

Rolf F. Nohr

**DIE NATÜRLICHKEIT DES SPIELENS
VOM VERSCHWINDEN DES GEMachten
IM COMPUTERSPIEL**

LIT

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung: Das Spiel als wirkendes Medium	7
Killerspieldebatten und Mediendiskurse	7
Medienwissenschaft und Medienwirkung	8
Vom Unsichtbar-Werden im Spiel	12
Ideologie Spielen	16
Dank	18
2. Die Technik des Spielens: Evokationen und sublime Objekte	19
Von Kempelens ›Schach-Türke‹	19
Evokationen	21
Das sublime Objekt	26
Bilder und Hybridisierungen	29
Koppelung, Erfahrung und die Evokation von Wünschen	32
Regel, Regulation, Begrenzung, Finalität	36
Naturalisierungen des symbolischen Systems Spiel	41
2. Die Natürlichkeit des Spiels: Raumfetischismus	46
Die Produktion von Räumen durch und im Spiel	47
Erste Ebene: Medienräume	52
Zweite Ebene: Soziale Räume	58
Dritte Ebene: Diskursive Räume	64
3. Die Koppelung und Variation von Diskursen: Strategie spielen	71
Johann C. L. Hellwigs »Kriegsspiel«	75
Herbert G. Wells »Little Wars«	79
Strategie und Aufbausimulation	83
SIM CITY	87
Strategie und Statistik	90
Modellbildung: Regieren und Simulieren	94
Diskursive Koppelungen	96
Schluss	100

104	4. Die Adaption an die Diskurse: Rhythmus und Arbeit
109	Rhythmus und Distinktion
110	Karl Bücher: Arbeit und Rhythmus
112	Metasound des Rhythmus – Gilbreth´sche Arbeitswissenschaften
117	Schreib-Maschine
120	Rhythmscience
130	5. Die Durchgängigkeit der Diskurse: HALF-LIFE und die Gewalt
132	Paratext
134	Common sense als Diskursformation
135	Spiel-Diskurse: Shooter
144	Dispositiv Medium: Freiheitsbehauptung und Ideologie
153	6. Das Symbolische der Bilder: Unmittelbarkeit und Gemachtheit
156	Das Bild des Spiels
157	Die Naturalisierung des Technischen im Symbolischen
158	Das Symbolisch-Sprachliche
161	Konventionalisierung und Stereotypisierung
162	Apparaturtheorie
170	Apparatus Spiel – naturalisierte Diskurse
176	Das Phantastische als das Natürliche
181	Schluss
183	7. Transparenz, Naturalisierung und die Option der Dissidenz
184	Zusammenführung
192	Materielle Persistenz
202	Appropriationen
214	Die Natur des Natürlichen
217	8. Ausblick: Eine Ökonomie des Spiels.
232	Anmerkungen
259	Literaturverzeichnis
278	Gamografie
283	Abbildungsverzeichnis
286	Anhang : Quellenauswahl zu Kapitel 5
301	Textnachweis

EINLEITUNG: DAS SPIEL ALS WIRKENDES MEDIUM

Killerspieldebatten und Mediendiskurse

Der nebenstehender Text stammt aus der Begründung eines Antrags des Landes Bayern zur Veränderung unter anderem des Jugendschutzgesetzes, der anlässlich der sogenannten »Killerspieldebate« im Jahre 2007 in den Bundesrat eingebracht wurde. Die darin vertretene Argumentation ist archetypisch für eine Diskussion, die die Computerspiele (wie auch viele andere Medien) seit Jahrzehnten begleitet. Das Argument zielt darauf ab, eine staatliche Einflussnahme gegenüber Medien zu erwirken, denen eine Wirkung unterstellt wird und die als nicht konform mit den ethischen, moralischen oder ästhetischen Wertsystemen einer Gesellschaft angenommen wird. Das »Dilemma« einer solchen Diskussion stellt sich zunächst dar als das Konfligieren der geforderten oder aufgerufenen Schutzannahme mit dem bestehenden Postulat der Meinungs- oder Kunstfreiheit. Die Forderung des Verbots oder der Einschränkung der Zugänglichkeit berufen sich auf eine unterstellte Wirkung der jeweils diskutierten Medien, eine Wirkung, die als kontraproduktiv zu den ausgehandelten und geförderten Wertvorstellungen einer Gesellschaft angenommen wird.

Beachtenswert an solchen Diskussionen ist nun – zumindest aus der Perspektive der Medienwissenschaft – weniger die Tatsache einer grundsätzlichen Verständigung einer Gesellschaft über ihre Ausdrucksformen, Werte und Freiheitsbegriffe, sondern verstärkt die Verhandlung des Konzepts »medialer Wirksamkeit«. Vielen Argumentationen im Bezug auf Einschränkungsmaßnahmen von

»Wissenschaftliche Erkenntnisse belegen, dass insbesondere sog. Killerspiele, die menschenverachtende Gewalttätigkeiten zum Gegenstand haben, eine gewaltabstumpfende und für bestimmte labile Charaktere auch eine stimulierende Wirkung haben können. Zwar sind einzelne Auswirkungen von Gewaltspielen noch umstritten. Zahlreiche wissenschaftliche Erkenntnisse legen aber eine nachteilige Wirkung gerade auf Jugendliche nahe. Nach dem heutigen Forschungsstand bestehen insbesondere keine begründeten Zweifel daran, dass der Kontakt mit derartigen Medien, vor allem bei Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden, aber auch bei Erwachsenen, die Gefahr einer Nachahmung und einer Abstumpfung in sich birgt, die sich schädlich auf die Gemeinschaft auswirken kann.«

GESETZESANTRAG DES FREISTAATES BAYERN: »ENTWURF EINES GESETZES ZUR VERBESSERUNG DES JUGENDSCHUTZES (JUSCHVERBG)« BUNDES RAT DRUCKSACHE 76/07, 02.02.07, S.1

expliziten Medieninhalten ist die Unterstellung einer unidirektionalen und unmittelbaren Wirkung der Medieninhalte gemein. So postuliert das bereits erwähnte Papier der Bayrischen Landesregierung:

»Die Gefahr einer Nachahmung, die die Hemmschwelle zur Gewaltanwendung senkt, ist hier [bei Gewalt visualisierenden Computerspielen – RFN] besonders groß. Tötungshandlungen können durch die Simulation gleichsam trainiert werden. Derartige Gewaltspiele sind daher geeignet, beim Spieler eine Einstellung zu erzeugen oder zu verstärken, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch des Menschen in Frage stellt. Ihnen wohnt eine Tendenz zur Bejahung oder zumindest zur Bagatellisierung von Gewalt inne, die mit dem Achtungsgebot der Menschenwürde im Widerspruch steht und daher mit unserer Wertordnung nicht vereinbar ist« (ebd. 16).

Es ist fast schon ein Allgemeinplatz, dass sich solche Argumentationen zwar häufig auf Postulate der Medienwirkungsforschung beziehen, selten aber konkret auf signifikante und eindeutig qualitative oder quantitative Studien zurückgreifen können. Hier klafft zwischen der politisch postulierten und im öffentlichen common sense verankerten Annahme eines ›objektiv-signifikanten‹ Wirkungszusammenhangs einerseits und der großen Zurückhaltung medien- oder kommunikationswissenschaftlicher Reflexionen, im Bezug auf intersubjektivierbare, eindeutige Wirkungsformen andererseits, ein gewisser Graben auf.◀1

Wenn auch im Mangel des ›harten empirischen Faktums‹ solcher Verbotsanträge ihre häufige juristische Erfolglosigkeit begründet liegen, so ist jedoch eines auffällig: ihre hohe diskursive Wirksamkeit. Warum setzt sich das Argument von der ›gesellschaftlich-sozialen Destruktionskraft‹ von bspw. *first-person-shootern* so fulminant durch und determiniert einen common sense über Computerspiele? Die Vermutung liegt nahe, dass ›hinter‹ den Diskussionen um COUNTERSTRIKE (1999/2001), die Amokläufe von Bad Reichenhall oder Emstetten oder vorgebliche Geschichtsklitterung durch CALL OF DUTY (2003) divergente, komplexe, aber auch aufschlussreiche Diskussionen, Diskurse und ideologische Wertaushandlungen ablaufen.

Medienwissenschaft und Medienwirkung

Das vorliegende Buch ist von der Annahme getrieben, dass Computerspiele wirken. Ein Postulat dieses Buches ist es aber auch, dass solche Wirkungen sich nicht vorrangig an den expliziten und ›offen zu Tage tretenden‹ Inhalten von oder Auseinandersetzungen über Computerspiele festmachen lassen,

sondern dass die ›Wirkung‹ von Computerspielen vielmehr in den ihnen innewohnenden Narrativen, anhängigen oder ausgelösten sozialen Praktiken, aber auch an den Kontexten, in die sie eingebettet sind, verborgen liegt. Die hier vertretene These ist es, dass Computerspiele eingebunden sind in die Diskurse, Dispositive und Regelungssysteme ihrer sie hervorbringenden Kultur, und dass sie ›herausgehobene‹ massenmediale Phänomene sind, an denen sich bestimmte Diskursformationen verdichten – seien es die *in* den Spielen innewohnenden Narrative oder seien es die *über* sie geführten Diskurse. Sie sind also als *Kulturtechniken* zu verstehen: »Kulturtechniken sind Medien, die die erlebbare Wirklichkeit von Kulturen konstituieren« (Holtorf / Pias 2007, 9).

Gleichzeitig sind Computerspiele aktuell ein Teil eines ›neuen‹ Mediums und insofern auch Teil eines Prozesses der Selbstpositionierung und Selbstreflexivität von Mediendiskursen. Am Computerspiel machen sich Bedeutungsaushandlungen, nicht zuletzt des Stellenwerts von Medialität in einer Medienkultur, fest. Dabei ist zweierlei zu beobachten: einerseits eine Politik der Abgrenzung, andererseits ein Diskurs der medialen Selbstreflexion. Die Politik der Abgrenzung besteht aus Argumentationen, in der ein Medium seine kulturelle Position und seinen Stellenwert gegen ein anderes verteidigt oder behauptet – zu beobachten beispielsweise an Fernsehbeiträgen, die aktuell Computerspiele mit der selben Rhetorik angreifen, mit der noch vor 15 Jahren beispielsweise die offensive Ausstellung von Gewalttätigkeit im Fernsehen angegriffen wurde. Die Selbstreflexion tritt in einer medialen Selbstversicherungsdebatte zutage, wie sie sich immer an der Übergangs- und Ablösungszone eines Wechsels des Leitmediums abspielt, als eine Verständigung darüber, was ein Medium soll, kann und darf – aktuell beispielsweise die Frage, welche Form von Gewalt als Repräsentationsform von einer Gesellschaft für legitim erachtet wird.

Dieser erste kleine Exkurs in die komplexe Frage nach der medialen Wirksamkeit verweist aber auch auf die Frage, wie theoretisch und analytisch auf das Spiel zugegriffen werden soll und kann – hermeneutisch, deskriptiv, narrativ, handlungsorientiert, produktökonomisch oder strukturell? Steht das Computerspiel dem elementaren Verhalten des expressiven Herumspielens (*play*) näher als dem regelgeleiteten kontollierten Spielhandeln (*game*)? Wie lässt sich der dezidierte Auftrag an die Medienwissenschaft formulieren, aus der eigenen theoretischen und epistemologischen Kompetenz heraus spezifische Aufschlüsse über das Computerspiel als Medium, Medienimplement, sozialer Handlungsform oder kultureller Praxis zu formulieren? Hier wäre zunächst zu klären, inwieweit, beziehungsweise wofür, die Medienwissenschaft angesichts

des ›Phänomens‹ des Computerspiels überhaupt in der Lage wäre spezifische Aussagen zu treffen (vgl. Neitzel / Nohr 2006). ◀

Ist das Computerspiel als Medium zu betrachten? Oder ist es nicht vielmehr ein ›Format‹, ein ›Text‹, eine ›Programm‹, das auf, in oder durch ein Medium zu seiner Funktionalität gelangt? Ist das Computerspiel die ›killer-application‹, die dem Computer selbst zur breitenwirksamen und diskursiven Effektivität verholfen hat? Sind ›der Computer‹, ›die Konsole‹ oder ›das Netzwerk‹ überhaupt sinnvollerweise als Medium zu veranschlagen (vgl. Winkler 2004b; Krämer 1998)?

Kernpunkt der Fragestellung ist sicherlich, was hier überhaupt als ›Medium‹ konzeptualisiert werden kann. Sinnvoll ist daher zunächst eine Beschäftigung mit dem technischen ›Basisapparat‹ des Spiels (also mit dem Computer oder den diversen Konsolensystemen), mit den medienökonomischen Rahmenbedingungen der Spiele, mit rezeptionsorientierten Evaluationen, mit den kulturellen und diskursiven Kontexten, in die sich ein Spiel einbettet, oder aber – in klassischer exegetischer Natur – mit der textwissenschaftlichen oder diskursiven Interpretation und Analyse des narrativen und visuellen Bestandes. Wie aber gelingt es dem Komplex ›Spiel-Spieltechnik-Spieler‹, medial zu wirken, und gleichzeitig seine technische wie kulturelle ›Gemachtheit‹ (in Teilen) zu verschleiern? Oder etwas präziser formuliert: wie naturalisieren sich die ideologischen, technischen wie wissenschaftlichen Bestände des Spiels im Spiel? Dass Zeichen, Techniken, Sprechakte und Wahrnehmungen im bestimmten Sinne als ideologisch betrachtet werden müssen, ist eine der Grundannahmen dieser Ausführungen. Und insofern wäre das ›symbolische System‹ Spiel hier auch als Ausdrucksform des Sprachlichen zu konzeptualisieren, und damit in Konsequenz die ›ideologische‹ und produzierte Bedeutungshaftigkeit jeden symbolischen Systems zu akzeptieren: »Kurz, die Sprache ist ein ideologisches Streitfeld und kein monolithisches System: tatsächlich waren die Zeichen das eigentlich materielle Medium der Ideologie, da Werte oder Vorstellungen ohne sie nicht existieren können« (Eagleton 1997, 99).

Das hier für die Sprache angedeutete Ideologieverständnis mag im weitesten Sinne auch für Medien und ihre Techniken gelten. Jede technische wie symbolische Operation und Struktur der Medien wäre demnach niemals ›unschuldig‹, sondern im Sinne einer Kulturtechnik immer durch die sie hervorbringenden kulturellen Dispositive und Diskurse geprägt. Die aufgeworfene Frage nach den Dispositiven und Diskursen des Spiels und dessen Apparaten impliziert auch, dass jede Handlungsform, technische Ausformulierung und medial-simulatorische Praxis, die im weitesten Sinne als medial-ludisch zu veranschlagen wäre in den Fokus der Aufmerksamkeit rücken muss. Wer Game Studies nur als

Untersuchung von Produkten begreift, die in einschlägigen game stores oder Download-Plattformen vorrätig sind begrenzt und reduziert den Gegenstand unzulässig (dazu auch: Pias 2007b).

Vielleicht gilt es aber zunächst, die Fragestellung zu verdeutlichen. Im Grunde geht es mir darum zu zeigen, wie ein Spiel es schafft, trotz seiner eigentlich sehr offensichtlichen Eingebundenheit in ein dominantes und rigides Technisches, zu ›wirken‹, und vor allem in einer Art zu wirken, die sich im weitesten Sinne als ›narrativ‹, ›immersiv‹, ›emotional-appellativ‹ o.ä. beschreiben ließe. Eine solche Beschreibung aber adressiert gänzlich andere Effekte als ein Handeln mit einer ›verfremdenden‹ Apparatetechnik.

Ein entscheidender Fokus liegt innerhalb einer solchen Fragestellung auch auf der Entscheidung, ob sich diese Naturalisierung als eine ›Verschleierung des Ideologischen‹ darstellt oder aber im Sinne eines Konzeptualisierens des Technischen als ein Umgehen mit etwas ›Natürlichem‹. Deutlich werden muss hieran aber auch, dass die Frage nach der Kulturtechnik ›Spiel‹ nicht ausschließlich Computerspiele adressieren kann.

Insofern ließe sich die Kompetenz der Medienwissenschaft hier als eine (verstärkt) kulturwissenschaftliche bestimmen. Medien sind integraler Teil einer Kultur, innerhalb derer Medialität als ein umfassendes, unsichtbares und determinierendes System der Verständigung, Bedeutungsproduktion und Zirkulation von Sinn zu begreifen wäre. Daraus resultiert erkennbar ein Medienbegriff, der sich seiner ›materiellen Technikaftigkeit‹ vorrangig entkleidet, der folglich die sinnstiftende Kraft von *Medialität* als Kulturkonstitutiv begreift, gerade weil Medialität nicht vorrangig jeweils ausschließlich an Apparate, Technologien oder materiellen Texten oder Codes festzumachen wäre. Eine so verstandene Medialität garantiert die gesellschaftliche Vernetzung durch Kommunikativität und handelt Intersubjektivität auf der Basis von symbolischer und ›in Form gebrachter‹ Zirkulation aus.

Eine Kompetenz der Medienwissenschaft ist es neben vielen anderen aber auch, nicht nur Medien *selbst*, sondern auch Sinnzusammenhänge, die *über* Medien artikuliert werden ebenso wie *durch* Medien produzierte bzw. vermittelte Sinnzusammenhänge zu untersuchen. Solche Sprechweisen von, mit und über Medien sind selbst nicht von Medien abgekoppelt, sondern genuiner Teil der Medien und einer ›Medienkultur‹ der Selbstthematization. Gleichzeitig wird in einer solchen Betrachtungsweise deutlich, dass es keine ›für sich selbst‹ bestehenden Aussageformen von oder in Medien gibt: Jedem singulären Medientext steht eine Vielzahl anderer Sprechweisen zur Seite, die erst in ihrer Gesamtheit den (per definitionem) unüberschaubaren Horizont des ›Sinns‹ in der Gesellschaft herstellen.

Vom Unsichtbar-Werden im Spiel

Es sollen im Folgenden in einer Reihe von aneinander anschließenden Analysen und Rekonstruktionen versucht werden, eine Art von theoriegeleitetem Forschungsprogramm zu deklinieren, das sich maßgeblich auf die Überzeugung stützt, dass die ›Wirkung‹ von Computerspielen nicht durch ihre distinkten Texte, Narrationen und Visualisierungen zu erklären sind, sondern wesentlich versteckter und komplexer aus den archäologischen und genealogischen Linien und Spuren sowie den Paratexten des Spiels heraus rekonstruiert werden muss. Insofern widmen sich die einzelnen Kapitel diesen Bandes dementsprechend unterschiedlichen Zugriffsformen, um die Bedeutungskonstellationen, in die das Spiel und das Spielen in digitalen Medien eingebettet sind, zu durchdringen, und dabei das ›verborgene‹ Wissen in und über Spiele freizulegen. Kapitel Eins präzisiert diese ›Arbeit am Verborgenen‹ methodologisch und theoretisch. Mit dem Begriff der *Evokation* wird hier ein Prozess des ›Herausru-fens‹ von Bedeutungen durch das Spiel aus den Formationen von Gesellschaft und Wissen bezeichnet. Der Begriff des ›Evokativen‹ zielt auf eine Denkungsweise, die den Gebrauch eines Mediensystems weniger unter der Prämisse des Handelns an oder in einem als geschlossen und abgegrenzt angenommenen Text-Rezipient-Verhältnis begreift. Vielmehr soll das Handeln an einem medialen Text mit dem Begriff der Evokation als ein auf gesellschaftlichen Wissensstrukturen aufsitzendes, unabgrenzbares Erzeugen, Produzieren und Verhandeln von immanent im Mediensystem vorhandenen kulturellen, sozialen und subjektiven Bedeutungselementen beschrieben werden. Entscheidende Wendung einer solchen Konzeptualisierung wäre es jedoch, das Spiel als Teil eines Medienzusammenhangs zu begreifen, der massiv auf die *Verunsichtbarung* und das *Transparent-Werden* nicht nur seiner Technik (dem Apparat) und seinem Interface (der Oberfläche) setzt, sondern auch (in einer klassischen ideologiekritischen Wendung) auf die Naturalisierung seiner innewohnenden Bedeutungszusammenhänge. Somit wäre die zugrunde liegende These, dass sich durch ein Handeln am Computerspiel (auch) ein verborgenes, unsichtbares und ›unterbewusstes‹ Wissen einer Gesellschaft sowohl artikuliert als auch jeweilig variiert und stabilisiert.

Um eine solche theoretische Konzeption in einem ersten Schritt konkret an den Gegenstand heranzuführen, liefert das zweite Kapitel einen Überblick über die an den Raum des Computerspiels angelagerten Bedeutungsproduktionen. Das Untersuchungsfeld ›Raum‹ empfiehlt sich hierzu aus zweierlei Gründen. Zum einen ist eine starke Fokussierung des Spiels auf den Raum nicht zu übersehen. Die ›Fetischisierung des Raums‹ könnte dabei zunächst und verein-

fachend als eine kompensative Geste eines ›virtuellen Implements‹ begriffen werden, das seine eigene Immaterialität auszugleichen sucht. Die Frage nach Raum ist aber auch eine Frage nach der Medialität des Spiels. In der Produktion von Räumlichkeit entwirft ein Medium oder ein Medieninhalt nicht nur ein Mittel zur Darstellbarkeit und Funktionalität seines Wissens und seines Vermittlungsprozesses. Ein Medium entwirft seine Räume auch, um sich selbst ins ›Sein‹ zu bringen. Daher ist der Zugriff auf die diversen Produktionsverfahren von Topographien des Spiels ein herausgehobenes Element zum Verständnis eines Mediums. 43 Darüber hinaus ist der Raum aber bereits mehrfach in theoretischen Konzeptualisierungen von Medien und Medialität als eine Form der Einschreibung von Ideologemen und unsichtbaren dispositiven Steuerungsmechanismen – beispielsweise durch die Apparaturtheorie – erkannt und thematisiert worden. Daher ist ein erster Blick ›hinter‹ das Ontologische oder Phänomenale des Computerspiels am Konzept seiner Raumentwürfe theoretisch naheliegend – vor allem unter der Fragestellung, wie das Spiel die Erfahrungspositionen von Unmittelbarkeit konstituiert. Gerade diese Frage nach der Unmittelbarkeit und die Frage nach der ›Versinnlichung‹ als archäologisch herleitbare diskursive Konstellation stehen im Zentrum des dritten Kapitels. Dabei wird das Konzept des Strategischen zunächst als kontinuierliches und durchgängiges (exemplarisch herausgegriffenes) Steuerungsdispositiv im Spiel begriffen. An diesem ›Handlungsmodus‹ lässt sich nicht nur darüber reflektieren, inwieweit Spielen als Handeln oder Probehandeln zu konzeptualisieren wäre (eine im Bezug auf die Medialität wie Performanz des Spiels nicht unerhebliche Frage), sondern vor allem analytisch nachweisen, dass bestimmte Wissensdiskurse sich zwar permanent umcodierend, dennoch aber als durchgängige Mäander zu verstehen sind, die sich durch die historische Tiefendimension wie auch durch die Genealogie von Computerspielen ziehen. Gerade am Beispiel des Strategischen lässt sich im eine erste exemplarische ›Wirkung‹ von Computerspielen nachzeichnen. Das konstante und konsequente *monitoring* bestimmter Spiele wird in der Betonung des Strategischen als Technik der auf das Subjekt selbst bezogenen Steuerung und Selbststeuerung erkennbar. Der Schlüssel zum Verständnis einer solchen Wirksamkeit ist die Überführung von kontextuellem und kulturellem Wissen in die Spiele. Mit Rückgriff auf die Modelltheorie soll daher der Vorschlag skizziert werden, eine Konzeption der Übertragung eines solchen Wissens in die Reduktionen von Spielnarrativen anzunehmen. Mit Rückgriff auf die kritische Diskursanalyse soll ein solches Modellbildungsverfahren als eine Überführung und Koppelung unterschiedlicher Wissenstypen charakterisiert werden. Mit diesem Vorschlag einer Transformation kulturellen Wissens in subjektiv erfahrenes Wissen lassen sich folgend

auch die Aspekte der ›Herstellung‹ und der ›Rezeption‹ charakterisieren. Daraus resultiert ein Strukturmodell der ›Codierung‹ von Wissensdispositiven im Spiel.

Das vierte Kapitel setzt die Analyse der historischen Dimension fort. Anhand des vorgeschlagenen Strukturmodells wird hier untersucht, wie sich eine solche Wissenskoppelung einerseits historisch präzise herausbildet und wie sie sich in aktuellen Spielkonzepten niederschlägt und ›materielle‹ Wirksamkeit entfaltet. Mit dem Konzept des Rhythmus als einem ideologischen Bestandteil der Arbeitswissenschaft lässt sich hier darlegen, wie eine gesellschaftliche Steuerungstechnik im Spiel aktualisiert wird und durch die ›spielerische‹ Adaption des handelnden Subjekts ihre selbststeuerende, gouvernementale Effektivität entfaltet.

Das fünfte Kapitel wechselt in seinem analytischen Unterfangen von der archäologischen zur genealogischen Achse und springt gleichzeitig ins ›Zentrum‹ der kulturellen Debatte um die adaptierbaren Wissensbestände im Spiel. Hier steht die sogenannte ›Killerspieldebatte‹ im Zentrum der Betrachtung, weniger aber unter der Prämisse einer Evaluation ihres Gegenstandes als vielmehr in Form eines zu untersuchenden Gegenstands. Im Verständnis der Diskursanalyse geht die Untersuchung der Argumentationsketten und -logiken davon aus, dass die aufzudeckende diskursive oder dispositive Formation ›hinter‹ den Äußerungspraktiken ›quer‹ zum Gegenstand und seinen Paratexten verläuft. Die hier vertretende These geht davon aus, dass die Äußerungspraktiken und Wissensbestände, die eine solchen Debatte ausmachen, einen gesellschaftlichen common sense entfalten, der sich – da er offensichtlich bestimmte essentielle Bestände einer Kultur berührt – eben nicht nur in klar abgezielten Äußerungsorten niederschlägt, sondern sich windend und variierend auch durch die diskutierten Gegenstände zieht. So soll am Beispiel der Spielreihe HALF-LIFE (1998-2006) gezeigt werden, dass die Gewaltdebatte ihren Niederschlag nicht nur im textuellen Korpus des Spiels, sondern auch in seiner medienökonomischen Konzeptualisierung findet. Forciert könnte formuliert werden, dass die Gewaltdebatte nicht einen Gegenstand, nämlich das Killerspiel, thematisiert, sondern dass die aktuelle Gewaltdebatte zusammen mit dem in ihr verhandelte Gegenstand, dessen ökonomische, industriellen, kulturelle Kontur und seine Funktion als (ästhetischer) Text die Äußerungsmasse über eine ›grundständige‹ Frage artikulieren, die eine moderne Gesellschaft umtreibt. Gegebenenfalls könnte diese Frage darauf verkürzt werden, dass hier nach den Konsequenzen und Folgen der Suspendierung des individuellen Gewaltmonopols im Gesellschaftsvertrag verhandelt wird.

Mit der Artikulation eines solchen Konzepts einer ›naturalisierten‹ Macht und Ideologie liegt es nahe, sich in einem nächsten Schritt mit der Position des Subjekts zu einem solchen Machtkonzept auseinander zu setzen. Die sich konsequent anschließende Frage zielt daher auf den Konflikt jeder Kultur- und Machttheorie: Gibt es (mikropolitische) Möglichkeitsformen des subjektiven oder intersubjektiven Artikulierens und Handelns, die sich einer solchen dominanten Machtform wie den beschriebenen dispositiven und kommonsensuellen Äußerungsformen widersetzen können (wie es beispielsweise die Cultural Studies mit einer gewissen Beharrlichkeit postulieren), oder ist die Macht der Diskurse so groß dass es, um ein Diktum der Kritischen Theorie zu variieren, kein ›richtiges Spielen im Falschen gibt‹? Eine solche Reflexion ist dabei weniger normativ oder politisch zu verstehen, also nicht als ein Versuch, eine theoretische Position zu finden, die weder den Gebrauch einer Medientechnologie als politischen Freiheitsakt stilisiert noch zum Ausdruck einer radikalen Geworfenheit in kulturindustrielle Ausbeutungszusammenhänge erklärt. Vielmehr geht es der Argumentation darum, die subjektkonstitutiven Konstellationen der den Medientechnologien des Spiels innewohnenden Macht- und Steuerungsmechanismen zu befragen und auszuloten. Die Frage nach den ›Freiheitsgraden‹ des Spiels motiviert sich hier aus dem Vorsatz einer Aussage zu Medienwirkungen und nicht aus den Dissidenzphantasien einer Fankultur. Die Frage nach den Konturen der Dissidenz bildet dann auch das Raster der Kapitel 6 und 7. Mit der Frage nach der Medialität des Spiels und dem Niederschlag der Gemachtheit in den Repräsentationen, den Bildern und Referenzialitäten des Spiels, soll in Kapitel 6 mit Wiederaufnahme der Argumentationen des Raumkapitels noch einmal die Apparatusdebatte des Kinos als analog argumentierendes Theoriesystem aufgegriffen werden. Wie organisiert das Spiel seine Natürlichkeit und seine Unmittelbarkeit angesichts eines per se entreferenzialisierten visuellen Ausdrucks? Das Kernargument der (frühen) Apparatusdebatte ist es, dass – angesichts eines komplett manufakturierten und ideologisch durchdrungenen Bildes im Kino – die Unmittelbarkeitserfahrung den Schlüssel zum Verständnis der Funktionalität des Dispositivs Kino darstellt. Die unsichtbare Gemachtheit des Bildes evoziert deren Funktionalität – eine Argumentation, die auch für das ebenso gemachte, simulierte und gerechnete Bild des Spiels zu gelten hat. In dieser Betrachtungsweise wäre zu reflektieren, ob dem dominanten Visuellen des Spiels die Option der ›taktischen Unterwanderung‹ gegen die hervorbringende Ideologie überhaupt zuzuschreiben wäre?

Das abschließende Kapitel 7 versucht sich dann an einer dialektischen Gegenposition. Hier würde gerade die ›Perfektion‹ der Spieloberfläche und seiner

Ökonomien als Einstiegspunkt in die Aneignbarkeit und ›Expropriation‹ des dominanten Texts gelten können. Bedeutungsgenerierung wäre hier als eine Form der Aushandlung offener und als polysem angenommener Texte des Spiels zu begreifen.

Ideologie Spielen

»Kopflos-Karo Kichererbse brauchte mehr als einen einprägsamen Werbespruch um ihren Elektroladen zum Erfolg zu verhelfen (Obwohl sie eine hatte, der etwa so ging: ›Hör auf ein Langweiler zu ein und kauf in meinem Elektroladen ein!‹). Ihr war klar, dass sie die Art von Hilfe brauchte, die nur selbstgebastelte Roboter als Verkäufer bieten können. Was sie nicht wusste, war, dass diese Roboter einer Gewerkschaft angehören. Sie taten sich zusammen, streikten und zogen mitten in den Verhandlungen nach Hawaii. Und die arme Kopflos-Karo steht auf der Straße und bittet, um Geld für die

Robotergehälter zu sammeln«.

WERBEANZEIGE (2006) FÜR THE SIMS 2. ERWEITERUNGSPAKET OPEN FÜR BUSINESS

Am Ende dieser Einleitung soll noch einmal die These des vorliegenden Buches aufgenommen werden: Computerspiele wirken. Wie jedes mediale Produkt, Format oder Implement transportieren und stiften sie Bedeutungen. Gleichzeitig will sich dieses Buch aber auch als Hinweis verstehen, Computerspiele (wie auch jede andere Äußerungsform) weniger nach ihrem ›Offensichtlichen‹ zu befragen, sondern sich auf die in ihnen verborgenen und weniger offen zu Tage tretenden Wissensformen und Handlungsanweisungen zu konzentrieren. Insofern verstehen sich diese Ausführungen auch als ein Vorschlag der ›Medienforschung‹, Computerspiele als das anzuerkennen, was sie sind: medienökonomisch konturierte Produkte der Artikulation innerhalb einer Gesellschaft, die sich mithilfe ihre massen-

medialen Äußerungsformen verständigt. Insofern darf und kann eine Diskussion über die Computer-, Konsolen- und Netzwerkspiele keine sein, die sich nur aus einer Auseinandersetzung mit dem Sichtbaren und Gesagten herstellt. Ebenso wenig kann es sinnvoll sein, innerhalb solcher Diskussionen das Spiel seiner Geschichte, seiner ästhetischen Dimension, seiner ökonomisch-warenhafte Struktur, seiner Einbettung in didaktische Praktiken oder seiner technischen Kontur zu entkleiden. Sinnvoll konzipierte *Game Studies* sollten sich ihrem Objekt aus einer theoretischen Trias von Zeichentheorie, Ästhetik und Ludizität (als Handlungstheorie) nähern, die konsequent darauf setzt, das ›Objekt‹ Spiel als einen an Techniken anhängenden und in kulturelle wie intersubjektive, historisch variable Zusammenhänge eingebundenen Gegenstand zu begreifen.

Der Spieler oder die Spielerin von »Kopflos-Karo Kichererbse« (s. nebenstehenden Textkasten) begibt sich mit dem Hochfahren seines PC's oder seiner

Playstation in ein Bedeutungsgeflecht einer symbolischen Umwelt, innerhalb deren er handelnd Erfahrungen macht, die sowohl sozialer als auch marktökonomischer Natur sind; er lernt ›probehandelnd‹ Regeln einzuhalten und ihre Grenzen zu erkunden – wie er ebenso mit dem Kauf seiner Hardware und des Spielcodes bereits einen ›Vertrag‹ mit den Regeln seiner Gesellschaft und ihrer historischen Genese eingegangen ist. Spiele wie THE SIMS (2000) oder auch das aktuell viel besprochene SECOND LIFE (2003) sind insofern bemerkenswert, als sie mehr oder weniger offensichtlich auf eine seltsam verschobene Mimesis setzen. Sie sind weniger ›Spiel‹ (im Sinne eines Heraustretens aus der Alltagskultur) denn ›Simulation‹, ›Abbild‹ oder ›zweite Natur‹ des Subjekts. Beide Spiele sind weniger mit dem Begriff des ›Herumspielens‹ zu fassen als vielmehr mit einem Begriff des ›Ausprobierens‹. Beide stellen ein Modell des Alltags dar und fordern das spielende Subjekt auf, Handlungsrationaltäten des Alltäglichen auf sein Spielen zu übertragen. Wo diese Übertragung in THE SIMS noch an den hochgradig eingeschränkten Wahlmöglichkeiten und Freiheitsoptionen des Avatar-Spieler-Systems scheitert, scheint sie in SECOND LIFE zu gelingen: Keine Spielregeln, keine Gewinnbedingungen und keine vorgegebenen Handlungsraaster schränken das spielende Subjekt ein. Es wäre also frei, Utopien zu leben, alternative Weltentwürfe umzusetzen oder emanzipatorische Lebensformen zu ergründen – ein aktueller Blick in das Universum des SECOND LIFE zeigt uns jedoch, dass sich im Großen und Ganzen die erste Welt in die zweite Welt ›eingespiegelt‹ hat. Die neoliberale Warenökonomie, die Akkumulation von sozialem Prestige und die Ideologeme einer radikalen Selbstverwirklichung auf der Basis des erworbenen Statussymbols haben SECOND LIFE zu einer getreuen Kopie des First Life werden lassen. Das Eintreten des Spielers in eine künstliche Welt scheint davon geprägt zu sein, dass er das Wissen als auch die Normen und Handlungsformen seines Alltags in alternative Weltentwürfe überführt und somit die Ordnung der Welt in den kultischen, mythischen, sakralen oder heiligen Raum des Spiels überführt. Das Wissen des Subjekts scheint immer auch das Wissen seines Avatars zu sein. Der Spieler von »Kopflös-Karo Kichererbse«, so könnte man pauschalisieren, ›lernt‹ in The Sims nicht die Regeln einer neoliberalen Ökonomie der radikalen Ich-AG, sondern bringt sein Wissen über die eingeschränkten Möglichkeiten der Selbstverwirklichung bereits mit in das Spiel, ein Spiel, das dann ›nur noch‹ als wiederkehrende Adaptionvorlage eines Subjektentwurfes gelten kann.

Dank

Dieses Buch besteht in Teilen aus Beschäftigungen mit dem Computerspiel, die während meiner Zeit als Juniorprofessor für Medienkultur an der HBK Braunschweig entstanden sind. Dass sich aus den einzelnen Argumenten und Analysen zu einem bestimmten Zeitpunkt eine in sich geschlossene Argumentation ergeben würde, war zunächst nicht abzusehen. Daher gilt der Dank für das Entstehen dieses Buches zuerst den Herausgebern der Bücher und Zeitungen, in denen einzelne Kapitel oder Teilkapitel dieses Buches zunächst erschienen sind, und die bereitwillig einer ›Zweitverwertung‹ zugestimmt haben. Namentlich als hierfür der Dank u.a. an Jan Noël Thon und Klaus Bartels, Matthias Bopp und Harro Segeberg.

Den Rahmen für meiner Auseinandersetzungen mit dem Spiel bildete nicht nur meine Stelle in Braunschweig, sondern auch der anregende Austausch innerhalb des Forschungsprojekt ›Strategie Spielen‹⁴⁴ (gefördert von der Stiftung Nord/LB – Öffentliche und der Deutschen Forschungsgemeinschaft) und der AG Game⁴⁵ innerhalb der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Hier gilt mein Dank neben den Geldgebern vor allem Serjoscha Wiemer und Britta Neitzel. Die Beschäftigung mit dem Kriegsspiel J.L.C. Hellwigs⁴⁶ wurde ermöglicht durch den Intitativkreis ›Braunschweig – Stadt der Wissenschaft‹, die HBK Braunschweig und das Landesmuseum Braunschweig (hier vor allem Herr Biegel), besonderer Dank gilt hier dem unermüdlichen Mitarbeiter und Organisator Stefan Böhme. Dank auch an Katrin Meissner für ein hervorragendes Lektorat und Andreas Justus Jasenek für präzise Recherchen, den Studierenden in Braunschweig und andernorts sowie den Zuhörern diverser Vorträge für Diskussion und Feedback.