semiotischen Körper versieht (vgl. Krämer 2000) und damit quasi eine Doppelung der Spielerin vornimmt und eine Selbstbeobachtung ermöglicht (vgl. Neitzel 2000). Durch die Portale in PORTAL wird diese Doppelung nochmals gedoppelt und den Spielerinnen gezeigt: Die Spielerin sieht sich nicht nur selbst handeln, sondern sieht sich selbst sich selbst ansehen. Durch diese erneute Darstellung der Selbstbeobachtung wird letztlich die Vir-

tualität selbst ausgestellt, denn »Virtualität [...] beruht auf illusorischen Platzierungen, durch welche es einem Beobachter möglich wird, Sinneseindrücke zu erhalten, die von dem Ort aus, an dem sich sein Körper faktisch befindet, gerade nicht zu erlangen wären« (Krämer, 1995, 229). Die Portale krümmen oder falten nicht nur den Raum und ermöglichen so im euklidischen Raum unmögliche Bewegungen, sondern sie krümmen auch die Wahrnehmung. Man kann sich selbst sehen: Das genau ist im Computerspiel möglich, das in dieser Hinsicht selbst als ein Portal betrachtet werden kann.

Augenscheinlich werden diese Möglichkeiten des Durchgangs und des Durchblicks im Moment des Durchgriffs, wenn man sich nicht nur von außen (und im Computerspiel oft von hinten) sehen, sondern sich dabei auch noch am Rücken kratzen kann, und das während man darauf wartet, dass der Kuchen, den man sich lieber gleich selbst bäckt, fertig wird (vgl. Abb. 3).

Für Computerspielerinnen ist diese gedoppelte Perspektive zunächst einmal ungewöhnlich – ich persönlich hielt diese Frau im roten Overall zunächst für eine Gegnerin, die mich verfolgt, und auch andere mussten die Bewegungen dieser Figur zunächst mit den eigenen abgleichen, um zu verstehen, dass sie ›sich‹ sehen. Auch dadurch, und das zeigen *deWinter* und *Kocurek* ebenfalls, dass Chell eben nicht wie in Third Person Spielen beständig im Bild oder wie in vielen Spielen der First Person Perspektive zumindest im Tod, in Cutscenes oder auch in Spiegeln zu sehen ist – und selbst ihr Name nicht im Spiel genannt wird –, wird nicht auf den ersten Blick deutlich, dass es sich um einen weiblichen Avatar handelt. Sie entziehe sich zudem auch dem zweiten Blick, einem Blick, der sie zu einem ständig verfügbaren Objekt machen könnte (wie z.B. Lara Croft eines ist), weil sie eben nur flüchtig durch die Portale zu sehen ist. Diese Flüchtigkeit und Unbestimmtheit des Avatars, das ist ein weiterer Punkt bei *deWinter* und *Kocurek*, eröffnet wiederum Raum für Interpretationen und Zuschreibungen.

Damit trifft der Beitrag von *deWinter* und *Kocurek* auf den von *Markus Rautzenberg*, der eben diese Art von Bildern als »evokative Objekte« kennzeichnet, als Bilder, die im Kopf der Betrachterinnen entstehen, aber dennoch abhängig sind von Sichtbarkeiten. So stellt er die Bilder der PORTAL-Spiele in einen historisch-theoretischen Zusammenhang mit Phantasmen, Träumen – bzw. der Traumdeutung – und schließlich der Theatralität. Als theatral oder phantastisch lassen sich auch die Architektur bzw. die Architekturentwürfe bezeichnen, auf die PORTAL 2 referiert und die *Marc Bonner* in seinem Beitrag beschreibt. Das Spiel benutze diese Referenzen als *currency*. Inwieweit das Spiel damit versucht, seine Werthaltigkeit zu steigern und Kunst zu werden, wäre im Anschluss daran zu fragen.



Nach der Kunsthaltigkeit der PORTAL-Spiele und von Computerspielen im Allgemeinen fragen wollen *Michelle E. Ouelette* und *Marc A. Ouelette* nicht mehr. Sie erklären diese Frage im Rückgriff auf Schillers Ästhetiktheorie aus den Briefen für obsolet. Denn, wie sich an Computerspielen und insbesondere den PORTAL-Spielen zeigen lasse, träfe die Vermittlung von Formtrieb und sinnlichem Trieb durch den Spieltrieb, die Kunst entstehen ließe, eben insbesondere auf Spiele zu. So münzen sie die Verwendung von Schillers Diktum vom Menschen, der nur ganz Mensch sei, wenn er spiele, um: Dieses Diktum, das oftmals – auch in den Game Studies – benutzt wird, um zu zeigen, dass Computerspiele Kunst sind, besage eben, dass Spiele immer Kunst seien, die Kunst hingegen müsse sich daran messen und erst einmal zeigen, dass sie Spiel sei. *Thomas Hensel* indessen leitet zentrale Prinzipien des Computerspiels aus der bildenden Kunst ab, und auch *Benjamin Beil* streift den Computerspiel/Kunst-Diskurs, wobei er sowohl die Position, dass Computerspiele immer Kunst seien, als auch die gegenteilige, dass Computerspiele niemals Kunst sein können, nicht mittragen würde. Er plädiert für ein *close reading* von Computerspielen, so dass die Frage nach der Kunst im jeweiligen Einzelfall entschieden werden könne, oder eben nicht entschieden werden muss, weil sie gar nicht gestellt werden müsse.

Die Diskussion um das Verhältnis von Kunst und Computerspiel scheint in den Game Studies eröffnet und noch lange nicht abgeschlossen.

Neben der Diskussion nach der Kunsthaltigkeit von Computerspielen wird derzeit, bzw. schon seit einigen Jahren, die Frage nach der Ernsthaftigkeit (*seriousness*) der Spiele gestellt, um – ja, mir ist klar, dass es sich beim Folgenden um eine Unterstellung handelt – die Spiele auch jenseits ihrer kulturindustriellen Einbindung nutzbar zu machen und die Nobilitierung durch die Kunst oder einen intellektuellen Mehrwert wiederum in Gewinn zu überführen. In diesem Umfeld sind die Beiträge von *Gunnar Sandkühler*, *Niklas Schrape* und *Rolf F. Nohr* – auf einer kritischen Ebene – anzusiedeln.

»There is research to be done« singt GLaDOS im Abschlusssong von PORTAL. *Niklas Schrape* analysiert in seinem Beitrag die Art von Forschung, die in den PORTAL-Spielen betrieben wird, sowie die Art der Forschung, die eine Computerspieler\*in während des Spielens betreibt. Anders gesagt, fragt er also, wie man die Handlung des Computerspielens wissenschaftstheoretisch beschreiben kann und referiert dafür auf Rheinbergers Unterscheidung zwischen Test und Experiment. Auch wenn ein Spiel die Spieler\*in teste, d.h. die Möglichkeiten des Ergebnisses – und damit auch die Freiheitsgrade der Spieler\*in – streng eingegrenzt sind, wie dies z.B. in PORTAL der Fall ist, würde die Spieler\*in mit dem Spiel-System als epistemischem Ding experimentieren und dabei ständig einzelne Elemente des Spiels in technische Dinge überführen.

*Gunnar Sandkühler* diskutiert in seinem Beitrag, wie diese Frage aus einer spezifischen didaktischen Perspektive heraus gestellt würde, indem er einen Zusammenhang zwischen dem so genannten programmierten Lernen und den Tests in *PORTAL* herstellt. Er zeichnet nach, dass der Spielerin wie beim programmierten Lernen klare Instruktionen gegeben werden, um die Testkammern zu bewältigen und der Schwierigkeitsgrad sukzessive gesteigert wird, um die Problemlösungskompetenz zu erhöhen. Bis zur Testkammer 19 von *PORTAL* erlerne die Spielerin das Spiel (s.o.: sie experimentiert mit dem epistemischen Ding und überführt einzelne Elemente in technische Dinge), um sich dann – im Narrativ des Spiels – vor dem Flammentod zu retten, was bedeute, dass sie ab diesem Zeitpunkt damit beginne, das Spiel zu spielen, d.h. selbständig neue Handlungsoptionen zu erarbeiten. Die Spielerin lasse sich nicht nur auf fingierte Testumgebungen ein, es ließen sich vielmehr Umsetzungen realer Testumgebungen aufzeigen.

Mit diesen beiden Beiträgen werden die Handlungen im Computerspiel zum einen aus einem Wissenschaftsdiskurs heraus beschrieben, zum anderen aus einem didaktischen. Beide kommen zu dem Schluss, dass es sich beim Computerspielen um eine Aneignung des Computerspiels handelt, die jedoch nur vonstatten gehen kann, wenn man sich auch auf das Spiel, die Regeln des Spiels – im Fall der *PORTAL*-Spiele: die Tests – einlässt.

Dieser letzte Punkt wird insbesondere im Beitrag von *Rolf F. Nohr* herausgestellt. Nachdem er darstellt, wie die Testsysteme der *PORTAL*-Spiele und von Computerspielen im Allgemeinen die Handlungsmöglichkeiten der Spielerinnen einschränken und sie durch Regierungstechniken an die Kontrollgesellschaft anschließen, fragt er nach Möglichkeiten der Dissidenz. Diese ließen sich – mit de Certeau gesprochen – nicht in Strategien, sondern in individuellen Taktiken finden, wobei – zumindest im Computerspiel, das die Spielerin unter ständigen Handlungsdruck stellt – das Nicht-Handeln eine darstelle.

Das Nicht-Handeln wird auch im Beitrag von *Tobias Gläser* und *Timo Schemer-Reinhard* behandelt, der die Funktionen von Achievements in Computerspielen diskutiert. Neben anderen Funktionen würden Achievements, da sie innerhalb eines Spieles erworben werden, aber in ein System außerhalb des Spiels eingewoben sind, Metalepsen darstellen, d.h. die Grenzziehung von Diegese und Extradiegese herausfordern. Gerade das Achievement »You made your point!«, das ein Nicht-Handeln belohnt, weil eine Spielerin eben die einzig mögliche Handlung – das Drücken eines Knopfes – nicht ausführt, reflektiere das Spiel-Handeln, d.h. sowohl die Einschränkung der Handlungen durch das Spiel als auch die Möglichkeiten zur Dissidenz. Das Spielen, das an sich immer schon eine Metalepse darstellt (Neitzel 2007) und das *Venus* (2012) als »erlebtes Han-

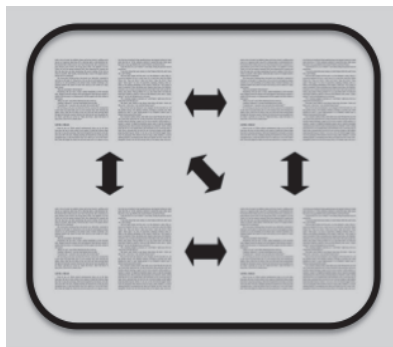
deln« bezeichnet, würde hier noch einmal ausgestellt als »erlebtes, erlebtes Handeln« (Gläser/Schemer-Reinhard Seite 317).

Es sei noch hinzugefügt, dass diese Thematisierung nicht nur über das Nicht-Handeln aufgerufen wird, sondern auch darüber, dass hier eben *kein Knopf gedrückt* wird, d.h. die Computerspielhandlung par excellence (und ganz nebenbei: auch die Handlung mit dem Computer) verweigert wird. Ggf. sollte der Frage nach Handeln oder Nicht-Handeln angesichts des permanenten Handlungsdrucks nicht nur in Computerspielen, auf den nachdrücklich auch *Nohr* eingeht, derzeit eine größere Aufmerksamkeit geschenkt werden als der nach Sein oder Nicht-Sein. In seinem »Versuch einer Wiederaufwertung des couch potatoe« diskutiert auch Winkler (Winkler 2006) diese Frage, indem er im Rückgriff auf Foucault darauf hinweist, dass sich Macht in Praxen einschreibt, so dass sich die Subjekte ihr nur schwer entziehen können, weil sie sie selbst exekutieren. Tatsächlich scheint die Macht von Computersystemen, wie sie von den PORTAL-Spielen einerseits in ihrer ganzen Unbarmherzigkeit, Kälte, Unentwirr- und Unentrinnbarkeit und ihrem Zynismus dargestellt wird, eben andererseits nur in einem Spiel ertragen. Ging Kracauer in der *Theorie des Films* (1985), davon aus, dass allein das Kino die Möglichkeit besitzt, die Reflexion von grauenerregenden *Ereignissen* zu ermöglichen (ebd. 395), so scheint das Computerspiel besser geeignet solche *Prozesse* aufzuzeigen.

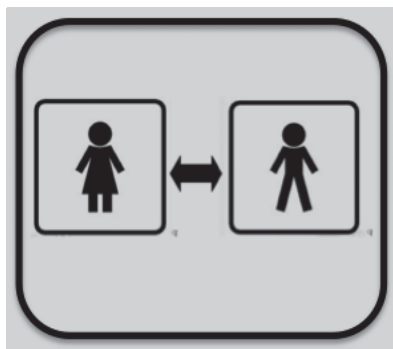
Portale sind Öffnungen und Durchgänge, sind Pforten, Türen, Tore. Sie sind aber weit mehr als das – sie sind auch Ankündigungen und Versprechen. Kunstvoll verzierte Portale in der Architektur weisen darauf hin, dass sich hinter dem Portal etwas Hervorgehobenes – etwas Sakrales bei religiösen Bauten, etwas Machtvolles bei vielen weltlichen Bauten – befindet. Fast scheint es so, als dränge das Innen heraus, verfange sich in den Ornamenten und würde dadurch gebändigt. Haben Portale eine ähnliche Funktion wie sie *Markus Rautzenberg* in diesem Band für die Monstranz beschreibt? Portale sind also Versprechen auf etwas Dahinterliegendes und sind Ankündigungen von etwas, das hinaus will.

Die PORTAL-Spiele in ihrer extremen Reduziertheit – vor allem des ersten Teils – nun scheinen das Gegenteil zu behaupten. Dennoch offenbart sich bei einem Blick durch das Portal eine Fülle von Anknüpfungspunkten für den wissenschaftlichen Diskurs, so dass sich eine Ornamentik aus einer Vielzahl von Elementen ergibt, die mannigfaltige Beziehungen miteinander eingehen. Dies bietet natürlich kein einheitliches Bild der Game Studies bietet, sondern bleibt in ihrer Vielheit bestehen.

So wird in diesem Band im Gegensatz zu 2004 nicht nur über die *Narration* auf unterschiedlichen (Meta)Ebenen (Narration/Spiel-Nexus bei Beil, transmediale Genre-Narrations- und Spielelemente bei Rauscher, evokatives Erzählen bei Rautzenberg, architektonisches Erzählen bei Bonner) nachgedacht, sondern auch über das *Spielen* oder *Spiel-Handlungen* (Lern-Spielen bei Sandkühler, Experimentieren und Testen bei Schrape, Regieren bei Nohr), und *Spielfunktionen* (Metalepse bei Gläser/Schemer-Reinhard, Spott bei Grewell/McAllister/Ruggill, *Unit Operations* und Spielzeuge bei Raczkowski, Formtrieb, sinnlicher Trieb und Spieltrieb bei Ouellette/Ouelette). Auch das *Bild* und die *Repräsentation* spielen eine Rolle (deWinter/Kocurek, Hensel, Bonner, Rautzenberg), ebenso wie der *Ton* (Schröder) und der *Raum* (Höltgen, Bonner, deWinter/Kocurek, Schröder) und schließlich die *Kunst* (Beil, Hensel, Ouelette/Ouelette) und die *Selbstreferenz*, die alle Bereiche des Spiels durchzieht und somit auch von allen Beiträgen thematisiert wird. – Falls es Sie nun überfordert, sich den letzten Absatz im Einzelnen zu merken, dann merken Sie sich doch folgendes:



Zudem wäre für den Band noch zu beachten:



## Anmerkungen

- 1▶ Freier Download unter: <http://nuetzliche-bilder.de/see-im-real/>
- 2▶ Folgt man Engells (2001) Phasen der Medienentwicklung, so hätten sich Computerspiele (oder vielmehr das Computerspiel, wie es die öffentlichen Diskurse sahen) 2004 in einer Phase der Selbstbehauptung und des Selbstentzug befunden, während sich die PORTAL-Spiele eindeutig in der Phase der Selbstbeobachtung befinden.
- 3▶ Die Phasen scheinen sich auch auf wissenschaftliche Disziplinen oder Forschungsrichtungen anwenden zu lassen – zumindest auf die Game Studies, die sich nach ihrer spektakulären Phase 2004 in einer der Selbstbehauptung und des Selbstentzugs befanden, während in den letzten Jahren vermehrt auch Selbstbeobachtung in Form von Bestandsaufnahmen stattfindet.
- 4▶ 2004 konnte die Debatte selbst noch nicht diskutiert werden, weil sie gerade erst stattfand: 2001, in der ersten Ausgabe der Game Studies, erschienen zwei Artikel zur Frage der Narration (Juul 2001 und Ryan 2001) und auch der berühmt-berüchtigte Beitrag von Eskelinen (Eskelinen 2001). 2003 trug Gonzalo Frasca mit *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* zur Debatte bei (Frasca 2003), konstatierte aber im gleichen Jahr auf der ersten DiGRA-Konferenz, dass die Debatte nie stattgefunden hätte (Frasca 2003a). Dennoch veröffentlichte Espen Aarseth 2004 *Quest Games as Post-Narrative Discourse* (Aarseth 2004) und Henry Jenkins machte seinen Vorschlag zur narrativen Architektur (Jenkins 2004). – Womit nur einige Beiträge genannt seien.
- 5▶ Bleibt man bei der Evokation, so kommt mir in den Sinn, dass Nokia in seiner Anfangszeit ein Hersteller von Gummiprodukten war, Duschvorhänge waren aber meines Wissens nicht dabei.

## Literatur

- Aarseth, Espen** (2004): *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. In: Marie-Laure Ryan, (Hrsg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, Lincoln & London: University of Nebraska Press, S. 361-376.
- Engell, Lorenz** (2001): Die genetische Funktion des Historischen in der Geschichte der Bildmedien. In: *Mediale Historiographien. Archiv für Mediengeschichte Bd.1*, hrsg. von Lorenz Engell und Joseph Vogl, Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität Weimar, S. 33-56.
- Eskelinen, Markku** (2001): *The Gaming Situation*. [<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>], letzter Abruf: 09.12.2014.

- Frasca, Gonzalo** (2003): Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, New York & London: Routledge, S. 221–235.
- Frasca, Gonzalo** (2003): Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place In: Marinka Copier/Joost Raessens (Hrsg.): *Level Up. Digital Research Conference*, Utrecht: Universiteit Utrecht, S. 92–99. Utrecht.
- Genette, Gérard** (1994): *Die Erzählung*. München Fink.
- Jenkins, Henry** (2004): Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge/Mass: MIT Press.
- Juul, Jesper** (2001): Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives. [<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>], letzter Abruf: 09.12.2014.
- Kittler, Friedrich** (1986): *Grammophon. Film. Typewriter*. Berlin: Brinkmann und Bose.
- Kracauer, Siegfried** (1985): *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp [1960].
- Krämer, Sybille** (1995): Spielerische Interaktion. Überlegungen zu unserem Umgang mit Instrumenten. In: Florian Rötzer (Hrsg.): *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München: Boer 1995, S. 225–236.
- Krämer, Sybille** (2000): ›Performativität‹ und ›Verkörperung‹. Über zwei Leitlinien für eine Reflexion der Medien. In: Claus Pias (Hrsg.): *Neue Vorträge zur Medienkultur*. Weimar: VDG, S. 185–197.
- Mittell, Jason** (2009): Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies). In: Roberta Pearson (Hrsg.): *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. London: I.B. Tauris, S. 119–138.
- Mittell, Jason** (2012): Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 6, 1, S. 5–13.
- Neitzel, Britta** (2000): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, Univ. Diss., Weimar 2000, [<http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-2063/Dissertation.html>], letzter Abruf: 28.11.2014.
- Neitzel, Britta** (2007): Metacommunication in (computer)games and play. In: Winfried Nöth/Nina Bishara (Hrsg.): *Self-Reference in the Media*, Berlin, New York: De Gruyter, S. 237–252.
- Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F.** (Hrsg.) (2004): ›See? I'm Real ...‹ - Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL. Münster: Lit.
- Ryan, Marie-Laure** (2001): Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. [<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>], letzter Abruf: 09.12.2014.
- Venus, Jochen** (2012): Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: *GamesCoop* (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, S. 104–127.

**Winkler, Hartmut** (2006): Nicht handeln. Versuch einer Wiederaufwertung des couch potatoe angesichts der Provokation des interaktiv Digitalen. In: Oliver Fahle/Lorenz Engell (Hrsg.): Philosophie des Fernsehens. München: Fink, S. 93-101.

## **Spiele**

**Tomb Raider** (Eidos Interactive 1996, Core Design Ltd.)

**Ms. Pacman** (Atari 1982)

## **Filme**

**Interstellar** (R.: Christopher Nolan, USA 2014)

**Outside Aperture – Portal Short Film**, USA 2011, Eisenfeuer, [<https://www.youtube.com/watch?v=NorZUFFpvCo>], letzter Abruf 13.12.2014

**Lara Croft - Tomb Raider** (R.: Simon West, USA 2001)