

Inhalt

Einleitung	7	5
Relevante Forschung 8 Cyborg-Ethnographie 16 Eine Computer- spielkarriere 20		
Acht Computerspieler	22	
LARAK 22 CAINEBRAIN 23 LT.LUNTE 25 #NONE 28 CAE- SAR 31 SYM 34 DEEP 6 35 D-EYE 37		
Computerspiele	39	
Actionspiele 39 Reagieren 43 POVs (Points of View) 44 Adven- turespiele 50 Erzählstrukturen 55 Labyrinthische Welten 60 Su- chen & Finden 62 Strategiespiele 65 Kriegsspiele 67 Kommerzielle Spiele 69 Justieren & Experimentieren 73		
Virtualität	81	
Schnittstellen 81 Interaktive Zeichensysteme 85 Virtuelle Realität 88 Bedeutsame Spiele 89 Mods 90		
Computerspielerlebnisse	94	
Virtuelle Identitäten 95 Virtuelle Verkörperungen 102 Empfindsame Körper 106 Fluss 112 Automatik 117 Immersion 118 Vor dem Bildschirm 120 Agens 124 Der intermediäre Raum 126 Reflexive Aufmerksamkeit 127 Geteilte Spielräume 129 Vier Typen des Com- puterspielerlebnisses: Mimicry, Ilinx, Alea & Agôn 133		

Inhalt

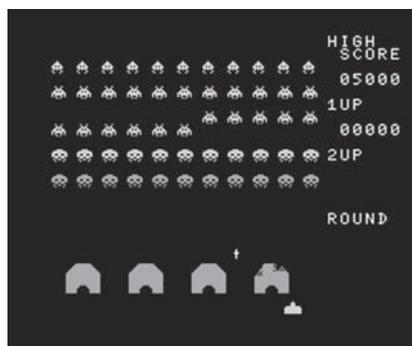
Entgrenzungsphänomene.....	141
Spuren in der Phantasie 141	
Spuren im Körper 142	
Reale Virtualität 144	
Verdrahtungen 146	
Computerspielräume 149	
Angefixt 151	
Die Materialität der Medien 154	
POV-Verschiebungen: Theoretische Blicke auf das Computerspielen	157
Cyborgs 157	
Meme 159	
Simulation 162	
Das Neue Fleisch 166	
Simuliertes Leben 168	
Theoretischer Exkurs: Symbolisches, Reales und Imaginäres 170	
Das symbolische, imaginäre und reale Computerspielen 174	
↳ Virtuell-Imaginäre Jenseitsräume	178
Sinn(t)räume 180	
Jenseitige Angstlust 182	
Cyberspace 184	
Computerspiel-Phantasmen.....	188
Die Matrix 190	
Die zwei Seiten der Perversion 194	
Virtuelle Fetische 198	
Simulierte Kriege 200	
Der Verlust der Oberfläche 204	
(Be-)Rauschende Wunschmechanik.....	207
Ludische Cyborgs 208	
Die Haltung des Computerspielers 209	
GAME OVER 212	
Elektronische Drogen 214	
Bibliographie.....	219
Tagungen/Vorträge 226	
Computerspiele 226	
Filme 228	
Abbildungsverzeichnis.....	229
Anmerkungen	234

Einleitung

More than advertising or the Internet, videogames, in their immense speed and complexity, have [...] become the most sophisticated system of communication of meaning that the culture has yet seen.¹

In der Süddeutschen Zeitung vom 10.9.2001 heißt es: »Im Feuilleton dieser Zeitung werden künftig Videospiele als legitime Gegenstände der Kritik behandelt werden, nicht anders als Bücher, Ausstellungen und CDs. [...] The time has come to treat play seriously.«² Diese Konjunktur der Computer- und Videospiele³ entspricht ganz dem Zeitgeist. Nicht nur die Artikel im Feuilleton vermehren sich, sondern auch die wissenschaftlichen Publikationen, Tagungen, Ausstellungen etc. E-Sport, öffentlich ausgetragene digitale Wettkämpfe, sind ebenso im Aufschwung.⁴ Profispieler verdienen über 200.000 US-Dollar im Jahr und die Zahl derer, die dem olympischen Ideal in Computerspielen nacheifern, wächst stetig.⁵ Die breitere Öffentlichkeit und die Wissenschaft beginnen zu erkennen, was die Kids seit mehr als zwanzig Jahren wissen: Computerspiele sind ein ernst zu nehmendes Phänomen, welches die »space invasion« unserer Köpfe, Körper und Lebenswelten noch lange nicht beendet hat.

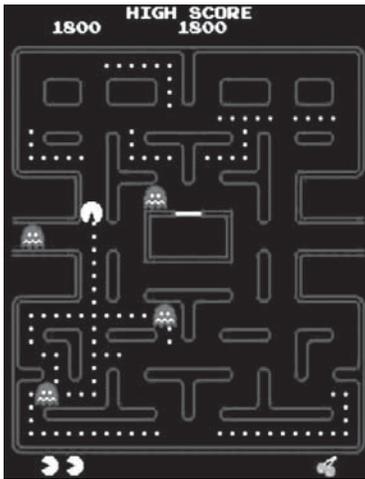
Die Tendenz dieses Teils der Unterhaltungsindustrie, sich andere Medien wie ein transmediales »Pac Man« einzuverleiben, deutet auf seine Zukunft.⁶ Wir sind inmitten eines Umbruchs unserer »Medienkonfiguration«.⁷ Wie der Journalist Tilman Baumgärtel zu Recht beobachtet, hat sich unter den Augen der erwachsenen Öffentlichkeit eine neue Jugendkultur in Deutschland um die Computerspiele herum ent-



Wie die unaufhaltsam vorwärtsdrängenden Wellen von Außerirdischen in »Space Invaders« scheint der Siegeszug der Computerspiele unausweichlich.

wickelt, die bis Erfurt und Emsdetten kaum in ihrer Breite thematisiert wurde. Baumgärtel beschreibt sie als »eine Jugendbewegung mit allem was dazugehört: eigenen, für Außenstehende kaum verständlichen Codes und Zeichensystemen, Szenemedien und -treffpunkten, und einer gewachsenen Sozialkultur«. ⁸ Dieses zeitgenössische Feld des Computerspielens soll im Folgenden mit einem empirisch-kulturwissenschaftlichen Ansatz erforscht werden.

Relevante Forschung



Die namensgebende Spielfigur von »Pac-Man« besteht aus einem nimmersatten Mund.

Beginnen möchte ich mit den relevanten geistes- und kulturwissenschaftlichen Ansätzen, die den Rahmen dieser Untersuchung abstecken, sowie meine eigene Forschungsperspektive und -methode vorstellen. Diese Darstellung der Forschungslage kann keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, da die Arbeiten in den einzelnen Geisteswissenschaften zu verstreut sind. Die bisherigen Arbeiten über Computerspiele leiden größtenteils an zu engen Fachhorizonten. Die Computerspiele fallen in die Zuständigkeitsbereiche einer Vielzahl von Disziplinen, die entweder gar nichts mit ihnen zu tun haben wollen oder sie für sich zu

vereinnahmen suchen. Es gibt zahlreiche hermeneutische und philologische Arbeiten im weitesten Sinne, die die Spiele miteinander und vor allem mit traditionellen Gegenständen der Geisteswissenschaften, wie Literatur, Film und Theater, vergleichen. ⁹ Hierzu gehören die literaturwissenschaftlichen Arbeiten über »interactive stories«, die des Öfteren die Computerspiele streifen. ¹⁰ Während diese Ansätze jedoch erhellende Blicke auf narrative Motive und Qualitäten der digitalen Medien werfen, verfehlen sie die zentrale Qualität der Computerspiele als ästhetische Produkte, die *gespielt* werden wollen. ¹¹

Bisher haben vor allem pädagogische Untersuchungen das Feld bearbeitet. ¹² »Geschätzte 90% aller Untersuchungen zum Thema kreisen um Fragen der Wirkungsforschung und den schädlichen Einfluß von Com-

puterspielen.«¹³ Mitte der 80er Jahre, als die graphischen Darstellungen in den Spielen »realistisch« genug waren, wurden die Spiele erst dann vom Jugendschutz als Gefahr wahrgenommen.¹⁴ Mittlerweile kann jeder Bundesbürger von der Bundeszentrale für politische Bildung das »Handbuch Medien: Computerspiele« einschließlich einer interaktiven CD-Rom kostenfrei anfordern. Dazu werden regelmäßig Informationsblätter mit Bewertungen der neuesten Spiele veröffentlicht. Neben den qualitativen Untersuchungen, die die Kriterienkataloge der Spielebewertungen liefern, werden quantitative Methoden der Mediensoziologie sowie Erklärungsansätze aus dem Radikalen Konstruktivismus verwendet, um das Feld des Computerspielens zu erforschen.

Diese Affinität der Pädagogik für Spiele im Allgemeinen ist nicht neu.¹⁵ Der Begriff des Spiels macht seit der Entstehung dieser Wissenschaft im Zuge der Aufklärung des 18. Jahrhunderts Karriere, parallel zum Begriff der Arbeit. Die Leitdifferenz von Spiel und Arbeit bzw. Ernst bestimmt den Blick auf das Spielen und ordnet ihn immer wieder seriöseren Tätigkeiten und Lernzielen unter. »Die kulturelle Bedeutung von Computer und Computerspiel im Lebensbereich des Einzelnen kann neben ihrer bloßen Verlängerung durch den eigenen Gebrauch kaum noch erfasst, geschweige denn diskutiert werden, weil sie früher Gegenstand der Pädagogisierung geworden sind als irgendeine mögliche Ausdrucksform je zuvor«,¹⁶ bemerken Georg Seeßlen und Christian Rost in der ersten mir bekannten kulturwissenschaftlichen Veröffentlichung zu Computerspielen: »Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele«.¹⁷ Kulturwissenschaftlich ist diese Publikation, weil sie den breiteren kulturellen Kontext der Spiele berücksichtigt: die Anfänge des E-Sports, die Bilderwelt der Popkultur, die Verbindungen zwischen der amerikanischen Unterhaltungsindustrie und dem militärischen Komplex¹⁸ sowie die Reaktionen der gesellschaftlichen Zensur-Instanzen auf die Bildschirmspiele. Darin verfolgen die Autoren zum einen semiotische, mythologische, medien-, gender- und spieltheoretische Überlegungen und zum anderen empirische Ansätze.¹⁹ Besonders interessant ist aus heutiger Sicht ihre Eigenschaft als Zeitdokument. Die Autoren zeichnen die Veralltäglichung des Computers vom »mainframe« bis zum PC zu einem Zeitpunkt nach, als die Rechenmaschinen noch kein selbstverständlicher Teil des Alltags waren.²⁰ Über Spiele hat der Computer Einzug in die alltägliche Lebenswelt gefunden.²¹ Zuerst kamen blinkende Spielzeuge, welche die Computerchips beherbergten, dann Spielautomaten in düsteren Hinterzimmern und schließlich die ersten Heimkonsolen. Die Autoren charakterisieren die im Entstehen begriffene neue Computerkultur

aber auf ihrem Handy »Quadropoly« gespielt – ein elektronischer Nachbau von »Vier Gewinnt«. »Tetris« hatte sie später von einem Freund auf ihrem Rechner installiert bekommen, den sie sich ein paar Jahre zuvor zum Arbeiten gekauft hatte.

Zum Zeitpunkt des Interviews war sie gerade dabei, ihre Magisterarbeit in Literaturwissenschaft zu schreiben. In dieser Phase hat sich ihr Spielhabitus gesteigert. Sie spielt seit ungefähr drei Monaten »Need for Speed 2«, ein Autorennenspiel und das Action-Adventurespiel »Tomb Raider«. Ersteres spielt sie ungefähr sechsmal im Monat, für jeweils ca. fünfeinhalb Stunden, Letzteres ungefähr viermal, für ca. dreieinhalb Stunden. Als Beweggrund für die intensivere Auseinandersetzung mit den Spielen auf ihrem eigenen Rechner sagt LARA K: »Es ging darum, sich dem zu öffnen. [...] Ich wollte nicht in einer Phase verharren, in der ich mich immer nur wundere über meine Freunde, die immer nur Computerspiele spielen. [...] Ich wollte wissen, was der besondere Reiz ist.« LARA K spricht von ihrem Bedürfnis, die Begeisterung ihres Neffen – »der total gebannt war« – zu verstehen, um so an einem wichtigen Teil seiner Lebenswelt teilzuhaben. »Und das war schön, wenn er gespürt hat, dass ich begeistert war, da gab's auch sofort eine Ebene zwischen ihm und mir!«

LARA K spielt sonst keine Spiele, weder Brett- noch Gesellschaftsspiele. Sie hat jedoch Gefallen an den Computerspielen gefunden, obwohl sie diese noch misstrauisch bäugte.⁷¹ Über die soziale Qualität des Computerspielens hinaus gibt es bestimmte Erlebnisqualitäten, die sie bei »Tetris«, »Quadropoly«, »Tomb Raider« und »Need for Speed 2« ansprechen. Auf die letzten beiden Spiele werde ich ausführlicher eingehen, da sie als Erlebnisintensitäten in unserem Gespräch am deutlichsten präsent waren.

CAINEBRAIN

CAINEBRAIN heißt meine Figur [bei »Black & White«, M.B.]. Und Caine umgedreht ist Eniac. Eniac ist einer der ersten Rechner gewesen. Caine von Kain.

CAINEBRAIN (32) ist auch nicht der typische »Zocker«, insofern er relativ spät mit dem Computerspielen angefangen hat und eine gender-untypische Computersozialisation erfahren hat. Sein Vater hatte zwar für seine Arbeit einen Computer gehabt, aber untypischerweise war es CAINEBRAINS ältere Schwester, die damit den Umgang pflegte. Er wusste mit vierzehn nicht einmal wie die Rechenmaschine angeschaltet wird und war für die seltenen



In »Dungeon Keeper« inszeniert der Designer Peter Molyneux den Spieler erstmals als allmächtige Hand, ein Spielprinzip, welches er in »Black & White« fortführt.

Fälle, in denen er darauf spielen wollte, auf sie angewiesen. Mit 28 Jahren hat der gelernte Maler aufgrund einer Web-Design-Weiterbildung erstmals einen eigenen Computer bekommen und hat auch sofort mit dem Spielen begonnen. Er erinnert sich an sein erstes Spiel »Dungeon Keeper«: »So lange es frisch war, war es ein Exzess. Da habe ich so lange gespielt, bis ich darauf konditioniert war, dass ich nachher in der Weiterbildung keine Schwierigkeiten hatte mit den Augen, was den Bildschirm angeht.« In seiner verhältnismäßig kurzen Spielerkarriere hat er eine Reihe von Spielen an- bzw. durchgespielt, darunter »Diablo 2«, »Quake 3«, »Railroad Tycoon«, »Football Manager«, »Riven«, »Black & White« und »Hitman: Codename 47«. Die Spiele, von denen er lebhaft berichtet hat, und die aus seiner Perspektive thematisiert werden sollen, sind »Hitman: Codename 47« und »Black & White«. Ersteres hat bei ihm aufgrund einer besonders packenden Spielsequenz schillernde Erinnerungsspuren hinterlassen und Letzteres hat er zum Zeitpunkt des Interviews leidenschaftlich gespielt.

Es gibt zwei Spielsituationen, in denen CAINEBRAIN viel spielt. Die erste tritt ein, wenn er ein »frisches« Computerspiel hat. »Wenn es ein neues Spiel ist, wie »Hitman« oder so, weil ich es nicht ewig spielen will, dann bin ich daran interessiert, es innerhalb von drei Tagen oder drei

Nächten auch durchgespielt zu haben.« Diesen Reiz des Neuen betonten fast alle meine Gesprächspartner. Auffällig an CAINEBRAINS Umgang mit der Faszination eines neuen Spiels ist seine Pragmatik. Im Gegensatz zu anderen Spielern, wie CAESAR und #NONE, die sogar auf das Handbuch verzichten, benutzt CAINEBRAIN alle Zusatzinformationen, die er finden kann. Er surft im Internet, um so genannte »cheats« – Schummelmöglichkeiten der digitalen Spiele – und Lösungsbücher zu finden. »Ich versuche, die Spielebenen immer irgendwo abzukürzen, weil ich neugierig bin, was im nächsten Level passiert.« Er vergleicht die Computerspiele mit »Großromanen«, die er möglichst schnell durchspielen will.

Die zweite Situation, in der CAINEBRAIN viel spielt, ist die, wenn er nicht gut drauf ist. »Wenn es mir schlecht geht und ich nichts auf die Reihe bekomme und nichts läuft, dann haue ich mir ein Spiel drauf, ob's der ›Fußballmanager‹ ist oder ›Diablo‹.« Er spielt dann, um sich abzulenken, wobei er das Spielen dem Fernsehen vorzieht, weil Letzteres ihm »zu dröge ist«. Die Gewohnheit, in Zeiten Computer zu spielen, in denen es einem schlecht geht, lässt sich verallgemeinern. Sowohl CAESAR als auch DEEP 6 machten ähnliche Aussagen und ich kenne dieses Spielverhalten auch von mir.

CAINEBRAIN stellt fest, dass er selten ein Spiel so häufig und lange spielt wie »Black & White«. »Bei ›Black & White‹ ist das so, da habe ich eine Woche lang konsequent durchgespielt, um die Regeln zu begreifen, damit ich so drin bin, dass ich tatsächlich spielen kann.« Nach dieser Gewöhnungsphase fährt er es immer wieder mal hoch, etwa nach einer Arbeitssitzung, wenn er merkt, dass er nicht richtig müde ist. Begeistert ist er von der Navigationsfreiheit sowie von den vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten der Spielewelt.

LT. LUNTE

Wenn ich dann so ein Spiel spiele, wenn ich dann so eine Phase habe, dass ich ein Spiel spiele, dann spiele ich meist die ganze Freizeit. Wenn mich etwas begeistert, dann begeistert mich so schnell nichts anderes.

LT. LUNTE (28) ist der geborene Spieler. Er hat schon sehr früh mit dem Computerspielen angefangen, gemischt mit sehr ausgedehnten Rollenspiel- sowie Kartenspielphasen und hat auch schon in seiner Freizeit Brettspielkonzepte entworfen. In der siebten Klasse hat er seinen ersten Computer bekommen, einen C-64. An einer Stelle in unserem Gespräch beschreibt er, wie sehr er sich gefreut hat, als seine Eltern ihm zu Weih-

nachten einen Ersatzcomputer schenkten, nachdem der erste kaputt gegangen war: »Alle anderen Weihnachtsgeschenke waren plötzlich so dermaßen sekundär, dass mir fast die Tränen kamen, als ich meinen C-64 in der Hand hielt. Da habe ich erst gemerkt, wie viel Spaß mir so eine Kiste bereitet.« Seine Medienbiographie ist für viele männliche Angehörige dieser Generation typisch.

Seine Leidenschaft für Computer hat seitdem nicht nachgelassen. »Ich sitze eigentlich immer vor dem Computer, wenn ich nicht zufällig außer Haus bin.« Nach einem abgebrochenen Sozialpädagogikstudium hat LT. LUNTE sein Freizeitinteresse zu seinem Beruf gemacht. Er vergleicht seine derzeitige Arbeit als Netzwerkadministrator an einem Linux-Server mit einem Computerspiel: »Im Moment kämpfe ich auf Planet SUSE gegen Dämonen.« In dieser Aussage hallt die Hacker-Mentalität wider, die den Umgang mit der Soft- und Hardware der Rechenmaschinen als ein Spiel begreift. »Für mich ist das Ganze da eine Session, ob ich irgendetwas anderes mache oder Spiele spiele, so von der Herangehensweise.«

26



LT. LUNTE ist einer der leidenschaftlichsten Diablo 2 Spieler ...



... und hat einen Clan um das Spiel herum gebildet.

Von allen meinen Gesprächspartnern ist LT. LUNTE der leidenschaftlichste Spieler. Während des Interviews hat er gleichzeitig die Erweiterung von »Diablo 2«, »Lord of Destruction«, gespielt.⁷² Er hat in seiner langen Computerspielkarriere viele verschiedene Spiele gespielt, wobei wir in unserem Gespräch immer wieder auf die so genannten »Egoshooter« zu sprechen kamen: von »Doom« über »Half Life« zu den ganzen »Half Life«-Modifikationen: »Counterstrike«, »Firearms«, »Vampire Slayer« und »Day of Defeat«. Er mag diese Spiele, weil sie schnell sind, und begrüßt die Tatsache, dass sie auch »realistischer« geworden sind. Bei einem guten Spiel, so LT. LUNTE, verzieht sich eine Waffe beim Schießen.

In den letzten Jahren hat sich sein Spielhabitus um eine weitere Dimension erweitert: das Internet. Durch das Internet ist der Umgang mit dem Computer für ihn wieder »gemeinschaftlich« geworden. Sowohl sein Umzug nach München, wo er niemanden kannte, als auch die Möglichkeit, auf der Arbeit einen eigenen Server aufzubauen, haben dazu beigetragen, dass er einen Teil seiner sozialen Interaktionen ins Netz verlagert hat. Mehrere Monate lang ist er europäischer Teamleader von »Day of Defeat« gewesen und hat um das Spiel herum einen eigenen Clan gegründet. »Ich war plötzlich wichtig [...], weil ich der Teamleader für das europäische Team war [...], und es war plötzlich eine ganz eigene Welt, ein ganz eigenes Spiel, obwohl es nicht mal das Spiel war.« Er beschreibt, wie seine Clanidentität, die identisch mit seiner Spielidentität ist, allmählich in an-