

Karin Wenz

### Game Art

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14257>

Veröffentlichungsversion / published version  
Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wenz, Karin: Game Art. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion – Interaktion*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 39–47. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14257>.

#### 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.

Karin Wenz

## Game Art

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

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

### Der Spielbegriff

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

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

2 Cf. Huizinga sprachgeschichtliche und sprachvergleichende Auseinandersetzung mit dem Spielbegriff (Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek <sup>1</sup>1994, S. 37–51).

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

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

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

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

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

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

6 Ebd.

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

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

nicht-eingrenzbaeren Wechsel der Aspekte.»<sup>9</sup> Das Spiel kann als ein Medium, ebenso aber als eine Gestaltungsform beschrieben werden, in der die verschiedensten Aspekte der Ich-Welt-Auseinandersetzung zueinander in Beziehung treten.<sup>10</sup> Heidemann<sup>11</sup> zeigt, dass der Spielbegriff keinem »Feld der Gegenstände« zugeordnet werden kann. Er ist weder allein dem Naturbegriff noch dem Freiheitsbegriff zuzuordnen. Er gehört ebenso in den Bereich des Ästhetischen und in die Bildhaftigkeit, ohne jedoch allein in der Anschauung aufzugehen. Dies macht die »ontologische Ambivalenz«<sup>12</sup> des Spielbegriffes aus. Diese ontologische Ambivalenz wird durch die Rahmung deutlich. Nach Bateson<sup>13</sup> ist Spiel immer als gerahmt zu verstehen. In dem Moment, in dem etwas als Spiel bezeichnet wird, wird ein metakommunikativer und paradoxer Rahmen gesetzt. Alles das, was als Spiel bezeichnet wird, befindet sich in der Sphäre des Als-ob und das, was in dieser Sphäre geschieht, existiert gewissermaßen nicht. Es hat aber natürlich seine Gültigkeit und Existenzberechtigung im Spiel selbst. In der »realen« Welt bin ich keine Heldin – diese ist also Nicht-Ich – im Spiel bin ich die Heldin und als Heldin also nicht Nicht-Ich.<sup>14</sup>

Die weit verbreitete Diskussion um das Spiel als Rahmung kritisiert Adamowsky<sup>15</sup> und meint dazu: Spiel ist »vielmehr ein Spiel *mit* Rahmungen, ohne selbst einer zu sein«. Spiel ist also nicht so sehr ein Rahmen, innerhalb dessen wir uns in einer möglichen Welt bewegen, als vielmehr die Schaffung von neuen Kontexten, indem die Rahmungen und Regeln, in denen wir uns außerhalb des Spiels bewegen, thematisiert werden. Adamowsky schreibt weiter:

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

9 Ebd., S. 190.

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

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

12 Ebd., S. 10.

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

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

15 Ebd., S. 38.

16 Ebd., S. 44.

## Game Art

Bei der Untersuchung der Verschränkungen zwischen Kunst und Spiel wird der Begriff *Game Art* zunehmend wichtig. *Game Art* wurde von van Nierop<sup>17</sup> als eine Gruppe von Kunstwerken beschrieben, die auf Prinzipien basieren, die in der Spielindustrie entwickelt wurden. Eskelinen und Tronstad verweisen darauf, dass es einen wesentlichen Unterschied zwischen Kunst und Spielen gibt: «in art we may have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure, and proceed from the beginning to the winning or some other situation.»<sup>18</sup>

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

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

## Tom Betts QQQ

Tom Betts QQQ<sup>19</sup> (2002) ist eine Modifikation des Computerspiels *Quake* (1999, id Software). Betts verwendet nicht nur ein Computerspiel, sondern geht sogar noch weiter, indem er die Ausstellungsbesucher spielen lässt.

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

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

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

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

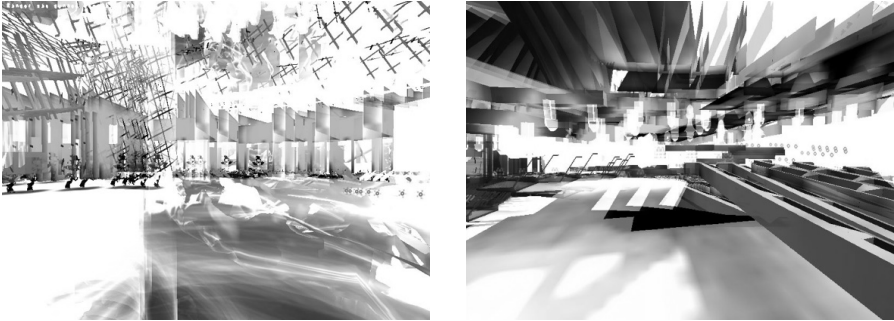


Abb. 1 Einige Screenshots aus Tom Betts QQQ

gital performance, their actions will be filtered through the re-programmed game engine to create a painterly generative movie. The original graphics become abstract architectural forms and time becomes compressed with players painting afterimage trails and motion smears<sup>20</sup>

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

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

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

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

## Interaktivität

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

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

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

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

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

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

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

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

## Modding

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

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

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

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

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

24 Ebd.

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



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

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

## Koda

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