

**Vertrautes Neuland –
Ästhetische Dynamisierungsprozesse
und produktiver (Non-)Konformismus.
Eine kultursemiotische Analyse
phantastischer Bildschirmspielwelten**

Dissertation

zur Erlangung des akademischen Grades
eines Doktors der Philosophie (Dr. phil.)

der Fakultät

für Kulturwissenschaften

Institut für Kunst, Musik und Textil

Fach: Kunst

der Universität Paderborn

vorgelegt von

Lars Zumbansen

im Januar 2008

Erstgutachterin: Prof. Dr. Jutta Ströter-Bender

Zweitgutachter: Prof. Franz Billmeyer

Danksagung

Ich danke Frau Prof. Dr. Jutta Ströter-Bender für die vorbehaltlose Aufnahme und mehrjährige Begleitung meines Promotionsvorhabens, für ihr ausgeprägtes persönliches Engagement und die nachhaltige Förderung und Unterstützung meiner noch jungen wissenschaftlichen Laufbahn. Auch Herrn Prof. Franz Billmayer sei gedankt für die Übernahme der Rolle des Zweitgutachters, sowie für die vielen direkten wie indirekten Inspirationen und Anregungen.

Das Zustandekommen und die thematische Anlage der Dissertation ist dabei sicherlich der undogmatischen und transdisziplinär ausgerichteten Forschungskultur des Paderborner Kunstsilos zu schulden, welche beide Gutachter bereits zu meiner Studienzeit dort maßgeblich befördert haben. Weiterhin gilt der Dank den Studentinnen und Studenten meiner Seminare, welche mir immer wieder einen produktiven Austausch ermöglicht und mir zu einer Weiterentwicklung themenbezogener Thesen und Theorien verholfen haben.

Bedanken möchte ich mich darüber hinaus auch bei Dr. Hermann Sottong für die zahlreichen methodischen Inputs insbesondere auf dem Feld der Semiotik und Narratologie, ebenso bei meinem Bruder Nils, Marie Beschorner und Dr. Annette Wiegelmann-Bals für etliche sachdienliche Hinweise und das Korrekturlesen dieser Arbeit. Ein großer Dank gebührt hier insbesondere auch meinem Vater, Dr. Gerhard Zumbansen, für dessen umfangreiche Unterstützung und kompetente Textkritik. Zu herzlichem Dank verpflichtet bin ich schlussendlich auch meiner Mutter Jutta Zumbansen, die durch ihren unermüdlichen Einsatz überhaupt erst die organisatorische Basis für die Durchführung dieser Forschungsarbeit gelegt hat.

Bielefeld, im Januar 2008

Lars Zumbansen

Inhaltsverzeichnis

	Seite
0. Einleitung	01
1. Der kultursoziologische Denkraum	08
1.1. Aggregationen innenorientierten Handelns	08
1.2. Kritik der „Erlebnisgesellschaft“	11
1.3. Steigerungslogische Orientierung	16
1.4. Erleben als ästhetische Episode	18
1.5. Der Erlebnismarkt	20
1.5.1. Rationalitätstypen der Erlebnisanfrage	21
1.5.2. Grenzen ästhetischer Autonomie	22
1.5.3. Situative Bedingungen ästhetischen Verhaltens	25
1.5.4. „Individualität“ und ihre Normalisierung	27
1.5.5. Aufmerksamkeitsökonomie: Varianten der Beachtlichkeit	30
1.5.6. Ästhetik des „Neuen“	37
2. Die Video- und Computerspielindustrie	42
2.1. Nutzerdaten und Konsumentenprofile	42
2.2. Marktstrukturen	46
3. Spieltheoretische Grundlagen	51
3.1. Das Verhältnis von <i>Play</i> und <i>Game</i>	51
3.1.1. Die Überwindung einer dichotomen Konzeption	51
3.1.2. <i>Play</i> als Spielerleben	53
3.2. Spiel-Grenzen	55
3.2.1. Möglichkeitsräume	55
3.2.2. Der Realitätsbezug des Spiels	57
3.2.3. Der mediate Modus des Spiels	61
3.3. Spielen als Fiktionales Handeln	67
3.4. Computerspiele	70
3.4.1. Akkomodationsanforderungen	72
3.4.2. Immersionspotentiale	75

III

3.5. Adventure- und Rollenspiele	80
3.5.1. Avatargebundene „Welt“-Entfaltung	80
3.5.2. Der homodiegetische Modell-Spieler	83
3.6. Zum Sujetkomplex der „Phantastik“ in Adventure- und Rollenspielen	88
4. Bildschirmspiele als narrative Weltentwürfe	94
4.1. Konfliktlinien der Forschung	94
4.1.1. Spiel-Kode und narrative Performanz	95
4.1.2. Linearität versus Zyklizität	98
4.1.3. <i>Histoire</i> versus <i>Discours</i>	100
4.2. Die Grenzüberschreitungstheorie	102
4.3. Sujetlose Dynamik: Narrationsmuster in phantastischen Adventure- und Rollenspielen	107
4.3.1. Zum Verhältnis von Topologie und Topografie	107
4.3.2. Raumimmanente Selbst-Findung und konflikthafte Ordnung in <i>SILENT HILL 2</i>	108
4.3.3. <i>BIOSHOCK</i> : Das Heterotopia der Möglichkeits-Junkies	113
4.3.4. Vertrautes Neuland: Das Paradigma des Entdeckens in <i>TOMB RAIDER</i>	118
4.4. Steigerungslogische Grenzverschiebungen	123
4.5. Der Avatar: die Inkorporation des Steigerungsspiels	128
4.6. Der (ir-)reversible Tod	132
4.7. Zwischenfazit: Ereignistilgung im Steigerungsspiel	137
4.8. Grenzüberschreitungen als Sonderfall:	
Die sujethafte Selbstthematization von Weltentwürfen	138
4.8.1. Die „Dämonisierung“ spielerischen Handelns in <i>SHADOW OF THE COLOSSUS</i>	139
4.8.2. Der ereignishafte Umgang mit Themenarchitektur in <i>ONIMUSHA 3</i>	144
4.9. Narrative Modellierung von Lern- und Bildungsprozessen	147
5. Modelle ikonischer Repräsentanz in virtuellen Spielwelten	156
5.1. Einführung: Abbilder als Zeichen	156
5.2. Elektronische Abbilder	160
5.2.1. Programmontologie und Bilderkrise	161
5.2.2. Zum Status von Bildpropositionen	163
5.3. Hyperrealistische Bildwelten als Erlebnisräume	170
5.3.1. Vertraute Bilder: Ikonischer Realismus als Standard(isierungs)-System	170
5.3.2. Ikonischer Hyper-Realismus als <i>gewusster</i> und <i>bewusster</i> Darstellungsstil	177
5.3.3. Von <i>Raumbildern</i> zu <i>Zimmerbildern</i>	184
5.3.4. Ikonografien des <i>Außer-Ordentlichen</i>	191

6. Zusammenfassung der Ergebnisse	204
7. Ausblick	210
8. Medien- und Literaturverzeichnis	213
8.1. Primärquellen	213
8.2. Sekundärliteratur	214
9. Abbildungsverzeichnis	234

0. Einleitung

Imagine the folly of allowing people to play elaborate games which do nothing whatever to increase consumption. It's madness. Nowadays the Controllers won't approve of any new game unless it can be shown that it requires at least as much apparatus as the most complicated of existing games.

Aldous Huxley¹

Wenngleich spielerisches Verhalten eine anthropologische Universale darzustellen scheint, erzeugt doch jede Kultur mit ihren je spezifischen Unterscheidungssemantiken und Wahrnehmungskategorien historisch variable „Spiel“-Modelle, in welchen direkt oder indirekt, bewusst oder latent dominante Norm- und Wertvorstellungen, Diskursregeln, Denk- und Handlungsmuster sowie Phantasmen der betreffenden Kultur zum Ausdruck kommen. Dieser Sachverhalt trifft im Besonderen auch für die kulturindustriell hergestellten bzw. präformierten Spiel- und Erlebniswelten zu, unter denen ökonomisch gesehen die Video- und Computerspiele einen exponierten Platz einnehmen. In einschlägigen Publikationen zum Thema werden zwar auch immer wieder expandierende Absatz- und Nutzerzahlen als Legitimationsbasis für eine notwendige Auseinandersetzung mit elektronischen Spielen ins Feld geführt², allerdings wird dieser Markt-Bezug und Markt-Erfolg zumeist nicht in seinen weit reichenden Implikationen für die Produktgestaltung reflektiert. An dieser Stelle setzt die folgende Untersuchung ein. So wird u.a. die These vertreten und argumentativ ausgebreitet, dass Bildschirmspiele in ihren semiotisch-ästhetischen Gestaltungsmustern zentrale Ideologeme und Weltmodelle zeitgenössischer Konsumkulturen transportieren, welche gleichsam rückgekoppelt sind mit gesellschaftlich und individuell relevant gesetzten „Konzeptionen des Wünschenswerten“³.

Eine dieser zentralen Wertideen äußert sich dabei auf der Subjektebene darin, die eigene Biografie als Gestaltungsprojekt zu begreifen, bei welchem Lebensglück als Zielmaxime an die permanente Reproduktion und Realisierung neuer Möglichkeiten und erweiterter „Spielräume“ gekoppelt wird⁴. (Er-)Leben hat sich somit (zumindest theoretisch) dynamisiert und ist im Kontrast zu historisch unterscheidbaren Lebenslaufmodellen nicht mehr an einen teleologischen Entfaltungsplan und/oder an bestimmte Lebensphasen gebunden⁵. Konsequenzen

¹ Huxley: *Brave New World*, S. 26.

² Vgl. u.a. Dreier/Kubisch: *Let's play the games*, S. 78; Lischka: *Spielplatz Computer*, S. 131-134; Fritz/Fehr: *Computerspiele*, S. 6; Mathiak/Weber: *Computerspiele, Gewalt und Gehirne*, S. 101; Distelmeyer: „... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie“, S. 187; Keitel: *Zum Genre Computerspiel*, S. 10 oder Schlütz: *Bildschirmspiele und ihre Faszination*, S. 9.

³ Karmasin: *Produkte als Botschaften*, S. 16.

⁴ Vgl. Ullrich: *Habenwollen*, S. 30.

⁵ Vgl. hierzu im Überblick Titzmann: *Zeiterfahrung und Lebenslaufmodelle als theoretischer und historischer Problemkomplex*, S. 155-164.

zeitigt diese Entwicklung insbesondere für traditionelle gesellschaftliche Transitionsphasen, wie die der „Jugend“, welche einerseits als Modell exploratorischer und quasi-experimenteller Lebensführung eine Aufwertung erfährt, andererseits jedoch ihrer Eigenständigkeit und perspektivischen Ausrichtung verlustig gegangen ist, da die hergebrachten Rollen- und Verhaltensmodelle des Erwachsenenalters, dem „eigentlichem“ Reifestadium und Telos dieser „Lebensphase der Suche“, selbst eine (vermeintliche) Pluralisierung und Dynamisierung erfahren haben. Diese vermögen über gesetzliche Festschreibungen hinaus⁶ nicht länger einen verbindlich-integrativen Zielpunkt der Sozialisation abgeben. Somit ist es gerade die primäre Ziel- und Nutzergruppe von Computerspielen, die Gruppe der Heranwachsenden, für die nolens volens die Auseinandersetzung mit diesen transformierten Rollenmodellen virulent wird.

Indem nun Prozesshaftigkeit und stetige Wandlungsfähigkeit an sich zu kulturell sanktionierten Werten avanciert sind, die Individualisierungsressourcen⁷ darstellen, lässt sich Selbstverwirklichung bzw. erlebnisorientiertes Handeln nur als nach oben offen gedachter Gestaltungspfad verstehen, dessen Begehung gleichsam die potentielle Unerschöpflichkeit und Steigerbarkeit subjektiven Wollens voraussetzt⁸.

Ein solches Denk- und Handlungsmodell, das eine unablässige Erweiterung, Intensivierung, Ausdifferenzierung oder Erneuerung von Erlebnisdimensionen propagiert, erweist sich natürlich als äußerst marktaffin und erhöht allemal die Wahrscheinlichkeit der Akzeptanz rekurrent wechselnder Trends, Moden und Produktgenerationen. Jedes Produkt, das Neuheitswerte derart inszeniert, vereint dabei auf sich sowohl entgrenzende, wie auch zugleich begrenzende Projektionen. Entgrenzung meint hier die faktisch gegebene und/oder zeichenhaft erzeugte „Aussicht der Dinge auf Möglichkeiten“⁹, die jenseits bzw. über dem bisher konsumistisch angeeignetem status quo der Objekte oder Dienstleistungen liegen. Begrenzung dagegen bedeutet zum einen Unterscheidbarkeit, denn das Wollen soll sich ja in entsprechenden Segmenten auf etwas Bestimmtes richten (auf das Produkt X, nicht die Konkurrenzprodukte Yⁿ). Zum anderen unterwirft sich ein Konsumgut, das mit Aktualität und Neuheit firmiert, des Weiteren der Begrenztheit seines Geltungsanspruchs. So kann das „Neue“ selbst nur als ein flüchtiges Produkt-Etikett begriffen werden, dessen Wert sich aus der Abgrenzung zum jeweils Vertrauten ergibt. Da Produktpräsenz und Produktnutzung jedoch immer gleichsam ein Vertrautwerden mit der als neu deklarierten Ware bedingen, führt Kundenkontakt zwangsläufig zu einer sukzessiven Entwertung des „Neuen“.

⁶ Vgl. Schäfers: *Jugendsoziologie*, S. 21f.

⁷ Dabei gilt zu beachten, dass diese Entwicklung nicht nur Möglichkeiten generiert, sondern auch neue Zwänge schafft, wie sie etwa in dem Topos vom „Lebenslangen Lernen“ enthalten sind.

⁸ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 50ff. und Ullrich: *Habenwollen*, S. 27ff.

⁹ Ullrich: *Habenwollen*, S. 33.

Die kulturelle Praxis im Umgang mit Bildschirmspielen stellt in dieser Hinsicht keine Ausnahme dar, werden diese doch ebenfalls nicht als ein abgeschlossener Fundus gestalterisch autonomer Werke begriffen. Vielmehr sind Konsumenten darauf eingespült, die Halbwertszeit bzw. Aktualität von kommerziellen elektronischen Spieltiteln als begrenzt anzusehen und in bestimmten Intervallen seitens der Hersteller ein neues Produkt-Portfolio offeriert zu bekommen. Dabei gilt zu beachten, dass sich diese Dynamik nicht erschöpfend durch permanent sich verändernde technologische Standards und Nutzungsanforderungen erklären lässt¹⁰. So unternimmt diese Arbeit den Versuch aufzuzeigen, dass es insbesondere auch die ikonisch-narrativen Kodierungen, Gestaltungspfade und Rollenentwürfe der virtuellen Spielszenarien sind, welche einer derartigen Mentalität Vorschub leisten, indem sie kulturspezifische Konzepte von Wandel, Abweichung und „Innovation“ selbst zum Gegenstand und zum Strukturprinzip der Diegese¹¹ sowie des symbolischen Interaktionsgeschehens erheben.

Den Analysekorpus stellen in diesem Zusammenhang die gemeinhin als narrativ deklarierten Adventure- und Rollenspiele mit phantastischem Sujet. Durch die Auswahl soll dabei bewusst eine vermeintliche Reibfläche für die oben aufgestellten Hypothesen geschaffen werden, da jene Spiele mit ihren z.T. anachronistischen und mythisch-motivierten Handlungsräumen sowie ihren vorgeblich archaisch-regressiven Norm- und Wertesystemen eher der „Sehnsucht nach Gegenwelten zur Moderne“¹² Gestalt zu verleihen scheinen, zumindest jedoch symbolisch Alltag transzendieren. Doch anstatt Eskapismustendenzen zu befördern und das Außergewöhnliche zu kultivieren, zeigen die betreffenden Bildschirmspiele in ihren Weltbildern und ästhetischen Kodes mehr Übereinstimmung denn Abweichung mit zentralen Denk- und Handlungsmustern der Moderne und sind somit eher Ausdruck kultureller „Normalität“. Ein Nachweis dieser These soll im Rahmen dieser Arbeit erbracht werden.

Vor dem Hintergrund der hier postulierten Homologie von Spiel-„Welten“ und modernen Konsumkulturen ergeben sich für die vorliegende Untersuchung schwerpunktmäßig folgende Arbeitsvorhaben:

1. Die Herausstellung der kultursoziologischen Bedeutung und Funktion von Bildschirmspielen in ihrer Rolle als virtuelle „Erlebnisangebote“. Angestrebt wird hierbei eine Reformulierung spieltheoretischer Positionen in Bezug auf fundamentale Orientierungsparadigmen (spät-)moderner Gesellschaften im Allgemeinen und aktueller

¹⁰ So sind denn auch entsprechende Hardware- und Softwarezyklen nicht kongruent, wie eine Analyse der Marktstrukturen zeigt. Vgl. Kap. 2.2.

¹¹ Als *Diegese* wird im folgenden die dargestellte Welt eines bestimmten Spiels bezeichnet.

¹² Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 347.

Konsumkulturen im Speziellen. In diesem Zusammenhang sind „Spiele“ als modellbildende Systeme notwendig in ihrer spezifischen Relation zur kulturellen Konzeption von „Realität“ zu beschreiben und abzugrenzen von dezidiert nicht-spielerischen Varianten virtuellen Probe-Handelns.

2. Die struktural-semiotische Analyse phantastischer Adventure- und Rollenspiele in Hinblick auf die ästhetische Inszenierung von „Neuheitswerten“, denen bestimmte Modelle von „Zeit(Wandel)“ und „Aufmerksamkeit“ zu Grunde liegen, welche sowohl intradiegetische wie auch interdiegetische Gestaltungspfade und Rezeptionsmuster beeinflussen. Der Interpretationsfokus liegt dabei auf den narrativen und ikonischen Gestaltungsstrategien, die vor dem Hintergrund aktueller erzähl- sowie bildtheoretischer Ansätze in ihrer (konsum-)kulturellen Spezifik zu erörtern sind.

Computer- und Videospiele sind spätestens seit dem Ende der 1990er Jahre auf breiter Basis zu einem wissenschaftlich diskursfähigen Forschungsgegenstand avanciert, wovon in jüngster Zeit insbesondere der Versuch zeugt, (inter-)national eine eigene Computerspielwissenschaft zu etablieren. Die *computer game studies*¹³ stellen sich einstweilen noch als Kumulierung diverser Einzelwissenschaften dar, die sich mit Bildschirmspielen bzw. insbesondere den Aspekten ihrer strukturellen nicht zuletzt medialen Verfasstheit (Pias 2002; Nohr 2004, 2006; Wiemer 2006), ihrer neuronal-psychischen Verarbeitung (Calvert 2005; Gunter 2005; Mathiak/Weber 2006) sowie den motivationalen Ursachen (Vorderer 2006; Klimmt 2006) und gesellschaftspolitischen Konsequenzen ihrer Verbreitung (z.B. Goldstein 2005; Laschet 2006) auseinandersetzen. Zu unterscheiden sind hier weiterhin genuin spieltheoretische oder ludologische Verortungsversuche des Gegenstandsbereiches (Eskelinen 2001; Frasca 2003; Walther 2003), die sich bewusst abzugrenzen versuchen von aus Literatur- und Filmwissenschaft erwachsenen Fragestellungen hinsichtlich des narrativen Potentials (z.B. Neitzel 2001a, 2001b, 2005; Crawford 2003; Degler 2004; Juul 2005) oder der motivgeschichtlichen Vorbilder (z.B. Wessely 1997; Kaminski 2003; Schmidt 2004) virtueller Spielwelten. Besondere Diskursrelevanz kommt aber nach wie vor der Medienwirkungsforschung und deren medienpädagogischen Verwertungen zu, die in z.T. breit angelegten internationalen Studien vor allem die Nutzungsbedingungen Jugendlicher (z.B. Durkin 1999; Schlütz 2002; Dreier/Kubisch 2003; Fritz 2003), spielimmanente Lehr-Lernstrukturen (Gee 2003; Bopp 2004,2006; Arnseth 2006;

¹³ Vgl. zur Einführung bspw. Raessens/Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Für den deutschsprachigen Raum zuletzt Neitzel/ Bopp/ Nohr (Hg.): »See? I'm Real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘* oder Kaminski/Lorber (Hg.): *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*.

Fromme 2006) sowie potentiell aggressionsfördernde Effekte gewalthaltiger Video- und Computerspiele (z.B.Ladas 2002; Fromm 2002; Anderson 2004; Hartmann 2006) zu eruieren und in entsprechende Interventionsstrategien zu überführen versuchen.

In der Auseinandersetzung mit einem vergleichsweise jungen Forschungsgegenstand erscheint es durchaus verständlich, dass gegenwärtig vor allem Grundsatzfragen den Diskurs dominieren, in denen elementare Möglichkeiten und Grenzen interaktiver bildbasierter Unterhaltungsmedien verhandelt und ausgelotet werden. So erfolgt denn auch zumeist eine Rückbindung spielspezifischer Gestaltungsphänomene an den konstitutiven Rahmen einer allgemeinen Medienästhetik des Computer-Spiels. Jedoch birgt ein solches Vorgehen stets die Gefahr von Festschreibungen, ahistorischen Generalisierungen und einseitigen Fokussierungen, welche den Sachverhalt ausblenden, dass eine bestimmte Medialität immer noch Gestaltungsalternativen (Spielräume) offeriert, zum Träger unterschiedlich kodierter Darstellungen oder Weltentwürfe avancieren und gerade in den so genannten „sekundär modellbildenden“¹⁴ Systemen bzw. fiktiven „Texten“ selbst auf unterschiedliche Weise für die Bedeutungskonstitution funktionalisiert werden kann. D.h. indem Bildschirmspiele bestimmte Handlungs- und Entwicklungspfade innerhalb ihres artifiziell erzeugten Systemkosmos nahe legen und sich zugleich auf der Basis spezifischer ästhetische Paradigmen interdiegetisch-diachron transformieren, entwerfen sie zugleich immer auch ein je eigenes Modell medialen und spielerischen Handelns, das selbst kulturellen und im Besonderen mentalitätsgeschichtlichen Wandlungsprozessen unterliegen kann. Diese Historizität und kulturbedingte Variabilität wird allerdings nur unzureichend reflektiert im Rahmen ontologisierender Definitionsversuche. So läuft denn auch die (nicht selten dogmatisch motivierte) Frage, ob und inwieweit Bildschirmspiele eher als Spiele oder als narrative Medien klassifizierbar sind ins Leere. Vielmehr muss der Sachverhalt interessieren, warum Bildschirmspiele überhaupt narrative Elemente zu implementieren versuchen, von welcher Qualität diese „Narrationen“ sind und in welcher Hinsicht sich durch diese Gestaltungsentscheidungen gleichsam die Konzeption von „Spielen“ verändert.

Mit der Thematisierung dieser signifikanten ästhetischen Konstellationen vor dem Hintergrund ihrer soziokulturellen und ökonomischen Ermöglichungsbedingungen bezieht diese Untersuchung einerseits eine eigenständige Position im fachwissenschaftlichen Diskurs der *Game Studies* und leistet andererseits darüber hinaus einen wesentlichen Beitrag zur kulturellen Selbstinformation¹⁵ im Sinne einer Bereitstellung von Wissen über zeitgenössische „Normalitäten“. Im Zusammenhang von phantastisch-medialen Erlebniswelten, die zudem unter

¹⁴ Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 70. Eine ausführliche Erörterung des weltmodellierenden Status und des spezifischen Realitätsbezugs von Bildschirmspielen findet sich in den Kap. 3.2.2., 3.2.3. u. 3.3.

¹⁵ Vgl. hierzu Sottong: *Wissen – Kommunikation – Selbstinformation*, S. 415.

dem Aspekt der ästhetischen Modellierung von „Neuheitswerten“ erörtert werden sollen, erscheint der Analysefokus auf das „Normale“ unspektakulär und (ab-)wertend zugleich. Doch impliziert die Verwendung des Terms hier ausschließlich eine Relevanzannahme, denn „Normalität“ als das, was sich innerhalb von Kollektiven wiederholt ereignet, macht die „Substanz von Kultur“¹⁶ aus und produziert Selbstverständlichkeiten, die gerade durch ihren unhinterfragten sowie routinierten Charakter in erheblichem Maße kulturelle „Realität“ abbilden. Auch die „virtuellen“ ästhetischen Kreationen der Bildschirmspiele sind integraler Bestandteil dieser „Realität“.

Mit dem Einstiegskapitel (Kap.1) wird der kultursoziologische Denkraum entfaltet, innerhalb dessen sich die nachfolgende Arbeit konzeptionell wie terminologisch bewegen wird. Dabei gilt es aus makrotheoretischer Perspektive zentrale Orientierungsmuster, Werte, Mentalitäten und Handlungsstrategien nachzuzeichnen, die sich als konstitutiv für die Weltsichten und Selbstverwirklichungspraxen moderner Subjekte erweisen, sich aggregieren auf dem zeitgenössischen Erlebnismarkt und, so die These, auch für die elektronischen Spielwelten ästhetisch modellbildenden Charakter besitzen.

Im Anschluss (Kap. 2) soll ein empirisch gestützter Überblick über die gesellschaftliche Bedeutung der Video- und Computerspiele sowohl auf Konsumentenseite, vor allem unter Heranwachsenden, als auch auf Produzentenseite gegeben werden, für welche die Spielentwicklung zu einem relevanten ökonomischen Faktor und zu einer Wachstumsbranche der Unterhaltungsindustrie avanciert ist.

Das dritte Kapitel verpflichtet sich dem Ziel einer definitiven Einordnung des Gegenstandsbereiches. Dies geschieht durch den Versuch einer Rückbindung spieltheoretischer Ansätze an die gesellschaftstheoretisch fundierten Modelle zur Erlebnissuche und Erlebnisorganisation (post-)moderner Subjekte, wie sie im ersten Kapitel grundgelegt worden sind. Der Phänomenkomplex „Spiel“ ist dabei als ein fiktionaler Handlungs- und Welterfahrungsmodus zu konzeptionalisieren und einzugrenzen auf die für diese Arbeit als Analysebasis vorgesehene Erscheinungsform. Die kontinuierliche Fokussierung des Korpus erfolgt über eine Reflexion der medialen Handlungs- und Darstellungsbasis des Computerspiels, findet ihre Weiterführung in einer Genredefinition der Adventure- und Rollenspiele und kulminiert in einer Bestimmung des „phantastischen“ Motivrahmens der hier ausgewählten Spiele.

Im vierten Kapitel sind sodann schwerpunktmäßig die narrativen Weltentwürfe zu verhandeln, die sich aus dem Analysekorpus rekonstruieren und mit den in Kapitel 1 dargestellten Rele-

¹⁶ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 352.

vanzannahmen, Wertesystemen und Lernkulturen der extratextuellen „Realität“ in Beziehung setzen lassen. Fundiert wird dieses Interpretationsverfahren durch eine kritische Auseinandersetzung mit dem gegenwärtigen Stand narratologischer Theoriebildungsprozesse im Kontext der *game studies*, sowie einer Explikation der eigenen methodischen Instrumente.

Die Erörterung ikonografischer Gestaltungsstrategien in Adventure- und Rollenspielen (Kap. 5) findet ebenfalls vor dem Hintergrund einer theoretischen Reflexion zum (semiotischen) Status des Bildes und dessen produktiver Funktionalisierung im Rahmen von Computerspielen statt. Auch hier gilt es, die konkreten bildlichen Darstellungsmodi als Aggregationen populärkultureller Erlebniskonzepte auszuweisen.

Im sechsten Kapitel sollen daraufhin die perspektivisch unterschiedlich ausgerichteten Analysestränge und die daraus jeweils generierten (Teil-)Forschungsergebnisse zusammengeführt werden. In der Quintessenz sind dabei nochmals die zentralen Eigenschaftsdimensionen, die kulturell-ideologischen Kodierungen sowie die inkorporierten ästhetischen Modelle von Bildschirmspielen in Hinblick auf deren Rolle als globalisierte Erlebniskulissen und jugendkulturelle Sozialisationsinstanzen zu rekapitulieren. Abschließend (Kap. 7) ist ein Ausblick zu geben auf zukünftige Forschungsperspektiven, die aus den eigenen Theoriebildungsprozessen erwachsen sind und diese systematisch weiterführen.

1. Der kultursoziologische Denkraum

Die analytische Erfassung und Darstellung „kultureller Normalitäten“, als deren Produkt und Reproduktionsinstanz ebenso die hier verhandelten Bildschirmspiele begriffen werden, gilt als konstitutiver Arbeitsgegenstand der Soziologie¹⁷. Im Bemühen um eine entsprechende gesellschaftstheoretische sowie denk- und mentalitätsgeschichtliche Fundierung der nachfolgenden Untersuchung wird denn hier auch methodisch konsequent angeknüpft an kultursoziologisch generierten Forschungsergebnissen und Modellbildungen.

Als überaus produktiv und fruchtbar erweisen sich in diesem Zusammenhang insbesondere die kulturtheoretischen Konzeptionen und empirisch gestützten Erkenntnisse des Soziologen Gerhard Schulze, welcher in seiner bereits zum Klassiker avancierten Studie „Die Erlebnisgesellschaft“ den Sozialwandel der Bundesrepublik in den späten achtziger Jahren des 20. Jahrhunderts skizziert, zugleich jedoch einen umfassenden metasprachlichen Beschreibungsapparat bereitstellt, der es erlaubt, auch übergreifend-strukturelle Orientierungspfade der Moderne abzubilden, die das Selbstverständnis (westlicher) Gegenwartsgesellschaften in Gänze betreffen und nachhaltige Gültigkeit beanspruchen. Im Übrigen integriert Schulzes Theorieentwurf systematische Überlegungen zu den in dieser Arbeit gleichsam relevant gesetzten Phänomenkomplexen von „Spiel“, „Ästhetik“ und (Erlebnis-)„Markt“, die einen transdisziplinären Argumentationszusammenhang herzustellen verhelfen.

1.1. Aggregationen innenorientierten Handelns

Dem eigenen konzeptionellen Verständnis nach hat Schulze mit der „Erlebnisgesellschaft“ keine epochal eindeutig fixierbare Zustandsbeschreibung eines homogenen von einer absoluten Wertidee durchzogenen Sozialgebildes vorgelegt, sondern eine idealtypische Tendenz- bzw. „Verlaufdiagnose“¹⁸, welche die im kulturhistorischen Vergleich zunehmende Entfaltung und Durchsetzung von subjektbezogenen Reflexionsformen und Gestaltungsprojekten nachzeichnet¹⁹, die gleichsam veränderte soziale Milieukonstellationen bedingen.

Rückführbar ist der von ihm konstatierte Sozialwandel dabei auf die Folgen des Modernisierungsprozesses, die sich u.a. in der Freisetzung des Individuums aus traditionellen sozialen Zusammenhängen wie Schicht oder Familie, in dem damit einhergehenden Wegfall sozialer

¹⁷ Vgl. Schulze: *Metamorphosen der Sozialwelt*, S. 81. Grundlegend hierzu auch Soeffner: *Auslegung des Alltags- Der Alltag der Auslegung*. S.15-60.

¹⁸ Schulze: *Scheinkonflikte*, S. 288.

¹⁹ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 54.

Zugangsbarrieren, in der Zunahme von biografischen Optionen (und Risiken²⁰) ebenso äußern, wie in einer Erweiterung bzw. Diversifizierung produktbezogener (Konsum-)Angebote und einer entsprechend erhöhten Nachfragedynamik²¹.

Auf einer theoretischen Abstraktionsebene lässt sich dieser Wandel nach Schulze modellieren als eine Veränderung der Beziehung zwischen *Subjekt* und *Situation*, wobei mit „Situation“ derjenige Ausschnitt der (objektiven) Außenwelt erfasst ist, der das Subjekt jeweils unmittelbar *betrifft* und in der das Subjekt gleichsam als *handelnder* Akteur aufzutreten vermag²². So wachse der Anteil derjenigen sozialen Szenarien an, in denen die Situation dem Subjekt weniger als „Zwang der Verhältnisse“ begegne und dessen Handeln maßgeblich determiniere bzw. *begrenze*, sondern die Entwicklung und Aktivierung bestimmter Dispositionen nurmehr *nahe lege*²³. In einem expandierten Möglichkeitsraum avanciere das Subjekt zu einem *wählenden* Arrangeur seiner Selbst und seiner Umwelt²⁴.

Dieser Prozess befördere insofern auf kollektiver Ebene einen Fokuswechsel in der Ausrichtung und Sinngebung von Handlungsepisoden: *Außenorientierte* würden in zunehmendem Maße von *innenorientierten* Begründungsmodellen überlagert. Kann im ersten Fall - unabhängig von der konkreten subjektiven Motivation zum Handeln²⁵ - Erfolg in situativen Kategorien und demgemäß auf intersubjektiv konsensuelle Weise bemessen werden, da „der vorgestellte Ort des Nutzens [...] außerhalb desjenigen [liegt], der den Nutzen haben will“²⁶, meint *Erlebnis-* bzw. *Innenorientierung* die primäre Verortung des Erfolgs von Handlungsepisoden im Subjekt selbst. Kaprizieren sich außenorientierte Handlungsziele in ihrer basalsten Ausprägung auf die Bereitstellung und Sicherung existenzieller Notwendigkeiten, wie etwa auf die Nahrungsbeschaffung oder den Schutz vor Kälte durch warme Kleidung, würde unter der Regie der Innenorientierung die Auswahl hier vorrangig nach kulinarischen bzw. modischen Kriterien erfolgen. Die Beispiele verdeutlichen, dass die genannten Handlungstypen selten in Reinform, sondern zumeist in Mischungsverhältnissen auftreten. Schulze insistiert lediglich darauf, dass eine Verschiebung zu innenorientierten Lebensauffassungen stattgefunden habe, dass Erlebnisse intentional, absichtsvoll herbeigeführt und nicht mehr nur einen positiven „Zusatznutzen“²⁷ außenorientierten Handelns markieren würden. Der stetig

²⁰ Vgl. Beck: *Risikogesellschaft*.

²¹ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 86-87.

²² Vgl. Ebd., S. 48-49.

²³ Vgl. Ebd.

²⁴ Vgl. Schulze: *Metamorphosen der Sozialwelt*, S. 90. u. ders.: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 48-52 u. 198-204.

²⁵ Schulze: *Gehen ohne Grund*: „In der außenorientierten Denkwelt haben Gefühle lediglich die Funktion der Steuerung objektiver Nutzendefinitionen, ohne zu ihrem Bestandteil zu werden“.

²⁶ Ebd., S. 108.

²⁷ Zur Kritik an diesem Terminus in Bezug zum „Gebrauchswert“ s. Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung*, S. 983-984.

expandierende Erlebnismarkt sei dabei Ausdruck einer kollektiven Suche nach individuellem Glück, das „Projekt des schönen Lebens“²⁸ die Zielmaxime.

Zur Verwirklichung dieses Vorhabens bediene sich die zeitgenössische Kultur dabei maßgeblich *erlebnisrationaler* Handlungsstrategien. Erlebnisrationalität bedeute in diesem Kontext „die Funktionalisierung der äußeren Umstände für das Innenleben“²⁹, also den Versuch, durch eine reflexive Inanspruchnahme und Instrumentalisierung äußerer Reizkonstellationen subjektive Prozesse auszulösen.

Im Rahmen der Bestrebungen um eine methodische Situationsanpassung fungiert einmal mehr das Subjekt als wesentlicher Orientierungsanker: ‚Was will ich?‘ ist die existentielle Grundfrage der Erlebnisgesellschaft³⁰ und die weitgehende subjektive Selbstbestimmtheit bei der Beantwortung dieser Frage zählt zu einer zentralen kulturellen Systemprämissen³¹. Die sukzessive Durchdringung des Alltagslebens von dieser Idee einer „innengerichteten Modernisierung“³² habe, so Schulze, zu gewichtigen Transformationen und/oder Verschiebungen der gesamtgesellschaftlichen Milieustruktur und deren fundamentaler Semantik geführt. Von der *Industriegesellschaft* der 50er Jahre des letzten Jahrhunderts mit ihrer dominant hierarchischen Schichtung, die sich homolog in dem alltagsästhetischen Distinktionsschema von Hoch- und Trivialkultur abbildete, über die Sozialwelt des *Kulturkonflikts* der späten 60er und 70er Jahre, welche neue vornehmlich intergenerationelle Segmentierungen erzeugte, die ihren alltagsästhetischen Ausdruck im Anti-Konventionalismus des „Spannungsschemas“ fanden, bis hin zur *Erlebnisgesellschaft* und der Normalisierung subjektiv erfahrbarer sowie kulturindustriell propagierter Möglichkeitserweiterungen hat nach Schulze der Einfluss innenorientierter Lebensauffassungen auf die Neubildung wie die Ausdifferenzierung sozialer Milieus (und Szenen) vor dem Hintergrund eines *psychophysischen Klassifikationssystems* kontinuierlich zugenommen³³.

Mit der Ausbreitung dieser These ist Schulze zugleich um eine historische Relativierung des wirkungsmächtigen Ansatzes von Pierre Bourdieu bemüht, welcher noch eindringlich auf die strukturelle Determiniertheit der Milieuzugehörigkeit durch ökonomisches, kulturelles und soziales Kapital sowie deren alltagsästhetische Reproduktion nach Maßgabe einer fundamen-

²⁸ Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 35.

²⁹ Ebd. S. 35.

³⁰ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 110.

³¹ Vgl. Sottong/Wernz: *Zur Bedeutung individuellen Zeiterlebens*, S. 43.

³² Schulze: *Metamorphosen der Sozialwelt*, S. 93.

³³ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 531-553.

talen Semantik der sozialer Ungleichheit insistiert hat³⁴. Dass kulturelle (ästhetische) Praktiken ausschließlich durch Herkunft und sozialen Status geprägt seien, hierarchische (vertikale) Ordnungen indizieren und primär an ihrem erzielten Distinktionsgewinn bemessen würden, stellt Schulze mit der Modellierung einer psychophysischen Semantik in Frage, wonach ebenso freie und interessengeleitete *Beziehungswahlen* die Entstehung von Milieus und dezentraler sozialer Netzwerke (Szenen) bedingen, welche nebeneinander koexistieren, sich als weniger verbindlich und beständig erweisen und dimensional entkoppelt sind, d.h. sich wechselseitig nicht zwangsläufig (negativ oder positiv) implizieren³⁵. Dies führe u.a. zu einer stärkeren Auffächerung, Variabilität, Überschneidung und strukturbedingten Unschärfe milieukonstituierender Kriterien und Segmentierungsstrategien:

Die materiell Gleichgestellten sind kulturell zu heterogen und die kulturell Ähnlichen materiell zu ungleich, als dass das Modell der geschichteten Gesellschaft noch passen würde³⁶.

1.2. Kritik der „Erlebnisgesellschaft“

Sowohl die von Schulze umrissene Entwicklung als auch deren Diagnose sind jedoch keinesfalls unumstritten und haben folgerichtig auch früh soziologische wie allgemein kulturkritisch motivierte Gegenreaktionen provoziert.

Von Seiten der Soziologie ist vorrangig gegen den Ansatz einer relativen Gestaltungsautonomie des Subjektes beim Aufbau sozialer Interaktions- und Orientierungsmuster und gegen die hermetische Konzeption von „Erlebnismilieus“ unter Verachtung der Statusrelevanz von Stilbildungsprozessen opponiert worden³⁷.

In welchem Umfang moderne Subjekte nun tatsächlich die Wahl haben, sich selbstbestimmt permanent neu zu erzeugen und sich dabei in einem Möglichkeitsraum biografischer Alternativen und Lebensstile zu bewegen, ist sicherlich eine überaus relevante Frage, kann jedoch im Rahmen dieser Arbeit nicht erschöpfend erörtert werden³⁸. Als bedeutsam für diese Untersuchung erweist sich jedoch der Sachverhalt, dass zumindest „von der Fiktion der Realisierbar-

³⁴ Vgl. Bourdieu: *Die feinen Unterschiede*. S. auch Mörth/Fröhlich: *Das symbolische Kapital der Lebensstile. Zur Kulturosoziologie der Moderne nach Pierre Bourdieu*. Eine Kritik des Ansatzes findet sich bei Schulze: *Scheinkonflikte*, S. 289-291 oder ders.: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. XIX-XXI.

³⁵ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, Kap. 6 u. 7, insb. S. 453f-454 oder ders.: *Metamorphosen der Sozialwelt*, S. 87-89.

³⁶ Schulze: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. XVII.

³⁷ Vgl. Neckel: *Die Macht der Unterscheidung*, S. 206-216 oder Meyer: *Das Konzept der Lebensstile in der Sozialstrukturforschung – eine kritische Bilanz*, S. 255-272.

³⁸ Ernstzunehmen sind hier allemal die Einwände Schulzes gegen eine Parallelisierung von ökonomischem Wachstum und individuellen Gestaltungsspielräumen (Schulze: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. XIV).

keit dieses Modells [...] mittlerweile ganze Industrien [leben]“³⁹ und daher in jedem Fall der Diskurs über individuelles Glück und subjektive Gestaltungsoptionen sich als kulturelle Wirklichkeit darstellt, die mit Blick auf die Dynamik des Erlebnismarktes und seinen „Dienstleistungen der Gestaltgebung“⁴⁰ ebenso reale monetäre Konsequenzen zeitigt (vgl. Kap.1.5.4.).

Der Einwand, wonach die Genese von Stilen und Milieus stets auch nachhaltig durch soziale Ungleichheit bestimmt werde und diese sich im milieuspezifischen Habitus gleichsam zeichenhaft veräußere, ist hingegen selbst kritisch auf der Folie der Ausführungen zur Konsumkultur in Kap. 1.54. zu erörtern.

Weiterhin wird das „Projekt des schönen Lebens“ angesichts globaler Katastrophenszenarien, verursacht durch Kriege, Terror oder Epidemien, bzw. aufgrund inländischer Krisendiskurse über zunehmende soziale Spaltung und das Vordringen der (Jugend- und Alters-)Armut zu einem „Luxusproblem“ dekadenter westlicher (Spaß-)Gesellschaften⁴¹ abqualifiziert und die freie Entfesselung des Subjektiven als zivilisatorische Verfallserscheinung (Elias, 1997) bewertet, die sich bspw. in einer zunehmenden Bindungsunfähigkeit sowie zugleich in der massenmedialen Inszenierung von Privatheit – der „Tyrannei der Intimität“ (Sennett, 1983, 1998) – ebenso äußere, wie in Tendenzen einer Wohlstandsverwahrlosung oder Verrohung gerade unter der jugendlichen Generation (Grossman/DeGaetano, 1999).

Einer derartigen Kritik ist dabei jedoch entgegenzuhalten, dass Schulze gerade in seinen jüngsten Beiträgen die moderne lebensphilosophische Relevanz kollektiver wie individueller Glückssuche herausgearbeitet hat⁴², auf deren Folie Unglücksdiskurse und die instrumentellen Bearbeitungsversuche existenziell bedrohlicher Mangelzustände überhaupt erst sinnhaft erscheinen. Versteht man wie Schulze die Moderne in ihrem Kern als eine „zeit- und gesellschaftsübergreifende Transformationsgemeinschaft“⁴³, getragen von der Idee der „Freiheit des Einzelnen“, deren Bedingungen sie trotz aller faktischen Rückschläge und Missbräuche zumindest dem Postulat nach anstrebt zu gewährleisten und kontinuierlich zu verbessern, so offenbart sich das Projekt des selbstbestimmten glückzentrierten Lebens hier geradezu als *der* fundamentale Bezugsrahmen. Gleichwohl gilt darüber hinaus nach Schulze, dass sich „erst in der konkreten persönlichen Inanspruchnahme von Freiheit [...] der Sinn der Moderne [voll-

³⁹ Sottong/Wernz: *Zur Bedeutung individuellen Zeiterlebens*, S. 41.

⁴⁰ Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 34.

⁴¹ Hierauf deutet u.a. die Vereinnahmung Schulzes als „Freizeitsoziologe“ hin. Vgl. Hartmann/ Haubl: „*Erlebe dein Leben*“, S. 7-18 oder Stengel: *Freizeit als Restkategorie*, S. 19-44. Als geeignetere Referenz auf diesem Sektor erweist sich eher Opaschowski: *Einführung in die Freizeitwissenschaft*.

⁴² Evident ist in diesem Zusammenhang die Beobachtung, dass Schulze in seinen letzten Schriften weitestgehend auf den mit oberflächlichem Amüsement konnotierten „*Erlebnis*“-Begriff verzichtet hat und stattdessen den ernsthaften und philosophisch grundlegenden Aspekt des „*Schönen Lebens*“ mit Termini wie *Sein* oder *Ankunft* zu konzeptionalisieren versucht. Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*; ders.: *Das Drama der Freiheit*, S. 62-106 oder ders.: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. I-XXII.

⁴³ Schulze: *Das Drama der Freiheit*, S. 64.

ständig verwirklicht]“⁴⁴. Die Auseinandersetzung mit Themen wie Freiheit, Glück und dem „schönen Leben“ erschöpft sich demnach intentional wie materiell nicht in der Bereitstellung und Sicherung objektiver Möglichkeitsräume, sondern fordert zugleich immer auch die Gestaltungskompetenzen des Subjekts heraus, die bereits gegebenen Optionsszenarien individuell erfolgreich zu assimilieren und verantwortungsvoll zu nutzen. Warum indes diese „zweidimensionale“⁴⁵ Konzeption der Freiheit in öffentlich-medialen oder auch wissenschaftlich-soziologischen Zeitdiagnosen kaum Berücksichtigung findet und demgegenüber weiterhin einseitig unglückszentrierte Kritikmuster den Diskurs dominieren, hängt für Schulze zum einen mit der fehlenden Eindeutigkeit, der Unschärfe und dem erhöhten kognitiven Aufwand zusammen, subjektive Glückskonzepte auf intersubjektiv verstehbare und reflexiv-ernsthafte Weise zu thematisieren. Zum anderen dienen Missstände und Mangelzustände als effektivere Orientierungsressource, da sie unmittelbare Evidenz und Brisanz beanspruchen und sich entsprechende Versuche des *Einwirkens* hier nach objektivierbaren (Miss-)Erfolgskriterien bemessen lassen. Von weitaus geringerem Aufmerksamkeitsinteresse ist dagegen das Kritikmuster des „entgangenen Glücks“, welches nach absurden, sich gesellschaftlich veräußernden Denkblockaden subjektiver Erlebnisprojekte sowie nach versäumten Gestaltungschancen fragt⁴⁶. Je weiter die objektive Modernisierung voranschreitet, desto akuter und dringlicher werden für Schulze jedoch derartige alltagsphilosophische Reflexionen, die für ihn in einen gegenwärtig noch unausgereiften kollektiven Lernprozess der „Kulturaneignung“ bzw. einer „subjektiven Modernisierung“ zu münden haben⁴⁷.

Auf der Basis dieser Überlegungen übt Schulze denn auch eigenständig Kritik an spezifischen handlungslogischen Varianten der Glücksakkumulation, wie sie etwa in der Strategie der *Erlebnisrationalität* eine nachhaltig wirksame Ausprägung erfahren (haben).

Eine solche Strategie, welche in dem Vorhaben besteht, „das instrumentelle Denken, wie man es für die Naturaneignung braucht, auf den Kontext des Subjektiven zu übertragen“⁴⁸, verkenne die aktive Eigenleistung des Subjektes bei der Konstruktion von Erlebnissen. *Situationsmanagement*, d.h. das Arrangement der Situation zu Erlebniszwecken sei keine hinreichende Bedingung für Erlebnisse, jedem Erleben gehe ein komplexer reflexiver Verarbeitungsprozess voraus, der durch je unterschiedliche Erfahrungsgeschichten und subjektive Wahrnehmungs-

⁴⁴ Schulze: *Das Drama der Freiheit*, S. 74.

⁴⁵ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 178-189 oder ders.: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. XI-XII.

⁴⁶ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 19-23.

⁴⁷ Vgl.: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. VII-IX; ders.: *Die beste aller Welten*, S. 15-16, 30-39, 307-358; ders.: *Das Drama der Freiheit*, S. 78-79.

⁴⁸ Schulze: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. VIII.

rahmen (frames) beeinflusst werde⁴⁹. Die aus diesem Sachverhalt erwachsene *Unsicherheit* hinsichtlich der subjektiven Planbarkeit von positiven Erlebnissen ebenso wie das stets gegenwärtige *Risiko des Enttäuschtseins* würden hingegen kein Umdenken bewirken, sondern eher die Bereitschaft fördern, kollektiven Vorgaben der Kulturindustrie zu folgen, die in einer hochproduktiven wie gleichwohl paradoxen Massenfabrikation von „Modulen des Menschseins“ und austauschbaren „Subjektivitätsschemata“ kulminiere⁵⁰.

Doch unterscheidet sich Schulze in seiner Kritik grundlegend von den oben angeführten Positionen, die in diesen Mechanismen Anzeichen einer zunehmenden Degeneration und Deregulierung zu erkennen glauben. Gemein ist diesen Ansätzen, dass sie zumeist auf impliziten Prämissen gründen, die einen historisch nachweisbaren Ordnungszustand als übergeschichtlich wünschenswerten *status quo* ausweisen und damit eine „Fallhöhe“ für hiervon abweichende Modelle formulieren⁵¹. Aus einer solchen Perspektive kann jeglicher Wandel stets nur einseitig als Verflüchtigung und Auflösung von Ordnung modelliert werden. Schulze beschreibt in seinem Oeuvre jedoch nicht die Chaotisierung der Verhältnisse, sondern ein neues kollektives Ordnungsmuster, welches sich wirkmächtig in den Vordergrund gerückt hat und für den Menschen der Moderne ein neues existenzielles Gebot darstellt. Dies ist die Herstellung des eigenen Selbst in einem expandierten Möglichkeitsraum, eine Art „Gestaltungsimperativ“⁵², der als „Zwang zur Selbstführung“⁵³ erscheint und damit die erworbenen Freiheiten zu einer Bedingung eines sinnvollen Umgangs mit sich selbst macht. Zurückgegriffen werde dabei dezidiert auf spezifische *Rationalitätstypen*, die Orientierungssicherheit und wechselseitige Anschlussfähigkeit verheißen.

Für Schulze ist jegliche Form von Kritik basaler Ausdruck einer für die aufgeklärte Moderne obligatorischen Form der Selbstbeobachtung und Selbst-Reflexion. Kritikmuster könnten jedoch ebenso zu selbstzweckhaften Orientierungs-Schemata gerinnen und somit ihre ursprünglich konstruktive und erkenntnisfördernde Funktion einbüßen⁵⁴. Schulze verfolgt demgegenüber einen *kulturmorphologischen* Ansatz⁵⁵, der sich nicht in der kritischen Deskription des Bestehenden erschöpft, sondern immer auch (ganz dialektisch) alternative Entwicklungsmodelle und Gestaltungsimpulse aufzeigt, mit der Vorgabe, bestehende Denkkordnungen trans-

⁴⁹ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 42-46.

⁵⁰ Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 12.

⁵¹ Vgl. bspw. Elias, welcher den Kulminationspunkt der Soziogenese in einer funktional organisierten Gesellschaft sieht, deren Subjekte ihre individuelle Freiheit durch Selbstregulierung und Affektmodellierung herstellen. Hierzu einfürend Breuer: *Die Gesellschaft des Verschwindens*, S. 15-46.

⁵² Schulze: *Kulissen des Glücks*, S.32.

⁵³ Schulze: *Kulissen des Glücks*, S.31.

⁵⁴ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 18-19 oder ders.: *Das Drama der Freiheit*, S. 66-67.

⁵⁵ Der Begriff wird eingeführt in Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 75.

zendieren und den Herausforderungen einer sich verändernden Sozialwelt anpassen zu können.

So konturiert er in „*Die beste aller Welten*“ denn auch einen soziologischen Handlungsentwurf, welcher den kognitiven Herausforderungen einer entwickelten Moderne Rechnung zu tragen versucht und der in der Ausrichtung auf „Projekt[e] des Aufenthaltes“⁵⁶ subjektbezogene Aneignungs- und Kultivierungsstrategien bereits gegebener Möglichkeitsräume entfaltet. Die mit diesem Entwurf verbundenen Ansprüche würden dabei wirkungsmächtig neben das bisher verabsolutierte Projekt der objektiven Modernisierung treten, das nach wie vor die Existenz, den Erhalt und aufgrund seiner systemimmanenten Transformationsdynamik ebenso die stetige Erweiterung kultureller Möglichkeitsräume anstrebt. Ein solches „seinsgerichtetes“⁵⁷ Denken, welches eine (Neu-)Besinnung und Fokussierung auf Werte wie Eigengesetzlichkeit, Erfahrung und Reife zum Ziel hat, stelle sich dabei intentional allerdings nicht als Anleitung zum Solipsismus und zur Idyllisierung vormoderner Lebensmodelle dar⁵⁸. Schulze konzeptionalisiert die anstehende „subjektive Modernisierung“ konsequent als ein umfassendes Gesellschafts-Programm, in welchem es u.a. darum geht, die Historizität, (kontextspezifische) Variabilität und Kontingenz kultureller Wertesysteme und subjektiver Orientierungsformen anzuerkennen, diese aber trotz aller Unschärfe und unkalkulierbaren Reflexivität auf möglichst methodisch kontrollierte Weise in konsistente Selbst- und Fremdbeschreibungen zu überführen und diskursiv verhandeln zu können⁵⁹. Dabei gelte es nach Schulze insbesondere, die (alltags-)soziologische Kompetenz zu schulen und das „Normale“ im Sinne der sich rekurrent wiederholenden Muster kulturellen Zusammenlebens zu erfassen.

Die hier angeführten Überlegungen sind in jedem Fall als (kritische) Hintergrundfolie für die nachfolgende Untersuchung dienlich und werden explizit nochmals thematisiert im Rahmen des Ausblickes am Ende der vorliegenden Arbeit (vgl. Kap. 7).

In den unmittelbaren Fokus soll nunmehr stattdessen diejenige Handlungslogik gerückt werden, welche als *die* fundamentale und dominierende Orientierungsressource in der Transformationsgeschichte der Moderne fungiert hat und aktuell (noch) fungiert: Die Steigerungslogik. Dabei sind für das eigene Forschungsvorhaben insbesondere die bereits genannten *erlebnisrationalen* Strategien von Interesse, die auf der „Selbstmanipulation des Subjektes durch Situa-

⁵⁶ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 187.

⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 181ff.

⁵⁸ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 253.

⁵⁹ Vgl. Schulze: *Das Drama der Freiheit*, S. 77-80; ders.: *Die beste aller Welten*, S. 307-358; ders.: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*, S. VI-IX.

tionsmanagement“⁶⁰ gründen und damit auf der Fiktion invarianter subjektiver Verarbeitungsroutinen, die eine kalkulierbare Außensteuerung von Erlebnissen möglich erscheinen lassen.

1.3. Steigerungslogische Orientierung

Hinter dem Denkschema der Steigerungslogik verbirgt sich ein dezidiert naturwissenschaftliches Weltverständnis, das unter Zuhilfenahme methodisch zu entwickelnder und technologisch-instrumentalisierbarer Verfahren von einer unendlichen Objektivier- und Bearbeitbarkeit der (Um-)Welt ausgeht⁶¹. Ein solch dynamisches Modell, das darauf angelegt ist, sich auf „Pfade[n] systematischer Möglichkeitserweiterung“⁶² fortzubewegen, fußt dabei nach Schulze auf einer linearen Konzeption von Zeit, welche die erreichten und zukünftig erwartbaren Steigerungssprünge auf einer vertikalen Rangskala verortet und damit zugleich die „Vorläufigkeit aller Zielvorstellungen“⁶³ postuliert.

Dieses grundlegende Handlungsmuster proklamiert Schulze allerdings nicht als originäre Leistung der Moderne, wohl aber die „historisch beispiellose soziale Organisation der Steigerung“⁶⁴, deren abstrakte Logik Akteure aus den unterschiedlichsten Lebens- und Arbeitsbereichen wie Wirtschaft, Politik, Wissenschaft und Unterhaltung einander anschlussfähig mache und damit in ein dynamisches gesamtgesellschaftliches Funktionssystem eingliedere. Die wechselseitige Stimulanz steigerungslogisch organisierten Denkens wird bspw. im Umgang mit den beabsichtigten und unbeabsichtigten (Neben-)Folgen exzessiv beschrittener Transformationspfade deutlich, die u.a. enden in wachsender Überkomplexität, zunehmend ungleicher Ressourcenverteilung oder in einem ökologisch unverantwortlichen Ressourcenverbrauch. Doch gerade die intersubjektiv definierbaren Defizite und Mängelzustände wirken positiv auf die abstrakte Handlungslogik zurück und bieten wiederum Ansatzpunkte für neue Steigerungsreihen, deren Themen die Probleme schon beschrittener Steigerungspfade sind⁶⁵.

Doch kollektiv evidente Nützlichkeits erwägungen allein können die Attraktivität dieses Denkmodells nicht hinreichend erklären. Selbst in einem fortgeschrittenen Prozessstadium der „objektiven Modernisierung“ werden viele Steigerungsprojekte trotz sukzessiv abnehmendem Grenznutzen weitergeführt und die Logik findet auch in Bereichen – z.B. im Rahmen der Er-

⁶⁰ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 109.

⁶¹ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 96.

⁶² Schulze: *Das Drama der Freiheit*, S. 72.

⁶³ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 92-94.

⁶⁴ Ebd., S. 83.

⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 140-152.

lebnißsuche - Anwendung, die eigentlich keine universellen naturgesetzlich beschreibbaren Invarianzen für einen zielführenden bzw. technologisch-effektiven Einsatz des Modells aufweisen. Dieses Faktum hängt für Schulze maßgeblich mit dem integrativen Orientierungspotential des betreffenden Handlungsmodells zusammen⁶⁶.

Orientierungen begreift Schulze nun nicht als ausschließlich mentalistisch zu fassendes Phänomen, sondern empirisch als „subjektiv-situative Muster“⁶⁷. Gemeint sind nachweisbare

[...] Regelmäßigkeiten im Verhältnis von Subjekt und Situation. Menschen gelten als ‚orientiert‘, sofern sie unter ähnlichen Umständen Ähnliches tun und dies für sinnvoll halten⁶⁸.

Damit strukturieren Orientierungen nicht nur soziale Interaktionen sowie die kulturelle Hypothesenbildung über „Realität“, sondern normalisieren diese gleichsam durch ihren iterativen Charakter. Weiterhin, so konstatiert Schulze, würden sich Orientierungstechniken kulturell-evolutiv vorrangig dort entfalten, wo sie sich besonders gut stabilisieren und praktizieren ließen. Nicht der *Funktionsnutzen* sondern die kollektiv anschlussfähige *Machbarkeit* erklärt die anhaltende Dominanz steigerunglogischen Denkens und Gestaltens⁶⁹. Die z.T. absurde Ver selbständigung instrumentellen Handelns speise sich dabei, so Schulze, aus der „Angst vor Leere“ und der „Sehnsucht nach Sinn“⁷⁰ und rekurriere zugleich auf einen neuen Machttypus, welcher - im Sinne Foucaults - nicht von außen regulierend auf das Subjekt einwirke, sondern diesem „Selbstunterwerfung nahe lege“⁷¹.

Es ist nun die Abstraktheit des hier skizzierten Handlungsmodells, die überhaupt eine Orientierung in einem auf permanente Transformation eingeschworenen Gesellschaftssystem ermöglicht und die Übertragbarkeit auf wechselnde situative Konstellationen gewährleistet. (Diesseitiger) Wandel und „das Verlaufsmuster der Möglichkeitserweiterung“⁷² avancieren dabei selbst zu paradigmatischen (statischen) Systemprämissen, deren rekurrentes Aufscheinen als Ordnungsroutine wahrgenommen wird, deren potentiell Ausbleiben dagegen Irritationen hervorruft und Desorientierung verursacht⁷³.

Zur kulturellen wie individuellen Praktikabilität einer am linearen Zeitmodell ausgerichteten Orientierung bedarf es neben der als „zeitlos“ bzw. universell gedachten Transformationslogik und dem dazu erforderlichen methodischen Rüstzeug nach Schulze ebenso der Strategie

⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 138-140.

⁶⁷ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 82.

⁶⁸ Ebd., S. 80.

⁶⁹ Vgl. Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 91-92.

⁷⁰ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 48. Konsumepisoden seien der „Aufbau gestalteter Zeit. In jedem Konsumgut stecke ein kleines Programm zur Überbrückung von Leerzeit“ (Ebd., S.61).

⁷¹ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 288.

⁷² Ebd., S. 99.

⁷³ Vgl. Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 93-101 oder ders.: *Die beste aller Welten*, S. 97-100 u. 138-140.

der „Vergegenwärtigung“⁷⁴. Damit Steigerungssprünge oder Transformationsprozesse de facto einen Orientierungsgewinn abwerfen können und eine zumindest temporäre (Selbst-)Organisation in Form von für sinnvoll erachteten Wiederholungen erlauben, muss die konkret erfahrbare Umwelt in bestimmten Intervallgrenzen als halbwegs konstant gedacht werden. Vergegenwärtigung lässt sich insofern bestimmen als „zeitlich begrenztes Ignorieren der linearen Zeit“ unter „Vernachlässigung marginaler Veränderungen“⁷⁵. Die rekonstruierbaren Produktpfade auf dem Konsumgütermarkt sind Ausdruck genau dieser Strategie. Um handlungsfähig zu sein, muss jedes Wirtschaftsunternehmen zumindest für eine gewisse Dauer von der konstanten Gültigkeit seiner Hypothesenbildung über Konsumentenbedürfnisse und Absatzsachancen überzeugt sein, die dann in die Konzeption und in die ebenfalls für ein festgelegtes Zeitintervall als optimal erachteten Herstellungs- und Vertriebsroutinen von Produkten münden können⁷⁶. Trotz der Bestrebung, diese Intervalle systematisch zu verkürzen, um sowohl rekurrent die eigene Adaptionfähigkeit an eine dynamisch modellierte (Unternehmens-)Umwelt zu dokumentieren als auch stets neue ökonomisch rentable Profilierungsoptionen gegenüber der Konkurrenz zu generieren, sind Vergegenwärtigungsstrategien zum Zwecke der Selbststabilisierung unumgänglich. Die Transformationspfade von Wirtschaftsorganisationen stellen sich daher als „Aufeinanderfolge von Produktlebenszyklen“⁷⁷ dar, während sich Wandel im Alltagsleben dagegen u.a. in Prozessen des Erwerbs, der Erschließung, Entsorgung und Neubeschaffung von Konsumgütern nachweisen lässt⁷⁸. Der (nur) theoretisch zu denkende linear-kontinuierliche Zeitstrom manifestiert sich in der kulturellen Anwendungspraxis als permanenter aber *diskontinuierlicher* Wechsel von Zeitintervallen oder „Plateauphasen“ und Steigerungs- bzw. Intervallsprüngen⁷⁹.

1.4. Erleben als ästhetische Episode

Rational ist eine Handlungsplanung allgemein dann, wenn sie in einem aktuellen Entscheidungsszenario auf einem möglichst umfassenden Wissen um das optimale Kosten-Nutzen-Verhältnis gründet. Dass dieses Niveau der Informiertheit gerade in ökonomischen Interaktionen jedoch von den betreffenden Akteuren zumeist nur mit Einschränkungen und in unter-

⁷⁴ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 93.

⁷⁵ Ebd.

⁷⁶ Vgl. Ebd., S. 95-97.

⁷⁷ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 103.

⁷⁸ Ebd. oder auch Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 97-98.

⁷⁹ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 101-104.

schiedlichen Näherungsgraden erreicht wird („Bounded Rationality“⁸⁰), ändert nichts an der sachdienlich-reflexiven, intersubjektiv einsehbaren Plausibilität des Verfahrens. Erlebnisrationalität hingegen beruht auf dem „erkenntnistheoretischen Selbstmissverständnis“⁸¹, das eigene Innenleben als Naturtatsache modellieren zu können und den erstrebten Erlebniszutzen durch die geeignete Wahl der Mittel zu maximieren, im Sinne einer ständigen Ausweitung, Verdichtung und Intensivierung psycho-physischer Prozesse⁸². Erfolg ist hier nicht objektivierbar, sondern unabdingbar das Ergebnis einer gelungenen Selbstaneignung. Die Frage, warum sich subjektbezogene Ansprüche als neues Orientierungsparadigma einerseits aus und in Abwendung zu dem situationsbezogenen Paradigma des möglichkeitsvermehrenden Steigerungsspiels entwickelt haben, sich schlussendlich aber wieder im steigerungslogischen Denken verfangen, lässt sich begründen mit dessen sinnstiftendem Potential. Erlebnisrationalen Handlungsepisoden (z.B. Konsumzyklen) kommt demnach zugleich der Status von ästhetischen Angemessenheitsentscheidungen zu, dienen sie doch primär dem „Aufbau gestalteter Zeit“⁸³ in Situationen, die auch andere (Wahl-)Handlungen und Selbstkonstruktionen zulassen würden.

Zum Zwecke argumentativer Konsistenz soll im Folgenden „Ästhetisches Handeln“ in seinem Bezug zur bereits ausgebreiteten Erlebnisorientierung definiert werden.

Ähnlich schillernd und vielgestaltig, wie das „Ästhetische“ auf der Objektebene gemeinhin in Erscheinung tritt, präsentieren sich gleichsam die metasprachlichen Definitionsversuche des Gegenstandsbereiches und bergen dabei die Gefahr einer Verirrung in einem Begriffsdschungel heterogener, sich zum Teil ausschließender bzw. überlagernder Semantiken und/ oder erkenntnistheoretischer Implikationen. Erhebt man diese „semantische Uneindeutigkeit“⁸⁴ nicht, wie Wolfgang Welsch, zu einem Gütekriterium des Begriffs und bemüht sich auch jenseits eines allzu extensiven etymologisch motivierten und philosophisch modellierten Gebrauchs des „Ästhetischen“ im Sinne einer allgemeinen Wahrnehmungslehre (*aisthesis*) um analytische Trennschärfe, so ist eine Positionsbestimmung unerlässlich.

Für diese Arbeit wird dabei eine kultursoziologische (Minimal-)Definition von „Alltagsästhetik“ in Anlehnung an das Theoriemodell von Schulze favorisiert. Als „alltagsästhetische Episode“ wird dort eine Handlung bezeichnet, „die sich erstens in einer Situation ereignet, in der mehrere Handlungsmöglichkeiten bestehen, die zweitens durch innenorientierte Sinngebung

⁸⁰ Vgl. Männel: *Sprache und Ökonomie*, S. 214-224.

⁸¹ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 112.

⁸² Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 59.

⁸³ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 61.

⁸⁴ Welsch: *Das Ästhetische – eine Schlüsselkategorie unserer Zeit?*, S. 24.

motiviert ist und die drittens [Wiederholungstendenzen aufweist]⁸⁵. Auch wenn eine derartige Definition die empirische Rekonstruktion ästhetischer Wahrnehmungsprozesse zu erschweren scheint, so sind die subjektive Motivierung und die gelungene Selbstaneignung hierfür eine notwendige und unhintergehbare Bedingung⁸⁶. Somit lässt sich „Ästhetik“, analog zum Erlebnis-Begriff, auch nicht hinreichend als situative Eigenschaft beschreiben, welche sich in einem Objekt oder Sachverhalt materialisiert. Ästhetische Wahrnehmung ist demnach prinzipiell objektindifferent, jeder beliebige Gegenstand oder Sachverhalt kann dazu als Anlass oder Rohstoff dienen. Was legitimiert dann jedoch die primäre Auseinandersetzung mit Gestaltungsmerkmalen von Bildschirmspielen? Lässt sich von diesen kulturellen Artefakten überhaupt auf die je individuellen ästhetischen Verarbeitungsprozesse schließen? Um dieser (Schein-)Problematik angemessen zu begegnen, soll aufgezeigt werden, wie sich (alltags-)ästhetisches Handeln in Bezug auf die Angebote und Interaktionsroutinen des Erlebnismarktes konkretisiert.

1.5. Der Erlebnismarkt

Auf dem Erlebnismarkt sind Anbieter und Konsumenten eingebundene Akteure in einem Handlungssystem wechselseitiger Abhängigkeit⁸⁷, das „enorme Mengen an Produktionskapazität [und] Nachfragepotential“⁸⁸ bündelt, und in dem die jeweils andere Seite für die eigenen Zwecke funktionalisiert wird⁸⁹. Ein solch handlungsorientiertes Modell, wonach Konsumenten als aktive bzw. „wählende und vermeidende Mitspieler“⁹⁰ eines kollektiven Interaktionsgeschehens konzeptionalisiert werden, lässt sich als eine systematische Revision ideologiekritischer Ansätze der 1960er und 70er Jahre verstehen, die das Individuum noch einseitig als Opfer manipulativer Steuerungsstrategien der „geheimen Verführer“ begriffen. Dass sich dieses Beziehungsgefüge gleichwohl asymmetrisch entfaltet⁹¹, soll in Kap. 1.5.2. dargelegt werden.

⁸⁵ Schulze: *Erlebnisgesellschaft*, S. 732.

⁸⁶ Vgl. auch Seel: *Zur ästhetischen Praxis der Kunst*, S. 400. Der Autor bezeichnet die intrinsische Motivierung ästhetischer Wahrnehmung als „internes Telos“ und positioniert sich damit zugleich gegenüber dem von Kant stammenden und vielfach missgedeuteten Diktum vom „interessenlosen Wohlgefallen“ der ästhetischen Einstellung. Vgl. dazu Reicher: *Einführung in die philosophische Ästhetik*, S. 43 f.

⁸⁷ Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung*, S. 973-975.

⁸⁸ Schulze: *Metamorphosen der Sozialwelt*, S. 88.

⁸⁹ Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. S. 417.

⁹⁰ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 64. Vergleichbare Ansätze finden sich im übrigen auch in aktuellen Modellen zur Werbekommunikation und in der Medienpädagogik. Vgl. Gast: *Werbung*, S. 170f. oder Tulodziecki: *Medien in Erziehung und Bildung*. S. 116ff.

⁹¹ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 423.

Es ist die sich massenhaft aggregierende Nachfrage nach Erlebnismitteln auf der einen Seite, der auf der anderen ein korporativ organisierter Wettbewerb um Geld, Zeit und Aufmerksamkeit des Publikums entspricht. Die jeweiligen Handlungsstrategien von Erlebnisproduzenten und Erlebnismachern haben sich dabei nach Schulze zu Rationalitätstypen verfestigt, die in ihrem Zusammenspiel makrosoziologisch eine Eigendynamik entwickeln, welche sich der Einflussnahme einzelner Marktteilnehmer immer stärker entzieht⁹².

1.5.1. Rationalitätstypen der Erlebnismachfrage

Mit dem *Korrespondenzprinzip* umreißt Schulze dabei eines von fünf zentralen Rationalitätstypen der Erlebnismachfrage. Diese Handlungsroutine entspringe der trivial erscheinenden Überzeugung, die Auswahl von konkreten Erlebnisangeboten in Korrespondenz zu jeweils angenommenen Bedürfnissen steuern zu können. Doch biete diese Strategie keine hinreichende Orientierungssicherheit, denn Erlebnisbedürfnisse würden sich zumeist nur diffus artikulieren und seien keinesfalls derart differenziert und diversifiziert wie die Landschaft verfügbarer Produkte. Weiterhin existiere aufgrund der vielfach empfundenen Ungreifbarkeit des eigenen Wollens ebenfalls eine Erlebnismachfrage ohne spezifischen Erlebniswunsch⁹³. Auf diese Problematik würde u.a. mit der Strategie der *Abstraktion* reagiert. Hiernach gehe es um die „Optimierung von Konsumgewohnheiten“ jenseits einzelner Produktwahlen und Konsumakte, also um die selektive Ausrichtung von Erlebnisenerwartungen auf ganze Produktklassen oder Zeichenkosmen, die im Aneignungsdurchschnitt einen erhöhten Erlebnisgewinn verheißen⁹⁴. Dieses Prinzip veräußert sich bspw. auf dem Computerspielmarkt in der Orientierung auf spezifische Genres, Gattungen, Serientitel oder Herstellerportfolios.

Dem Problemdruck von Unsicherheit und Enttäuschungsrisiko – angesichts der Unwillkürlichkeit sowie der Offenheit selbstreflexiver Vergegenwärtigung von Erlebnissen – würden Konsumenten darüber hinaus mit dem erlebnisrationalen Habitus der *Kumulation* begegnen. Schulze versteht hierunter eine methodisch herbeigeführte Häufung und Verdichtung des Zeitaktes von Erlebnisepisoden unter Inkaufnahme abnehmender Erlebnisintensität durch unvermeidliche Normalisierungstendenzen. Die hohe Streuungsdichte akkumulierter Angebote entlastet zudem von einer (subjektiven) Klärung konkreter Erlebnisabsichten, denn „beiläufige[...] Faszinationen stellen sich mit der kalkulierten Verlässlichkeit von Zufallstreffern ein“⁹⁵.

⁹² Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 416.

⁹³ Ebd., S. 432-433.

⁹⁴ Ebd., S. 433-434.

⁹⁵ Ebd., S. 435.

Um, eingedenk der skizzierten Strategien, jedoch die eigene nachhaltige Stimulierbarkeit durch Außenreize nicht zu gefährden, gelte es ebenso Abwechslungsroutinen auszubilden, die gemäß eines erlebnisrationalen Credos durch eine systematische *Variation* der Erlebnismittel ausgebildet würden. Um dabei jedoch Desorientierung zu vermeiden, reduziert sich dieser Handlungstypus gewöhnlich auf Abwandlungen im Kontext gleich bleibender Schemata. Die Steigerungslogik vereint, sofern sie in dem betreffenden Produktfeld anschlussfähig ist, diesen Kompromiss auf optimale Weise⁹⁶.

Schlussendlich sei der erlebnisorientierte Konsum durch Verfahren der *Autosuggestion* geprägt, verstanden als Versuch, Selbstgewissheit durch die Ausrichtung auf die Konsumpraktiken und Deutungsofferten Anderer zu erlangen. In Anbetracht des hohen Selbstbeitrages bei der Entstehung von Erlebnissen (vgl. Kap.1.5.2.), erscheint Vertrauen in die Verheißungen der Anbieter hier rationaler als Skepsis⁹⁷.

1.5.2. Grenzen ästhetischer Autonomie

Insbesondere der Rationalitätstypus der Autosuggestion deutet auf die bereits herausgestellte Orientierungsfunktion ästhetischer Angemessenheitsentscheidungen im sozialen Raum hin (vgl. Kap. 1.4.), sowie maßgeblich auf den Konstruktcharakter von ästhetischen Erlebnissen. Da diese wesentlich durch gefühlsbezogene Selbstbeschreibungen mitgeprägt werden, zugleich jedoch „wegen der weitgehenden Beschreibungsoffenheit von Gefühlen [...] Unsicherheit [und Beratungsbedarf besteht]“⁹⁸, findet hier in besonderer Weise eine Ausrichtung an kulturell verfügbaren Beschreibungsvorschlägen und Erlebniskonventionen statt. Für den Erlebnismarkt übernimmt die Werbung die zentrale Aufgabe, „das reflexive Erlebnismanagement der Menschen in die Hand zu nehmen“⁹⁹.

Dass die Marktforschung, ausgestattet mit ihrem wissenschaftlich-methodischen Rüstzeug aus Disziplinen wie der Soziologie, Psychologie und Neurobiologie, hierbei allerdings nur allzu oft in die Falle tappt und die Bestätigung ihrer Lebensstil- und Milieutypologien durch entsprechendes Konsumverhalten auf ihre diagnostische Kompetenz zurückführt, ohne den Einfluss ihrer eigenen Beschreibungskategorien auf die Transformation der ästhetisch gestalteten

⁹⁶ Ebd. In aktuelleren Texten subsumiert Schulze *Variation* unter den „Rekurs“ als eine Übergangslogik innenorientierter Marktpfade (neben der „Überschreitung“) und in bewusster Abgrenzung zu einem steigerungslogisch organisierten Wandel. Diese Unterscheidung wird hier nicht übernommen. Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 300f. und ders.: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 987-989.

⁹⁷ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 435-436; ders.: *Haben, Erleben, Sein*. S. 24.

⁹⁸ Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 978.

⁹⁹ Ebd.

Umwelt zu bedenken, hat zuletzt Wolfgang Ullrich sehr hellsichtig herausgearbeitet¹⁰⁰. Ob solche selbsterzeugten Erfüllungen nun ihrerseits als Marketingstrategie funktionalisiert werden und dabei überhaupt erst zu einer stärkeren Segmentierung, Auffächerung und Normierung ästhetischer Verhaltensdimensionen in einer Kultur betragen, ist erschöpfend nicht zu klären. Die Tendenz hierzu wird allemal durch eine Reihe von Faktoren begünstigt. Allein bereits das Phänomen der Alltäglichkeit ästhetischer Episoden hat normalisierende Konsequenzen und fördert die Gerinnung von ästhetischen Einstellungen und Angemessenheitsentscheidungen zu Auswahlroutinen und Geschmacks-Aprioris, deren Gültigkeit mit der Zeit nur noch bedingt bewusst reflektiert werden. Wie abstrakt diese Schemata jeweils sind und wie viel bzw. in welcher Weise Aufmerksamkeit und Bewusstheit *innerhalb* der aufgebauten Deutungs-Enklaven aufgewendet wird, ist wiederum eine Variable des jeweiligen ästhetischen Modells¹⁰¹.

Da zudem in unserer Kultur weder ein ausgeprägter Rechtfertigungszwang hinsichtlich der eigenen ästhetischen Präferenzen existiert¹⁰², noch ein hochwertiger lebensphilosophischer Gesellschaftsdiskurs auszumachen ist, der Konzepte der alltäglichen Lebensgestaltung selbst zu einem der bewussten Argumentation zugänglichen Redegegenstand erhebt, kann das einzelne Subjekt seine ästhetischen Anschauungen kultivieren oder transformieren ohne diese diskursiv verantworten zu müssen. „Über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten“¹⁰³. So wie dieser Ausspruch zum Diktum für subjektiven Freiheitsgewinn geworden ist, so sehr kann er jedoch auch zu einer Blockierung von intellektuellen Auseinandersetzungen und kulturellen Lernprozessen beitragen.

Von ganz anderer Intensität und Komplexität wird der Diskurs über das „schöne Leben“ hingegen von Seiten der Konsumgüterindustrie forciert. Die Konkurrenzwirtschaft auf einem zunehmend von Sättigungstendenzen geprägten Massenmarkt erfordert von Unternehmen und Werbeagenturen eine erhöhte kulturdiagnostische Kompetenz¹⁰⁴, die sowohl Möglichkeiten und Grenzen breiter Anschlussfähigkeit wie auch produktspezifischer Profilierung auszuloten vermag. Eingedenk dieses immanenten Drucks wird unternehmerisches Handeln in verstärktem Maße von wissenschaftlich fundierter Motivforschung und Markbeobachtung abhängig

¹⁰⁰ Ullrich: *Habenwollen*, S. 133ff. Bei der Nachfrage handelt es sich nicht selten um eine erst retrospektiv unterstellbare Anzeichen-Struktur, wie auch Franck bemerkt: „Der Erfolg besagt aber im Rückblick, daß [sic!] da eine Nachfrage war, die darauf wartete bedient zu werden. Die Nachfrage wußte [sic!] von sich noch nicht so recht; und auch die Anbieter hatten nur geraten“ (ders.: *Mentaler Kapitalismus*, S. 154).

¹⁰¹ Dies gilt ebenso für einen Museumsbesucher, der durch sein Handeln indirekt das Kunstsystem und dessen Wahrnehmungsrituale akzeptiert (vgl. Kap. 1.5.5.).

¹⁰² Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 13.

¹⁰³ Vgl. hier auch Illing: *Kitsch, Kommerz und Kult*, S. 13-17.

¹⁰⁴ Dass Marktforschung nicht nur positivistisch-affirmativ ausgerichtet ist, sondern gleichsam kulturmorphologischen Charakter haben kann, ist bereits angemerkt worden. Vgl. hierzu ebenfalls Farin: *Von der Erfindung des Teenagers und anderen Märkten*, S. 146-162 u. Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 145.

gemacht. Da der Nutzen der so generierten Theoreme und Modelle über Bedürfnisstrukturen, Verhaltensdispositionen, Mentalitäten und Milieuzugehörigkeiten von Konsumenten sich primär danach bemisst, Wettbewerbsvorteile zu erzielen, präsentiert sich Marktforschung jedoch ebenfalls eher als „Schattenwissenschaft“¹⁰⁵ mit wenig Transparenz in die eigenen methodischen Verfahrensweisen. Aus einer solchen Verweigerungshaltung gegenüber basalen wissenschaftstheoretischen Normen, die intersubjektive Überprüfbarkeit als Explikation von Vorannahmen, Kriterien und Argumentationsgängen einschließen, wird die Gelegenheit zur Falsifikation bzw. Modifikation und somit die Aussicht auf diskursiv erzeugten Erkenntniszuwachs zu Gunsten exklusiver Verwertbarkeit eigener Wissenspostulate zumindest erschwert. Doch gerade diese Kultivierung von Geheimnissen, welche dem Diskurs eine esoterische Qualität verleihen, resultiert nach Wolfgang Ullrich nicht nur aus latenter Konkurrenzangst, sondern kann zugleich als bewusste und vom Publikum gewollte Inszenierungsstrategie begriffen werden, die zu einer „Auratisierung der gesamten Konsumwelt“¹⁰⁶ beiträgt.

Zu konstatieren ist in jedem Fall ein soziologisch relevantes Gefälle bezogen auf das Niveau und die Intensität von Gestaltungsdiskursen, wie sie von Konsumenten auf der einen und Marktforschung/ Kulturindustrie auf der anderen Seite geführt werden. Dies entspricht der asymmetrischen Beziehung von Anbietern und Nachfragern, wie sie Schulze mit Bezug auf Coleman (1986) darstellt. Systematisch und flächendeckend ziehen lediglich die Produzenten die Konsumenten bewusst ins Kalkül, während sich umgekehrt der Einfluss letzterer auf die Korporationen der Erlebnisanbieter gewöhnlich nur in der aggregierten Summe individualisierter Produktwahl- bzw. Vermeidungsakte zeigt¹⁰⁷. Allerdings gründen auf einem erlebnisorientierten Markt die Annahmen der Produzenten über die Gegenseite, wie gesehen, nur allzu oft auf einer „Illusion des Bescheidwissens“¹⁰⁸ und auf kollektiven Konstruktionen von (temporärer) Gewissheit, welche allemal Marktprozesse regulieren und ein Konsumentenverhalten wahrscheinlich machen, das in der Übernahme sowie autosuggestiven Bestätigung marktvermittelter alltagsästhetischer Modelle besteht.

¹⁰⁵ Ullrich: *Habenwollen*, S. 119.

¹⁰⁶ Ebd., S. 124.

¹⁰⁷ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 444. Gleichwohl verweist bspw. Karmasin auf die zunehmende Bedeutung global ausgerichteter, anbieterzentrierter Nachfragestrategien: „Es bildet sich der Typ des politischen Konsumenten heraus, also des Konsumenten, der seine Konsumententscheidung dazu benützt, um [gezielt] Unternehmen bestrafen, die seine ethischen Standards verletzen, und Unternehmen zu belohnen, die sich moralisch einwandfrei verhalten“ (dies.: *Produkte als Botschaften*, S. 565).

¹⁰⁸ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 70-72.

1.5.3. Situative Bedingungen ästhetischen Verhaltens

Neben den vorgebrachten Argumenten bezüglich der Grenzen ästhetischer Entscheidungsautonomie ist gleichsam die in Kapitel 1.4. angeführte These von der Objektindifferenz ästhetischen Erlebens insoweit zu relativieren, als dass durch die Eingangsdefinition ja bereits eine Spezifizierung der situativen Grundlagen ästhetischer Episoden vorgenommen wurde. Das Kriterium der Wahlfreiheit impliziert die Existenz von Alternativen, die perzeptive und ästhetische Aneignung der Situation notwendig die Entscheidung für einen bestimmten Ausschnitt der das Subjekt potentiell *betreffenden* Umwelt. Damit setzt ästhetisches Handeln latent oder explizit eine Konkurrenzsituation voraus, in der sich unterschiedliche und unterscheidbare Reizkonfigurationen gleichsam dafür qualifizieren, von einem Subjekt zu Erlebniszwecken selektiert zu werden. Doch nach welchen Kriterien findet der Vergleich bzw. die Auswahl statt und was bedeutet dies bspw. für die Herrichtung von Produkten sowie den quasi institutionalisierten Aufmerksamkeitswettbewerb auf dem Konsumgütermarkt? Auch bei traditionell außenorientiert motivierten Wahlhandlungen¹⁰⁹ werden Vergleichsoperationen vorgenommen, allerdings orientieren sich diese an intersubjektiv nachprüfbar Sachverhalten oder „Gebrauchswertversprechen“¹¹⁰, wie Benzinverbrauch oder Korrosionsbeständigkeit beim Auto, die in Testberichten eine tabellarische Einordnung und Hierarchisierung der jeweils aktuellen Konkurrenzmodelle ermöglichen. Weiterhin präsupponiert die Relevanzannahme von Funktionalität die Kanalisierung innovatorischer und kreativer Energie auf die Entwicklung und Gestaltung eindeutig klassifizierbarer Elemente und Teileinheiten des Gesamtsystems „Auto“. Beim Beschreiten primär innenorientierter Marktpfade bzw. der Veränderung von Wertdefinitionen durch die Zunahme „subjektbezogene[r] Ansprüche“¹¹¹ geraten derartig klare Gestaltungs- und Beurteilungshierarchien jedoch ins Wanken. Fast jeder Aspekt des Produktes könnte eine individuelle Bedeutsamkeit für den Konsumenten erhalten und eine Entscheidung für oder gegen das Konsumgut bedingen. Diese kalkulatorische Unsicherheit erfordert demzufolge einen quasi ganzheitlichen Ansatz, der potentiell jedes Element des Produktes in das Gestaltungskonzept integriert bzw. zumindest als gestalterisch formbar oder veränderbar begreift¹¹². Ungeachtet der konkreten Vorgehensweise und des damit jeweils er-

¹⁰⁹ Vgl. hier Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 981ff.

¹¹⁰ Haug: *Kritik der Warenästhetik*, S. 38. Es sei dahin gestellt, ob es den rationalen, lediglich um die Maximierung seines Nutzens bemühten Konsumenten je in Reinform gegeben hat. Die hier erfolgte Gegenüberstellung hat hier jedoch vornehmlich theoretischen Wert.

¹¹¹ Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 974.

¹¹² Wenn hier von ganzheitlichen Gestaltungskonzepten die Rede ist, so wird mit der Begriffswahl zugleich gegen einen formalästhetischen Reduktionismus Position bezogen. Auf der Basis struktural-semiotischer Ansätze sind *Form* und *Inhalt* grundsätzlich nicht als ontologisch differente Größen zu denken, sondern ausschließlich als heuristische Kategorien zur jeweils perspektivgebundenen Kennzeichnung unterschiedlicher Objektebenen und Betrachtungsniveaus.

zielten Erfolges trägt eine solche Strategie in jedem Fall zu einer erhöhten Intensität der Gestaltungsdichte sowohl innerhalb einzelner Produktkosmen als auch ganzer Markt- und Markenfelder bei. Innenorientierung und Wahlfreiheit sind insofern positiv rückgekoppelt. Wahlfreiheit ist die Basis für subjektive Angemessenheitsentscheidungen, innenorientierte Sinngebung die Voraussetzung für eine Binnendifferenzierung und Diversifizierung der gestalteten (Produkt-)Umwelt. Insofern hat es durchaus eine gewisse Berechtigung, wenn genau dieser Zuwachs an möglichen Gestaltungsalternativen gegenwartsdiagnostisch als „Ästhetisierung des Alltagslebens“ tituiert wird. Ein derartiger situativer Kontext erhöht allemal die Wahrscheinlichkeit ästhetisch motivierten Handelns.

Die Wahl der Beispiele deutet im Übrigen indirekt auf eine weitere Besonderheit des für diese Arbeit vorgesehenen Gegenstandsbereiches der Bildschirmspiele hin. Denn ausgegangen wird hier von Situationen, die intentional für die Realisierung ästhetischer Episoden präfabriziert wurden und denen insofern stets auch ein Modell ästhetischen Handelns und ästhetischer Angemessenheitsvorstellungen zu Grunde liegt. Jede Modellbildung versteht sich als Entwurf bzw. Interpretationshypothese über einen Teilbereich der „Realität“. Modelle abstrahieren dabei immer vom Einzelfall und unterstellen Regelmäßigkeiten, wodurch sie zwangsläufig Komplexität reduzieren, zugunsten der Generalisierbarkeit ihrer Erkenntnisse¹¹³. Dass ein solcher Vorgang sowohl Grundlage jeder Marktforschung ist als auch durchaus mit dem Verständnis ästhetischer Praxis kompatibel ist, wurde bereits dargelegt (vgl. Kap. 1.5.2.).

Allerdings verweisen auch hier die immer feinmaschiger gezogenen Lebensstilraster und Konsumententypologien auf eine zunehmende Pluralisierung und Flexibilisierung dieser ästhetischen Modelle, die einerseits zu ausdifferenzierten Produktnischen- und (Sub-)Markenbildungen¹¹⁴ auf dem Erlebnismarkt geführt haben. Andererseits werden die heterogen erscheinenden Gestaltungskodes nicht mehr als umfassende Identitätsschemata dargeboten, sondern unter Rückgriff auf postmoderne Theoreme nurmehr als „[Teil-]Biographie-Requisiten“¹¹⁵ konzeptionalisiert, welche sich wechselseitig nicht mehr kategorisch ausschließen sondern beliebige Kombiner- und Austauschbarkeit verheißen. Unterstützen diese Demokratisierungstendenzen des Massenmarktes damit nicht letztlich doch die Verwirklichung ästhetischer Autonomiepostulate und individueller Selbstentfaltungsphantasmen, gerade weil die kulturell verfügbaren Deutungs- und Reflexionshilfen genau ein solches „Seins“-Modell propagieren?

¹¹³ Vgl. zur kulturwissenschaftlichen Modellbildung Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 26-32, ders.: *Literatursemiotik*, S. 3085f. u. Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 122f.

¹¹⁴ Vgl. Karmasin: *Produkte als Botschaften*, S. 500-513.

¹¹⁵ Ullrich: *Habenwollen*, S. 53.

Es ist das Ziel des nachfolgenden Kapitels aufzuzeigen, dass die skizzierten Erweiterungen und Verdichtungen des ästhetischen Optionsraumes auf dem Erlebnismarkt vielmehr dazu beitragen, die in Kapitel 1.5.2. erörterten Tendenzen noch zu forcieren und die Fähigkeit der Subjekte weiter einzuschränken, der jeweils eigenen „individuellen“ Besonderheit überhaupt noch reflexiv habhaft werden zu können.

1.5.4. „Individualität“ und ihre Normalisierung

Erkenntnistheoretisch lassen sich unverwechselbare ästhetische Erfahrungen sowie einmalige individuelle Kompositionen bzw. Idiosynkrasien überhaupt nur beschreiben als „Durchschnitt verschiedener allgemeiner Klassen, denen [sie] gleichzeitig angehör[en]“¹¹⁶. Damit kann „Individualität“ per se nur durch den positiven oder negativen Bezug auf kollektive Unterscheidungssemantiken (re-)konstruiert werden. Dies setzt jedoch das Vermögen zur Strukturbildung und zur paradigmatischen Differenzierungsfähigkeit voraus. Immer ist dabei „Grenzziehung die Voraussetzung sowohl für die Genese als auch für die Wahrnehmung von Systemen“¹¹⁷. Um nun „Individualität“ oder Milieuzugehörigkeit zum Zwecke der eigenen Selbstvergewisserung aber auch der intrakulturellen Distinktion darzustellen bzw. zu artikulieren, bedarf es der wiederholten Reproduktion einer Merkmalsdifferenz, die einerseits Evidenz beansprucht, d.h. intersubjektiv wahrnehmbar ist und die andererseits soziale Bedeutsamkeit und Relevanz präsupponiert, d.h. „inhaltliche“ Unterschiede geltend macht“¹¹⁸. Solche sozio-semiotischen Segmentierungsstrategien, durch welche sich, im Sinne der Kulturosoziologie in der Nachfolge Bourdieus, alltagsästhetische Muster, sprachliche Ausdrucksformen und Gestaltungspraktiken quasi in *Homologie* zu den fundamentalen Klassifikations-, Normen- und Wertsystemen einer Gesellschaft ausbilden, sind jedoch besonders verlässlich nur dort, wo ihr Gebrauch entsprechend sanktioniert oder gar monopolisiert wird¹¹⁹. In einer semiotisch weitestgehend offenen Kultur, die sich durch einen vermeintlich demokratischen Umgang mit existierenden Sozio-Kodes auszeichnet, wird hingegen die kommunikative und distinktive Funktion derselben erheblich beeinträchtigt, insbesondere dann, wenn der Konsumgütermarkt sich selbst Absatz- und Profilierungschancen dadurch erhofft, permanent vorhandene kulturelle Ressourcen in breit verfügbare Modeaccessoires und Warenartikel zu überführen. Dass sich

¹¹⁶ Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 28. Vgl. auch Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 115: „Es [das Individuelle, L.Z.] entsteht als Mengendurchschnitt von mindestens zwei Systemen, wobei es in jedem von ihnen einen besonderen Sinn erhält. Je mehr Gesetzmäßigkeiten sich in einem bestimmten Punkt der Struktur überschneiden, desto mehr Sinne [sic] wird dieses Element erhalten, umso individueller [...] wird es scheinen.“

¹¹⁷ Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 135.

¹¹⁸ Vgl. auch Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 184-186.

¹¹⁹ Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 139-141.

diese Übernahmestrategien dabei in erster Linie auf bestimmte Elemente des evidenten Signifikanten – des materiellen Zeichenträgers – beschränken bei gleichzeitiger „Neutralisierung“ der ursprünglich gemeinten Bedeutung auf wenige selbstverständliche Signifikate, haben etwa Müller/Sottong u.a. anhand einer semiotischen Analyse medial propagierter „Frauenbilder“ oder vermeintlich subkultureller Existenzformen, wie dem Typus des „Punk“, überzeugend darlegen können¹²⁰.

Ein derartiger Mechanismus setze dabei eine Dynamik in Gang, die Abgrenzungen und Selbstdefinitionen sozialer Gruppen nur noch unter Zuhilfenahme immer subtilerer und kombinatorisch elaborierterer Zeichenkodes ermögliche, wodurch zum einen eine stetige Ausdifferenzierung und ein Zuwachs der kulturell unterscheidbaren Signifikantenmenge erzielt würde, die wiederum auf den Markt zurückwirke und zu einer Diversifizierung der Produktlandschaft beitrage. Nach Farin hätten Marketingforscher bereits Mitte der 1990er Jahre über „vierhundert existierende ‚Jugendkulturen‘ aufgespürt [...] oder gar geschaffen?“¹²¹. Die Frage, in welchen substantiellen propositionalen Merkmalen sich diese Teil-„Kulturen“ jeweils voneinander abgrenzen, bleibt jedoch unbeantwortet. Dies schürt den Verdacht, dass es vornehmlich spezifische „Signifikantentrends“¹²² und Outfit-Mixturen sind, denen hier bereits eine Kultur konstituierende Wirksamkeit zugesprochen wird.

Zum anderen befördert diese wechselseitige Stimulierung der Signifikantenproduktion nach Sottong/Müller die Entstehung „hermetischer“ Kommunikationszirkel, deren Codes ausschließlich noch eine Binnenverständigung erlauben würden, aber kaum noch öffentlich wahrnehmbar und rekonstruierbar wären, was ebenso potentielle, gesamtgesellschaftlich relevante Diskurse über die Ansichten und Anliegen dieser Gruppen verhindere¹²³. In einer Kultur, die die freie und detailreiche Kombinatorik sowie den stetigen Wechsel von Oberflächenmerkmalen und Signifikantenmaterial auf der Ebene der Biografie selbst zur Norm erklärt und als Beleg für gelungene Selbstentfaltung anerkennt, kann jedoch paradoxerweise gerade die signifikante Darstellung und Kommunikation von „Individualität“ nicht mehr als strukturbildendes Differenzmerkmal gegenüber sozialen Standards und Konventionen funktionalisiert werden. „Abweichung“ zu signalisieren ist dort unmöglich, wo ‚Abweichung‘ als Äußerungsform ‚normal‘ ist.“¹²⁴ Der Ausdruck und die Beschreibbarkeit von Selbstbestimmung erscheint daher im wachsenden Maße problematisch in einem gesellschaftlichen Um-

¹²⁰ Vgl. Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch und der Kode*, S. 118-185.

¹²¹ Farin: *Von der Erfindung des Teenagers und anderen Märkten*, S. 147.

¹²² Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 145.

¹²³ Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 142-151.

¹²⁴ Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 147.

feld, in welchem ‚Individualismus‘ [bereits] zu einer sozialen Rolle mutiert“¹²⁵. Das Aufkommen selbstreferenzieller und ironischer Praxen als Reaktion auf dieses Dilemma, lässt sich zwar als Indiz einer metasemantischen Kompetenz (postmoderner) Akteure deuten, die zu einer temporären Selbstentlastung von der unsicher gewordenen Biografiearbeit verhilft¹²⁶, erschwert allerdings zusätzlich die Verständigungsversuche über „authentisch“ gemeinte Gestaltungskonzepte und subjektive Relevanzen¹²⁷. Dass tatsächlich und nach wie vor fundamentale Unterschiede, Konflikte und Widersprüche zwischen diversen subjektiven Lebenswelten und sozialen Milieus bestehen, soll damit in keinem Fall in Abrede gestellt werden, allerdings lassen sich diese strukturellen Differenzen jeweils nur bedingt und unter erhöhtem interpretatorischen Aufwand über die Ebene der Sozio-Signifikanten erfassen (vgl. Kapitel 1.2.). Sottong/Müller schreiben hierzu:

Diese massenhaft vorgetragene oberflächliche Scheindifferenziertheit verschleiert damit gleichermaßen Phänomene der Gleichheit wie der Ungleichheit: Sie verstellt den Blick auf Vereinheitlichungstendenzen im Denk- und Wertesystem der Kultur ebenso wie auf in ihr real existierende Gegensätze zwischen Gruppen: (Options-)Armen und (Options-)Reichen, Mächtigen und Marginalisierten.¹²⁸

Aus der Sicht des Marktes hingegen erweist sich nach Ullrich diese semantische Defizienz von Produktcodes und Markenimages im Sinne einer suggerierten „Bedeutsamkeit ohne Bedeutung“¹²⁹ gar als strategisch vorteilhaft, könnten doch aufgrund fehlender Festlegungen einerseits unterschiedlichste Konsumentengruppen unter einem Gestaltungskonzept oder Label vereint werden und sich andererseits der einzelne Konsument seiner individuellen Variabilität und Entscheidungsfreiheit in dem durch das Produkt eröffneten Multioptionsraum vergewissern, ganz getreu dem Motto: „Haben bedeutet Werden“¹³⁰.

Auf den ersten Blick scheinen sich dabei in einem solchen Konzept partizipatorische Ansprüche zu verwirklichen, wie sie von Marketingexperten prophezeit¹³¹ und ja auch u.a. von Gerhard Schulze eingefordert werden. Demzufolge hätten Produktdesigner denn auch nicht mit ausgearbeiteten Rollenschemata und eingängigen Drehbüchern aufzuwarten, sondern deutungsoffene „Gelegenheitsstrukturen“¹³² zu schaffen, die eingedenk des konstruktiven Charakters von Erlebnissen subjektive Aneignungsprozesse geradezu herausfordern. Doch folgt man Ullrich, bieten die von den Produkten bereitgestellten Projektionsflächen nur selten komplexe Anregungen für (inter-)subjektiv virulente Gestaltungsdiskurse oder für die Bewältigung von Kontingenzen, noch „Stoffe, die über geläufige Assoziationsketten hin-

¹²⁵ Neckel: *Die Macht der Unterscheidung*, S. 45.

¹²⁶ Vgl. Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 51-54; ders: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 9

¹²⁷ Vgl. auch Ullrich: *Habenwollen*, S. 57.

¹²⁸ Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 149.

¹²⁹ Ullrich: *Habenwollen*, S. 48.

¹³⁰ Vgl. Ullrich: *Habenwollen*, S. 52.

¹³¹ Vgl. Lewis/Bridger: *Die neuen Konsumenten*.

¹³² Schulze: *Das Leben, ein Spiel*. S. 150.

aus[gehen]“¹³³. Ob diese Leistungen überhaupt vom Konsumgütermarkt erbracht werden können und sollen, ist abschließend nicht zu klären, allerdings wird von der Seite des Marktes allenthalben ein solcher Anspruch erhoben. Die von Ullrich skizzierten Kommunikationsstrategien konzeptionalisieren Multioptionalität und Offenheit weniger als semantische Reichhaltigkeit denn als Leerstelle, die jedoch stets den Anschein von Komplexität zu wahren versucht. Einmal mehr äußert sich damit die Problematik der Diskrepanz zwischen signifikanter Optionsfülle und semantisch-struktureller Reduktion bzw. paradigmatische Monotonie auf der Ebene der Signifikate.

Dennoch lassen sich auch solche soziosemiotischen Tendenzen in ihrem Einfluss auf die Ausbildung ästhetischer und normativer Kodierungen zeitgenössischer Konsumkulturen analysieren. Schwerpunkt dieser Untersuchung sind in diesem Zusammenhang jedoch keine milieu- oder szenenspezifischen Stiltypen oder Genussschemata, sondern ästhetische Meta-Modelle, welche narrative und ikonische Gestaltungsentscheidungen in Bildschirmspielen maßgeblich bestimmen und damit bestimmte Erwartungs- und Aufmerksamkeitsverlaufsmuster nahe legen, die Ausdruck zentraler sowie äußerst „marktaffiner“ kultureller Werte sind und zugleich massenhafte Anschlussfähigkeit aktueller wie auch zukünftig-potentieller Spielwelten verheißen. In Anbetracht der Tatsache einer zunehmenden semantischen Indifferenz und Beliebigkeit im Umgang mit ehemals eindeutig kodierten Signifikanten ist die Rekonstruktion ästhetischer Modelle dabei nicht mehr zuverlässig auf der Basis unmittelbar evidenter Gestaltungsmuster sondern nur noch im Gesamtkontext von einem abstrakten Interpretationsstandpunkt aus möglich, der vielmehr die Dynamik und Intensität der Distribution und Wechselfrequenz von Signifikanten fokussiert und die dahinterliegenden fundamentalen Konzepte von Zeit, Aufmerksamkeit und subjektivem Erleben sichtbar macht.

1.5.5. Aufmerksamkeitsökonomie: Varianten der Beachtlichkeit

Folgt man Georg Franck und anderen¹³⁴, so sind die oben ausgebreiteten Entwicklungstendenzen längst als kalkulierte Wertschöpfungsprozesse innerhalb von weltumspannenden bzw. hoch integrierten Kapitalmärkten zu betrachten, deren (immaterielle) Ökonomie nicht mehr (nur) auf der Einheitwährung des Geldes, sondern wesentlich auf der der Aufmerksamkeit

¹³³ Ullrich: *Habenwollen*, S. 196.

¹³⁴ Franck: *Die Ökonomie der Aufmerksamkeit* oder ders.: *Mentaler Kapitalismus*. Im anglophonen Raum werden vergleichbare Thesen z.B. von Michael Goldhaber vertreten. Einführend hierzu ein Interview Goldhabers mit Florian Rötzer in: ders.: *Die Ökonomie der Aufmerksamkeit wird alles verändern* (telepolis 16.03.1998). S. auch Goldhaber: *Das gespenstische Leben des Geldes und die Ankunft der Aufmerksamkeitsökonomie* (telepolis 03.10.1999) oder ders.: *Kunst u. die Aufmerksamkeitsökonomie im wirklichen Raum u. im Cyberspace*.

von Subjekten gründet. Die Investition bewusster Aufmerksamkeit stellt für jeden menschlichen Organismus einen energetisch-(hirn-)stoffwechselphysiologisch ungünstigen Wahrnehmungszustand dar, der sich gleichsam für die Neuverknüpfung von Nervennetzen und damit für die spezifische Adaptions-, Lern- und allgemeine Überlebensfähigkeit des Organismus als unabdingbar erweist¹³⁵. Die Kapazität der Aufmerksamkeit, die gleichsam für Erlebnisprozesse im hier verstandenen Sinn eine notwendige Basis darstellt, ist relativ konstant, begrenzt und insofern eine knappe Ressource, die selbst nicht beliebig gesteigert werden kann¹³⁶ aber allenthalben versucht wird mit Mitteln steigerungslogischer Optimierung zu erschließen¹³⁷. Das „Finanzwesen der Beachtung“¹³⁸, in seiner dynamischen Reziprozität aus „Achtgeben und Wertlegen“¹³⁹ bzw. der global wie lokal organisierte Wettbewerb um Aufmerksamkeit und deren Abschöpfung, hat nach Franck dabei alle auch vormals (teil-)autonomen kulturellen Sektoren, wie den Wissenschafts- und Kunstbetrieb¹⁴⁰, durchdrungen und entfaltet sich selbst in gemeinnützigen und vom klassisch-monetären Konsum- und Investitionsgütermarkt höchstens randständig erfassten Feldern, wie etwa die „Ausweitung der Markenzone“, d.h. Markenbildungsprozesse auch in so genannten Non-Profit-Bereichen zeigen¹⁴¹.

Trotz der Inklusion und Unterwerfung weiter Teile des Kulturbetriebes unter dieses professionalisierte Geschäft mit der Attraktion bzw. der Herstellung von Beachtlichkeit, sei doch nach Franck auch jenseits zunehmend gleitender Übergänge in den Randbereichen eine interne Ausdifferenzierung dieser immateriellen Kapitalmärkte nachzuweisen, in denen jeweils unterschiedliche Strategien der Wertschöpfung, d.h. der Bemessung und Fundierung von Aufmerksamkeit zum Tragen kämen. Zumindest in den Extremen würden diese ebenfalls eine neuerliche Abgrenzung von „hoher“ und populärer Kultur ermöglichen, ohne dabei allerdings ein überkommenes normativ-emphatisch motiviertes Ober- und Unterverhältnis zu reinstallieren¹⁴². Für diese Arbeit von Relevanz ist jedoch nicht die Übernahme bzw. Ablehnung derartiger Kategorisierungen, sondern eher der erkenntnistheoretische Wert, dass nicht bereits die Verfolgung eines bestimmten Ziels – hier die Erzeugung von Attraktivität, Beachtlichkeit oder

¹³⁵ Vgl. Roth: *Das Gehirn u. seine Wirklichkeit*, S. 213-247.

¹³⁶ Dass hier dennoch ein gewisser Steigerungsspielraum besteht, haben u.a. Kognitionswissenschaftler vom Center for Visual Sciences an der University of Rochester, New York, postuliert, die gerade bestimmte Computerspiele für eine Verbesserung der visuellen Aufmerksamkeitskapazität verantwortlich machen. Vgl. Rötzer: *Computerspiele verbessern die Aufmerksamkeit* (telepolis 29.05.2003).

¹³⁷ Vgl. in Referenz auf Franck s. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 368-369.

¹³⁸ Franck: *Mentaler Kapitalismus*, S. 167.

¹³⁹ Ebd., S. 14.

¹⁴⁰ Ebd., S. 105-132, 163-166. Für den Kunstbetrieb zeichnet Franck diese Entwicklung konzise am Beispiel der nachmodernen Architektur und der kalkulierten Genese so genannter Stararchitekten á la Frank Gehry oder Reem Koolhaas nach. Vgl. Ebd. 173-217 oder ders.: *Funktionalismus der Auffälligkeit*, S. 26-29.

¹⁴¹ Hellmann: *Ausweitung der Markenzone*, S. 8-12 u. 224-244.

¹⁴² Vgl. Franck: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, S. 159-164 u. ders.: *Mentaler Kapitalismus*, S. 166-170.

auch von „Neuheitswerten“ – ein eigenständiges ästhetisches Modell begründet. Vielmehr sind es die kulturell abweichenden Konzepte der Produktion und Realisierung eines solchen Ziels, die ästhetische Modellgrenzen konstituieren.

Das „trennende Maß“, so schreibt Franck, liegt auf diesem Feld in der Herkunft der „eingefahrenen Beachtung“¹⁴³. Während im populären Fach ohne Einschränkungen der direkte Publikumserfolg zähle, sei im „hohen“ Fach ein differenzierteres Rezeptions- bzw. Rezipientensystem auszumachen, das erst als Flaschenhals durchlaufen werden müsse, um auch breite externe Beachtung für genau dieses Fach abschöpfen zu können. Dabei rekuriert Franck im kulturellen Sektor dezidiert auf das Kunstsystem und dessen (ausgewähltes sowie auswählendes) Heer an Kuratoren, Verlegern, Intendanten und renommierten Kritikern („Kulturpäpsten“¹⁴⁴). Deren Einfluss, insbesondere auf die Entscheidungen von Investoren auf dem Kunstmarkt, leite sich dabei nach Franck nicht in erster Linie aus dem Umstand ab, dass diese es besser als andere verstünden, begründete Sachargumente für oder wider die Qualität eines bestimmten Werkes, respektive Künstlers vorzutragen, sondern primär aus der Tatsache, dass eine „Zahlungsbereitschaft“ seitens des Publikums existiere, die Nachfrage jener Fachleute als besonders relevant anzuerkennen. Die Genese von Nachfragekompetenz ist demnach ebenfalls ein Zuschreibungsprozess, der in einem ersten Schritt autopoietisch, d.h. durch systeminterne Selbstregulierung, hergestellt wird, in einem zweiten Schritt aber gleichsam abstrahlt auf das „Außen“ des Systems. Einfacher formuliert wird Kompetenz demjenigen zuteil, dessen Urteil „die Beachtung derer finde[t], deren Urteil seinerseits Beachtung findet“¹⁴⁵. Dieses Prinzip, das Franck als „Kooption“¹⁴⁶ bezeichnet, beziehe sich dabei allerdings auch hier nicht auf den spezifischen Gebrauchswert, sondern den Tauschwert von Information. In der Sache ist Dissens möglich, gemeinhin sogar erwünscht, entscheidend ist jedoch das Faktum, von den ihrerseits als kompetent Geltenden überhaupt adressiert bzw. wahrgenommen zu werden. Bemessungsgrundlage für den Wert von Kunst, KünstlerInnen und „hohen“ Kulturgütern ist also nicht nur die aktuell von einem bestimmten Personenkreis entgegengebrachte Wertschätzung, sondern immer auch die Wertschätzung derjenigen, die diesem Personenkreis Kompetenz zugebilligt haben und ihrerseits irgendwann in diesen Rang versetzt worden sind etc. „In der Beachtung, die zählt, ist Beachtung, die zählt, verschachtelt“¹⁴⁷. Das Maß an Aufmerksamkeit leitet sich hier also aus der „Erbfolge“ an Beachtlichkeit ab, der „Anciennität

¹⁴³ Franck: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, S. 161.

¹⁴⁴ Ebd., S. 162.

¹⁴⁵ Franck: *Mentaler Kapitalismus*, S. 169.

¹⁴⁶ Ebd. S. 167.

¹⁴⁷ Franck: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, S. 161.

des sozialen Kapitals“¹⁴⁸. Statt der erzielten absoluten Höhe des Renommees fungiert als Unterscheidungsfaktor zwischen diesem vermeintlich „hochkulturellen“ Teilmarkt und dem populären Fach eher das „Zeitprofil der Entstehung des Renommess“¹⁴⁹. Diese zeitliche Tiefendimension bzw. dieses „immaterielle[...] Zinsguthaben“¹⁵⁰ ist dabei gewöhnlich im Durchschnitt auf dem populären Sektor weitaus geringer entwickelt. Zwar entstehen auch hier Kulturprodukte und Klassiker, die anhaltend Aufmerksamkeit akkumulieren, obwohl sie „bis zum Überdruß [sic!] bekannt“¹⁵¹ sind, deren Bestand erweist sich jedoch, sollten sie nicht selbst in das Aufmerksamkeitssystem des „hohen“ Fachs integriert werden, aufgrund fehlender Institutionalisierung und nicht eindeutig geregelter Definitionsmacht als unsicherer¹⁵². Die Frage ist darüber hinaus, ob die allgegenwärtig als „Klassiker“ angepriesenen populärkulturellen Erzeugnisse tatsächlich immer auch jeweils noch „Soziales Kapital“ im Sinne von Renommee abwerfen oder nurmehr „Kulturelles Kapital“ darstellen im Sinne eines (historischen) Wissens über die vormalige (!) Bedeutung solcher Artefakte. Für die Unterhaltungs- und Spielindustrie ließe sich demnach konkret ermitteln, ob so genannte Automaten- und Konsolenklassiker, die aktuell in entsprechenden Sammelkollektionen verfügbar sind, auch wirklich noch massenhaft *rezipiert* bzw. *gespielt* werden und damit dieselbe Aufmerksamkeit erhalten, wie entsprechende Neuerscheinungen? Mit Blick auf das zweite Kapitel und die Marktstrukturen der Computerspielbranche ist diese Frage wohl zu verneinen, wenngleich eine eigenständige sowie vertiefende Erforschung dieses Desiderates noch aussteht.

Kulturelle Kompetenz und Definitionsmacht im populären Sektor zeichnet sich dementsprechend durch eine verstärkte *Punktualität* aus, ist tendenziell eher auf jeweils *aktuelle* und *unmittelbare* Publikumserfolge begrenzt und muss immer wieder neu in einem Verdrängungswettbewerb potentiell gleich kompetenter Marktteilnehmer errungen werden¹⁵³. Renommee und damit Profilierung im Bereich der Unterhaltungsindustrie sichert sich selbst ein bekannter Konzern nur durch unentwegte *Marktpräsenz* und Kundenpflege. Das „Neue“ und damit der Informationswert, der Aufmerksamkeit bindet, verzehrt sich schneller und ist permanent zu reproduzieren. Um diesen zeitnah abschöpfen zu können, bedarf es zudem der direkten massenhaften Zugänglichkeit zum Warenportfolio. Lange Warte- oder Lieferzeiten beschädigen

¹⁴⁸ Franck: *Mentaler Kapitalismus*, 169. Die Segmentierung von sozialem und kulturellem Kapital erfolgt mit Bezug auf Bourdieu. Vgl. ders.: *Mentaler Kapitalismus*, S. 69-104.

¹⁴⁹ Franck: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, S. 162.

¹⁵⁰ Ebd. S. 163.

¹⁵¹ Franck: *Mentaler Kapitalismus*, S. 195.

¹⁵² In Anbetracht dessen erscheint es auch etwas voreilig, die ästhetischen Inszenierungen und auratischen Aufladungen von Konsumgütern wie Bublitz als „Äquivalent[e] des Kunstwerks“ zu begreifen. Vgl. dies.: *In der Zerstreuung organisiert*, S. 144. Zu berücksichtigen gilt es stets die nach wie vor existenten Unterschiede in der soziokulturellen Herstellung von Beachtlichkeit.

¹⁵³ Vgl. Franck: *Mentaler Kapitalismus*, S. 169.

nicht nur das Image des Anbieters sondern mindern vor allem ganz erheblich den Warenwert als Tauschwert. Das ästhetische Verhaltensmodell des erlebnisorientierten Kunden ist ganz das des hedonistischen Konsumenten¹⁵⁴, in der basalen Ausprägung eines *Verbraucher*s von Beachtlichkeit. Auch wenn Aufmerksamkeit auf diesem Sektor tendenziell eine weitaus flüchtigere und punktuellere Ressource markiert, die verstärkt die Entstehung neuer Reizkonfigurationen bedingt, wäre es falsch das geschichtete, traditionsreichere Renommee des „hohen“ Fachs mit Konstanz und Dauerhaftigkeit sowie einer Absenz von „Neuem“ gleichzusetzen. Einer solchen Argumentation entgegnet Franck mit einem Verweis auf die Avantgardebewegung in der Kunst, die ja erst einmal dezidiert als traditionsfeindlich einzuschätzen ist und sich insofern gar nicht mit dem für dieses Fach kennzeichnende „Prinzip der Anciennität“ zu vertragen scheint. Doch Merkmal der Avantgarde sei es eben auch, zwar „das geistige Kapital der Überlieferung [zu] schmähen, die Beachtung hingegen, die alten Reichtum an Beachtung verkörpert, [zu] suchen.“¹⁵⁵ Traditionalität bezieht sich also nicht auf das faktisch-materielle Alter der hier vorfindbaren Artefakte und Werke sowie eine Fortschreibung gewohnter oder hergebrachter Ausdrucksformen. Stattdessen würden letztlich auch für den Avantgardismus vielmehr die „Kontinuität im sachverständigen Urteil“ und die „Übertragungslinien von Kompetenz“¹⁵⁶ zählen, also die *Dimensionalität* des sozialen Kapitals des Kunstsystems und dessen strategische Nutzbarmachung. Die Macht dieses spezifischen und traditionellen Renommee zeigt sich u.a. in den zu unhinterfragbaren Ritualen geronnen Rezeptionsmodi innerhalb der bildenden Kunst¹⁵⁷, die gemeinhin anders als populärkulturelle Güter einen durchschnittlich geringeren Reizinput nötig hat, um trotzdem ein Höchstmaß an Interpretationen und an Kontemplationsbereitschaft auf der Output-Seite (der Rezeptionsebene) zu generieren¹⁵⁸. Auch das typische ästhetische Verhaltensmodell in diesem Fach zeichnet sich dabei gewöhnlich dadurch aus, eine Äquivalenz zwischen der *Dimensionalität* des Kunst-Renommee und der des einzelnen Kunstwerkes zu unterstellen, ganz im Sinne einer Wirkungs- und/oder Bedeutungs-„Tiefe“. Der Umstand, dass diese Annahme nur allzu häufig eine *reine* Zuschreibung bleibt und durch die Werkstruktur selbst nur selten Bestätigung erfährt, zeugt einmal mehr von der Strahlkraft des „ererbten“ institutionalisierten Renommee

¹⁵⁴ Vgl. Karmasin: *Produkte als Botschaften*, 529-530.

¹⁵⁵ Franck: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, S. 164-165.

¹⁵⁶ Franck: *Mentaler Kapitalismus*, S. 169.

¹⁵⁷ Wolfgang Ullrich schreibt hierzu: „Die Künstler konnten sich [...] von vielen ihrer Werkkonventionen nur emanzipieren, weil gleichzeitig das Verhalten der Rezipienten durch Konventionen fixiert - und eingeengt - wurde. Das heißt: Die Betrachter hatten einseitig den Tribut für die Befreiung der Kunst von Regelästhetiken zu leisten, indem sie sich in eine ‚Regelrezeption‘ fügten und dadurch die Dynamik der Moderne erst ermöglichten.“ (ders: *Tiefer hängen*, S. 29).

¹⁵⁸ Vgl. Billmeyer, der unterschiedliche Inszenierungsstrategien zum Zweck innenorientierter Aufmerksamkeitsbindung bzw. zur Erreichung einer „Steigerung von Wahrnehmungskomplexität“ im Tourismus und in der Kunst herausarbeitet hat (ders.: *Tunnelblick und Gipfelglück*, S. 10-14).

der Kunst. Auf dem Konsumgütermarkt bedienen sich insbesondere Anbieter in den so genannten Premiumsegmenten für Luxuswaren eines vergleichbaren Wertschöpfungsverfahrens von Aufmerksamkeit¹⁵⁹, wenngleich sich die Argumentation hier anders als in der Kunst nach wie vor eher produkt- denn systembezogen vollzieht. Den Anspruch auf Exklusivität und entsprechendes „Soziales Kapital“ kann ein Hersteller in diesem Feld steigern, wenn es ihm gelingt, glaubwürdig nachzuweisen, bereits in der Vergangenheit die Beachtung bestimmter Eliten gefunden bzw. als besonders kompetent gegolten zu haben. Doch als gewinnbringend erweist sich eine solche Inszenierungsstrategie nur, wenn ebenfalls für die Gegenwart eine derartige Exzeptionalität beansprucht werden kann. Eingedenk der in den vorherigen Kapiteln skizzierten Übernahmestrategien und Egalisierungstendenzen des Massenmarktes, u.a. als Resultat technologischer Entwicklungen, ist eine solche Position auch immer wieder neu zu erringen bzw. zu kommunizieren. Gestalterische *Varianz* gehört demnach auch auf diesem Sektor zum Programm, obschon die Zeitintervalle zwischen den einzelnen Produktions- und Rezeptionszyklen obligatorisch größer als in anderen Marktfeldern ausfallen. In solch beobachtbaren Abläufen materialisieren sich ästhetische Angemessenheitsentscheidungen. Produktentwicklungen dürfen länger dauern, weil man sich hier dezidiert einen Mehrwert durch die Einwirkung subjektbezogenen Erfahrungswissens erhofft, das selbst erst in einem langwierigen Lernprozess angeeignet werden und im Verbund mit der Produktidee *ausreifen* muss. Es gilt nicht einer Dead-Line zu folgen (Zeit als Chronos), sondern den richtigen Zeitpunkt (Zeit als Kairos) für die Produktfertigstellung abzuspassen. Karmasin führt eine Printwerbung der Mercedes-Luxusmarke „Maybach“ an, in der genau dieses ästhetische Modell reproduziert wird. In der Headline der sparsam und in lediglich ausgewählten Medien geschalteten Anzeige heißt es: „Normalerweise braucht ein Autohersteller vier Jahre, um ein neues Modell auf den Markt zu bringen, wir haben uns 60 Jahre Zeit gelassen“, ergänzt durch den Copytext „Was perfekt ist, braucht Zeit.“¹⁶⁰

Auch auf der Konsumentenseite wird dabei ein ähnliches Zeitmodell präsupponiert. Die Attraktionsleistung des erworbenen Gutes verbraucht sich nicht unmittelbar, die vermeintliche oder reale Komplexität desselben verheißt die Entdeckung und langsame Erschließung immer wieder neuer Facetten und Schichten. Wiederholt ist sicherlich zu Recht, wenn auch allzu einseitig, auf die Distinktionsfunktion eines solchen Habitus verwiesen worden, der von Bourdieu stammende und von Franck instrumentalisierte Begriff des „sozialen Kapitals“ scheint diese Lesart gleichsam zu befördern. Doch auch Franck konstatiert, dass jede Art

¹⁵⁹ Vgl. Karmasin: *The Bovine Ferrari. Normierung – Mehrwert – Distinktion in Stammes- und Industriegesellschaften*, S. 383-409.

¹⁶⁰ Ebd., S. 399.

empfangener Wertschätzung auf der Subjektebene letztlich erfolgreich in ein bestimmtes Selbstwertgefühl transformiert werden muss und vor dem reflexiven Urteil der Selbstachtung zu bestehen habe, um einen „Gewinn“ abzuwerfen¹⁶¹. Ohne autosuggestive und ästhetische Selbstverstärkung wäre die Beurteilung sowie Aneignung von fremder und Aufwendung von eigener Aufmerksamkeit gar nicht denkbar. Die dazu entwickelten und oben skizzierten Handlungsstrategien weichen dabei voneinander ab und führen zur Ausbildung unterschiedlicher subjektiv-situativer Muster. Im einen Fall ändert sich eher die Situation als das Subjekt, im zweiten eher das Subjekt als die Situation. Beide Fälle sind (auch) als Versuche einer steigerungslogischen Aufmerksamkeits- bzw. Erlebnisintensivierung zu betrachten, die notwendig ihre natürlichen Grenzen hat. Situationsmanagement ist ebenfalls in jedem der Felder wichtig, die Aufrechterhaltung der Aufmerksamkeitsbindung wird allerdings nur primär im ersten Feld unmittelbar abhängig gemacht von einer stetigen erlebnisrationalen Variation der situativen Mittel. Im zweiten Feld findet das Umorganisieren vorrangig im Subjekt oder zwischen den Subjekten selbst statt. In der Kunst ist es die projizierte Vielschichtigkeit und Multiinterpretabilität¹⁶², die sich aus der Hoffnung nährt, von ein und derselben unveränderlichen Werk-Konfiguration immer wieder aufs Neue „überrascht“¹⁶³ werden zu können. Dabei gilt die Annahme, dass im Gegensatz zu nicht-künstlerischen Kommunikationskontexten mit fortschreitender Rezeptionszeit der Informationswert eines Kunstwerkes nicht abnehme bzw. Redundanz produziere, sondern vielmehr konstant bleibe oder mit der Zeit gar ansteige¹⁶⁴. Ein schnell verstandenes Kunstwerk ist ein im Wert gemindertes¹⁶⁵. Trotz dieser Differenz eint die zwei ästhetischen Verhaltensmodi das für das moderne Selbstverständnis so zentrale Phantasma von einer freien Verfügbarkeit über Möglichkeitshorizonte.

Ein Kunstwerk scheint diese *Optionalität* quasi dauerhaft zu inkorporieren und durch das Renommee des Systems auch authentisch zu garantieren. Entsprechende Nachahmungseffekte auf Seiten des Massenmarktes zeugen von der Attraktivität dieses Modells, wobei gerade in diesem Feld die glaubwürdige Reproduktion entsprechender Inszenierungsstrategien ein Problem darstellt, da strukturelle Komplexität gemeinhin eine semantisch-ästhetische Funktionalisierung und Relationierung aller Produktions- und Objektebenen einschließt, so dass Expertise und Exklusivität, bspw. durch Ressourcenverknappung, beschränkte Zugänglichkeit oder

¹⁶¹ Vgl. Franck: *Mentaler Kapitalismus*, S. 161.

¹⁶² Vgl. Billmeyer: *Tunnelblick und Gipfelglück*, S. 13-14. Ullrich spricht hier von einer „Indeterminiertheit“ und einer „Paradessenz“ der Kunst(betrachtung), wonach wahrgenommene Widersprüche im Werk nicht als problematisch sondern als wertsteigernd angesehen würden. Vgl. ders.: *Habenwollen*, S. 111-114.

¹⁶³ Vgl. Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 114.

¹⁶⁴ Ebd.

¹⁶⁵ Vgl. Schulze: *Haben, Erleben, Sein*, S. 25 oder Billmeyer: *Tunnelblick und Gipfelglück*, S. 13.

hohen Zeitverbrauch, überhaupt nur schwerlich von einem industriell fabrizierten Massenprodukt gewährleistet werden können.

Interessanterweise konstatiert Karmasin, dass auf den Märkten der Gegenwart und Zukunft symbolische Inszenierungen nur noch dann einen nachhaltigen Mehrwert generieren, wenn sie tatsächlich auch eine Homologiebeziehung zur faktischen Leistung, Qualität und/oder Herkunft des jeweiligen Produkttyps unterhalten würden¹⁶⁶. Dabei geht es nicht um ontologische Wahrhaftigkeit, sondern um die *Authentizität* ästhetischer Modellbildung, die semantische Vernetzung (Kohärenz) sowie die Widerspruchsfreiheit (Konsistenz) der Inszenierung.

Innerhalb der individualistischen Populärkultur dominiert allerdings nicht die oben skizzierte Lösungsstrategie des „elitären Stils“. *Optionalität* wird hier, wie bereits dargestellt, vorrangig durch die Aussicht auf die jeweils punktuell *unmittelbare Realisierbarkeit* von Erlebnishandlungen sowie die *Sukzessivität* derselben sicherzustellen versucht. Schnelle Zugänglichkeit, Aktualität und Informiertheit werden in diesem Zusammenhang als relevante Werte ausgewiesen, die den entsprechenden Konsumgütern entweder selbst eine unentwegte Transformationsleistung abverlangen (z.B. bei Multifunktionshandys oder Entertainment-Konsolen) oder innerhalb einzelner Produktparten eine hochfrequentierte chronologische Varianz der Modellgenerationen und des Angebotssortiments offerieren. Was für ein Konzept des „Neuen“ dieses Wertfeld impliziert und zur globalen Durchsetzung verholfen hat, soll im Folgekapitel kritisch erörtert werden.

1.5.6. Ästhetik des „Neuen“

Vor dem Hintergrund der bisherigen Ausführungen ist es nun möglich, die für unsere Kultur so typische Modellierung und Ästhetisierung des „Neuen“ zu spezifizieren, die nicht nur Produktions- und Konsumtionszyklen reguliert, sondern ebenso als internes Gestaltungsprinzip kulturindustrieller Artefakte, wie den hier zu thematisierenden Bildschirmspielen, zur Anwendung kommt.

Die Moderne hat, wie bereits dargelegt, Subjekte und „Konsumenten hervorgebracht, die ihr Wollen als etwas begreifen, das nach oben hin offen ist“¹⁶⁷ und die als *wählende Bricoleure* ihrer selbst auftreten, mit einer Vorstellung vom „gelungenen Leben“ als einem fortlaufenden Gestaltungsprojekt, das vieles goutiert und möglich erscheinen lässt mit der Ausnahme biografischer „Stagnation“¹⁶⁸.

¹⁶⁶ Vgl. Karmasin: *Produkte als Botschaften*, S. 69.

¹⁶⁷ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 51.

¹⁶⁸ Vgl. Sottong/Wernz: *Zur Bedeutung individuellen Zeiterlebens*, S. 41.

Das „Neue“ verheißt insofern Teilhabe an relevanten kulturellen Diskursen und Realitäten, „signalisiert [es doch] permanente Transformation und immerwährenden Wandel, die [...] offenbar eo ipso als Werte gelten“¹⁶⁹.

Dennoch ist das absolut „Neue“, das keinerlei Anknüpfungspunkte an die Realitätsklassifikation der eigenen Kultur und/oder an bereits kognitiv entwickelte „Mentale Modelle“ bereithält, weder denk- noch wahrnehmbar¹⁷⁰. „Der *Grad* der Neuheit eines wahrgenommenen Phänomens misst sich danach einzig am *Grade* der Übereinstimmung und Abweichung mit bereits Bekanntem“¹⁷¹. Auch für die Genese von Stilmustern und innovativen ästhetischen Modellen konstatiert John Clarke schon 1979 im Rahmen der Jugendkulturforschung, das jegliche (Neu-)Schöpfung eine

Selektion aus der Matrix des Bestehenden [ist]. Es kommt nicht zu einer Schaffung von Objekten und Bedeutungen aus dem Nichts, sondern vielmehr zu einer Transformation und Umgruppierung des Gegebenen in ein Muster, das eine neue Bedeutung vermittelt.¹⁷²

Mit Blick auf den Konsumgütermarkt scheint die Gefahr eines Orientierungsverlustes, hervorgerufen durch ein vollkommen abweichendes, sich jeglicher Klassifikation entziehendes Produkt, eher gering, steht ein solch (chaotisches) Moment doch diametral dem professionalisierten Bemühen um Publikumswirksamkeit entgegen, die kollektiver Anschlussfähigkeit bedarf. Zu diesem Zweck und in Relation zu der erlebnisrationalen Handlungsstrategie der Abstraktion auf Seiten der Konsumenten (vgl. Kap. 1.5.1.) ist es geradezu unumgänglich, an kulturell bereits verankerten und für bedeutsam erachteten Wertefeldern und Gestaltungsschemata anzuknüpfen¹⁷³. Die hierzu entwickelten Instrumentarien marktbezogener (Selbst-) Beobachtung wie Quotenschau oder Reichweitenmessungen, die quantitative „Regelmäßigkeiten im Verhältnis von Produktvariationen und Absatzvariationen“¹⁷⁴ erfassen und damit (scheinbar objektivierte) Verfahren zur *Vergegenwärtigung* des Publikums liefern, sind jedoch „Heuristik[en] der Bestätigung“¹⁷⁵, die „systematisch die Medienzukunft mit der Medienvergangenheit verknüpf[en]“¹⁷⁶ und damit die Ausformung von Routinen oder Redundanzen geradezu befördern und als informationelle sowie ökonomische Ressource ausweisen. Markenbildung versteht sich in diesem Zusammenhang als Versuch unternehmens- bzw. produktspezifische Zeichenschemata aufzubauen, die längerfristige Gültigkeit beanspruchen,

¹⁶⁹ Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch und der Kode*, S. 178.

¹⁷⁰ Vgl. Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 47; Zur Theorie „Mentaler Modelle“ als neurowissenschaftlicher und kognitionstheoretischer Basis der Lehr-Lernforschung s. bspw. Tulodziecki/ Herzig: *Computer & Internet im Unterricht*, S. 82.

¹⁷¹ Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 47 (Herv. L.Z.)

¹⁷² Clarke: *Jugendkultur als Widerstand*, S. 138.

¹⁷³ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 440.

¹⁷⁴ Ebd., S. 439.

¹⁷⁵ Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 74.

¹⁷⁶ Schulze: *Die Beste aller Welten*, S. 72.

wodurch zum einen den (vermuteten) Konsumentenwünschen nach verlässlichen Orientierungen, die Vertrauen schaffen¹⁷⁷, ebenso entsprochen wird, wie dem systemeigenen Selbststabilisierungsbedürfnis. Zum anderen dienen semiotisch generierte Markenimages der Profilierung und Individualisierung auf Teilmärkten, in denen verstärkt Produkte von ähnlicher Qualität und Funktion konkurrieren, die zudem in denselben basalen Wertefeldern und Zeichenkosmen verortet sind¹⁷⁸.

Dennoch müssen Marken darüber hinaus immer auch dynamisch angelegt sein, sich als adaptionsfähig erweisen in einem Aufmerksamkeits- und Verdrängungswettbewerb um immer weiter diversifizierte und spezialisierte Produktklassen, Zielgruppen und Marktnischen. Dies gilt selbst in traditionell eher auf Konstanz, Dauer und Nähe ausgerichteten Produktsegmenten, wie für den Bereich der (Grund-)Nahrungs- und Genussmittelindustrie¹⁷⁹, vor allem jedoch in dominant individualistischen (Konsum-)Kulturen und Wertesphären, denen insbesondere die globale Unterhaltungsindustrie ihre Wachstumsraten verdankt. Die Berücksichtigung dieser für postindustrielle Gesellschaften so zentralen Ambitionen auf Mobilität und Wandel, welche sich ja wie beschrieben auf biografischer Ebene in Modellen einer „projektförmige[n] Lebenshaltung“¹⁸⁰ äußern, entspringt dabei stets auch dem „Risiko[bewusstsein jedes Unternehmens als Marke] massenhaft verlassen zu werden“¹⁸¹ und mündet in den permanenten Konflikt, die divergierenden Ansprüche von Anschlussfähigkeit/ Kontinuität einerseits und „Abweichung“/ Innovation andererseits systemisch sinnvoll auszutarieren¹⁸². Eine steigerungslogische Orientierung erscheint, wie in Kap. 1.3. ausgebreitet, für dieses Problem als adäquate Lösungsstrategie.

Nichts desto trotz muss es als eine weitere grundlegende Variable angesehen werden, in welchem Umfang oder in welchem Ausmaß Transformationen kulturell überhaupt gedacht werden (können). Dass die Werbung für den Konsumgütermarkt allenthalben einen tief greifenden Wandel konstatiert, verwundert dabei wenig, handelt es sich hierbei doch um eine gesellschaftlich folklorisierte, persuasive Kommunikationsform, deren inszenatorische Funktion „die soziale Konstruktion semantischer Besonderheit“¹⁸³ ist. Doch auch für andere Gesellschaftsbereiche weisen Müller/Sottong die Relevanz eines solchen Diskurstyps nach. So sei es bspw. in politischen Kontexten üblich, bereits graduell-systemimmanente Prioritätsverschiebungen als „Wende“ oder Kurs-„Wechsel“ zu titulieren, ebenso wie innerhalb des Wissen-

¹⁷⁷ Vgl. Karmasin: *Produkte als Botschaften*, S. 495-496 oder Hellmann: *Ausweitung der Markenzone*, S. 7-18.

¹⁷⁸ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 441 u. Karmasin: *Produkte als Botschaften*, S. 14 u. 467-558.

¹⁷⁹ Vgl. Karmasin: *Die geheime Botschaft unserer Speisen*.

¹⁸⁰ Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 992.

¹⁸¹ Ebd.

¹⁸² Vgl. Karmasin: *Produkte als Botschaften*, S. 479-480 u. 485-486.

¹⁸³ Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 979.

schaftsbetriebes schon akzidentelle Theoriemodifikationen als fundamentale Paradigmenwechsel zu klassifizieren¹⁸⁴.

Über die rekurrent vorgetragenen Postulate vom radikalen (Struktur-)Wandel versuche sich die Gesellschaft diskursiv ihrer eigenen Dynamik und „Fortschrittlichkeit“ zu vergewissern, ohne dabei jedoch tatsächlich unablässig grundlegende Realitätsannahmen zu transformieren oder um nicht triviale Propositionsmengen zu erweitern. Denn die nachhaltige Durchsetzung realer systemischer Veränderungen stelle sich gewöhnlich als ein „zäher“, langsamer und komplexer Prozess dar¹⁸⁵, der aber mit der behaupteten Flexibilität und Wandlungsfähigkeit einer extensiv nach „Neuem“ gierenden Kultur schwerlich in Einklang zu bringen sei¹⁸⁶. Damit würden auch vornehmlich nur noch jene Veränderungen wahrgenommen, die sich unmittelbar und schnell einstellen, d.h. der eigenen ideologisch-ästhetischen „Taktung“ entsprechen. Um diese stetige Reproduktion und (transkulturelle) Anschlussfähigkeit von „Wandel“ sicherzustellen, kommen nach Müller/Sottong insbesondere spezifische semiotische Strategien zum Tragen, die schon im letzten Kapitel dargelegt worden sind: Eine erhöhte Signifikantenproduktion bei gleichzeitiger Neutralisierung von strukturbildenden Grenzen (z.B. von semantischen Feldern) und Referenzansprüchen sowie einer Reduktion der Signifikats- bzw. Propositionsmenge auf „Neuheitswerte“, die korrespondieren mit einer abstrakten steigerungslogischen Denklöge und einem vom Markt lancierten und global verfügbaren Minimalwissen über wechselnde „In-Out-Kategorien“¹⁸⁷. Zwar erwirke ein solcher Diskurstyp verbunden mit den daraus erwachsenen Gestaltungsstrategien eine Reduktion an Komplexität, die es den Akteuren erlaubt, die systemisch selbstverschuldete Unübersichtlichkeit einer primär durch quantitatives Wachstum beförderten „Informationsflut“ erfolgreich zu bewältigen, dennoch binde diese Strategie sogleich die gesamte Aufmerksamkeit der Akteure, da in einem zunehmend entstrukturierten und hierarchisch neutralisierten Kommunikations- und Gestaltungsraum potentiell jedem Element des jeweils wechselnden (und anwachsenden) Gesamtbestandes an „neu“ designiertem Signifikantenmaterial die annähernd gleiche Relevanz zugemessen werden müsse¹⁸⁸.

Nochmals in der Zusammenfassung besteht die Paradoxie (und Gefahr) einer Kultur, die sich selbst als mobil und wandlungsfähig definiert und das unaufhörliche Streben nach dem Neuen gar zu einer Systemprämisse erkoren hat, also darin, genau dieses dynamische System und die

¹⁸⁴ Vgl. Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch u. der Kode*, S. 182-183.

¹⁸⁵ Dies gilt u.a. auch für die strukturelle Entwicklung von „Unternehmenskulturen“, wie Sottong aufgezeigt hat. Vgl. ders.: *Wissen – Kommunikation – Selbstinformation*, S. 426-429.

¹⁸⁶ Ebd. S. 179-180.

¹⁸⁷ Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch u. der Kode*, S. 184

¹⁸⁸ Vgl. Ebd. oder auch Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 19-22.

daran gekoppelten Realitätsannahmen für unveränderlich und ultrastabil zu halten, mit dem Resultat, tatsächlich *kein* hinreichendes Bewusstsein für die Möglichkeit strukturell abweichender Entwicklungen und die Notwendigkeit systemischer Selbsttransformation auszubilden. Im Analysepart dieser Arbeit ist zu klären, auf welche Weise sich die hier dargelegte Konzeption des „Neuen“ in den Narrationen und Gestaltungspfaden der ausgewählten Bildschirmspiele widerspiegelt und mit einem erzähl- und bildtheoretischen Beschreibungsapparat in seiner paradigmatischen Spezifik modelliert werden kann.

Vorerst sind jedoch die hier ausgebreiteten makrosoziologischen Überlegungen zum Erlebnismarkt für den Computerspielsektor zu konkretisieren.

2. Die Video- und Computerspielindustrie

2.1. Nutzerdaten und Konsumentenprofile

Auch wenn Computer- und Videospiele nicht mehr nur als ein Medium der Jugendkultur angesehen werden können, ist doch eine feste Verankerung dort unbestritten.¹⁸⁹ Als ein erstes Indiz für die zunehmende Bedeutung elektronischer Spielangebote im Kontext der mediatisierten Lebenswelten von Heranwachsenden wird gemeinhin der häusliche Gerätebesitz angeführt. Gemäß der aktuellen KIM- und JIM-Studie von 2006, seit 1998 alljährlich durchgeführt vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest, verfügen drei Viertel aller Haushalte mit Kindern im Alter von 6-19 Jahren über eine stationäre und/oder tragbare Spielkonsole, 72% davon im alleinigen Besitz der Jugendlichen selbst¹⁹⁰. Weiterhin sind nahezu all diese Haushalte mit mindestens einem PC ausgestattet (98%), in 60% der Fälle untersteht dabei ein multimediafähiger PC dem direkten Zugriff der Jugendlichen¹⁹¹. Unter den 12 bis 19 Jährigen hätten der Studie zufolge insgesamt 72% schon Computer- und Videospieleerfahrungen gesammelt, im Grundschulalter würde bereits die Hälfte aller 6 bis 7 jährigen Kinder mit virtuellen Spielen aufwachsen, deren Stellenwert sich dann in den Folgejahren kontinuierlich ausweite, wobei eine Relevanzverschiebung von mobilen Plattformen und Konsolen hin zum PC als bevorzugter Spielstation der 14 bis 15 Jährigen stattfindet¹⁹².

Allerdings sind die erhobenen Gesamtdurchschnittsdaten von nur geringer Aussagekraft, verdecken sie doch die nach wie vor existierenden genderspezifischen Unterschiede hinsichtlich der Nutzungspräferenz sowie Nutzungsintensität und somit die Tatsache, dass das Gros der Spielerschaft sich weiterhin vornehmlich aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen männlichen Geschlechts rekrutiert¹⁹³. Diese Diskrepanz zeigt sich dabei zwar auch an der Besitzver-

¹⁸⁹ Fromme: *Pädagogische Reflexionen über die Computerspielkultur*, S. 300.

¹⁹⁰ MPFS: *JIM-Studie 2006*, S. 8-10 u. *KIM-Studie 2006*, S. 38; S. auch VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 65.

¹⁹¹ Ebd.; Ein Auswertung der Studien des MPFS von 2003 bzw. 2005 finden sich auch bei Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieldindustrie*, S. 118-127.

¹⁹² Vgl. VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 56-58 u. MPFS: *JIM-Studie 2006*, S. 36 u. *KIM-Studie 2006*, S. 38. Eine aktuelle Untersuchung des Marktforschungsinstituts Ipsos u. des ITK-Branchenverbandes Bitkom vom August 2007 kommt zu dem Ergebnis, dass in der Altersgruppe der 14-29 Jährigen 64% Bildschirmspiele nutzen, im Vergleich zu 35% der Gesamtbevölkerung. Allerdings bleiben in dieser Studie Angaben zur Nutzungsdauer ausgespart. Dass diese industrienaher Studie zudem einen Anstieg der erwachsenen Spielerschaft der über 50-Jährigen auf einen Anteil von 19% konstatiert, ist insofern zumindest unter einem kritischen Vorbehalt zu sehen, entspricht die gezielte Akquirierung eines älteren und finanzkräftigeren Kundenklientels doch gerade dem strategischen Kalkül des Marktes. In einer etwas älteren Studie des VUD von 2004 (S. 56) wurde hingegen noch eine starke Altersdiskrepanz festgestellt, wonach nur 5,8% von Spielern jenseits der 50 ermittelt werden konnten u. die Konzentration eindeutig bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 14-29 Jahren lag.

¹⁹³ Vgl. Kubisch/Dreier: *Let's play the games. Angebot u. Nutzung von Bildschirmspielen*, S. 91.

teilung entsprechender Spielehard- und Software¹⁹⁴, vor allem jedoch in der konkreten Anwendungspraxis. Demnach sind ca. 80% der PC- und Konsolenspieler männlich, nur ca. 20% weiblich, wenn auch mit leicht abnehmendem Gefälle gegenüber den Vorjahren¹⁹⁵. Nach Angaben des MPFS spielen etwa fünfmal soviel Jungen wie Mädchen regelmäßig mit der Konsole, unter den männlichen Computernutzern finden sich gar 37% so genannte Vielspieler¹⁹⁶. Hier zeigt sich darüber hinaus eine deutliche Korrelation von erhöhter Nutzungsfrequenz und einem eher niedrigen Bildungshintergrund der Nutzer, wonach vor allem Hauptschüler als Intensivspieler eingestuft werden müssen¹⁹⁷. Nichts desto trotz ist es auch hier geboten zu differenzieren, lässt sich doch andererseits eine relative Gleichverteilung der männlichen Spielerschaft auf verschiedene Bildungsmilieus nachweisen. Laut einer Untersuchung der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) im Auftrag des ehemaligen Verbandes der Unterhaltungssoftware (VUD), hatten 2003 zwei Drittel aller PC-Spieler entweder die mittlere Reife oder das (Fach-)Abitur, womit insbesondere die Gruppe der Nutzer mit erworbener (Fach-) Hochschulreife bezogen auf die Schulausbildungsstatistik der Gesamtbevölkerung¹⁹⁸ überproportional stark vertreten wäre¹⁹⁹.

Auch in Hinblick auf die jeweiligen Spielvorlieben würden sich, gemäß den Studien, geschlechtsspezifische Unterschiede herausmehren. Männliche jugendliche Nutzer in Deutschland bevorzugen demnach vorrangig Strategiespiele gefolgt von actionlastigen Titeln, die jedoch auf dem internationalen Markt, insbesondere in anglophonen Ländern (USA, GB), das dominierende Produktsegment darstellen²⁰⁰. Im Gegensatz zu diesen eher agonal strukturierten Angeboten würden Mädchen und junge Frauen im Durchschnitt primär Denk- und Geschicklichkeitsspiele, Sozialsimulationen (wie die *SIMS*) oder klassische Adventure-Spiele nutzen²⁰¹. Auf dem Feld der netzwerkbasieren Rollenspiele, die als ein Zukunftsmarkt angesehen werden, aktuell jedoch für Jugendliche noch nicht die Bedeutung erlangt haben, wie

¹⁹⁴ Bei mobilen Spielkonsolen ist hier allerdings kaum ein Unterschied festzustellen (m:33%, w:26%), auch hinsichtlich des PC-Besitzes findet eine sukzessive Annäherung statt. Mädchen nutzen diesen jedoch eher für andere Tätigkeiten (Internet-Chats, Textarbeit etc.) u. geben sich dementsprechend auch eher mit älterer Hardware zufrieden. Gleiches gilt im Übrigen in Hinblick auf die Präferenz für eher ältere u. günstigere Konsolenplattformen. Vgl. VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 55 oder MPFS: *JIM-Studie 2006*, S. 34.

¹⁹⁵ Vgl. VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 55.

¹⁹⁶ Vgl. MPFS: *JIM-Studie 2006*, S. 12-13 u. 36.

¹⁹⁷ Ebd., S. 37.

¹⁹⁸ S. hierzu die jeweils aktuellen Angaben des Statistischen Bundesamtes unter: www.destatis.de

¹⁹⁹ Vgl. VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 13 u. 59. Die Kaprizierung auf PC-Spieler erscheint dabei durchaus interessengeleitet, denn im Kontrast zum Medium Fernsehen u. entsprechenden Videospielekonsolen als Peripheriegeräten ist der Computer durchschnittlich häufiger in einem höheren Bildungsmilieu als Leitmedium anzutreffen. Vgl. MPFS: *JIM-Studie 2006*, S. 11.

²⁰⁰ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieleindustrie*, S. 15 u. 117-127 u. Kubisch/Dreier: *Let's play the games. Angebot u. Nutzung von Bildschirmspielen*, S. 90-91.

²⁰¹ Vgl. Ebd.

vielfach medial kolportiert²⁰², läge der Anteil weiblicher Gelegenheitsspieler bereits über dem der männlichen Pendants²⁰³.

Jedoch sind auch diese Präferenzstatistiken kritisch zu beurteilen, denn zum einen basieren sie auf überkommenen und nicht hinreichend differenzierten Typologien²⁰⁴. Ausgeblendet und unberücksichtigt bleibt insofern auch die „Hybridisierung“ traditioneller Genres, die jeweils zu einer veränderten konzeptionellen Integration von motivischen bzw. narrativen Kontexten und performativen Anforderungsprofilen geführt hat. So verbirgt sich ein Großteil der für diese Arbeit relevant gesetzten Action-Adventure-Spiele mit phantastischem Sujet unter dem als besonders wirkungsmächtig erachteten „Action“-Sektor. Zusammen mit dem Rollenspielsegment kann dieser Gruppe von Spielen somit auch in der Breite eine zentrale Bedeutung vor allem für ältere männliche Jugendliche zugesprochen werden. Dessen ungeachtet ist festzuhalten, dass die grundsätzliche Befürwortung eines strukturell narrativ motivierten Spielgeschehens nicht als genderbezogenes Unterscheidungskriterium taugt, dieses wird vielmehr durch konkrete Sujets/ Rollenangebote sowie spieltypspezifische Interaktionsmodi gegeben. Die isolierte Präsentation der Spielvorlieben von Heranwachsenden krankt zum anderen aber auch daran, dass sie Konstanz unterstellt, wo situationsbezogene Variabilität im Präferenzverhalten nachweisbar ist²⁰⁵. Weiterhin sind diese Daten lediglich als ein Bestandteil der umfassenden (inter-)subjektiv relevanten „Medienmenüs“ und Nutzungsmuster anzusehen, die Jugendliche lebensbiografisch ausbilden und in denen „alte“ und „neue“ Medien konvergieren bzw. miteinander informatorisch und ästhetisch vernetzt werden²⁰⁶. So zeigen bspw. die Medienpädagoginnen Helga Theunert und Ulrike Wagner verschiedene empirisch rekonstruierbare Strategiemuster konvergenzbezogener Medienaneignung von Jugendlichen auf, die sowohl Chancen auf einen zunehmend kreativen, selbstbestimmten und selbstbewussten Medienumgang eröffnen, als auch zu einer problematischen Intensivierung risikoreicher (z.B. gewalthaltiger) Medienpräferenzen beitragen können, Gefahren, die den Autorinnen zufolge gerade bei Jugendlichen aus einem niedrigen Bildungsmilieu bestünden und einen medienpädagogischen Handlungsbedarf erkennen ließen²⁰⁷.

Die Ausbildung von Konvergenzstrategien auf der Nutzerseite korrespondiert im Übrigen mit crossmedialen Vermarktungskonzepten auf Seiten der Spielindustrie und das Modell „kon-

²⁰² Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieleindustrie*, S. 117; s. auch Wenz: *Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium?* S. 156-158.

²⁰³ Vgl. Ebd., S. 16.

²⁰⁴ Zur Kritik an den traditionellen und von der Forschung adaptierten Categoriesystemen s. Schlütz: *Bildschirmspiele u. ihre Faszination*, S. 16-18.

²⁰⁵ Vgl. Groebel in: VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 19.

²⁰⁶ Vgl. Hasebrink: *Konvergenz aus Nutzerperspektive*, S. 29-46.

²⁰⁷ Vgl. Theunert/ Wagner: *Neue Wege durch die konvergente Medienwelt*, S. 42-50.

vergenzbezogener Medienaneignung“ selbst ist längst zu einem Leitbild der Produktentwicklung avanciert, das sich u.a. in der erhöhten Multifunktionalität aktueller Spielkonsolenplattformen (wie der mobilen PSP von Sony²⁰⁸) äußert. Darüber hinaus ist es das dezidierte Bestreben der Spielhersteller über Zusatzangebote zum Basis-Spiel, z.B. Editorenprogramme, die das Generieren eigener MODs²⁰⁹ erlauben, oder Internetportale, die das Anlegen bildbasierter Spieletagebücher ermöglichen, jugendliche Nutzer in eine Community und eine längerfristige Kooperationsbeziehung mit dem Unternehmen einzubinden. Ob und inwieweit im Rahmen dessen oder auch jenseits davon Jugendliche tatsächlich zu abweichenden, nicht antizipatorisch vorgebildeten „kreative[n] Adaptionen“²¹⁰ und Eigenschöpfungen fähig sind, hängt wie in Kap. 1.5. erörtert, nur begrenzt von der Qualität und Zugänglichkeit der vorhandenen Anwendungstools ab, sondern in erheblichem Maße von den verfügbaren kulturellen Beschreibungsinstrumentarien, die überhaupt erst die Bedingung dafür schaffen, tatsächlich individuelle Positionen und Gestaltungskonzepte auf der Basis und in Abgrenzung der allgegenwärtigen „Individualisierungs- und Innovationsfolklore“ zu formulieren und umzusetzen²¹¹.

²⁰⁸ Vgl. Interview Guido Alt, PR Manager von Sony in merz 51 (2007) H.3, S. 32-33.

²⁰⁹ Immer häufiger sind im Lieferumfang aktueller Computerspiele Leveleditoren enthalten, die es dem interessierten User auch ohne fundierte Programmierkenntnisse erlauben, aus vorgegebenen Versatzstücken eigene virtuelle Spielumgebungen zu kreieren. Ihren Ausgangspunkt hat diese Entwicklung mit dem 1993 erschienenen Ego-Shooter *DOOM* genommen, zu dem die Herstellerfirma ID-Soft im Internet den Quellcode und somit die Option offerierte, eine Veränderung am Datenfile des Originalspiels vorzunehmen. In den darauf folgenden Jahren entwickelten professionelle Programmierer Level-Editoren und Programmiererweiterungen zu diesem Spiel, die ihrerseits die Basis dafür gelegt haben, dass eine Vielzahl selbstmodellierter und neu texturierter Szenarien und Räume, sowie an realen und medialen Vorlagen orientierte Spiellevel u. Filme (sog. Machinima: Vgl. Himmelsbach: *Multi-Player Media*, S. 154-158) von Fans entstehen konnten. (Schindler/Wiemken: *DOOM is invading my dreams*, S. 293). Eigene Projekterfahrungen, die die Erstellung einer solchen Modifikation (MOD) für den museumspädagogischen Einsatz auf der Basis der TOMB-RAIDER-Engine u. eines dazu von Herstellerseite veröffentlichten Editorenprogramms (Eidos-Interactive, 2000) dokumentieren, finden sich in Zumbansen/Ströter-Bender: *UNESCO-Weltkulturerbe. Lebensräume von Kunst u. Wissen. Das ästhetische Potential von Bildschirmspielen in der Kulturvermittlung*, S. 265-272.

²¹⁰ Theunert/ Wagner: *Neue Wege durch die konvergente Medienwelt*, S. 44.

²¹¹ Aufgrund der in Kap. 1.5.4. u. 1.5.5. skizzierten rückgekoppelten Dynamik zwischen Markt und Subjekt u. der konstatierten Abhängigkeit selbstbestimmter Medienaneignung vom Bildungsniveau erscheint denn auch das folgende Postulat von Sabine Himmelsbach etwas zu optimistisch u. generalisierend: „Spieler sind Teil einer modernen Jugendkultur, die wie selbstverständlich die Medien als Basis für Eigenproduktionen nutzt und damit auch medienkritisch innerhalb der Medien selbst zu agieren weiß. [...] Medienkritik findet im Medium selbst statt. Sie [die Jugendlichen, L.Z.] benutzen das bestehende System und treten spielerisch dagegen an [...]“ (dies.: *Multi-Player Media. Kommunikationsstrategien im Cyberspace*, S. 158).

2.2. Marktstrukturen

Handelte es sich bei den ersten vor gut 40 Jahren entwickelten Bildschirmspielen noch um „Rüstungsabfall“, d.h. um computergestützte Simulationen aus den Forschungslaboren des US-Militärs und/oder um nicht-kommerzielle Kreationen studentischer Hobby-Entwickler, realisiert an US-amerikanischen Hochschulen wie dem MIT (*SPACEWAR*, 1962)²¹², hat sich die ökonomische Bedeutung der elektronischen Spiele bis heute grundlegend geändert, bedenkt man, dass die weltweiten Umsätze der Computer- und Videospiegelindustrie mittlerweile vergleichbare Dimensionen wie die der Filmindustrie annehmen²¹³.

Allein in Deutschland werden jährlich insgesamt ca. 4,5 bis 5 Mrd. Euro mit entsprechender Spielhard- und Software erwirtschaftet, wovon ca. 1,1 Mrd. auf den Verkaufserlös durch Spiel-titel entfallen²¹⁴. Damit ist Deutschland hinter den USA, Japan und Großbritannien einer größten Absatzmärkte, was im Gegensatz zu der eher marginalen Bedeutung und geringen Streuungsdichte der inländischen Entwicklungsstudios steht²¹⁵.

Als Hardware-Basis für Bildschirmspiele fungiert zum einen der PC. Dieser behauptet in Deutschland, im Gegensatz zum internationalen Markt, seine Spitzenstellung unter den Spieleplattformen in erster Linie durch seine massenhafte Verbreitung (Vgl. Kap. 2.1.). Nachteile für PC-Spieler ergeben sich aus dem modularen Aufbau des Computers. Da aktuelle 3D-Spiele zumeist hohe Anforderungen an die Hardware stellen und sich die Leistungsfähigkeit einzelner Komponenten – folgt man Gordon Moore – alle anderthalb Jahre verdoppelt²¹⁶, müssen diese stets in bestimmten Intervallen ausgetauscht werden. Die Rede vom „evolutio-

²¹² Es wird an dieser Stelle darauf verzichtet einen ausführlichen genealogischen Überblick über die einzelnen Stationen und Entwicklungsschübe der Hard- und Softwaregeschichte des Mediums zu geben. Da ein Großteil der (populär-)wissenschaftlichen Abhandlungen zu diesem Thema eine solche historische Übersicht enthält, soll ein Verweis auf entsprechende Literatur genügen: Vgl. Lischka: *Spielplatz Computer*, S. 19-33 oder auch Malliet/de Meyer: *The History of the Video Games*, S. 23-45 oder dezidiert für die Entwicklung der ersten Spielautomaten (Arcade-Maschinen) Huhtamo: *Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming*, S. 3-21. Ein kurzer synoptischer Abriss findet sich ebenfalls bei Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospiegelindustrie*, S. 28-30 oder bei Wolf/Perron/Winter als tabellarischer Appendix: *Home Video Game Systems. The First Thirty Years (1972-2001)*, S. 303-314.

²¹³ Vgl. Kubisch/Dreier: *Let's play the games. Angebot u. Nutzung von Bildschirmspielen*, S. 77. Viele Publikationen unterbreiten die These, die globale Spielindustrie würde bereits höhere Gewinne erwirtschaften als die Filmindustrie. Diese Aussage ist jedoch unter Vorbehalt zu stellen, werden hier doch gewöhnlich ausschließlich die Jahresumsätze amerikanischer (Hollywood-)Produktionen an der Kino-Kasse als Vergleichsgröße herangezogen. In der Wertschöpfungskette der Filmindustrie generiert aber gerade der DVD-Markt Einnahmen, die an diejenigen der Kino-Ersterwertung heranreichen und zusammen mit diesen noch über den jährlichen Softwareumsätzen der Spielindustrie (zumindest in Deutschland) liegen. Ein Vergleich der unterschiedlichen Verwertungsketten beider Industrien findet sich bei Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospiegelindustrie*, S. 140.

²¹⁴ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospiegelindustrie*, S. 13. Für das Jahr 2003 bedeutete dies einen Stückzahlverkauf von 52,57 Mio. Titeln. Vgl. VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 37.

²¹⁵ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospiegelindustrie*, S. 15.

²¹⁶ Vgl. Ebd., S. 42.

nären“ Charakter²¹⁷ des PC führt dabei in die Irre, allerdings ist es so, dass der PC einzelne Steigerungssprünge seiner Sub-Systeme zu inkorporieren vermag, bevor er als Gesamtsystem selbst veraltet und aktuellen Ansprüchen nicht mehr genügt. Insbesondere für die Hersteller von Grafikkarten erweist sich die Computerspielindustrie als ein treibender Motor²¹⁸.

Als Endgeräte existieren auf der anderen Seite neben transportablen Hardwareplattformen²¹⁹ vor allem die stationären Spielkonsolen, welche sich des Fernsehers als Ausgabemedium bedienen. Auf dem globalen Konsolenmarkt, der seit Mitte der 1990er Jahre von Sony dominiert wird²²⁰, konkurrieren zur Zeit deren (Sonys) *Playstation 3*, Microsofts *X-Box360* und Nintendos *Wii* um die Marktführerschaft. Beschreiten Sony und Microsoft hier etablierte Steigerungspfade und warten mit Hochtechnologie-Konsolen auf, die sich hinsichtlich Prozessor- und Grafikleistung nicht von der aktuellen PC-Generation unterscheiden, verfolgt dagegen Nintendo die Strategie mit einer weniger leistungsstarken Konsole über eine neue Interface-Technologie Marktanteile zurückzugewinnen. Gerade die intuitiv-zugängliche, bewegungs-sensible Steuerungsmöglichkeit der *Wii* soll zur erfolgreichen Akquirierung neuer Zielgruppen im traditionellen Nicht-Spieler-Spektrum verhelfen.

Der harten Konkurrenz ist es zu schulden, dass die entsprechenden Plattformen gewöhnlich mit ihrer Lancierung im Handel einen kontinuierlichen Preisverfall erleben. Verbunden mit den hohen Entwicklungs- und Marketingkosten bedeutet dies zumeist hohe Verlustraten beim Hardwaregeschäft und lange Amortisationszyklen²²¹, die zu den aus marktdynamischer Sicht gestreckten Innovationsintervallen bzw. Plateauphasen von vier bis fünf Jahren von einer Konsolengeneration zur nächsten führen. Gewinne erwirtschaften die besagten Unternehmen vornehmlich durch die Vergabe von Software-Lizenzen an Dritthersteller und den Spielverkauf. Aus diesem Geschäftsmodell ergeben sich auch die um 10 bis 20 Euro höheren Durchschnittspreise von Konsolenspielen im Vergleich zu PC-DVD-ROMs.

Dabei diagnostiziert u.a. Müller-Lietzkow eine erhebliche Dysbalance zwischen den durchschnittlich breiten Produktions- und schmalen Absatzzeitfenstern²²². Abgesehen von Serien-

²¹⁷ Vgl. Kubisch/Dreier: *Let's play the games. Angebot u. Nutzung von Bildschirmspielen*, S. 80-81.

²¹⁸ Vgl. Ebd., S. 27.

²¹⁹ Diese insbesondere unter jüngeren SpielerInnen verbreiteten *Handhelds* sollen hier nicht im Fokus der Aufmerksamkeit stehen, da die vorliegende Analyse Spiele dieser Plattformen nicht berücksichtigt. Lange Zeit konnte Nintendo in diesem Segment die Marktführerschaft mit ihrer *Gamy-Boy*-Serie wahren u. dabei gleichzeitig die seit Mitte der 1990er Jahre zu verzeichnenden Verluste von Marktanteilen im Konsolensegment kompensieren. Neben Multifunktionshandys u. PDAs ist es vor allem die Konkurrenz zum aktuellen *Nintendo DS* durch Sonys Mobilplattform *PSP*, die in diesem Wachstumsmarkt eine neue Wettbewerbsdynamik entfacht. Vgl. auch Kubisch/Dreier: *Let's play the games. Angebot u. Nutzung von Bildschirmspielen*, S. 83-85.

²²⁰ Vgl. VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 43-44.

²²¹ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieleindustrie*, S. 30.

²²² Vgl. Ebd., S. 31.

produktionen und Spielreihen, die vor allem im Bereich der Sportsimulationen üblich sind und alternierend im Jahreswechsel erscheinen, beansprucht die Produktion eines ambitionierten Spieltitels von der Konzeptphase bis zur Endprogrammierung gewöhnlich zwei bis drei Jahre. Demgegenüber hat ein solches Spiel in der Erstverwertung am Markt dann lediglich maximal 3 bis 6 Monate, um gewinnbringend abgesetzt zu werden. Analysten gehen von einer fortschreitenden zeitlichen Raffung dieser Verwertungskette aus, was das Risiko-potential bei der gleichsam immer kostenintensiver werdenden Vorfinanzierung der Spiele noch einmal erhöht²²³. Die Branche reagiert auf diese Entwicklung zum einen mit einer verstärkten Unternehmenskonzentration. Neben dem Softwarepublisher Electronic Arts sind es vor allem die bereits genannten Konsolenhersteller, die als Oligopole ca. zwei Drittel des Gesamtumsatzes auf sich vereinigen und dementsprechend über die nötigen Finanzressourcen sowie über etablierte starke Marken verfügen, um die erforderliche Präsenz neuer Produkte am Markt zu gewährleisten²²⁴. Zum anderen gewinnen crossmediale Verwertungs- und inhaltliche Konvergenzstrategien in der Unterhaltungsindustrie weiter an Bedeutung, können so doch Marketingkosten für das zeitnahe (parallele) Bewerben unterschiedlicher Produkte und Produktparten mit vergleichbarem Inhalt (Content) ökonomisch effizient und breitenwirksam eingesetzt werden²²⁵. Zugleich verheißt die Aufmerksamkeits-Partizipation an einem bereits unimedial erfolgreichen (Lizenz-)Produkt eine starke Absatz-Stimulans auch in anderen Teilmärkten desselben Franchise-Kosmos. Durch die Vernetzung entsteht jedoch auch die Gefahr negativer Spill-over-Effekte bei qualitativ minderwertigen Produktteilsegmenten, die sodann die Integrität einer ganzen Marke in Frage stellen können²²⁶. Längst gestalten sich die Kooperationsbeziehungen bspw. zwischen Spiel- und Filmindustrie bidirektional, wenngleich es nach wie vor zu mehr Spielportierungen aktueller Hollywood-Blockbuster kommt, als umgekehrt populäre Spielserien zu entsprechenden Filmadaptionen führen²²⁷.

Auf dieser Ebene avancieren Computer- und Videospiele demnach in der Tat zu einem Hybrid-Medium der Unterhaltungsindustrie, wie Karin Wenz es postuliert hat²²⁸, und der Ausbau solcher Interdependenzen bewirkt auf Seiten der Spielindustrie zumindest ein quantitatives Anwachsen narrativer Formate.

²²³ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieleindustrie*, S. 140 u. 146.

²²⁴ Vgl. Ebd., S. 31 u. 45.

²²⁵ Vgl. Kubisch/Dreier: *Let's play the games. Angebot u. Nutzung von Bildschirmspielen*, S. 86-87.

²²⁶ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieleindustrie*, S. 141.

²²⁷ Ein aktuelles Beispiel für erfolgreiches Cross-Selling dokumentiert u.a. Lederer: *Spielfilm oder Filmspiel – Am Ende ganz gleich?* In: telepolis (29.07.2007). Online verfügbar: <http://www.heise.de/bin/tp/issue/r4/dl-artikel2.cgi?artikelnr=25622&zeilenlaenge=72&mode=html> [09.09.2007]. Eine Liste geplanter Filmumsetzungen erfolgreicher Computerspiele findet sich in GEE 31 (2007), S. 62-63.

²²⁸ Vgl. Wenz: *Computerspiele u. Kulturwissenschaften*. In: parapluie 13 (2002). Online verfügbar: <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/computerspiele/> [09.09.2008].

Der Umstand jedoch, dass es primär die Verleger (Publisher) sind, welche als Lizenzinhaber und/oder Finanzproteges den Marktzugang und damit den Distributionskanal beherrschen, räumt diesen eine zunehmend superioren Position gegenüber eigenständigen Entwicklerstudios (Developer) ein²²⁹, die sich gerade bei der risikoreichen Vorfinanzierung von Erstlingstiteln mit einer noch nicht etablierten Marke in ihren Gestaltungskonzepten als marktaffin zu erweisen haben, um überhaupt einen geeigneten Publisher für die Realisierung und den Vertrieb des Spiels zu finden. Diese wachsende Machtasymmetrie gründet sich für Andreas Lange auch auf die stetig wechselnden technischen Produktionsgrundlagen als Folge beschleunigter Innovationszyklen, die eine permanente kostenintensive Umrüstung und Adaptionleistung der Entwickler an den jeweils neusten technologischen Standard verlangen und damit ebenso eine künstlerisch-reflexive Medienaneignung als konstitutive Bedingung für das Entstehen einer Avantgardebewegung verhindern würden²³⁰.

Dem entgegenzuhalten ist jedoch, dass als Konsequenz aus dieser steigerungslogischen Dynamik genauso neue Optionsräume entstehen, da hochwertige digitale Entwicklungswerkzeuge immer günstiger produziert werden können, was tendenziell eine Liberalisierung derselben begünstigt, wie etwa die zahlreichen Modifikations- und Editorentools belegen, die aktuellen Spieliteln beigefügt sind und die objektorientierte, (semi-)professionelle Gestaltung eigener spielbarer 3D-Umgebungen ermöglichen (Vgl. Kap. 2.1.). Die Schwierigkeit scheint daher weniger darin zu liegen Produzent zu *sein* und über die hierfür notwendigen Mittel zu verfügen, sondern darin, als solcher auf dem informationshypertrophen (Welt-)Markt²³¹ auch tatsächlich adäquat, d.h. in angemessener Breite und Nachhaltigkeit *wahrgenommen* zu werden, um sich hier überhaupt (aufmerksamkeits-)ökonomisch rentabel positionieren zu können²³². Viele Spielentwickler beklagen denn auch – mit wenigen Ausnahmen – noch allzu oft unter die großen Marken der Publisher subsumiert zu werden, ohne als individuelle Akteure selbst öffentlichkeitswirksam in Erscheinung treten zu können. Dies sei trotz wirtschaftlicher Dominanz im Übrigen ein Grund für die noch nicht hinreichend ausgeprägte populärkulturelle An-

²²⁹ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieldindustrie*, S. 34.

²³⁰ Lange in: VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 20-21.

²³¹ Zum quantitativen Informationswachstum der Gegenwartskultur s. Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 19-22 u. 168-170.

²³² So verkennen auch diejenigen Positionen, die aufgrund der Interaktivität digitaler Spiele einen Zugewinn an Autorkompetenzen für den vermeintlichen Rezipienten postulieren (vgl. Neitzel: *Die Frage nach Gott*), dass Autorschaft als relative Größe stets nur in einem Kommunikationskontext zu denken ist und (intentional) immer auf eine faktisch-unmittelbare oder potentiell-mittelbare Rezeptionssituation bezogen bleibt. Fehlt diese Relationierung oder ist nicht mehr einsichtig, erscheint es zunehmend absurd, die Konvertierung von Rezipienten zu (Mit-)Autoren oder Produzenten zwanghaft zu goutieren.

erkennung der Video- und Computerspielbranche bspw. gegenüber der Film- oder Musikindustrie²³³.

Jedoch speisen sich u.a. aus diesem vermeintlichen Defizit und der nach wie vor existenten alters- und geschlechtsspezifischen Nutzer-Konzentration in diesem Mediensegment die positiven Wachstumsprognosen der Branche, welche sich insbesondere durch die verstärkte Einbindung von Frauen und/oder älteren, kaufkräftigeren Gelegenheitsspielern mit Hilfe neuer mobiler und netzwerkbasierter Angebote sowie inhaltlich und performativ zugänglicherer „Casual Games“ Expansionsspielräume erhofft, so dass eine drohende Marktsättigung in naher Zukunft nicht zu erwarten ist²³⁴.

²³³ Dies geht aus Interviews zur Entwicklung der Spielbranche mit zwölf international erfolgreichen Entwicklern hervor. Vgl. GEE 7 (2004), S. 40-48. Zur Öffentlichkeitsarbeit der Branche Vgl. Meyer in VUD: *Jahrbuch 2004*, S. 22-23.

²³⁴ Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieleindustrie*, S. 16-17 u. 129.

3. Spieltheoretische Grundlagen

Der Terminus „Spiel“ ist Gegenstand unzähliger Diskurse und von jeher in den unterschiedlichsten Wissenschaftsdisziplinen wie der Philosophie, der Kulturanthropologie, der Sprachwissenschaft, der Soziologie, der Pädagogik aber auch der Biologie oder der Mathematik verhandelt worden²³⁵. Neben die aus der Vielzahl der Ansätze erwachsenen Definitionsverwirrung darüber, was überhaupt jeweils unter „Spiel“ verstanden werden soll, gesellt sich dabei die alltagssprachliche Spiel-Metaphorik²³⁶, die eine systematische Erschließung des „Spiels“ deutlich erschwert.

Eine auf Vollständigkeit bedachte transdisziplinäre Aufarbeitung der komplexen Forschungslage zum Spiel kann im Kontext dieser Arbeit nicht geleistet werden und führt an der eigentlichen Thematik der Dissertation vorbei. Gleichwohl erscheint es mir für die nachfolgende Untersuchung sinnvoll und notwendig vor dem Hintergrund der eigenen theoretischen Positionen eine Definition des Spiels vorzunehmen, die gleichsam „Spielen“ gegenüber anderen kulturellen Praxen und gesellschaftlichen Handlungsfeldern abzugrenzen vermag.

3.1. Das Verhältnis von *Play* und *Game*

3.1.1. Die Überwindung einer dichotomen Konzeption

Eine erste Annäherung an die Komplexität des Spielerischen soll unter Rückgriff auf eine Unterscheidung erfolgen, welche aus dem deutschen Sammelbegriff „Spiel“ nicht abzuleiten ist, wohl aber in den Lexemen *play* und *game* des angloamerikanischen Sprachraumes ihren Niederschlag findet. Beide Termini werden im direkten Vergleich gewöhnlich antagonistisch gefasst.

Play steht demzufolge für die „Intensität und Expressivität des Spiels“²³⁷ sowie das „Prinzip anarchischen Vergnügens“²³⁸ und freier Spontaneität, wodurch insbesondere das kreative bzw. kontingente Moment und die grenzüberschreitenden Möglichkeiten spielerischer Fantasie betont werden²³⁹. Das *play* kann dabei mit den Handlungsoperationen beim symbolischen

²³⁵ Vgl. Wenz: *Spiele u. Spielen*, S. 271ff.

²³⁶ Vgl. Feldbusch: *Sprache - ein Spiel?*, S. 7-8.

²³⁷ Vgl. Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 20.

²³⁸ Vgl. Krämer: *Die Welt, ein Spiel?*, S. 11.

²³⁹ Wenz: *Spiele u. Spielen*, S. 278.

Spiel²⁴⁰ verglichen werden. Es befähigt innerhalb eines semiotisch erzeugten Kosmos u.a. dazu, kulturelle Realitätsannahmen zu transzendieren, zu verrücken oder zu deformieren.

Im Kontrast dazu umfasst der *game*-Begriff primär „institutionalisierte Spielaktivitäten“²⁴¹, womit Regelvorgaben und streng aufeinander abgestimmte Interaktionsstrukturen präsupponiert werden, die sowohl Anzahl und Eigenschaften der Spieler als auch Spielzeit, Spielfeld und Spielziel definieren bzw. festsetzen²⁴². Gleichwohl darf die Regulierung nicht als eine Determinierung des Spielverlaufs (miss-)verstanden werden. Auch *games* müssen bei jedem Spielzug eine unterschiedlich umfängliche Menge an Handlungs- bzw. Entscheidungsvarianten ermöglichen, die letztlich die für ein Spiel konstitutive Ungewissheit des Ausgangs wahrt. Genau in diesem Punkt unterscheidet sich das (Regel-)Spiel nach Bateson vom Ritual, zeichne sich doch letzteres durch „vollständig bekannt[e]“ Handlungsabfolgen aus²⁴³.

Für Piaget handelt es sich bei *play* und *game* um entwicklungspsychologisch aufeinander folgende Phänomene, wonach sich die Fähigkeit zur Akkommodation, als zu erbringende Anpassungsleistung an gegebene Strukturen²⁴⁴, erst ab dem 4. bis 7. Lebensjahr ausbilde²⁴⁵.

Ausgehend vom seinem originären Charakter hat das *play* gerade in anthropologisch-philosophischen Spieltheorien eine besondere Aufwertung erfahren. Das Spiel mit seinem kreativen-schöpferischen Potential wird hier zum „Kulturfaktor“ oder gar zum „Urgrund allen Seins“²⁴⁶ proklamiert. Soziologische Spieltheorien kaprizieren sich indessen eher auf die *games*, denen sie eine identitätsbildende sowie gesellschaftsstabilisierende Funktion zuschreiben²⁴⁷. Das *game* taue einerseits zur Einübung kulturell relevanter Rollenskripts und ermögliche andererseits die Auslagerung und Bearbeitung gesellschaftlicher Konflikte innerhalb einer begrenzten Sphäre des Symbolischen.²⁴⁸

Die Kritik an einer solchen metaphysischen Überhöhung bzw. utopistischen Vereinnahmung des *play* einerseits sowie an einer einseitigen Funktionalisierung des *game* andererseits mündet in dieser Arbeit zudem in eine grundsätzliche Zurückweisung der unterstellten Gattungsdifferenz (\approx symbolisches Spiel vs. Regelspiel) und dichotomen Konzeption von *play* und *game*. Wenn *play* gleichsam immer auch das Unkontrollierbare, Irrationale und Exzessive spielerischen Tuns konnotiert, so ist dies zu allererst eine direkte Antwort auf das Nicht-Dürfen und Nicht-Können gesellschaftlich sanktionierten Handelns. Somit verweist das *play*

²⁴⁰ Vgl. Piaget: *Nachahmung, Spiel u. Traum*, S. 157 ff.

²⁴¹ Wenz: *Spiele u. Spielen*, S. 269.

²⁴² Vgl. Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 20.

²⁴³ Bateson: *Geist u. Natur*, S. 170.

²⁴⁴ Vgl. Piaget: *Nachahmung, Spiel u. Traum*, S. 178.

²⁴⁵ Vgl. Piaget: *Nachahmung, Spiel u. Traum*, S. 178.

²⁴⁶ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 12.

²⁴⁷ Vgl. Gebauer/Wulf: *Spiel-Ritual-Geste*, S. 198ff.

²⁴⁸ Vgl. Neitzel: *Gespielte Geschichten*, S. 34 f.

ex negativo gerade doch auf das Regelspiel und die dabei stets mitgedachten kulturellen bzw. sozialen Ordnungen und Grenzen. Die Betonung des Abweichlerischen bietet quasi eine erste naheliegende Orientierung in einem vermeintlich entscheidungsautonomen Handlungsraum, trägt jedoch dazu bei, dass ein wesentlicher Aspekt des *play* systematisch unterbelichtet wird/ bleibt.

3.1.2. *Play* als Spielerleben

Einen Zugang zu einem umfassenderen Verständnis des *play*-Begriffs eröffnet demgegenüber ein Definitionsvorschlag von Karin Wenz, welche hierunter eine „spezielle subjektive Einstellung zum Spiel“²⁴⁹ versteht. Mit dieser auf den ersten Blick sehr abstrakt anmutenden Bestimmung konturiert die Autorin jedoch einen zentralen Faktor, der für die Herstellung einer gelungenen Spielperformance unabdingbar ist, wie die nachfolgenden Ausführungen zur Ziel-dimension des Spiels verdeutlichen sollen.

Auch wenn sich die (Bildschirm-)Games durch eine immanente Teleologie auszeichnen, nach welcher das „Durchspielen“ oder die Erreichung eines „Highscore“ eine echte Herausforderung und ein eindeutiges Erfolgskriterium darstellen, gilt doch das *Subjekt* als eigentliche Referenz. Der Kulturanthropologe Joan Huizinga hat diese elementare Funktion bereits 1938 als ein generelles Wesensmerkmal des Spiels in der Erstausgabe seines „Homo Ludens“ herausgearbeitet, bis heute ein Standardwerk der Spieltheorie. Huizinga schreibt dort:

Es ‚geht um etwas‘: in diesem Satz ist eigentlich das Wesen des Spiels am bündigsten ausgedrückt. Dieses Etwas ist jedoch nicht das materielle Ergebnis der Spielhandlung, z.B. nicht, dass der Ball im Loch sitzt, sondern die ideelle Tatsache, dass das Spiel geglückt oder aufgegangen ist. Dies ‚Geglücktsein‘ verschafft dem Spieler eine Befriedigung, die kürzer oder länger anhalten kann.²⁵⁰

Mit diesen einführenden Gedanken und der Referenz auf Huizinga möchte ich auf die Problematik der Zielbestimmung bzw. der Intentionalität des Spiels verweisen. Denn die hier bereits vorgenommene Differenzierung des Zielfokus findet sich in dieser Deutlichkeit durchaus nicht in allen spieltheoretischen Abhandlungen. Was meint z.B. Roger Caillois, wenn er behauptet „Das Spiel hat seinen Sinn nur in sich selbst“²⁵¹? Die Rede vom Selbstzweck oder gar der „Zweckfreiheit“²⁵² des Spiels ist hier als Versuch zu verstehen, das Spiel in Abgrenzung zu situativ folgenreichem Handeln zu definieren. Demnach kann sich Spiel als „freies Handeln“²⁵³ überhaupt erst in einem gegebenen Möglichkeitsraum entfalten, in welchem ein Subjekt die Wahl hat, bzw. sich freiwillig zu entscheiden vermag, ob eine Spiel gespielt wird oder

²⁴⁹ Wenz: *Spiele u. Spielen*, S. 269.

²⁵⁰ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 61-62.

²⁵¹ Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 13.

²⁵² Schlütz: *Bildschirmspiele und ihre Faszination*, S. 24

²⁵³ Huizinga: *Homo Ludens*, S. 16.

nicht. Jedes Spiel setzt damit einen situativen Überschuss an Ressourcen voraus, der es erlaubt jenseits existenzieller Notwendigkeiten und „ohne Zwang und Sanktion[en]“²⁵⁴ zu agieren.

Allerdings ist es für eine hinreichende Spiel(ziel)definition unentbehrlich, neben den notwendigen Anforderungen an die Spielsituation zugleich der von Huizinga skizzierten intrinsischen Motivierung des Spielhandelns Rechnung zu tragen²⁵⁵. So bedarf das „Gelingen“²⁵⁶ eines Spiels notwenig der aktiven Beteiligung eines Subjektes. Dieser Sachverhalt scheint trivial, allerdings gilt es hier nicht dem Trugschluss zu erliegen und die „subjektive Einstellung“ auf die in einem *game* immer schon vorgesehene Subjekt-Position rückführen zu wollen, die sich aus eindeutig definierbaren Handlungsoptionen und Verhaltensvorschriften im Rahmen einer mehr oder minder festgelegten Spieler-Rolle ergibt.

Zum besseren Verständnis dieser Problemkonstellation ist es in diesem Zusammenhang durchaus förderlich, das *play* über die konstruktivistische Definition des *Erlebens* bei Gerhard Schulze zu fassen. Dieser versteht Erleben im Kontext „innenorientierter Sinngebung“²⁵⁷, wie bereits geschildert (Kap.1.1.), als Kopplung aus psychophysischen (Gefühls-)Reaktionen und gelungenen Selbstbeschreibungen²⁵⁸, d.h. jedes Erleben ist das Produkt einer „gestaltenden Aneignung“²⁵⁹ durch das Subjekt. Welche Konsequenzen hat nun dieser erkenntnistheoretisch relevante Sachverhalt für den Spielbegriff und das Verhältnis von *play* und *game*?

Auf der Grundlage der obigen Ausführungen soll das *play* fortan den ozillierenden subjektiven Konstruktionsprozess bei der Herstellung von Spielerlebnissen bezeichnen, das *game* demgegenüber das einer primär könnensgerichteten Denkwelt verpflichtete Situationsmanagement im Sinne einer objektiv bzw. intersubjektiv beschreibbaren Material- und Regelbasis für das Spiel. Insofern ist letztlich Natascha Adamowsky beizupflichten, die ebenfalls betont, dass *Play*-Anteile die unabdingbare Basis eines jeden Spiels darstellen, während *games* eher spezielle Spielkontexte und Verlaufstrukturen bereitstellen, „in [denen] sich *play* entfalten kann, aber nicht muss.“²⁶⁰

Wenn nun das subjektive Erleben den primären Zielbereich spielerischen Handelns markiert, welchen Status können dann die spielimmanenten Zielvorgaben beanspruchen, die im Rah-

²⁵⁴ Piaget: *Die Psychologie des Kindes*, S. 66.

²⁵⁵ In negativer Wendung lässt sich dieses Ziel auch als „Vermeidung von Langeweile“ paraphrasieren. So haben nach Ladas verschiedenste empirische Untersuchungen gezeigt, dass Langeweile von Kindern und Jugendlichen als der primäre Anlass zur Nutzung von Computerspielen genannt worden sei. Ladas: *Brutale Spiele(r)*, S. 93.

²⁵⁶ Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 25.

²⁵⁷ Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*. S. 86-87.

²⁵⁸ Vgl. Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung*, S. 977.

²⁵⁹ Mit Bezug auf Schulze s. Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 51.

²⁶⁰ Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 20.

men von Regelspielen an das Subjekt herangetragen werden und diesem damit eine situative Ausrichtung seines Tuns abverlangen?

Die Festlegung von Zielen stellt bereits für die Ausgangssituation des Spiels eine grundlegende Diskrepanz zwischen einem als defizitär erfahrbaren *status quo* und einem (noch) nicht realisierten „Ideal- bzw. Endzustand“ her. Eine derartige Konstellation motiviert ein Einwirken auf die Situation und kanalisiert zugleich das Aktionspotential des Spielers. Das dabei entstehende Gefühl der Herausforderung weist jedoch aus der Situation heraus und deutet auf den Erlebniswert eines „Goal-based-Szenarios“.

Innenorientierte Sinnerfüllung scheint demnach durchaus im Rahmen außenorientierten Spielhandelns möglich. Indes gilt es stets die hinter einer solchen Konstruktion stehenden Prämissen zu beachten. Im vorliegenden Fall wäre dies die abzuleitende Hypothese, dass ein subjektives Erlebnisprojekt erfolgreich durch ein geeignetes situatives Setting realisiert und damit außenorientierte und innenorientierte Handlungsplanungen synchronisiert werden könnten. Diese Annahme rekuriert auf die ebenfalls von Gerhard Schulze skizzierte Strategie der „Erlebnisrationalität“, d.h. den systematischen Versuch, gewünschte subjektive Erfahrungsprozesse durch entsprechendes Situationsmanagement auszulösen und zu optimieren. Festzuhalten ist jedoch der Sachverhalt, dass es sich bei jener Strategie, Erlebnisziele in Korrespondenz zu situativ erreichbaren Spielzielen zu modellieren, um individuelle Konstruktionen handelt, die trotz des Herausforderungspotentials der Spielsituation ebenso misslingen wie gelingen können²⁶¹. Als evident erweist sich allemal der Versuch *play* zu institutionalisieren, zeugen dieses Vorhaben und die daraus erwachsenen gestalterischen Konsequenzen doch von einem spezifischen kollektiv anschlussfähigen Orientierungsmuster, welches gerade, bedingt durch den Umstand nicht alternativlos zu sein, interpretationswürdig erscheint (vgl. Kap. 1.3.).

3.2. Spiel-Grenzen

3.2.1. Möglichkeitsräume

Eine erste Rahmung spielerischen Tuns ist bereits im vorigen Kapitel vorgenommen worden. Spielen bedarf eines bestehenden individuellen Möglichkeitsraumes. Sowohl die Herstellung

²⁶¹ Unter Umständen hat die Konnotation des *play* mit dem Anarchischen und Unberechenbaren ebenfalls ihre Wurzeln in dieser letztlich illusionslosen Erkenntnis, dass es kein eindeutig konturierbares Innenleben jenseits der Vorstellungswelt des Subjektes gibt. Die Freiheit bei der Selbstmodellierung des Spielerlebens kann dabei entweder als Gestaltungschance oder als Orientierungsvakuum gedeutet werden, die Gestaltungskonzepte der hier zu erörternden Bildschirmspiele lassen sich jedenfalls tendenziell eher als Antwort auf die zweite Lesart verstehen. Vgl. Kap. 4. u. 5.

und Sicherung dieses Möglichkeitsraumes befinden sich damit jenseits der Spielsphäre. Spielen ist insofern „parasitär“, als dass Spielhandlungen von Bedingungen ausgehen, die sie selbst nicht schaffen oder erhalten. Auf einer basalen Ebene ließe sich diese Außengrenze in Hinblick auf Handlungsziele paraphrasieren als Existenzsicherung oder als „Beseitigung von [objektiven] Missständen, [...] die zu subjektivem Unglück führen, zu Hunger, Angst, Schmerzen, täglich empfundenen Einschränkungen“²⁶². Signifikant ist in diesem „Bereich der Notwendigkeit“ die Tatsache, dass Zielkonzeptionen hier als Antwort auf situativ erfahrene Mängelzustände und Zwänge entwickelt werden und somit als ein sachbezogenes Einwirken auf die jeweilige Situation angelegt sind, das individuelle Wahlen und Freiheiten in variablem Umfang überhaupt erst (wieder) ermöglicht. Abgesehen von der existenziellen Relevanz ist es jedoch vor allem die primäre Verortung von Handlungszielen in der Situation, die eine eindeutige Abgrenzung gegenüber subjektzentrierten, innenorientierten Zielvorgaben, wie sie für das Spiel i.e.S. ja konstitutiv sind, erlaubt.

Korrespondiert diese vorgenommene Differenzierung dabei mit der von Huizinga und in seiner Nachfolge postulierten Ablösung des Spiels vom „gewöhnlichen Leben[...]“²⁶³?

Ist somit innenorientiertes Handeln immer ein feierliches „Auszeit-Nehmen“, das sich fernab einer von strukturellen Zwängen und Verpflichtungen durchzogenen Alltagsrealität entfaltet? Gerhard Schulze verneint dies, gründet er seine „Erlebnisgesellschaft“ doch gerade auf den konstatierten Sachverhalt eines alltäglich gewordenen Zuwachses an individuellen Optionen bei gleichzeitiger Abnahme sozialer Normierung und Sanktionierung von Rollen- und Lebenslaufmodellen durch traditionelle gesellschaftliche Instanzen, wie Kirche, Klasse und/oder Familie²⁶⁴. Die Realisierung innenorientierter Projekte ließe aufgrund des konstruktiven Charakters derselben immer seltener eine eindeutige Unterscheidung von „eigentlicher“ Lebensgestaltung und spielerischem Handeln zu²⁶⁵, vor allem in Anbetracht der Tatsache, dass ein weiteres Differenzkriterium, welches von der Spieltheorie stets in Anschlag gebracht wird, ebenfalls an Aussagekraft verliert: Gemeint ist die für das Spiel exklusiv reservierte Möglichkeit der Reversibilität²⁶⁶, hier verwendet im Sinne der Umkehrbarkeit und damit korrelierten Unverbindlichkeit von Handlungsentscheidungen²⁶⁷. Spiele können abgebrochen und neu gestartet werden. Doch gilt diese Prämisse auch in begrenztem Maße für die Gestaltung des „gewöhnlichen Lebens“ selbst. So deutet der Begriff „Patchwork-Biografie“ z.B. auf die Um-

²⁶² Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 20.

²⁶³ Huizinga: *Homo ludens*, S. 22.

²⁶⁴ Schulze grenzt sich in diesem Aspekt explizit von Huizinga ab, vgl. ders: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 98.

²⁶⁵ Vgl. Schulze: *Das Leben ein Spiel*, S. 146.

²⁶⁶ Vgl. dazu Huizinga: *Homo Ludens*, S. 18; Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 102 ff.

²⁶⁷ Zu den zeitlichen Implikationen der Reversibilität vgl. Kap. 4.1.2. u. 4.6.

setzbarkeit einer diskontinuierlichen Lebensführung hin, auf ein „Leben als Serie immer wieder anderer Projekte“²⁶⁸, bei dem einmal getroffene Entscheidungen keine endgültig bindende Konsequenz für die Gestaltung der Zukunft beanspruchen können. Ein solches Konzept steht damit in deutlicher Opposition zu einem Biografiemodell, welches das Leben als kontinuierliche und nicht umkehrbare Abfolge invarianter Lebensphasen entwirft²⁶⁹. Dass die einzelnen Versatzstücke und absolvierten (Teil-)Projekte einer „Bastelbiografie“ selbst wiederum in einen übergeordneten syntagmatisch-diachronen Zusammenhang gestellt und als eine individuell konstruierte lineare Lebensgeschichte angeeignet werden (können), darf jedoch nicht als prinzipielles Gegenmodell zum Spiel verstanden werden, wie die Argumentation in Kap. 4.1.2. aufzuzeigen versucht.

Lässt sich, eingedenk dieser zumindest in Ansätzen postulierten Merkmalskongruenz, die „reale“ Urlaubsreise derselben Klasse von Phänomenen zurechnen wie das Spielen mit dem Computer? Ist letztlich gar jegliche Form von Innenorientierung als Spiel zu klassifizieren und können die bereitgestellten Enklaven und Möglichkeitsräume allesamt als „spielerische Kulissen“²⁷⁰ tituliert werden? Die Konsequenz aus der Akzeptanz dieser Hypothesen wäre gleichsam ein Zurückweisen der traditionell dichotomen Unterscheidung von „Realität“ und Spiel bzw. homologer Oppositionsterme, wie „Sein“ vs. „Schein“ oder „Authentizität“ vs. „Fiktionalität“. Im Kontext medienkritischer und medienphilosophischer Diskurse in den letzten Dekaden des vorigen Jahrhunderts hat die Auseinandersetzung mit dieser Frage einen breiten Raum eingenommen. Gerade die anhaltende öffentliche Problematisierung der Relation von Spiel und „Realität“ erfordert eine theoretische Positionierung und Erörterung dieses Verhältnisses.

3.2.2. Der Realitätsbezug des Spiels

Nicht ohne Grund ist der Terminus „Realität“ bisher stets nur in Anführungszeichen verwendet worden, haben doch spätestens die moderne Neurobiologie²⁷¹ und der daraus erwachsene Konstruktivismus²⁷² argumentativ stichhaltige Zweifel an der Möglichkeit genährt, einen unmittelbaren Zugriff auf eine ontologisch-vorgängige, von Wahrnehmung, Bewusstsein und kulturellen Unterscheidungen unbeeinflusste objektive Realität zu erlangen.

²⁶⁸ Schulze: *Das Leben. Ein Spiel*, S. 150.

²⁶⁹ Ein Abriss über Lebenslaufmodelle im historischen Vergleich findet sich bei Titzmann: *Zeiterfahrung u. Lebenslaufmodelle als theoretischer u. historischer Problemkomplex*, S. 155-164.

²⁷⁰ Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 8.

²⁷¹ Vgl. Roth: *Das Gehirn u. seine Wirklichkeit*. S. 314-363.

²⁷² Vgl. z.B. von Glasersfeld: *Konstruktion der Wirklichkeit u. der Begriff der Objektivität*, S. 9-39 sowie Schmidt: *Jenseits von Realität u. Fiktion?* S. 83-92.

Die hieraus zu ziehenden Konsequenzen decken sich jedoch im Folgenden nicht mit Ansätzen des radikalen Konstruktivismus, wenn sie wie Siegfried J. Schmidt, per se einen einheitlichen Realitätsbegriff verwerfen und von einer Pluralisierung einander indifferenter Wirklichkeitsmodelle (Multiversen) ausgehen²⁷³ oder wie Jean Baudrillard von der Auflösung einer als „real“ wahrnehmbaren Referenzbasis innerhalb einer omnipräsenten Simulation²⁷⁴.

Denn für die Konstitution und die Selbstreproduktion von Gesellschaften scheint es alles andere als beliebig zu sein, was einzelne Subjekte jeweils für „real“, „irreal“, möglich und unmöglich halten. Gerade der erfolgreiche Aufbau gemeinsamer Orientierungen, isomorpher Repräsentationen von „Welt“ und kollektiv aufeinander bezogener Handlungen lässt sich sowohl als Nachweis wie auch als Resultat einer intersubjektiv verfügbaren Konzeption von Realität begreifen, die Gesellschaftsteilnehmer einander anschlussfähig macht.

Für den Soziologen Gerhard Schulze manifestiert sich dabei kulturelle Realität vornehmlich in solchen Anwendungskontexten, d.h. in kollektiv eingeübten situativ-subjektiven Episoden, die sich wiederholt ereignen und für angemessen gehalten werden²⁷⁵, unabhängig davon, ob die Handlungen intentional „real“ im Sinne von authentisch gemeint waren oder „nur‘ gespielt“²⁷⁶. Insofern schränkt diese Bestimmung zum einen den Freiraum dessen ein, was als „Realität“ klassifiziert werden kann. Die u.a. durch Ernst von Glasersfeld aufgeführte Bedingung der „Viabilität“²⁷⁷ oder Gangbarkeit von Realitätsentwürfen, welche zwar niemals ein wahres Abbild der menschlichen Umwelt, wohl aber strukturell mehr oder weniger brauchbare Modelle für die gelingende Anpassung an dieselbe liefern können, wird durch Schulze dahingehend verschärft, dass nicht potentielle, sondern ausschließlich verwirklichte bzw. rekurrent „gegangene“ Handlungsepisoden Realität modellieren.

Nichtsdestotrotz lassen sich eine Reihe kultureller Praxen unterscheiden, die zwar allesamt eine situative Basis aufweisen bzw. Teil der materiell-physischen Umwelt sind und somit Subjekte in einer bestimmten Weise *betreffen*²⁷⁸, die aber zugleich (zeichenhaft) aus der unmittelbaren Situation hinausweisen und sinnvoll höchstens indirekt auf die kulturelle Konzeption von Realität bezogen werden (können). Gemeint sind insbesondere spezifische Formen des Probehandelns, wie Crashtests, Manöver, aber auch wissenschaftliche Simulationen und nicht zuletzt (Computer-)Spiele.

²⁷³ Vgl. Schmidt: *Jenseits von Realität u. Fiktion?* S. 89.

²⁷⁴ Vgl. Baudrillard: *Der symbolische Tausch u. der Tod*, S. 112-119.

²⁷⁵ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 80-82 u. ders.: *Kulissen des Glücks*, S. 7-11.

²⁷⁶ Schulze: *Das Leben. Ein Spiel*, S. 146. Vgl. auch ders.: *Die beste aller Welten* S. 355-356.

²⁷⁷ Von Glasersfeld: *Konstruktion von Wirklichkeit u. der Begriff der Objektivität*, S. 30. Gleichwohl gilt zu bedenken, dass für eine Vielzahl angenommener Realitätsbereiche ein derartiger Praxistest nicht möglich ist.

²⁷⁸ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 49.

Um der hier aufgeworfenen Realitäts- und Referenzproblematik gerecht zu werden und darüber hinaus eine notwendige Binnendifferenzierung kultureller Handlungskontexte und Äußerungsformen vornehmen zu können, erscheint es geboten, den kultursoziologischen Denkrahmen um einen semiotisch-kommunikationstheoretischen Ansatz zu erweitern. So definiert das Autorenkollektiv Michael Müller und Hermann Sottong die Realitätskonzeption einer Kultur bspw. primär als ein aus kulturellen Artefakten und Kommunikationen abstrahierbares Klassifikationssystem, das im Kern fundamental-ontologische Basispostulate über die „Welt“ enthält: Existenzbehauptungen sowie für wichtig und „wahr“ gehaltene (Alltags-)Theorien über biologisch-metabolische, physikalische, ökonomische, politische, sozial-ethische und/oder religiöse Entitäten und Zusammenhänge.²⁷⁹ Diese Realitätskonzeption erweise sich dabei zugleich als die entscheidende Größe bei der Differenzierung, Strukturierung und Hierarchisierung von (kulturellem) Wissen²⁸⁰. So markieren u.a. die Erkenntnisse und Methoden der Naturwissenschaften – im Gegensatz zu denen der Geisteswissenschaften – in unserer Kultur ein solch hierarchiehohe und auf andere Gesellschaftsbereiche projizierbares Wissen²⁸¹. Doch trotz der engen Verzahnung von Wissen und Realitätsklassifikation sind die Mengen beider Systeme nicht koextensional und ineinander überführbar²⁸². Denn zum einen existiert ebenso ein (potentiell verfügbares) Wissen über fiktive und/oder nicht (mehr) „geglaubte“ Wesenheiten und Sachverhalte, wie über den Zauberlehrling Harry Potter oder das geozentrische bzw. Ptolemäische Weltbild, das, wiederum gemäß unserem Wissen, in historischen Vorgängerkulturen sehr wohl dem Realitätskonzept subsumiert wurde. Weiterhin können neue wissenschaftliche Erkenntnisse zwar unmittelbar einen theoretischen Diskurs über bestimmte Wirklichkeitsbereiche generieren, wie etwa die aktuellen auf hirneurophysiologischen Studien gründenden Debatten zu den Grenzen der Willensfreiheit zeigen²⁸³, ohne jedoch gravierende Konsequenzen für die allgemeine Realitätskonzeption und die kulturelle Praxis selbst in hochrangigen Bereichen, wie dem Rechtswesen, zu zeitigen. Zum anderen lassen sich der Realitätsklassifikation ebenso implizite, nicht bewusste Basisannahmen zuordnen, die zwar die Sicht auf „Realität“ und dementsprechendes Verhalten der Kulturteilnehmer maßgeblich strukturieren, die jedoch (noch) nicht hinreichend expliziert und als relevante Wissensressource zur kulturellen Selbstvergewisserung und möglichen Selbstveränderung einge-

²⁷⁹ Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 85-93. S. ausführlich hierzu Titzmann: *Propositionale Analyse – kulturelles Wissen – Interpretation*, S. 74-85.

²⁸⁰ Ebd. S. 87.

²⁸¹ Vgl. Schuze: *Die beste aller Welten*, S. 246.

²⁸² Die von Sottong/Müller vorgenommene Differenzierung findet sich in dieser Form nicht bei Titzmann: *Propositionale Analyse – kulturelles Wissen – Interpretation*, S. 79. Dieser definiert die Realitätsklassifikation als eine Teilmenge des kulturellen Wissens.

²⁸³ Vgl. z.B. Roth: *Aus der Sicht des Gehirns*, S. 166 ff.

stuft werden können²⁸⁴. Als Beispiel ist in diesem Zusammenhang der nach wie vor von Ökonomie und Politik getragene Glaube an die potentiell unerschöpfliche Fortsetzbarkeit des steigerungslogisch orientierten Denkens und Handelns anzuführen²⁸⁵.

Grundsätzlich verfängt sich der hier skizzierte Ansatz, der ganz basal „Realität“ als das bezeichnet, was eine Kultur für „Realität“ hält, nicht in problematischen Aussagen über universell gültige Gesetzmäßigkeiten und anthropologische Invarianten, die zwar unbestreitbar existieren und in die Realitätsklassifikation eingehen jedoch immer zugleich auch von kulturellen Differenzierungen, Semantiken und Ideologien überformt und daher nur schwer von diesen zu separieren sind.

Die (Kultur-)Relativität des Realitätsbegriffes verweist darüber hinaus auf die prinzipielle Wandelbarkeit desselben und bietet eine Grundlage zur Historisierung und Dekonstruktion allgemein geglaubter „Wahrheiten“, welche selbstverständlich und/oder naturgegeben erscheinen.

Doch aus welchen Quellen speisen sich die bewussten sowie nicht-bewussten Basisprämissen über „Realität“, welche das Denken und Handeln von Mitgliedern einer Kultur gegenseitig versteh- und koordinierbar macht?

Mit der stetigen Ausdifferenzierung der modernen Gesellschaft, die in immer kürzeren Zyklen neue Informationen produziert, andere damit kontinuierlich de-aktualisiert und verwirft, kann der individuelle Erfahrungshorizont in jedem Fall nicht mehr als der allein entscheidende Maßstab zur Orientierung über „Realität“ angesehen werden. „Je kleiner der für den einzelnen Menschen direkt beobachtbare Bereich der ‚Realität‘ im Verhältnis zur Gesamtheit der angenommenen und für relevant gehaltenen Realitätsbereiche insgesamt wird, desto größer das Gewicht der semiotisch vermittelten ‚Realität‘“²⁸⁶. Dies unterstreicht bspw. die Bedeutsamkeit der (Massen-)Medien als Dienstleister, welche dem Menschen der Moderne die „Arbeit [der] Vergegenwärtigung“²⁸⁷ über „Realität“ abnehmen und damit gleichsam spezifische Realitätsmodelle oder Welt-Bilder konstituieren²⁸⁸. Die Selektion und Kombination der Meldungen und Bilder, mit denen etwa die Redakteure der „Tagesschau“ die je viertelstündige „Tagesrealität“ modellieren, erlaubt dabei einen Aufschluss über relevant gesetzte Persönlichkeiten und Realitätsbereiche, über das als hierarchisch hoch bewertete Wissen, sowie grundlegende Denk- und Normensysteme der jeweiligen Kultur.

²⁸⁴ Zur Diskrepanz von Realitätsannahmen und Wissen, sowie deren Folgen am Bsp. von Unternehmenskulturen s. Sottong: *Wissen – Kommunikation – Selbstinformation*. S. 413-429.

²⁸⁵ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 18.

²⁸⁶ Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 134.

²⁸⁷ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 98.

²⁸⁸ Vgl. auch Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 154.

3.2.3. Der mediate Modus des Spiels

Wenn nun davon ausgegangen werden kann, dass jedwede Kommunikation und Informationsverarbeitung primär auf eine Verständigung über „Realität“ abzielt²⁸⁹, dann ist jedoch zu konstatieren, dass dies bei „Nachrichten“ auf eine andere Art und Weise geschieht als bei künstlerisch erzeugten Welten oder Unterhaltungsmedien wie Computerspielen.

Müller/Sottong führen zur Differenzierung dieser unterschiedlichen Rezeptionsweisen den „Modus“-Begriff ein²⁹⁰.

Demnach würden Zeitungsnachrichten, Dokumentarfilme sowie die Meldungen und Bilder der „Tagesschau“ im so genannten „immediaten Modus“²⁹¹ interpretiert und daher unmittelbar mit der Realitätskonzeption der Kultur relationiert. Dies bedeutet nicht zwangsläufig eine ungeprüfte Übernahme der medial produzierten „Wahrheiten“, auch wenn „seriösen Medien“, wie zB. der „Tagesschau“, per se eine höhere Glaubwürdigkeit zugesprochen wird als anderen Informationsquellen. Trotzdem hat gerade der Irakkrieg und dessen mediale Darbietung wieder eine Diskussion über die „Echtheit“ der Bilder und Berichte ausgelöst und damit gezeigt, dass der Anschein von Glaubwürdigkeit zumindest nicht unhinterfragt bleibt. Die Rezeption im „immediaten Modus“ meint nach Müller/Sottong daher keine unmittelbare Akzeptanz, sondern lediglich eine direkte Überprüfung der betreffenden Informationen mit dem kulturellen Realitätsbegriff²⁹². Eine Information kann sich dabei als adäquat oder nicht-adäquat in Bezug auf das Realitätskonzept erweisen²⁹³. Alle anderen Wahrnehmungsweisen, bspw. eine Beurteilung der Wetterkarte nach ihrer ästhetischen Qualität, sind dieser eigentlichen Funktion untergeordnet. „Der immediate Modus ist der kulturell primäre[...]“²⁹⁴, gerade in Kommunikationssituationen wird dieser Modus unterstellt, sollte der Kontext keine Hinweise für einen anderen Rezeptionsmodus liefern. Dass ein anderer Modus jedoch bei der Wahrnehmung von Spielfilmen, (Computer-)Spielen oder Simulationen gegeben ist, liegt auf der Hand. Unabhängig davon, zu welchen Anteilen diese Szenarien auf der Objektebene nun ihrerseits der physikalischen Umwelt angehören oder nur (an-)zeichenhaft vermittelt existieren, weichen sie doch allesamt zumindest auf der Elementebene ab von der als faktisch angenommenen „Realität“; sei es, dass diese Elemente selbst ausschließlich fiktionalen Charakter ha-

²⁸⁹ Vgl. Müller/Sottong: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 107.

²⁹⁰ Ebd., S. 105.

²⁹¹ Ebd., S. 107.

²⁹² Ebd.

²⁹³ Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit der „Unentschiedenheit“, d.h. der neutralen Referenz. Dies ist dort der Fall, wo die Kultur selbst kein einheitliches Wissen über einen bestimmten Realitätsbereich hat, bzw. wo in der Kultur Teilgruppen mit einander divergierenden Realitätskonzepten koexistieren. Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S.97f.

²⁹⁴ Ebd., S. 107.

ben oder sei es, dass die Elemente zwar selbst als „reale“ Objekte oder Sachverhalte bzw. als Zeichen derselben wahrgenommen werden, aber im Verhältnis zur Elementmenge des betreffenden Realitätsausschnittes eine Reduktion und/oder Substitution bzw. Transformation darstellen. Allerdings werden solche Handlungsepisoden gewöhnlich nicht als „Unsinn“ oder „Täuschung“ abgetan, nur weil sie einer unmittelbaren Konsistenzprüfung mit dem kulturellen Realitätskonzept nicht standhalten. Das rezipierende Subjekt weiß vielmehr, dass in derartigen Situationen eine Bezugnahme auf „Realität“ nur indirekt unter Anwendung bestimmter Transformationsregeln und Abstraktionsoperationen sinnvoll erfolgen kann²⁹⁵. Eine Rezeption finde hier, so Sottong/Müller, im so genannten „mediaten Modus“²⁹⁶ statt.

So unterscheidet sich u.a. ein militärisches Manöver als Kriegs-Simulation von der ihr nachmodellierten oder potentiell vorstellbaren „Kriegs“-Realität hinsichtlich der Begrenzung, Intentionalität, Steuerbarkeit und Folgenkontrolle²⁹⁷. Gerade der letztgenannte Aspekt führt bspw. zur Ersetzung scharfer Munition durch entsprechende Substitute, wie Platzpatronen, welche dann quasi zeichenhaft für das „eigentliche“ Realitätselement stehen. Trotz des hermetischen Settings der Simulation, das dadurch notwenig immer nur ein reduktionistisches Modell des für denkmöglich gehaltenen Realitätsbereiches darstellen kann, soll die Struktur des simulierten Szenarios zumindest wesentliche Übereinstimmungen mit der Struktur des betreffenden Realitätsausschnittes aufweisen²⁹⁸. Simulationen sind auf einer Meta-Ebene demnach stets zeichenhaft auf eine primär gedachte soziale und/oder natürliche Wirklichkeit bezogen und müssen damit auch, sofern sie als relevant und valide eingestuft werden wollen, zumindest mittelbar das Kriterium der *Realitätskonsistenz* erfüllen.

Auch Spiele werden in dem hier verstandenen Sinne als kulturelle Handlungspraxen im mediaten Modus verstanden, unterscheiden sich in dem letztgenannten Aspekt jedoch grundlegend von dem Anspruch einer Simulation. Denn während der Weltmodellierung im Kontext einer Simulation aufgrund des *Konsistenzgebotes* durchaus Grenzen gesetzt sind, gelten diese strukturellen Zwänge gemeinhin nicht für ein Spiel²⁹⁹, welches stets auch die Möglichkeit eröffnen sollte, Handlungen zeichenhaft auf fiktionale Weltentwürfe beziehen zu können und damit abzuweichen von den Klassifikationen und Mustern der „(Alltags-)Realität“. Diese Prämisse leitet zugleich über zu einem weiteren zentralen Differenzmerkmal von Spiel und Simulation. Probe-Handeln ist niemals autotelisch und erschöpft sich nicht im Tätigkeits-Erleben, sondern

²⁹⁵ Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 105-111.

²⁹⁶ Ebd., S. 107.

²⁹⁷ Vgl. hierzu ausführlich Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch und der Kode*, S. 87-92.

²⁹⁸ Ebd., S. 87.

²⁹⁹ Hier wird damit eine exklusive Bestimmungsgröße für das „Symbolische Spiel“ zu einem allgemeingültigen Kriterium des Spiels i.e.S. erhoben, vgl. Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch und der Kode*, S. 98-99.

bleibt intentional bezogen auf einen non-fiktionalen, primär-weltlichen Handlungsraum, welcher nach Maßgabe der kulturellen Realitätskonzeption entweder existiert hat (bei historischen Simulationen) oder sich potentiell immer wieder entfalten kann (z.B. bei militärischen Manövern oder Crash-Tests). Während also das propositionale und prozedurale Wissen³⁰⁰, generiert innerhalb einer Simulation, von Beginn an für Verwertungszwecke außerhalb der Simulation und somit für intersubjektiv definierbare Transferleistungen funktionalisiert wird, lässt sich die „Bedeutung“ der in einem Spiel zu erwerbenden Fertigkeiten und Kompetenzen in erster Linie nach dem kontextimmanenten unmittelbaren Erlebniswert (*play*) bemessen, den diese Tätigkeiten für das betreffende Spieler-Subjekt besitzen. Dass ungeachtet dessen jedes Spiel (als *game*) auch Handlungsszenarien entwerfen kann, die denen einer Simulation ähneln, ändert nichts an der kategorischen Unterscheidbarkeit der spezifischen Funktionskontexte von Spiel und Simulation mit ihren jeweils charakteristischen Werthierarchien zwischen handelndem Subjekt und betreffender Situation³⁰¹. Gleichwohl sind über die hier angeführten Simulationsvarianten mit eindeutig außenverankerten Zielbezügen hinaus auch so genannte

³⁰⁰ Alle interpretativ ableitbaren Annahmen über einen bestimmten Realitätsbereich lassen sich subsumieren unter das „*propositionale[...] Wissen*, das sich durch eine Menge sprachlicher Aussagen repräsentieren lässt und prinzipiell bewusstseinsfähig ist. Es ist darin vom *prozeduralen Wissen* (Roth 2003) unterschieden, das in unserer Beherrschung von bestimmten Praktiken, in Fähigkeiten, in einem *Können* besteht [...]“ (in: Titzmann: *Propositionale Analyse – kulturelles Wissen – Interpretation*, S. 79).

³⁰¹ Geraten diese differenten kulturellen Rahmungen und die daraus erwachsenen Sinnverschiebungen im konkreten Verhältnis von Subjekt und Situation nicht in den Analysefokus und kapriziert sich das Erkenntnis leitende Interesse, wie etwa bei Claus Pias, ausschließlich auf die abstrakten *game*-Strukturen bzw. die zu Grunde liegenden Regel- und Interaktionssysteme, kann überhaupt nur eine Isomorphie von Computerspiel und Computersimulation postuliert werden. Für die soziokulturelle Praxis haben derartige Theoriepositionen jedoch nur begrenzten Wert. Vgl. Pias: *Computerspiele. Zusammenspiel von Mensch und Maschine*, S. 58. Die als „Simulation“ titulierte Computerspiele werden denn auch kulturell gemeinhin problemlos und intuitiv als Spiele rezipiert. Dabei scheint es den spielbezogenen Anforderungsbedingungen geschuldet zu sein, dass diese Spiele bereits in ihrer Gestaltung und ihren Regelstrukturen nicht die Ansprüche einer konsistenten Simulation erfüllen. Vgl. hierzu z.B. Wolf: *Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“*, S. 665-670 u. Grosch: *Computerspiele im Geschichtsunterricht*, S. 72-81.

Auch in der neuerlichen Debatte um die Produktion so genannter „serious games“, die komplexe zeitgeschichtlich relevante Themen zu verarbeiten gedenken, besteht das Hauptproblem gerade darin, dass diese Titel primär als Spiel funktionieren müssen und vom jugendlichen Klientel gerade nicht als didaktische Simulation wahrgenommen und abqualifiziert werden sollen. Vgl. Merschmann: *Aus Spaß soll Ernst werden*. In: *telepolis* (16.03.07) u. Bopp: *Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen*, S. 170-186. Auch in zahlreiche Action-Adventure-Games oder Rollenspiele sind nachmodellerte Schauplätze der Realwelt implementiert worden, die jedoch jeweils eine spielbezogene Rahmung erfahren. In dem Computerspiel „Tomb Raider- Angel of Darkness“ (2003) hat der Spieler Lara Croft unter anderem durch den Pariser Louvre zu manövrieren. Trotz der eindeutigen Referenz, die bspw. mit der virtuellen Existenz des Mona-Lisa-Bildes unterfüttert wird, sind massive spielbedingte Veränderungen vorgenommen worden, die aus dem Museumsareal einen Hindernisparcours erzeugen. Der Spieler moniert diese Abweichungen jedoch nicht, sondern akzeptiert sie im Kontext des Spiels, in welchem es ja auch um keine Werkschau bzw. Simulation einer realen Museumsbesichtigung geht, sondern um eine herausfordernde Spielperformance. So ist es nicht das vordergründige Bestreben des Spielers neues Wissen über den Louvre zu generieren. Allerdings kann die Referenz eine bereits vorhandene „Szenographie“, ein mentales Modell, über den Louvre aktivieren und somit zu einer atmosphärischen Verdichtung des Spiels beitragen. Das sich aus derartigen spielimmanenten Adaptionsstrategien sekundär(!) durchaus generalisierbare Erkenntnisse ableiten lassen, die einen produktiven-interpretatorischen Vergleich mit dem realen Schauplatz und dessen kultureller Funktionalisierung ermöglichen, bleibt davon unbenommen. Vgl. hierzu Zumbansen: *Spielräume des Erinnerns*, S. 15-18 u. Kap. 4.8.2.

Erlebnis-Simulatoren vorstellbar, welche hauptsächlich dem Zweck zu dienen scheinen, subjektive Einstellungen und die psychophysische Reaktion auf entsprechende Reizmuster zu „erproben“. So bietet etwa ein virtueller Einrichtungsplaner dem potentiellen Kunden die Möglichkeit, nach Wunsch aber stets im Rahmen eines potentiell real verfügbaren Ressourcensortiments, ein Interieur zu gestalten, um zumindest ikonisch eine bestimmte Wohnatmosphäre zu imitieren. Allerdings bezieht sich streng genommen und empirisch auch hier die Simulation auf das situative Setting, welches evidente Merkmale (Reduktionen, zeichenhafte Substitutionen) und Markierungen enthält, die es eindeutig von dem bezeichneten Realitätsausschnitt abheben und als Simulationsszenario designieren. Dessen Nutzwert bemisst sich letztlich jedoch auch wiederum darin, ein positives Simulations-„Erlebnis“ in ein reales, individuell passgenaues Situationsmanagement (den Kauf der entsprechenden Artefakte) münden zu lassen. Der außenverankerte Zielbezug erweist sich demnach ebenfalls hier als konstitutiv. Das Spiel i.e.S. (im engeren Sinne) lässt sich jedoch nicht nur von der Simulation, sondern auch von ästhetischen Praxen abgrenzen, die sich auf die unmittelbare Lebenswelt der Subjekte beziehen. Während sich beide Handlungsformen durch ihre wesentlich innenorientierte Sinnggebung auszeichnen, verlangen sie jedoch eine unterschiedliche Moduszuordnung und werden jeweils andersartig mit der kulturellen Realitätskonzeption relationiert. Diese Differenzierung mutet auf den ersten Blick problematisch an, stellt doch jedes Erlebnis im Kern eine unmittelbar-reale Selbst-Erfahrung dar³⁰². Jener Sachverhalt mag auch als Grund dafür angenommen werden, warum bspw. Schulze von der umfassenden subjektiven „Wirklichkeit“ künstlich erzeugter Erlebniskulissen und Inszenierungen spricht³⁰³, welchen allesamt ein spielerisches Moment eigen sei. Nun darf mit der Anerkennung der unhintergehbaren Gefühls-Wirklichkeit, die jeglicher Form von Erleben inhärent ist, jedoch nicht der Fehler begangen werden, die Unterscheidung zwischen fiktionalen und non-fiktionalen Erfahrungskontexten zu verwischen oder gar für obsolet zu erklären. Auch wenn, wie konstatiert, jedes Erlebnis eine „reale“ psychophysische Komponente aufweist, kann das Wissen um den immediaten bzw. mediaten Status einer wahrgenommenen Reizkonfiguration durchaus maßgeblich den subjektiven Stellenwert sowie die Intensität des Erlebten verändern³⁰⁴. Dieser Sachverhalt

³⁰² Die Vortäuschung von subjektiver Ergriffenheit in einer Kommunikationssituation ist hiervon ausdrücklich zu trennen, verfolgt diese Handlungspraxis doch primär ein außenorientiertes Ziel und setzt ein (Selbst-)Wissen über eine davon abweichende Gefühls-Wirklichkeit voraus. Zur semiotischen Unterscheidung von Simulation, Täuschung und Irrtum s. Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch und der Kode*, S. 70-83 u. 84-92.

³⁰³ Vgl. Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 11.

³⁰⁴ Auch Christoph Hennig rekurriert in seiner kulturwissenschaftlichen Studie zum modernen Reisetourismus auf eben diese zentralen Differenzen, die trotz einiger evidenter Bezüge zwischen Spiel und Tourismus bestünden. Obgleich auch die Urlaubsreise einen zumeist exzeptionellen Bereich subjektiver Lebensgestaltung einnehme und gegenüber dem Alltag kulturell-ideologisch ebenso wie raumzeitlich-real gerahmt werde, gelte

lässt sich mit dem reflexiven Charakter des Erlebens begründen, wonach jede Gefühlsreaktion stets im Kontext ihres Auftretens verortet und assimiliert wird. Insofern erweist es sich als bedeutsam, ob einer Reizquelle nach Maßgabe der kulturellen Realitätsklassifikation ein unmittelbarer Wahrheitsgehalt zugeordnet werden kann oder nicht.

Daher zeigt sich die Theater-Metapher³⁰⁵ auch nur als bedingt tragfähig dafür, ein geeignetes Sinnbild für die (alltags-)ästhetische Biografie-Arbeit abzugeben. Denn auch wenn Gerhard Schulze Aspekte der subjektiven Lebensgestaltung als darstellendes Spiel und als ein oszillierendes „Hin und Her zwischen Handeln und Selbstbeobachtung“³⁰⁶ beschreibt, dem keine unveränderliche, „eigentliche“ Wesenssphäre vorgängig sei, so lassen sich davon aber noch einmal die so genannten „gespielten Spiele“³⁰⁷ abgrenzen, welche im mediaten Modus³⁰⁸ stehen und damit notwendig eine Metaebene zur primären Alltags-Realität einnehmen. Zur letztgenannten Kategorie zählt sowohl eine Theater-Inszenierung³⁰⁹, wie auch die hier für die weitere Analyse zentral gesetzten Computerspiele.

Wesentlich eindeutiger und unproblematischer als bei den bisher genannten Handlungsfeldern, lässt sich indes der Gegenstandsbereich der angewandten ökonomisch-mathematischen Spieltheorie aus der (engen) Spieldefinition ausschließen, die für diese Arbeit Gültigkeit beansprucht. Das „Spiel“ fungiert dort als Beschreibungsmodell für geregelte Interaktionen und wechselseitige Abhängigkeitsverhältnisse ökonomischer Akteure in konkreten Entscheidungssituationen³¹⁰. Der Zielbezug des Handelns ist hier eindeutig situativ-außenverankert auf Gewinnmaximierung angelegt. Die Ökonomie ist zudem ein gesellschaftliches Subsystem, dessen Werte und Sinnmodelle einen privilegierten Status innerhalb der kulturellen Realitätsklassifikation einnehmen und somit als unmittelbar konsistent und relevant eingestuft werden.

All den bisher skizzierten und im weitesten Sinne als „Spiel“ deklarierten Praxisfeldern ist gemein, dass sie jeweils gerahmte Möglichkeitsräume darstellen, die den Subjekten systemin-

die Reise für Touristen, anders als das „leichte“ unverbindliche Spiel, als „wirkliches Leben. Oft sogar in der Steigerungsform: als das ‚wahre Leben‘ [...]“ (Hennig: *Reiselust*, S. 88)

³⁰⁵ Vgl. Ebd.

³⁰⁶ Schulze: *Das Leben, ein Spiel*, S. 150.

³⁰⁷ Ebd. S. 144.

³⁰⁸ Schulze spricht hier analog von „Spielen zweiter Ordnung“ Ebd. S. 143. Der Modus-Begriff ist jedoch von größerer analytischer Trennschärfe und Präzision.

³⁰⁹ Trotz vieler struktureller Analogien unterscheidet sich eine Schauspiel-Performance vom Computerspiel im wesentlichen dadurch, dass sie im Kunstkontext rezipiert wird. Diese Zuschreibung ist vor allem kulturell-institutionell motiviert und weist daher noch einmal aus dem hier entwickelten Kategoriesystem (Abb.1) heraus. Vgl. Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch und der Kode*, S. 93-97.

³¹⁰ Vgl. Männel: *Sprache u. Ökonomie*, S. 98.

tern in mehr oder weniger variablem Umfang alternative stets jedoch responsive Handlungsvollzüge zugestehen.

Das Spiel i.e.S. sei darüber hinaus definiert als eine primär zu *Erlebniszwecken* (play) initiierte responsive Tätigkeit innerhalb eines gerahmten, situativen Möglichkeitsraumes, der eine jeweils eigene Spiel-„Welt“ entfaltet, welche im *mediaten Modus* wahrgenommen wird und zudem auch indirekt notwendig *keine Konsistenz* mit der kulturellen Realitätskonzeption aufweisen muss.

Abschließend gilt es nochmals zu betonen, dass die im aktuellen Kapitel vorgenommene Differenzierung des Spielbegriffs ausschließlich einen heuristisch-pragmatischen Wert für diese Arbeit besitzt und nicht den Anspruch erhebt, die strukturalen und funktionalen Eigenheiten jedes der ins Feld geführten Handlungspraxen hinreichend vollständig zu erfassen. Dass die angeführte Matrix (Abb. 1) allemal zu einer entsprechenden Distinktion befähigt, zeigt jedoch den erkenntnistheoretischen Nutzen der eingeführten semiotisch-kultur-soziologischen Beschreibungskategorien.

Referenz Kulturelle Praxis	Relation zur kulturellen Realitätskonzeption		Primärer Zielbezug
	Modus	Konsistenzgebot	
Entscheidungshandeln in einem regelgeleiteten, kulturelevanten Interaktionssystem (u.a. Markt/Ökonomie als „Spielfelder“)	immediat	ja	Situation (außenverankert)
(Alltags-)ästhetisches Handeln als (Selbst-)Inszenierung u. gestalterische Aneignung der Lebensumwelt (biografische Assimilation)	immediat	ja	Subjekt (innenverankert)
Probe-Handeln als Simulation von möglich-realen, kulturelevanten Ereignissen/ Episoden (u.a. Crash-Test, Manöver, wiss. Experimente)	mediat	ja	Situation (außenverankert)
Spiele-Handeln i.e.S. als subjektbezogene, reale Interaktion mit einer als „fiktiv“ gerahmten Umwelt	mediat	nein	Subjekt (innenverankert)

Abb. 1: Matrix zu Varianten kultureller „Spiel“-Praxis

3.3. Spielen als Fiktionales Handeln

Aufbauend auf der im letzten Kapitel vorgeschlagenen Spieldefinition sollen nachfolgend die bisher nur angedeuteten Implikationen der Moduszuordnung für das konkrete Interaktionsverhältnis von Subjekt und Spiel-„Welt“ ausgeführt werden. Angestrebt ist damit zugleich eine Revision dialektischer Erklärungsmodelle, die spieltypisches Verhalten im Spannungsfeld eines jeweils changierenden „Realitäts-“ und „Fiktionalitätsbewusstseins“ zu verorten versuchen.

Zum Zwecke der Präzisierung moduspezifischen Handelns sei ein von Sottong/Müller entlehntes Beispiel angeführt³¹¹. In den dreißiger Jahren hat das in den USA gesendete Hörspiel „Invasion vom Mars“ von Orson Welles bei den zeitgenössischen Zuhörern Hysterie- und Panikreaktionen ausgelöst, die zu einer Massenflucht animierten. Aufgrund uneindeutiger Designation³¹² – die Sendung adaptierte den Stil einer Reportage – kam es hier zu einer recht effektvollen Modusverwechslung, welche in dieser Form sicherlich nicht intendiert wurde. Ebenso unangemessen wäre auf der anderen Seite jedoch auch das Verhalten eines Rezipienten, der teilnahmslos und stoisch dem Hörspiel lauscht, in der Gewissheit, dass es sich hierbei ja „nur“ um Fiktion handelt. Solch eine Reaktion ließe zwar erkennen, dass der/die Betreffende der Modusunterscheidung³¹³ fähig ist, nicht aber, dass er/sie auch ein Informationsangebot im „mediaten“ Modus zu rezipieren vermag. Denn das Spezifikum einer solchen Wahrnehmungsweise besteht ja gerade darin, sich sehr wohl zu „realen“ Reaktionen wie Sympathie, Trauer oder Angst hinreißen zu lassen, obwohl der „fiktionale“ Charakter der betreffenden Information durchschaut wird.

³¹¹ Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 110.

³¹² Jede Kultur entwickelt gewöhnlich spezifische „Rahmungsstrategien“, welche zur Erleichterung der Modusdifferenzierung beitragen. Solche so genannten „Modusdesignatoren“ liegen bspw. vor, wenn in einer Zeitschrift die ko-textuelle Information „Anzeige“ dazu verhilft, Werbung vom redaktionellen Teil des Magazins abzugrenzen oder wenn der Terminus „Roman“ auf einem Buchcover signalisiert, dass dieser Text im „mediaten Modus“ zu rezipieren ist. Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 108 aber auch Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 84-85.

³¹³ Sowohl Sottong/ Müller als auch Luhmann machen allerdings darauf aufmerksam, dass sich diese Kompetenz der Modusunterscheidung kultur-evolutionär erst spät entwickelt hat und bei der Einführung neuer Technologien und Medien immer erst in einem Lernprozess erworben werden musste. Vgl. Müller/Sottong: *Simulation als Äußerungsform*, S. 240 u. Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, S. 102-104. Die Modusdifferenzierung hat sich anders als bspw. bei der Einführung des Films nicht unmittelbar mit dem Aufkommen der Bildschirmspiele als Problem dargestellt. Die reduzierten Symbolwelten der frühen Computerspiele konnten (relativ zur Realitätskonzeption der Kultur) eindeutig als „nicht-mimetisch“ klassifiziert werden. Erst die „Realitätsnähe“ neuerer Spiele scheint zumindest im öffentlichen Diskurs Verunsicherungen zu evozieren (Vgl. Kap. 5.3.1.).

Im Spiel tritt nun noch eine Verschärfung dieser Bedingung auf, da hier das Subjekt die dargestellte Welt nicht nur interpretativ sondern gleichsam handelnd erschließt. Wie Lotman formuliert, setzt das Spiel „die gleichzeitige Verwirklichung [von] praktische[m] und fiktive[m] Verhalten voraus“³¹⁴. Für das Gros der aktuellen kulturwissenschaftlichen Spieltheorien erweist sich jene „zweischichtige Verhaltensweise“³¹⁵ als konstitutiv und bildet den Ausgangspunkt für eine ganze Reihe terminologischer Synthetisierungsversuche. Das gerahmte Spielszenario avanciert dort dann bspw. zu einem Raum des „Intermediären“³¹⁶ oder des „Sowohl-als-auch“³¹⁷. Schon früh hat auch Bateson auf jene paradoxe Struktur des Spielhandelns hingewiesen. Verhaltensweisen und Aussagen im Spiel seien sogleich wahr, im Sinne von „real“, und unwahr, im Sinne von „fiktiv“³¹⁸, womit ein logisches Paradoxon umrissen ist, das sich jedoch auf der Objektebene des Spiels nicht auflösen lässt und dort auch keine Probleme bereitet, solange sich der Spieler des „Metakommunikative[n] Rahmens“ desselben bewusst sei³¹⁹.

Doch wie sehr jeder dialektische Ansatz auch an der Überwindung bzw. systematisch-methodischen Integration von Gegensätzlichem arbeitet, so setzt er doch letztlich immer ein Oppositionsverhältnis als Arbeitsgrundlage voraus. In den hier skizzierten Theoriemodellen wird der Fiktionsbegriff genau in ein solch binäres Denkschema eingeordnet und mit dem „Realen“, Wahren sowie ontologisch (materiell-physisch) Existenten kontrastiert. Gemäß dem Modus-Konzept von Sottong/Müller würde dies jedoch bedeuten, dass Fiktionen grundsätzlich dem primären, immediaten Modus zuzuordnen sind, als Darstellungen mit negativem Referenzpostulat also, welche somit unmittelbar bezogen auf das kulturelle Realitätskonzept als inadäquat und falsch eingestuft werden könnten. Stets unterstellt jedoch ein solch hypothetisches Verfahren den Anspruch der Fiktion, auf Faktisch-Reales rekurren zu wollen und insofern entweder als Irrtum oder als bewusste (fingierte³²⁰) Täuschung dekonstruiert werden zu können. Auf die Unzulänglichkeit einer derartigen Einordnung ist bereits nachdrücklich hingewiesen worden (s. Kap. 3.2.3.). Fiktionen sind klassifizierbar als autopoietische „Weltmodellierende Systeme“, autonom wenn auch nicht unbeeinflusst³²¹ in Hinblick auf die Aus-

³¹⁴ Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 99.

³¹⁵ Ebd.

³¹⁶ Zum Begriff des „Intermediären“ s. Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 27f.

³¹⁷ Neitzel: *Die Frage nach Gott*, S. 62.

³¹⁸ Bateson: *Ökologie des Geistes*, S. 249ff.

³¹⁹ Vgl. Gebauer/Wulf: *Spiel, Ritual, Geste*, S. 193.

³²⁰ Zur theoretischen Abgrenzung der Termini „fingiert“ und „fiktional“, s. etwa Martinez/ Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 13 u. Grimm: *Die Illusion der Realität im Labyrinth der Medien*, S. 373-374.

³²¹ Weltmodelle sind das Ergebnis eines je eigenen Konstruktionsprozesses, wobei etwa Goodman darauf hinweist, dass jede Welterzeugung „stets von bereits vorhandenen Welten aus[geht]“, auf welche sie sich betätigend oder ablehnend bezieht (Goodman: *Weisen der Welterzeugung*, S. 19). Auch Luhmann rekurreiert auf diesen pragmatischen Verweisungszusammenhang fiktionaler Unterhaltungsmedien: „Unterhaltung hat [...]“

wahl, ideologisch-semantische Strukturierung und Präsentationsweise eines möglichen Sujets. Doch Modell-Status beanspruchen fiktionale Darstellungen insofern nur, weil sie nicht ausschließlich als selbstbezüglich-hermetisch gedacht werden, sondern stets einen generalisierbaren, repräsentativen Informationswert über die Welt bzw. einen spezifischen Realitätsbereich beinhalten. Jede Fiktion ist demnach (mittelbar) durchaus auf Transfer angelegt und trivialerweise stets notwendig an eine pragmatisch „reale“ Kommunikations- bzw. Rezeptionssituation gebunden. Die Stärke der Modus-Theorie besteht in der expliziten Integration dieser Bezugsrelation. Fiktionale Informationen, die natürlich anders als oben karikiert im mediaten Modus stehen, werden über systemadäquate Filter, d.h. „unter Anwendung gattungsspezifischer [...] Interpretationsregeln“, auf die Realitätskonzeption bezogen³²².

Fiktionalität inkludiert also eine „reale“ Interpretations- und/oder Handlungspraxis, die gleichsam wiederum indirekt an die non-fiktionale, faktische Gültigkeit beanspruchende Realitätsklassifikation zurückgebunden wird. Vor dem Hintergrund dieser Auslegung lässt sich auch der Spielprozess in Gänze als *fiktionales Handeln bzw. als „reales“ Verhalten in einer mediat designierten Situation* bezeichnen. Unmittelbares Tun erhält hier überhaupt erst mittelbar durch entsprechende (semiotische) Übersetzungsakte eine Bedeutung für das spielende Subjekt. Jede dargestellte Spiel-, „Welt“ präsupponiert folglich notwendig eine primäre Außen-, „Welt“, welche jedoch selbst als integraler Bestandteil einer fiktiven Handlungssituation anerkannt werden muss. Mediate Welten können dementsprechend auch nicht als Parallelwelten klassifiziert werden, die sich *neben* der „realen“ Welt etablieren, sondern eher als sekundäre Welten, welche sich *über* der anerkannten Wirklichkeit entfalten, unabhängig davon, zu welchen Anteilen diese primäre Wirklichkeit selbst das Ergebnis eines kollektiven Konstruktionsprozesses ist.

Schlussendlich sei noch darauf verwiesen, dass die Wahrnehmung und Handlung eines Subjektes im mediaten Modus nicht zwingend an eine mediale Vermittlung³²³ gebunden sein muss. Die obige Definition schließt sowohl das aus direkten Umweltinteraktionen bestehende symbolische (Kinder-)Spiel als auch das computergestützte Bildschirmspiel mit ein.

einen Verstärkereffekt in Bezug auf schon vorhandenes Wissen [der Rezipienten]“, welche sodann als Material zur Konstruktion abweichender, z.B. auch phantastischer Weltmodelle, genutzt werden kann (Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, S. 108).

³²² Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 107.

³²³ Vorausgesetzt die Differenz von Zeichensystem und Medium wird akzeptiert, Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 158.

3.4. Computerspiele

Auch wenn Spielepisoden im hier definierten Sinne nicht notwendig medialisiert ablaufen müssen, so sind computerisierte Bildschirmspiele in jedem Fall an ein technisch-apparatives System gebunden, das Handeln auf spezifische Weise formatiert (Kap. 3.4.1.), zugleich jedoch symbolisch funktionalisiert für die Illusion der unmittelbaren Teilhabe an einer virtuellen, mediat designierten Wirklichkeit (Kap. 3.4.2.).

Zahlreiche Definitionen von Computer-Spielen³²⁴ apostrophieren das Merkmal der „Interaktivität“, das im Vergleich zu den Rezeptionsmodi traditioneller (Massen-)Medien, wie Buch und Film, ein scheinbares Novum und einen emanzipatorischen Akt gegenüber etablierten Kommunikationshierarchien (und Schöpfer-Instanzen) markiere³²⁵.

Eine solche Argumentationsweise bedarf jedoch der Präzisierung und Modifikation. Denn obwohl hier eine lose Nähe zu rezeptionsästhetischen und poststrukturalistischen Theorien vermutet werden kann, würden derartige Ansätze eher zur Relativierung denn zur Bestätigung der obigen Thesen beitragen. So würde z.B. Eco entgegenhalten, dass auch die Betrachtung und das Verständnis eines Films letztlich immer auf die sinnstiftende und damit aktive Mitarbeit der Rezipienten angewiesen sind³²⁶. Darüber hinaus ist anzumerken, dass selbst die angeblich textimmanenten strukturalen Ansätze einen (Modell-)Leser oder Betrachter notwendig präsupponieren, bspw. bei der Auffüllung textueller Leerstellen durch textexternes „kulturelles Wissen“³²⁷.

Zweitens kann der Ausdruck „interaktive Spiele“³²⁸ streng genommen als eine Tautologie verstanden werden. Wie in den letzten Kapiteln dargelegt, setzt jedes Spiel ein handelndes Subjekt voraus, was eine zusätzliche Attributierung des Spiels als (inter-)aktiv unnötig und überflüssig macht.

Erst wenn diese basalen Übereinstimmungen mit traditionellen Spiel- und Rezeptionstheorien erkannt worden sind, kann den Besonderheiten der Computerspiele differenziert nachgegangen werden.

So unterscheiden sich Spielhandeln und Rezeptionstätigkeiten in anderen Medien sicherlich dadurch, dass in einem Fall perzeptive und interpretatorische Operationen sowie entsprechen-

³²⁴ Vgl. z.B. Ladas: *Brutale Spiele(r)*, S. 38 oder Schlütz: *Bildschirmspiele u. ihre Faszination*, S. 34-38.

³²⁵ Vgl. Neitzel: *Die Frage nach Gott*, S. 64. Zusammenfassend s. hierzu auch Mertens: *Computerspiele sind nicht interaktiv*, S. 275. Vgl. auch Kap. 3.1.

³²⁶ Vgl. Eco: *Lector in fabula*, S. 61 ff.

³²⁷ Vgl. Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 263 ff.

³²⁸ Aufenanger/Mattusch: *Interaktion u. Narration in Computerspielen*, S. 42.

de Imaginationsleistungen vollzogen werden, von denen jedoch die spezifische Syntax bzw. Syntagmatik des medialen Textes, d.h. etwa die lineare Sukzession der Bilder im Film oder die Kombinatorik narrativer Episoden, nicht beeinflusst wird.

Im anderen Fall meint Aktivität das konkrete Tun als Serie von „inhaltlich folgenreich[en]“³²⁹ Inputs, durch welche das Spiel als Medien-Text³³⁰ bzw. als eine „extranoematische“, d.h. außergedankliche Entität überhaupt erst materialisiert wird³³¹.

Medial möglich wird die aktive Einflussnahme auf das fiktive, semiotisch produzierte (Spiel-) Welt-Geschehen – ein Rezeptionsmodell, welches Aarseth als „ergodisch“³³² bezeichnet – durch die Interface-Technologie des Computers, die nach Pias auf der einen Seite das unsichtbare und gewöhnlich unterhalb der menschlichen Wahrnehmungsschwelle stattfindende Prozessieren des Computers nach programmierten Datensätzen und Verwaltungsrichtlinien bildhaft und akustisch inszeniere, also in für menschliche Subjekte dekodierbare Symbolsysteme überführe, und die auf der anderen Seite analoge Körper(-Reize) und Signale der primären Subjektumwelt in diskrete Daten für den Rechner transformiere³³³. Konkret realisiert sich dieses für Pias „unwahrscheinliche Zusammenspiel von Mensch und Maschine“ zwischen erst einmal inkommensurabel gedachten Systemen³³⁴ über visuelle und taktile Schnittstellen. Letztere werden u.a. durch Maus, Tastatur oder Gamepad ausgefüllt, mit deren Hilfe es dem Spieler hardwareseitig möglich ist, Befehle an den Rechner zu übermitteln, welche sodann direkt und symbolisch wahrnehmbar rückgekoppelt werden. Als Ausgabemedium fungiert der Bildschirm, obschon dieser im Computerdiskurs bereits zu Beginn der 90er Jahre des vorigen Jahrhunderts nur als Durchgangsstation zu wesentlich immersiveren Technologien wahrgenommen wurde, deren Kulminationspunkt die totale Simulation, der „Cyberspace“, markieren sollte. Ungeachtet dieser Prognosen hat sich der Bildschirm in der Massenkultur bis heute gehalten und wird auch in naher Zukunft nicht abgelöst werden³³⁵. Deshalb muss eine Analyse der Computerspielästhetik vom medialen *status quo* ausgehen und darf sich nicht an Diskussionen um „virtual-reality“-Konzepte beteiligen, welche häufig „ihrerseits mit Virtualitäten geführt“³³⁶ werden.

³²⁹ Vgl. Schlütz: *Bildschirmspiele u. ihre Faszination*, S. 35.

³³⁰ Vgl. Neitzel: *Gespielte Geschichten*, S. 131.

³³¹ Vgl. Kocher: *Der ludoliterarische Typenkreis*, S. 34.

³³² Vgl. Aarseth: „*Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*“, S. 32; zit. n.: Furtwängler: *Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen*, S. 376. Ein entsprechender Nachweis findet sich auch bei Kocher: *Der ludoliterarische Typenkreis*, S. 34.

³³³ Vgl. Pias: *Computerspiele. Zusammenspiel von Mensch u. Maschine*, S. 58 oder ders.: *Mit Computern spielen*, S. 256 u. 276-277.

³³⁴ Ebd.

³³⁵ Vgl. hierzu auch Rautzenberg: *Spiegelwelt*, S. 67.

³³⁶ Müller/Sottong: *Der symbolische Rausch u. der Kode*, S. 103.

Die Darstellungsebene ist demnach ein Konstitutivum für Video- und Computerspiele. Dem Rezipienten eröffnet sich die Spielwelt nicht unmittelbar, sondern (lediglich) als zweidimensionale Projektion auf dem Bildschirm.

Zur Navigation durch die Spielwelt bedarf es darüber hinaus „handlungssensibler Bildelemente“³³⁷, einer quasi zeichenhaften - ikonisch oder piktoralen - Repräsentation des jeweiligen Eingabemediums³³⁸. In Adventure- und Rollenspielen leistet dies fast ausnahmslos ein anthropomorpher „elektronischer Stellvertreter“³³⁹ oder „Avatar“³⁴⁰.

In Bezug auf die Korrelation der beiden Benutzerschnittstellen schreibt Britta Neitzel:

Die Spezifik des Videospiele liegt darin, das Sehen und Handeln durch die dispositive Anordnung getrennt und im Spiel ständig zusammengebracht werden.³⁴¹

Diese Erkenntnis führt unmittelbar zu der Position des Spielers, der unter ständiger Rückkopplung seine eigene Handlungsperformance (Schnittstelle 1) rezipiert (Schnittstelle 2). Damit ist er Akteur und Betrachter in Personalunion. Die Eingaben des Spielers werden – transferiert in elektronische Impulse – auf dem Bildschirm in Form einer visuellen Bewegungssequenz zurückgeworfen. Eine solche Anordnung erlaubt eine permanente „Selbstbeobachtung“³⁴² und lässt sich auch mit den (spiel-)theoretischen Überlegungen zum reflexiven Erleben in Beziehung setzen.

3.4.1. Akkomodationsanforderungen

Entsprechend der Bedingung eines *games* ist der Handlungsraum auch in computerisierten Spielen nicht beliebig umfänglich, sondern stets bestimmten Regularitäten unterworfen, welche klar definiert und algorithmisierbar sein müssen, um vom Programm implementiert werden zu können. Über ein kotextuelles Handbuch oder einen intradiegetischen Tutorial-Level explizit vermittelt, umfassen die Spielregeln die konkreten Handlungsmöglichkeiten und Steuerungsoptionen des Spielers sowie die spieleigene Interface-Symbolik.

An dieser Stelle soll nun noch ein Nachtrag zum Status des Regelspiels geleistet werden, der im Kontext der obigen Ausführungen Geltung beansprucht. Piaget bezeichnet das Regelspiel als „die spielerische Aktivität des sozialisierten Wesens“³⁴³, da es (zumeist) Mitspieler und die Akzeptanz überindividueller, gemeinschaftlicher Verhaltenskodexes präsupponiert³⁴⁴. Wich-

³³⁷ Fritz: *Was sind Computerspiele?* S. 84.

³³⁸ Vgl. Kap. 3.4.3.

³³⁹ Fritz: *Was sind Computerspiele?* S. 85.

³⁴⁰ Vgl. Kap. 3.5.1.

³⁴¹ Neitzel: *Gespielte Geschichten*, S. 56.

³⁴² Ebd.

³⁴³ Piaget: *Nachahmung, Spiel u. Traum*, S. 183.

³⁴⁴ Ebd., S. 184-185.

tig ist hierbei der Sachverhalt, dass sich ein regelgerechtes Spiel überhaupt erst durch die Regel-Verpflichtung der Spieler konstituiert.

Die Befähigung zu einem Regelspiel setzt also gewöhnlich Selbstdisziplinierung voraus, deren Nichteinhaltung bzw. Nichtbefolgung durch entsprechende Sanktionen der übrigen Spielgemeinschaft geahndet wird. Dabei entspringt der Umstand, die Regeln bspw. durch eine Schiedsrichter-Instanz überwachen zu lassen, aus der immer gegenwärtigen Möglichkeit der Spieler-Individuen, sich auch völlig anders, d.h. nicht regelgemäß, verhalten zu können. Erfolgreiche agonale Regelspiele³⁴⁵ würden nach Elias genau diesen Schwellenkonflikt performativ inszenieren und eine permanente „Spannungsbalance“ zu wahren versuchen³⁴⁶, die damit jedoch immer wieder zu einem Austarieren und Aushandeln von Grenzbereichen führt, verbunden mit der stetig gegenwärtigen Gefahr eines Umschlagens in Unordnung.

Im Computerspiel sind die Bedingungen andere. Ein menschlicher Mitspieler ist im Adventurespiel gar nicht vorgesehen, in Rollenspielen, wie *DIABLO 2*, fakultativ aber nicht obligatorisch. Sozialbeziehungen können daher für Regelspiele am Computer nicht als Grundlage angeführt werden, markiert hier doch der Computer den primären „Interaktionspart“ des Spielers³⁴⁷.

Allerdings erfordern Computerspiele eine veränderte Umgangweise mit und Bewertung von Regelvorgaben als dies bei traditionellen Gesellschaftsspielen der Fall ist. Denn besteht dort die fortwährende Möglichkeit auch regelwidrig zu handeln und damit die *selbstaufgelegten* Handlungsbeschränkungen abzustreifen, sind Regelverstöße *innerhalb* des Computerspiels normal nicht denkbar, da jede Spielaktion programmiert und damit präskriptiv im Regelkode des Computers verankert sein muss. Metapräskriptive Modifikationen am Programmcode oder am Gamedesign sind dabei, wie geschildert (Kap. 2.1.), durchaus möglich, jedoch nicht als Resultat einer spielimmanenten Handlungsperformance³⁴⁸. Elektronische Spiele stellen sich nach Pias als reine Akkomodationsspiele dar³⁴⁹ und unterscheiden sich darin maßgeblich von Regelspielen im Sinne Piagets. Denn obwohl dieser in der Akkomodationsfähigkeit des

³⁴⁵ Piaget: *Nachahmung, Spiel u. Traum*, S. 185. Piaget sieht den Wettstreit als das primäre Ziel des Regelspiels an.

³⁴⁶ Dieses Modell exemplifiziert Norbert Elias an der soziokulturellen Genese des Fußballs, der an dieser Stelle noch in seiner immanenten Logik als Spiel konzeptionalisiert wird. So schreibt er: „Man könnte sagen, dass Fußballspiele ‚ausgespannt‘ sind zwischen der Scylla der Unordnung und der Charybdis der Langeweile“ (ders.: *Der Fußballsport im Prozess der Zivilisation*, S. 12).

³⁴⁷ Dieser Sachverhalt erfährt gleichsam eine empirische Bestätigung, jedenfalls für die in dieser Arbeit zentral gesetzte Segment der heranwachsenden Spieler. Laut einer Erhebung des MPFS (*JIM-Studie 2005*) zum Kollektiven Spielverhalten von Jugendlichen sei eine Zunahme des verstärkt isolierten Spielens sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen beobachtbar gewesen. Vgl. Müller-Lietzkow: *Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospiegelindustrie*, S. 122.

³⁴⁸ Vgl. Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 142.

³⁴⁹ Vgl. Pias: Ebd. 116.

Subjekts ein zentrales Abgrenzungsmerkmal gegenüber originär symbolischen Spielhandlungen (der frühen Kindheit) sieht (vgl. Kap. 3.1.1.), besteht für ihn die gesellschaftliche Leistung der Regelspiele doch gerade darin, „die spielerische Assimilation mit den Forderungen der sozialen Reziprozität in Einklang [zu bringen]“³⁵⁰. Erst unter der Voraussetzung, dass sowohl regelkonformes als auch regelnonkonformes Verhalten soziale Wirksamkeit beansprucht und somit das Individuum potentiell sowohl die Rolle des (Mit-)Spielers als auch die des Spielverderbers einzunehmen vermag, kann die kulturelle Leistung individueller Anpassungsleistungen adäquat bemessen werden. Auf kollektiver Ebene manifestiert sich dieser Prozess und dessen sozio-kulturelle Dynamik u.a. in permanenten Regelauslegungsdiskursen (z.B. beim Fußball), welche implizit oder explizit auf die subjektive Wahrnehmungsabhängigkeit und Unschärfe bei der Beurteilung von „richtigem“ oder „falschem“ Spielverhaltens rekurrieren. Damit avancieren derartige Spiele ebenso zu gesellschaftlichen „Kulissen“³⁵¹ der Kontingenzerfahrung und Kontingenzbearbeitung, versteht man Kontingenz nach Luhmann als „etwas, was weder notwendig noch unmöglich ist; was also so, wie es ist (war, sein wird), sein kann, aber auch anders möglich ist“³⁵². Auch wenn Regeln in (digitalen) Spielsystemen grundsätzlich eine Ermöglichungsbedingung für variable Handlungsfolgen darstellen und „endlos emergierende Reaktionsmuster von Spieler und Programm“³⁵³ anbieten, erweisen sich diese selbst als nicht verhandel- oder (inter-)subjektiv auslegbar³⁵⁴. Demnach beansprucht hier das Postulat von Pias Gültigkeit, wonach „es [...] kein falsches Computerspiel im richtigen [gibt]“³⁵⁵.

Für Mathias Mertens ist dieser Sachverhalt denn auch ein Grund dafür, vom Terminus der „Interaktion“ zur Beschreibung des reziproken Mensch-Maschine-Verhältnisses Abstand zu nehmen, impliziert dieser Begriff für ihn doch ideologisch eine potentiell symmetrische Austauschbeziehung und eine Zunahme subjektiver Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit gegenüber anderen Mediendispositiven. Stattdessen sei Spielen eher zu klassifizieren als „eine Instrumentalisierung [des Subjekts] durch die Maschine, damit sie ablaufen kann“³⁵⁶. Unangepasstes Verhalten kann ein Spiel nicht zerstören³⁵⁷, sondern lediglich unterbrechen, denn in Spielen mit dem Computern ist die zeichentheoretische Unterscheidung von Kode, als abstra-

³⁵⁰ Piaget: *Nachahmung, Spiel u. Traum*, S. 217.

³⁵¹ Vgl. Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 11.

³⁵² Luhmann: *Soziale Systeme*, S. 152.

³⁵³ Mertens: *Computerspiele sind nicht interaktiv*, S. 287.

³⁵⁴ Vgl. auch Becker: *Zwischen Allmacht u. Ohnmacht. Spielräume des „Ich“ im Cyberspace*, S. 181.

³⁵⁵ Pias: *Mit Computern spielen*, S. 277.

³⁵⁶ Mertens: *Computerspiele sind nicht interaktiv*, S. 283.

³⁵⁷ (Literarische) Beispiele, die die Fragilität kontrollierter Regelspiele und die stets gegenwärtige Gefahr eines Umschlagens in „Ernst“ darstellen, finden sich u.a. bei Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 99-101.

hierbarem Regelsystem, und Performanz, als konkretem Regel- bzw. Zeichengebrauch³⁵⁸ obsolet. Da das Spielprogramm nach Pias zum einen die Vor-Schriften zum pflichtgemäßen Handeln enthält und zum anderen zugleich die Kontrollinstanz markiert, die diese Handlungen überwacht, ist eine Praxis jenseits der Regel logisch nicht möglich³⁵⁹ (mit Ausnahme eines Systemabsturzes³⁶⁰).

Dass Computerspielen, obgleich sie ein Massenphänomen darstellen, gesamtgesellschaftlich immer noch die angemessene Akzeptanz verwehrt bleibt – im Gegensatz zu anderen Regelspielen – mag unter anderem ursächlich von diesem Mangel herrühren. Spielerische Partizipation kann hier auf einer strukturell-systemischen Ebene eher als programminduziertes „Erdulden von Aktivität“³⁶¹ oder regelreaktives Navigieren, denn als kontingentes, selbstregulierendes und subjektiv disponibles Inter-Agieren mit einer mediat designierten Spielwelt bestimmt werden³⁶².

Insofern kann es sicherlich nicht abgestritten werden, wenn Claus Pias den „Programmcode als Möglichkeitsbedingung des literarischen [bzw. semantischen] Weltentwurfs“³⁶³ klassifiziert. Allerdings betrifft dies primär die sukzessive Konstitution eines medialen Textes, aus welchem dann jeweils erst eine spezifisch fiktives Handlungsgeschehen zu abstrahieren wäre. Ob und inwieweit dieses selbst mit dem spielerischen Funktionszusammenhang relationiert ist, soll im Analyseteil dieser Arbeit (Kap. 4) erörtert werden.

3.4.2. Immersionspotentiale

Obleich das Interface des Computers den Benutzer zu maschinenlogisch „verstehbarem“ Verhalten verpflichtet und damit auf bestimmte Weise formatiert³⁶⁴, müssen derartige Mediendispositive stets „spielbar“ bleiben und damit dem konstitutiven Subjektbezug eines Spiels Rechnung tragen. Die individuell (berechenbare) Navigationsfähigkeit wird allein

³⁵⁸ Vgl. hierzu Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 75-79.

³⁵⁹ Vgl. Pias: *Mit Computern spielen*, S. 277.

³⁶⁰ Vgl. Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 142.

³⁶¹ Mertens: *Computerspiele sind nicht interaktiv*, S. 273.

³⁶² Vgl. auch Furtwängler, dessen Argumentation mit den Überlegungen dieser Arbeit konform geht: „An dieser Stelle ist festzuhalten, dass der Spieler von Computerspielen [...] kaum Herr der Regeln zu sein scheint, die er in traditionellen Spielen noch selbst zu kontrollieren und sogar zu verkörpern hatte. Hier scheint ein deutlicher Kontinuitätsbruch in der Geschichte der Spiele vorzuliegen, die Aarseths These stützen würde, traditionelle Spiele und Computerspiele seien nicht ‚intrinsically similar‘. Die Macht über die Verantwortung für die Regeln wurden dem Spieler entzogen. Sie sind im Hinter- oder Untergrund der Maschine verborgen und äußern sich über ihre Effekte. Der Spieler hat meistens nicht einmal einen gleichberechtigten Spielpartner, sondern muss in einer asymmetrischen Kommunikationssituation mit [dem] Computer umgehen [...]“ (ders.: *Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs*, S. 161-162).

³⁶³ Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 125.

³⁶⁴ Vgl. Pias: *Mit Computern spielen*, S. 256.

schon dadurch garantiert, dass „die Welt des Spiels [...] immer schon für uns“³⁶⁵ ist. Die virtuelle Topografie des Spiels ist bspw. präskriptiv mit dem Handlungsradius des jeweiligen Avatars relationiert, so dass immer mindestens ein gangbarer Weg durch die Welt vorausgesetzt werden kann.

Diese subjektiv potentiell erfolgreichen und folgenreichen Handlungssequenzen, die den Verbleib in der virtuellem Spielumgebung sichern und letztere (dis-)kontinuierlich erweitern bzw. verändern, sind gemäß des medienpsychologischen *common sense* ein zentraler Grund für die faszinatorischen Erfahrungsdimensionen von Selbstwirksamkeit („effectance“³⁶⁶) und „agency“³⁶⁷, die auch vielfach als entscheidende Faktoren für die Herstellung eines immersiven Wirkungspotentials angeführt werden.

Zuletzt haben McMahan und Thon auf die heterogenen und partiell divergierenden Modellierungen von „Immersion“ in der aktuellen Forschungsliteratur zu Bildschirmspielen hingewiesen³⁶⁸, ein Sachverhalt, der letzteren u.a. dazu veranlasst, Immersion per se als ein „multidimensionales Phänomen“ zu konzeptionalisieren³⁶⁹.

Eine dieser von Thon entwickelten Typen, die so genannte „ludische Immersion“, rekurriert dabei auf die oben bereits skizzierte Involvierung des Rezipienten durch die performative Teilhabe am Spielgeschehen und korrespondiert basal mit dem von Fritz entwickelten „pragmatischen Funktionskreis“, der eine „Sensumotorische Synchronisierung“ des eigenen Wahrnehmungs- und Handlungsapparates mit den audiovisuell generierten Bewegungs- und Ablaufroutinen des Spiels vorsieht³⁷⁰. Die hierdurch erzielte Aufmerksamkeitsbindung an das eigene Tun wird dabei in Anlehnung an Csikszentmihalyi häufig als beispielhaft für das so genannte „flow“-Erleben ausgewiesen. Mit dem „flow“ ist nach Adamowsky die „hingebungsvolle[...] Versunkenheit“³⁷¹ gemeint, die Verschmelzung von Handeln und Be-

³⁶⁵ Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 131.

³⁶⁶ Vgl. Klimmt: *Unterhaltungserleben beim Computerspielen*, S. 72.

³⁶⁷ Schlütz übernimmt den Begriff von Murray, bei dem es heißt: „Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices“ (Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 126. Zit. n. Schlütz: *Bildschirmspiele u. ihre Faszination*, S. 37).

³⁶⁸ Vgl. McMahan: *Immersion, Engagement and Presence*, S. 67-86 u. Thon: *Immersion revisited*, S. 125-132.

³⁶⁹ Vgl. Thon: *Immersion revisited*, S. 126.

³⁷⁰ Fritz versteht die Funktionskreise als Kopplung von spielbezogenen Herausforderungen und notwendig zu erwerbenden Kompetenzen des Spielers, die dieser benötige, um Kontrolle über das Spiel zu gewinnen. Neben dem pragmatischen unterscheidet Fritz den semantischen Funktionskreis im Sinne der Anknüpfung an spielseitig offerierte Bedeutungsstrukturen, den syntaktischen Funktionskreis, der die kognitive Entfaltung regelgeleiteter Fähigkeiten vorsieht, sowie den dynamischen Funktionskreis, der das Spiel mit der subjektiven Erfahrungswelt und den intrinsischen Motivationen des Spielers relationiert. Für Fritz erweisen sich diese vier Funktionskreise im konkreten Spielprozess als miteinander verwoben, wengleich bspw. Wiemer diese Vernetzung nicht hinreichend herausgearbeitet sieht. Vgl. Fritz: *Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele?* S. 18-22. Eine Erörterung dieses Ansatzes findet sich bei Wiemer: *Körpergrenzen*, S. 245-251.

³⁷¹ Vgl. Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 50.

wusstsein³⁷², welche sich unter der Bedingung einstelle, dass die Handlungsanforderungen abgestimmt sind auf das Leistungsvermögen des Subjekts und dieses somit weder über- noch unterfordern³⁷³. Doch kann sich diese besondere Form des individuellen Tätigkeitserlebens als einer „Selbstvergessenheit durch Fokussierung“³⁷⁴ in diversen Lebensbereichen entfalten³⁷⁵ und insofern auch keine exklusive Gültigkeit für das Spiel i.e.S. beanspruchen, welches als gerahmte fiktionale Handlungsepisode durch das „flow“-Konzept (allein) nicht zu erklären ist.

Daher soll die Semantik des Terminus „Immersion“ im Folgenden denn auch *ausschließlich* auf diejenige Propositionsmenge beschränkt werden, welche immersives Erleben konsequent bezieht auf die illusionistische Partizipation des Subjektes an einer dargestellten Welt (Diegese) im mediaten Modus³⁷⁶. Abgesehen von der einseitigen Beschränkung auf *mediale* Wahrnehmungs- und Handlungskontexte (vgl. Kap. 3.3.) soll hier die Definition von Schweinitz gelten, wonach sich Immersion bestimmen lässt

als die durch ein mediales Dispositiv vermittelte raumzeitliche Teilhabe an einer Welt, die außerhalb dieses Dispositivs keine physische räumliche Realität besitzt.³⁷⁷

Diese autopoietischen Welten sind dabei stets das Ergebnis eines logisch propositionalen Konstruktionsprozesses, wobei die jeweils fragmentarisch oder ausschnitthaft dargebotenen (audiovisuellen) Daten zu einem kontinuierlichen virtuellen Raum synthetisiert werden, dessen Elemente sich in kohärenter und konsistenter Weise miteinander in Beziehung setzen lassen (sollten)³⁷⁸. Entscheidend für die Entstehung von Immersion ist somit einmal mehr das Subjekt und dessen „freiwilliger Verzicht auf Unglaube“³⁷⁹, der durch strukturelle Merkmale entsprechender Medien lediglich befördert und nahe gelegt, nicht jedoch genuin präfiguriert

³⁷² Vgl. auch Ladas: *Brutale Spiele(r)*, S. 151.

³⁷³ Vgl. Thon: *Immersion revisited*, S. 128-129. Ein Nachweis für Flow-Erleben konnte in zahlreichen empirischen Studien zu Wirkungspotentialen von Computerspielen erbracht werden. Vgl. bspw. Fritz: *Langeweile, Stress u. Flow*, S. 209ff.

³⁷⁴ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 139.

³⁷⁵ Vgl. Ebd., S. 194-202, insb. S. 200.

³⁷⁶ Der diegetische Weltbezug ist demnach als unhintergehbare Bedingung für Immersion anzuerkennen, womit zugleich eine Typologisierung und Auffächerung des Immersionsbegriff abgelehnt wird, wie sie sich bei McMahan oder Thon findet. Thon unterscheidet die bereits angeführte ludische von der räumlichen, narrativen und sozialen Immersion, wobei er selbst einräumt, dass sich mit Ausnahme der räumlichen Immersion, welche den Spieler mit dem je eigenen Spielweltkosmos relationiert, alle übrigen Typen theoretisch durch alternative gebräuchliche Terme substituieren ließen. Die Separierung der narrativen von der räumlichen Immersion ist indes nur schwer nachzuvollziehen, da Erstere doch überhaupt nur vor dem Hintergrund einer dargestellten paradigmatischen Weltordnung denkbar wird, welche narrative Handlungsepisoden als erklärungs- und/oder lösungsbedürftig bzw. als diegetisch motiviert oder funktionalisiert ausweist (ders.: *Immersion revisited*, S. 130-131 u. McMahan: *Immersion, Engagement, and Presence*, S. 68.).

³⁷⁷ Schweinitz: *Totale Immersion u. die Utopien von der virtuellen Realität*, S. 138.

³⁷⁸ Für den Film s. hierzu die zusammenfassende Darstellung bei Kraß: *Kommunikation u. Medien am Beispiel Film*, S. 269.

³⁷⁹ Vgl. z.B. Ladas: *Brutale Spiele(r)*, S. 38.

werden kann³⁸⁰. Die Explizierung dieses Sachverhaltes erscheint notwendig, eingedenk des besonders im Rahmen von Cyberspace-Diskursen populär gewordenen Phantasmas der totalen Immersion. Propagiert wird hiernach die Möglichkeit eines vollständigen „Versinkens“ bzw. „Eintauchens“ in eine simulierte, den gesamten perzeptiven und kognitiven Apparat beanspruchende Welt als Resultat einer medientechnologischen Anordnung, die als solche jedoch unsichtbar bleibe bzw. für die Dauer des Spielprozesses „vergessen“ würde³⁸¹.

Wenngleich dieser Topos von der „totalen Immersion“ in einigen medienpsychologischen Arbeiten zur subjektiven Wirksamkeit von Bildschirmspielen noch immer unkritisch reproduziert³⁸² und weiterhin als Telos und Motor der Medienentwicklung und Unterhaltungsindustrie ausgewiesen wird³⁸³, so sind doch auch eine Reihe relativierender Ansätze auszumachen³⁸⁴. Markus Rautzenberg etwa sieht die Tatsache des bisher geringen Einflusses von Cyberspace-Technologien, welche ganzheitliche Immersion verheißen, auf den Bereich der Computerspiele u.a. darin begründet, dass diese nicht dem spezifischen Charakters des Spiels Rechnung tragen, der sich in der notwendigen „Gleichzeitigkeit von externer Beobachter- und intrinsischer Teilnehmerperspektive“ veräußere³⁸⁵. Das gegenwärtig-obligatorische mediale Dispositiv, das eine Trennung von Spieler und Bildschirm vorsehe, materialisiere quasi diese Doppelposition und könne demnach auch keinesfalls als (noch) defizitäre technologische Voraussetzung für das Immersionserleben beurteilt werden³⁸⁶.

Dieser Argumentation ist beizupflichten, korrespondiert sie doch mit der bereits im Rahmen dieser Arbeit entwickelten Definition des fiktionalen Spielhandelns (vgl. Kap.3.3.). Denn ein Immersionskonzept, das eine „Substitution der realen Umgebung durch virtuelle Eindrücke“³⁸⁷ propagiert, tendiert letztlich zu einer Entstrukturierung des sozialen sowie kommunikativen Raumes, nach welchem es kein kognitiv bewusstes und gewusstes „Außen“ jenseits der aktuell erlebten Erfahrungswirklichkeit (des Immersionsraumes) mehr gibt. Eine derartige Konstellation würde dann jedoch ebenfalls die Modusdifferenzierung (Kap. 3.2.3.) torpedieren und es obsolet erscheinen lassen, länger zwischen „Spiel“ und „Realität“ zu unterschei-

³⁸⁰ Vgl. auch Thon: *Immersion revisited*, S. 126.

³⁸¹ Vgl. Schlütz: *Bildschirmspiele u. ihre Faszination*, S. 36f.; Diese Vorstellung findet ihren Niederschlag bspw. in dem Konzept einer „Perceptual Immersion“ bei Lombard u. Ditton. Vgl. dazu McMahan: *Immersion, Engagement, and Presence*, S. 77f.; Rautzenberg: *Spiegelwelt*, S. 65-67.

³⁸² Vgl. Schlütz: *Bildschirmspiele u. ihre Faszination*, S. 36-37.

³⁸³ Vgl. Furtwängler: *Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs*, S. 154.

³⁸⁴ Eine argumentativ überzeugende Kritik des Medienmythos der „totalen Immersion“ bezogen auf die Filmtheorie und Filmhistorie findet sich bei Schweinitz: *Totale Immersion u. die Utopien von der virtuellen Realität*, S. 136-153; S. auch Rautzenberg: *Spiegelwelt*, S. 67-77.

³⁸⁵ Vgl. Ebd., S. 68.

³⁸⁶ Vgl. Ebd.

³⁸⁷ Petersen/ Bente: *Situative u. technologische Determinanten des Erlebens virtueller Realität*, S. 139. Zit. n. Schlütz: *Bildschirmspiele u. ihre Faszination*, S. 37.

den. Denkt man eine solche Position konsequent zu Ende, so wäre es im Übrigen einem immersiv vereinnahmtem Subjekt, welches die Erinnerung und „das Bewusstsein vom fiktionalen Charakter [seines] Erlebens verlier[t]“, nach Schweinitz nicht mehr möglich diese Welt überhaupt wieder zu verlassen³⁸⁸. Erst durch das Moment der Distanz³⁸⁹ zur diegetischen Spielposition kann der Optionsraum der mediaten Spielrealität, welcher ja gerade aus der subjektiv konzeptionalisierbaren Differenz von „realer“ Situation und semiotisch evozierter Imagination erwächst, produktiv genutzt werden.

Das Computerspielerleben lässt sich daher mit Schweinitz zu Recht als „oszillierende Gleichzeitigkeit von hochgradiger Immersion mit dem nicht ausschaltbaren Bewusstsein, es mit einem Kunstprodukt zu tun zu haben“³⁹⁰ begreifen. Wenn Barthes diese Distanz zur Welt der Fiktion nicht als „kritische (intellektuelle)“ sondern als „amouröse“ beschreibt³⁹¹, so rekurriert er nicht nur auf die notwendig innenorientierte Motivierung dieser Zuwendung, sondern auch ganz grundlegend auf das Moment der (zumindest temporär) anhaltenden Bereitschaft eines Subjektes, die textexterne, pragmatisch präsupponierbare Adressaten- bzw. besser „User“-Rolle *trotz* des Wissens um den fiktiven Status des semiotisch erzeugten „Welt“-Geschehens *aufrechtzuerhalten*.

Zusammenfassend muss demnach Immersion ausdrücklich als immer nur *graduell* herstellbare/erlebbare Nähe³⁹² des Spielers zum Raum einer fiktiven „Realität“ begriffen werden, die stets eine *vermittelte* bleibt und als solche auch (noch) wahrzunehmen ist. Vor dem Hintergrund dieser unhintergehbaren Bedingung kann jedoch das Spiel über den Vermittlungsakt (die Ebene des *Discours*, vgl. Kap. 3.5.2.) und diverse Darstellungsstrategien den illusionären Grad der Mittelbarkeit bzw. Distanz zum diegetischen Handlungsgeschehen beeinflussen und variabel modellieren. Anhand der „Avatar“-Konstruktionen der hier zu Disposition stehenden Spiele soll dieser Sachverhalt verdeutlicht werden.

³⁸⁸ Vgl. Schweinitz: *Totale Immersion u. die Utopien von der virtuellen Realität*, S. 153.

³⁸⁹ Auch für Adamowsky bewegt sich Spielerleben als Schwellenphänomen *zwischen* den Polen von „flow“ und „reflexive awareness“ (dies.: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 51).

³⁹⁰ Schweinitz: *Totale Immersion u. die Utopien von der virtuellen Realität*, S. 147.

³⁹¹ Vgl. Barthes: *Beim Verlassen des Kinos*, S. 293. Zit. n. Schweinitz: *Totale Immersion u. die Utopien von der virtuellen Realität*, S. 147.

³⁹² Dies korrespondiert auch grundsätzlich mit dem Immersionsverständnis von Thon, der in Anlehnung an das Konzept der „Psychological Immersion“ von Lombard/ Ditton nicht von einer totalen Überlagerung, sondern von einer „Verlagerung der Aufmerksamkeit auf Medieninhalte“ spricht. Vgl. ders.: *Immersion revisited*, S. 125.

3.5. Adventure- und Rollenspiele

Wenngleich diese Arbeit zum Ziel hat, allgemeine Strukturmerkmale der Computerspiele vor einem soziokulturellen Hintergrund zu verhandeln, so ist doch eine weitere Eingrenzung des Gegenstandsbereiches schon aus pragmatischen Gründen unvermeidlich. Daher umfasst die Analyse auch nicht einen repräsentativen Korpus des gesamten Phänomenbereichs, sondern ausschließlich Spiele, die gemeinhin unter das Genre der Adventure- und Rollenspiele subsumiert werden und sich mehr oder weniger trennscharf von anderen gewachsenen Gattungsvertretern – wie aus dem Segment der(Sport-)Simulationen oder der Geschicklichkeits- bzw. Strategiespiele – abgrenzen lassen³⁹³. Als zentrales Kriterium für die Zuordnung soll dabei jedoch nicht in erster Linie das operationale Anforderungsprofil des jeweiligen Spieltyps dienen³⁹⁴. Stattdessen sollte die Möglichkeit gegeben sein, aus dem jeweiligen Spielgeschehen als einer semiotisch generierten Weltordnung eine (*minimale*) *narrative Struktur* ableiten zu können. Eine weitere Bedingung stellt die Bindung der Informationsdistribution an einen gleichsam fiktiv modellierten figürlichen Repräsentanten dar: einen Avatar.

3.5.1. Avatargebundene „Welt“-Entfaltung

Im Zentrum eines Adventures steht denn für gewöhnlich auch ein solitärer Handlungsträger, der mit Bezug auf Claus Pias eine „doppelte Entdeckungsbewegung“³⁹⁵ zu vollziehen hat, nämlich von stets verborgener Geschichte und Topografie³⁹⁶. Ein wesentliches Moment des Adventures markiert demnach die *Exploration*³⁹⁷, denn dem Spieler fehlt zu Beginn sowohl der Überblick über den Gang der Handlung als auch den Weg der Reise. Diese (narrative) Struktur, die nach Todorov auch als „gnoseologisch“ zu bezeichnen ist³⁹⁸, hat weit reichende Konsequenzen für die Weltmodelle der betreffenden Spiele, wie nachfolgend auf verschiedenen Ebenen zu belegen sein wird. Für Luhmann haben wir es hier mit einer für Unterhaltungsmedien originären Konzeption zu tun, welche dieser als Prozess der „Aufhebung einer selbster-

³⁹³ Vgl. Computerspieltypisierungen bei Fritz: *Zur Landschaft der Computerspiele*, S. 90 ff, Ladass: *Brutale Spiele(r)*, S. 47 ff oder Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 12ff.

³⁹⁴ Eine derartige Typologisierung findet sich etwas bei Pias, der aus einem medienarchäologischen Ansatz heraus systematisch unterscheidet zwischen den abstrakten Kategorien der „zeitkritischen Actionspiele“, der „entscheidungskritischen Adventurespiele“ und der „konfigurationskritischen Strategiespiele“. Vgl. ders.: *Computerspiele. Zusammenspiel von Mensch u. Maschine*, S. 58-59.

³⁹⁵ Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S.130.

³⁹⁶ Das Verhältnis von Topografie und narrativer Ereignishaftigkeit wird sowohl im Kontext der erzähltheoretischen Grundlagen als auch im Rahmen der analytischen Anwendung erörtert. Vgl. Kap. 4.2. u. 4.3.

³⁹⁷ Vgl. auch Kücklich: *Computerspielphilologie*, S. 32.

³⁹⁸ Vgl. in der Auseinandersetzung hiermit Neitzel: *Computerspiele – Ein literarisches Genre?* S. 119. Eingeführt wird dieser Begriff ursprünglich bei Todorov: *The Two Principles of Narrative*, S. 37-44.

zeugten Ungewissheit³⁹⁹ klassifiziert. Das Spiel(-programm) hält dem Rezipienten/ Handlungsträger anfangs bewusst bestimmte Informationen vor, die sich dieser erst während einer „ergodischen“⁴⁰⁰, d.h. Weg erschließenden Performanz sukzessiv, durch das Sammeln und Kombinieren von fortschrittsrelevanten Objekten, sowie das Lösen zahlreicher Rätsel⁴⁰¹, zu anzueignen hat. Pias spricht in diesem Zusammenhang von der „Abtastung der Welt nach Verfügungsmöglichkeiten“⁴⁰², der Ausschau nach „Informanten“. Insofern Unwissen auch partielle Unberechenbarkeit generiert, ist mit Lotman davon auszugehen, dass auf diese Weise die durchgeregelten Spiele das Moment der Zufälligkeit selbst erzeugen⁴⁰³. Bezogen auf die Distribution von handlungsrelevantem Wissen ließe sich diese spezifische Konstellation auch mit dem erzähltheoretischen Terminus der *konstanten internen Fokalisierung*⁴⁰⁴ beschreiben. Die medial konfigurierte Vermittlungs- bzw. Adressateninstanz⁴⁰⁵ „folgt“ demnach zumeist (dominant) genau einer intradiegetisch positionierten Figur und besitzt dabei für gewöhnlich annähernd denselben Wissenstand wie diese⁴⁰⁶.

In ihrer Grundstruktur ähneln Rollenspiele durchaus den Adventures, doch ist hier der Fokus wesentlich stärker auf die Entwicklung der Spielcharaktere gerichtet. Nach Pias wären somit

³⁹⁹ Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, S. 104.

⁴⁰⁰ Eine Erörterung des ursprünglich von Aarseth stammenden Terminus findet sich bei Furtwängler: *Narrativität vs. Interaktivität in Computerspielen*, S. 376.

⁴⁰¹ Bruns spricht hier denn auch folgerichtig von einem „enigmatischen“ Spielprozess. Vgl. dies.: *Game Over? Narration u. Spannung im Computerspiel*, S. 86.

⁴⁰² Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 131.

⁴⁰³ Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S.102.

⁴⁰⁴ Martinez/Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 64; Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/Textanalyse*, S. 353-354. Eine Anwendung dieses Konzeptes für den Bereich der Computerspiele findet sich u.a. bei Kocher: *Der ludoliterarische Typenkreis*, S. 38.

⁴⁰⁵ Da die Vermittlungsebene gerade in visuellen Medien nicht immer eindeutig mit einer Figurenposition assoziiert werden kann, soll unabhängig davon, ob sich diese nun im konkreten Fall als personal bestimmt oder unbestimmt erweist, einheitlich und unverfänglich von einer „Instanz“ gesprochen werden. Vgl. Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 350-351.

⁴⁰⁶ Hier sei angemerkt, dass in der aktuellen narratologischen Forschungsliteratur nach wie vor sehr uneinheitliche Bestimmungen der „Fokalisierung“ koexistieren. Die hier zu Grunde gelegte Begriffsdefinition orientiert sich zum einen an Titzmann, der unter Fokalisierung die invariante Präsenz einer Figur im Discours „bei wechselnden Räumen/Zeiten/sozialen Konstellationen“ versteht, die, wenn vorhanden, entweder *konstant* auf eine, oder *variabel* sukzessiv auf verschiedene Figuren zutrifft (Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3073). Zum anderen soll im Rahmen dieser Arbeit über die Fokalisierung mit Krah die Übereinstimmung/Abweichung des Wissenstandes zwischen Figur und Vermittlungs- bzw. Adressateninstanz eruiert werden, wobei letztere bei der *internen Fokalisierung* genau das weiß, was die betreffende Figur weiß, bei der *externen Fokalisierung* einen geringen Wissenstand und bei der *Nullfokalisierung* ein Mehr-Wissen gegenüber der Figur besitzt. Wissen bedeutet in diesem Zusammenhang das Offerieren von „Hinweise[n] über den weiteren Verlauf der Handlung (die Figurenebene) durch die [Vermittlungs]instanz“ (Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 353-354). Insgesamt gilt jedoch zu beachten, dass die Fokalisierung letztlich ein analytisch rekonstruierbares Datum darstellt (vgl. Grimm: *Filmnarratologie*, S. 47), das jedoch insbesondere in visuellen Medien häufig zu Unrecht als Synonym für die konkret (optisch) realisierten Perspektiv- und Wahrnehmungskonstellationen (bzw. den Kamerastandpunkt) gebraucht wird (vgl. auch Martinez/Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 63-67). Eine Problematisierung einer solchen pauschalen Synonymisierung findet sich bei Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 129-133.

Ein und derselbe Fokalisierungstypus lässt sich insofern durch die Kombination unterschiedlicher point-of-view-shots bzw. variabler Distanz-Näheverhältnisse zwischen Blickenebene und Sichtungsobjekt hinsichtlich ihrer diegetischen Verortung realisieren.

Rollenspiele in begrenztem Umfang durchaus konfigurationskritisch, da der Spieler hier zu einem Systemmanager seines Rollen-Ichs avanciert (vgl. Kap. 4.5.). Eingebettet in eine zu meist mythische Rahmenerzählung kann der Held bzw. die Heldengruppe (Party) durch das kontinuierliche Absolvieren diverser Tätigkeiten verschiedene Fähigkeiten (Skills) ausbilden und neues Rüst-Zeug erlangen. Oft hat dabei der Spieler die Möglichkeit, sich bereits im Vorfeld des Spiels für einen bestimmten Figurentypus zu entscheiden, mit dem es sodann die jeweiligen Aufgaben zu bestreiten gilt. Die figürlichen Entitäten und das Inventar dieser Welten rekrutieren sich vornehmlich aus dem Fantasy-Kosmos.

Nun läge die Versuchung nahe, das Verhältnis von Adventure- und Rollenspielen in Hinblick auf deren narrative Strukturen über den Vergleich von Märchen und Mythos zu fassen. Adventure-Geschichten hätten demnach eine eher mikrokosmisch-häusliche, Rollenspiel-Geschichten stattdessen eine weltgeschichtlich-makrokosmische Dimension⁴⁰⁷, in Adventure-Spielen würden also persönliche Schicksale verhandelt (vgl. *SILENT HILL 2*), wohingegen in Rollenspielen das Schicksal der ganzen fiktiven Welt auf dem Spiel stünde (vgl. *FINAL FANTASY X*). Es mag zwar zutreffen, dass der modellierte Realitätsbereich in Adventure-Spielen nicht den Umfang eines Rollenspiels erreicht und sich gegenüber diesem durch eine geradlinigere Erzählführung auszeichnet, strukturell ergeben sich daraus jedoch keine kategorialen, sondern lediglich graduelle Unterschiede. Spiele, wie *ETERNAL DARKNESS* oder *VAGRANT STORY*, würden sich darüber hinaus auch nicht eindeutig in das binäre Klassifikationssystem einfügen, da sie Merkmale beider Genres in sich vereinen.

Unter dem Gesichtspunkt der Avatar-Gebundenheit erscheint eine Zusammenfassung beider Genres indes in jedem Fall gerechtfertigt. Da die Avatar-Konstruktion für alle der hier verhandelten Spiele obligatorisch ist und im Weiteren als Ausgangspunkt einer Spielstrukturanalyse herangezogen wird, erweist es sich als sinnvoll, zu diesem Komplex eine kurze Einführung zu geben und das medial sowie symbolisch konfigurierte Verhältnis von Figur und Adressat/ Spielerinstanz in Hinblick auf unterscheidbare Varianten innerhalb des Interpretationskorpus zu systematisieren.

Etymologisch entstammt der Begriff *Avatar* (*Avatara*) der hinduistischen Mythologie und bezeichnet dort nach Wessely die

„Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar **ständig** in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt **zugleich** (Hervorhebung L.Z.) auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann.“⁴⁰⁸

Computer-Spiel-Figuren werden gemeinhin als *Avatare* klassifiziert, weil sie ebenfalls eine Art Stellvertreterfunktion für die reale Spieler-Instanz innerhalb des virtuellen Bildraumes

⁴⁰⁷ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 42.

⁴⁰⁸ Wessely: *Von Star Wars, Ultima u. Doom*, S. 177.

übernehmen⁴⁰⁹. Durch den visualisierten *Avatar* ist es dem Spieler möglich, in die dargestellte Spielwelt handelnd einzugreifen, wobei die über ein Interface eingegebenen Steuerungsbefehle unmittelbar/mittelbar in symbolische Aktionen (gehen, laufen, springen, schlagen, schießen etc.) des figürlichen Repräsentanten übersetzt werden.

Demzufolge konstituiert sich die Spieler-Rolle permanent auf zwei Ebenen, wobei hier noch einmal zu differenzieren ist zwischen dem empirischen extramedialen Rezipienten/Spieler in seiner historisch situativen Verortung und der spielinternen durch semiotisch-mediale Darstellungsmittel erzeugten Adressatenkonstruktion⁴¹⁰ als einem Modell von Spieler/ User.

3.5.2. Der homodiegetische Modell-Spieler

Legt man diese Unterscheidung zu Grunde, wird ein solches zweischichtiges Rollen-/Adressatenmodell bereits auf der fiktionalen Ebene präfiguriert. Für die so genannten „Third-Person-Games“⁴¹¹, die das Gros der hier thematisierten Spiele stellen, versucht Britta Neitzel diese Ebenendifferenz etwa über die Abgrenzung von „Handlungsposition“ oder auch *point of action* und „Beobachterperspektive“ bzw. *point of view* abzubilden⁴¹². In den oben angeführten Spielen wird dabei die virtuelle *persona*, der Avatar, als Handlungszentrum modelliert, was bedeutet, dass entsprechende Eingaben des Spielers per Tastatur eine unmittelbare diegetische Wirksamkeit entfalten als Handlungsvollzüge der Figur. Der Eindruck der Nähe zum diegetischen Geschehen und die Involvierung in selbiges entsteht dabei durch die sensomotorische Synchronisierung, also die „wahrgenommene [...] Gleichzeitigkeit der eigenen Bewegungen mit entsprechenden Veränderungen im Bild“⁴¹³, die im Dekodierungsprozess zu Echtzeiteffekten im virtuellen Spielraum der dargestellten Welt (dW) transformiert werden. Über das Konzept der Handlungsposition lässt sich darüber hinaus auch eine Unterscheidung zwischen den klassischen „Point and Click“-Adventures á la *STILL LIFE* und dem gegenwärtig dominierenden Typus des „Action-Adventures“ vornehmen. Denn anders als in dem soeben skizzierten Fall, der paradigmatisch Gültigkeit beansprucht für Spiele wie *TOMB RAIDER*

⁴⁰⁹ In Abgrenzung zum Mythos hat der Spieler jedoch innerhalb der virtuellen Welt nicht den Status eines gottähnlichen „Überwesens“. Eine derartige Konnotation verkennt stets die erforderlichen Akkomodationsprozesse, die ein programmiertes Regelspiel dem Spieler abverlangt. Vgl. Kap. 3.4.1.

⁴¹⁰ Eine systematische Unterscheidung u. Ausdifferenzierung dieser Kategorien am Beispiel der Literatur ist zu finden bei Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3064-3069.

⁴¹¹ Vgl. Poole: *Trigger Happy*, S. 145.

⁴¹² Vgl. Neitzel: *Computerspiele- Ein literarisches Genre?* S. 129-134 oder dies.: *Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spielerbindung*, S. 206.

⁴¹³ Wiemer: *Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospiele*, S. 251.

oder *SILENT HILL 2*⁴¹⁴, kann die Handlungsposition im Adventure gemeinhin als extradiegetisch klassifiziert werden, da diegetische Aktionen hier gewöhnlich indirekt über einen visualisierten Cursor zu initiieren sind (vgl. Abb. 2), der selbst nicht als Element der dargestellten Welt konzeptionalisiert ist⁴¹⁵. Dabei kann es als irrelevant betrachtet werden, ob das jeweilige Pfeil-Icon „lediglich“ auf der Ebene des Bildraumes situiert ist und damit die zweidimensionale Bildfläche als Interface-Maske betont oder ob der Pfeil als imaginär dreidimensionales Objekt modelliert ist, das in den durch entsprechende Raumprojektionsverfahren simulierten Architekturraum hineinweist.



Abb. 2: STILL LIFE
(Microïds, 2004)



Abb. 3: TOMB RAIDER – ANGEL OF
DARKNESS (Eidos, 2003)



Abb. 4: TOMB RAIDER ANNIVERSARY
(Eidos, 2006)

Die Ebenenunterscheidung jedenfalls wird hierdurch nicht beeinflusst, ebenso wie die Sichtbarkeit dieses Vermittlungstools nicht zwangsläufig ein Moment diegetischer Inkohärenz darstellt, da es in der Regel logisch-propositional für die fiktionalen Figuren unsichtbar bleibt⁴¹⁶. Neben der intradiegetischen Handlungsposition zeichne sich nun nach Neitzel ein prototypisches „Third-Person-Game“ weiterhin durch eine „halbsubjektive Beobachtungsperspektive“⁴¹⁷ als *point-of-view-Struktur*⁴¹⁸ aus. Die Position bzw. der Blickpunkt der simulierten

⁴¹⁴ Die unvermittelte diegetische Zurechnung des Handelns erfährt in diesem Spiel (PS2-Version) zudem noch eine Verstärkung durch den dispositiv hergestellten Sachverhalt, dass der virtuelle Pulsschlag des Avatars mit Hilfe kontinuierlicher Vibrationsstöße des Gamepads auf den Spieler übertragen wird. In Gefahrensituationen verringert sich das Intervall zwischen den Vibrationen, was ein Gefühl der Erregung indiziert bzw. für den Spieler gar materialisiert.

⁴¹⁵ Vgl. Neitzel: *Computerspiele- Ein literarisches Genre?* S. 129-130.

⁴¹⁶ Vgl. hierzu die These von Juul, der das Gros fiktionaler Spielwelten als „incoherent worlds“ bezeichnet, dabei aber nicht immer hinreichend in Betracht zieht, dass jeder diegetische Kosmos niemals direkt (mimetisch), sondern stets nur auf verschiedenen Ebenen und unter zu Hilfenahme heterogener Symbolsysteme und Informationskanäle *vermittelt* zugänglich ist. Ob nun ein visualisiertes und körperhaft inszeniertes Objekt selbst Teil der Diegese ist oder lediglich einen diegetisch referenzialisierbaren Sachverhalt in symbolhaft kondensierter Weise vermittelt, ist insofern auch nicht immer unmittelbar perceptiv, sondern oft nur im Kontext logisch-interpretativ erschließbar (Vgl. Juul: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, S. 6 u. 123-130.).

⁴¹⁷ Vgl. Neitzel: *Computerspiele. Ein literarisches Genre?* S. 131.

⁴¹⁸ Für Krah oder Grimm markiert der *point-of-view* einen Meta-Begriff, der die audiovisuelle (filmische) Erzählsituation in ihrer rekonstruierbaren Gesamtheit umfasst. Grimm konzeptionalisiert diesen Terminus darüber hinaus als narratologisches Äquivalent zur Fokalisierung. In dieser Arbeit soll der *point-of-view* jedoch ausschließlich den konkreten visuell-perspektivischen Vermittlungsakt bezeichnen, in Abgrenzung (aber in Relation) bspw. zu Strategien und Formen der auditiven Informationsvermittlung, die sich u.a. in der intradiegetischen „Direkte Rede“ eines Protagonisten oder dem *voice over* einer extradiegetischen Erzählinstanz veräußern kann. Aufgrund der Simulation filmischer Darstellungskodes im Computerspiel erscheint es legi-

Kamera befindet sich – wiederum exemplifiziert am Action-Adventure *TOMB RAIDER* – in variabler Höhe und Entfernung hinter der Spielfigur, welche einen konstanten Orientierungspunkt abgibt (vgl. Abb. 3 u. 4). Es ist quasi ein „disembodied [viewpoint]“⁴¹⁹, welcher im besagten Spiel kontinuierlich mit der Bewegung des Avatars korreliert ist, wobei gewöhnlich eine Parallelität zwischen Blickachse und Handlungsachse nachgewiesen werden kann⁴²⁰.

Eine spielpragmatische Sichtweise, für die bspw. Steven Poole einsteht, betont insbesondere die Funktionalität eines solchen Repräsentationsmodus. Die halbtotale Einstellung gewähre der über den Kamerablick modellierten Adressateninstanz, besetzt durch den realen Spieler, sowohl einen Überblick über die zu steuernde Figur als auch die Nah-Umgebung, was die eigene Handlungsplanung in Bezug auf die Interaktion der Spielfigur mit der Spielumwelt erleichtere.⁴²¹ In jedem Fall fungiert der visualisierte Avatar nicht als einfacher Platzhalter für den Spieler im Spiel, sondern ist selbst Gegenstand der Betrachtung. Diese voraussetzbare Metaebene des Spielers (bzw. der Adressaten- bzw. Vermittlungsinstanz) zeigt sich unter anderem in dem Horror-Adventure *SILENT HILL 2*, in welchem der männliche Protagonist „eigenmächtig“ durch seine Kopfdrehung spielrelevante Orte und Objekte fixiert. Ein derartiges visuelles Indiz verhilft dem Spieler zur Orientierung, wodurch der gesamte Ablauf in Anlehnung an Luhmann als „Beobachtung eines Beobachters“⁴²² klassifiziert werden könnte.

Um diesen spezifischen Akt der Vermittlung systematisch zu erfassen, gilt es mit Kraß hier kategorisch zwischen *Wahrnehmungsperspektive* und *Informationsvermittlung* zu differenzieren⁴²³. Da der Ort des Blickes, der Standort der Kamera, diegetisch unbestimmt bleibt bzw. im filmischen Syntagma logisch nicht mit der Anwesenheit eines Wahrnehmungssubjektes aufgefüllt werden kann, etabliert sich hier ein extradiegetischer Zeigeakt der Kamera und somit eine visuelle Informationsvermittlung⁴²⁴. Neitzels Attribution dieses „Verfolgungsmodus“ als

tim, den *point-of-view* also mit Kraß zu definieren als Bezug der „beobachtbaren Textphänomene auf der der [simuliert] kinematografischen Schicht (die Abbildungskordinaten wie Einstellungsgröße, Kameraposition, Achsenverhältnisse etc.) auf die repräsentische Schicht (das auf spezifische Weise Abgebildete) [...]. Bezugsgröße und Ausgangspunkt bei der Beschreibung von Point-of-View-Strukturen bildet die Diegesis.“ (Kraß: *Kommunikation u. Medien am Beispiel Film*, S. 269-270; vgl. auch Grimm: *Filmnarratologie*, S. 46-51.).

⁴¹⁹ Poole: *Trigger Happy*, S. 145.

⁴²⁰ Vgl. hierzu Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 65.

⁴²¹ Vgl. Poole: *Trigger Happy*, S. 146f. Poole hebt die Vorteile einer solchen Darstellungsweise gegenüber der reinen Ego-Perspektive in Shooter-Spielen heraus.

⁴²² Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, S. 113.

⁴²³ Vgl. Kraß: *Kommunikation u. Medien am Beispiel Film*, S. 270.

⁴²⁴ Bei anderen „Third-Person“-Spielen ist diese abstrakte Konstellation vergleichbar, wenngleich die konkreten „kinematografischen“ Lösungsstrategien andere sind. Im Spiel *RESIDENT-EVIL* etwa, das ebenfalls eine interne Fokalisierung aufweist, entwickelt sich der Architekturraum des Spiels aus der Montage statischer Kameraeinstellungen, die in je unterschiedlicher Distanz und Positionshöhe den jeweils aktuell von der Figur durchschrittenen Raum visualisieren (Gerade die immerwährende Präsenz der Figur im Bild leistet trotz des Altmierens der z.T. exzentrischen Blickwinkel einen entscheidenden Beitrag zur imaginativ erzeugten Raumkohärenz). Einige der Blickwinkel sind dabei so gewählt, dass sie die Anwesenheit einer diegetischen Wahr-

„halbsubjektiv“ weicht diese Grenzziehung und Ebenenunterscheidung jedoch auf, die sie an anderer Stelle selbst postuliert⁴²⁵. Dabei positioniert sie die „halbsubjektive“ Perspektive als intermediären Term zwischen den Polen des „subjektiven“ Blickmodus, der mit dem Wahrnehmungsakt einer Figur korreliert ist und sich in vielen Action-Adventures temporär fakultativ aufrufen lässt⁴²⁶, und dem Modus einer „objektiven“ Beobachterperspektive, welche keinem diegetischen Blick entspricht⁴²⁷ und insofern dieselbe semantische Intension wie Krahs Begriff der Informationsvermittlung aufzuweisen scheint. Dennoch wird an dieser Stelle das Klassifikationskonzept von Neitzel abgelehnt, da es „Subjektivität“ einseitig an den dargestellten Welt-Kosmos koppelt. Als besonders problematisch erweist sich der Modus der „objektiven Perspektive“ zur Beschreibung einer extradiegetischen Blickposition. Denn auch wenn dieser Blick nicht figural/ personal ausgestaltet ist, so kann doch von einer „motivierten [simulierten]Kamera“⁴²⁸ gesprochen werden, welche selbst im Kontext der Montage die Diegese niemals allumfassend/ neutral, sondern diese stets nur ausschnitthaft/ selektiv, positionsgebunden mit individuellem (Detail-)Fokus visuell zu erfassen vermag (vgl. auch Kap. 5.3.3.). Wenngleich diese „entkörperlichten“ und diegetisch unmöglichen Blickpunkte als kinematografische Vermittlungsstrategien durch rekurrenten Gebrauch bzw. Konventionalisierung (insbesondere im klassischen Hollywoodfilm) als quasi natürliche „Nicht-Regeln internalisiert“⁴²⁹ werden, bleibt doch gerade durch den abweichenden *point-of-action* im Third-Person-Game eine wahrnehmbare diegetische Differenz zwischen den semiotisch vorgebildeten und vom Spieler einzunehmenden Adressatenebenen erhalten. Narratologisch ließe sich dieser Sachverhalt zusammengenommen als die Besetzung einer „homodiegetischen“ Adressatenposition beschreiben, die einerseits sowohl als *beobachtende* Instanz außerhalb des Handlungsgeschehens situiert ist und andererseits durch den Avatar unmittelbar *handelnd* an diesem partizipiert⁴³⁰. Die „Avatar“-Konstruktion verweist damit zwar notwendig auf ein die-

nehmungsinstante (eines Monsters) zumindest kurzzeitig möglich erscheinen lassen, bspw. wenn der Protagonist ein Schlafzimmer betritt und dieses von einem abgesenkten Blickpunkt aus unterhalb der Sitzfläche eines an der Wand befindlichen Stuhls präsentiert wird. Dieses Spannung erzeugende Spiel mit der Erwartungshaltung des Rezipienten, der ja selbst die Blickposition des potentiellen Gefahrenherdes einnimmt, kann jedoch nur zeitweilig die Erkenntnissicherheit destabilisieren, es auch hier letztlich mit einem extradiegetischen visuellen Zeigeakt zu tun zu haben.

⁴²⁵ Hier allerdings mit Rekurs auf das Spiel *SILENT HILL 2*. Vgl. Neitzel: *Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spielerbindung*, S. 206.

⁴²⁶ Vgl. Neitzel: *Computerspiele- Ein literarisches Genre?* S. 133-134.

⁴²⁷ Vgl. Ebd., S. 130

⁴²⁸ Krahs: *Kommunikation u. Medien am Beispiel Film*, S. 270.

⁴²⁹ Ebd., S. 273.

⁴³⁰ Der Terminus „homodiegetisch“ markiert eine Subkategorie der extradiegetischen Vermittlungs-/Adressatenebene. Das Pendant hierzu ist eine „heterodiegetische“ Position, bei welcher die Vermittlungsinstanz selbst *nicht* auch noch zusätzlich als Figur/Entität der dW auftritt, sondern dem Handlungsgeschehen unbeteiligt gegenübersteht Vgl. Martinez/Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 80-89; Krahs: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 352.

getisches „Außen“, das aber dennoch integraler Bestandteil der Fiktion bleibt. Der Spieler konstituiert insofern auch dieses „Außen“ nicht selbst, sondern übernimmt „lediglich“ die medial-semiotisch offerierten Rollenpositionen.

Auch wenn sich das Gros der hier verhandelten Action-Adventures des oben ausgebreiteten Perspektivtypus bedient, lassen sich doch bei einigen Genrevertretern auch abweichende Darstellungsstrategien ausmachen. So gewährt bspw. das Rollenspiel *OBLIVION* dem Spieler die Möglichkeit, beliebig zwischen der „Third-Person“- und der Ego-Perspektive zu wechseln (vgl. Abb. 5-6), bei Titeln wie *HALF-LIFE 2* oder *BIOSHOCK*⁴³¹ ist hingegen dieser letztgenannte Modus obligatorisch. Der Kamerablick imitiert in diesen Fällen den subjektiven Sehakt des Avatars, die vom unteren Bildrand in den virtuellen Raum hineinragenden Extremitäten (insbesondere die Waffenhand) die diegetische Handlungsposition (vgl. Abb. 7). Weiterhin konstitutiv für dieses Repräsentationsverfahren ist die unmittelbare Synchronisierung/Gleichschaltung von Sichtfeld und virtuellem Handlungsapparat⁴³². In dem zentralperspektivisch durchmodellierten Raum fungiert die ins Bild gesetzte Körperextension (gerade beim Tragen von Feuerwaffen) quasi als visualisierte Fluchtlinie, welche das Einflusspotential des Wahrnehmungssubjektes auf das Bildzentrum dokumentiert. Daraus ergibt sich, dass all das, was handelnd erschlossen (beschossen) auch direkt beschaut werden kann (muss).



Abb. 5 - 6: OBLIVION (Bethesda, 2006)



Abb. 7: HALF LIFE 2 (Valve, 2004)

Hinsichtlich der vorgestellten Vermittlungsaspekte fallen demnach hier der *point-of-action* und der *point-of-view* zusammen, da beide auf der intradiegetischen Ebene verortet und kohärent zu Verhaltensakten/Optionen ein und derselben Figur (als Adressaten-/ Handlungsinstanz) synthetisiert werden können. Die fiktionsinterne Doppelposition eines intra- wie extradiegetisch situierbaren Modell-Spielers scheint aus dieser Konstruktion nicht ableitbar. Doch

⁴³¹ Gewöhnlich werden diese Spiele unter das „Shooter“-Genre subsumiert, wenngleich sie sich (zumindest im Single-Player-Modus) durchaus durch eine narrative Strukturierung auszeichnen, die denen der Adventure-/Rollenspiele homolog ist. Dieser Sachverhalt soll denn auch eine Aufnahme dieser Titel in den Analysekorpus rechtfertigen.

⁴³² Ebenso könnte diese Strategie als konstante Parallelisierung von Handlungs- und Blickachse bezeichnet werden. Vgl. Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 65.

umfassen derartige „Ego“-Spiele in der Regel eine weitere *point-of-view*-Ebene, die sich u.a. in *HALF-LIFE 2* im Bildraum als halbtransparente Fenstermaske darstellt und die konstant spielrelevante Daten und Ressourcen quantitativ erfasst und symbolisch-numerisch abbildet, wodurch eine strategische Selbst-Optimierung der Figur durch eine extradiegetisch situierbare Beobachterposition gewährleistet (aber auch eingefordert) wird. Anders als beim ikonischen Zeigeakt einer motivierten Kamera vollzieht sich hier die visuelle Informationsvermittlung über ein abstrakt-arbiträres „natürliches“ Zeichensystem⁴³³, das zwar ebenfalls in Echtzeit auf das szenisch präsentierte diegetische Geschehen reagiert, gleichsam jedoch die Vermittlungsebene selbst stärker visuell zu konturieren verhilft.

Abschließend lässt sich somit resümieren, dass die Konstruktion eines *homodiegetischen Modell-Spielers*, die im „Avatar“-Begriff metaphorisch angelegt ist, ebenfalls eine konstitutive Gestaltungsstrategie der im Analysekorpus befindlichen Action-Adventure- und Rollenspiele markiert.

3.6. Zum Sujetkomplex der „Phantastik“ in Adventure- und Rollenspielen

Sind im vorigen Kapitel ausschließlich allgemeine (narrative) Strukturmerkmale und Vermittlungsstrategien der in dieser Arbeit zur Disposition stehenden Spiele verhandelt worden, steht nunmehr eine weiterführende motivisch-sujethafte Ein- bzw. Abgrenzung des Gegenstandsreiches an. Die hier entfalten Überlegungen sollen dabei eine inhaltliche Brücke hin zu einer narratologischen wie ikonologischen Erörterung der Spiele schlagen und somit für den Analysepart „Arbeitshypothesen“ formulieren bzw. diskursive Reibeflächen erzeugen, auf welche es sich nachfolgend positiv bzw. negativ zu beziehen gilt.

Sowohl in Hinblick auf das Handlungsprogramm als auch die visuelle Modellierung scheint sich das gesamte Korpus der hier relevant gesetzten Adventure- und Rollenspiele zumindest unter einem weiten „Phantastik“- Begriff versammeln zu lassen. Allen Spielen ist nämlich gemein, dass sie mindestens in Teilbereichen ihrer diegetischen Weltmodellierung erheblich von extratextuellen Realitätsannahmen und Normen abweichen, sei es durch die referenzielle

⁴³³ In historischen Shooter-Spielen, wie *WOLFENSTEIN 3D* oder *DOOM* (beide ID-Soft 1990 bzw. 1993), sind Angaben zur physischen Konstitution/ (Un-)Versehrtheit des Protagonisten neben der gleichfalls existenten numerisch-prozentualen Datenerfassung allerdings zusätzlich auch über ein piktorales Gesichts-Icon im Zentrum der Fensterleiste vermittelt worden, auf welchem in Echtzeit die Spuren des jeweils erlittenen Schadens animiert und abgelesen werden konnten. Auf diese Weise übernimmt der Modell-Spieler zum einen die intradiegetische subjektive Wahrnehmungsperspektive des Avatars, welcher auf der extradiegetischen Ebene selbst zum Objekt/ Orientierungspunkt des Adressaten-/Spielerblicks avanciert. Die Doppelposition der vorgesehenen Spielerinstanz ist diesen Beispielen demnach auch ikonisch-perspektivisch evident.

Bestätigung okkulten Wissenspostulate, wie sie durch Magier oder Totenbeschwörer (*DIABLO 2*, *OBLIVION*) inkorporiert werden und/oder aktantiell, durch die Existenz bzw. den Auftritt von phantastischen Wesenheiten, wie Monstern, Geistern oder Dämonen (vgl. Abb. 8-10)⁴³⁴.

Wenn sich Phantastisches definitionsgemäß durch eine „konstitutive Semantik des Abweichenden“⁴³⁵ bzw. eine Verletzung allgemein kultureller Realitätspostulate auszeichnet, so weist Hans Krahl sicherlich zu Recht darauf hin, dass gerade die Serialisierung und die Genrebildung innerhalb der Populärkultur des 20. Jahrhunderts zu einer „Normalisierung“ phantastischer Erzählungen beigetragen hat, insofern mit Phantastik nun nicht mehr per se das Unglaubliche/ Ambivalente sondern vielmehr eine bestimmte Genreerwartung hinsichtlich Figureninventar, Plotstruktur und medialer Ausdrucksmittel korreliert würde⁴³⁶.



Abb. 8: *DIABLO 2*
(Blizzard, 2000)

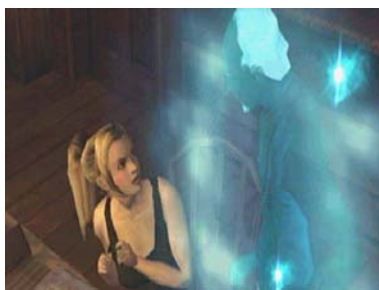


Abb. 9: *ETERNAL DARKNESS*
(Silicon Knights, 2002)



Abb. 10: *OBLIVION*
(Bethesda, 2006)

Trotz dieser Konventionalisierungstendenzen vermögen phantastische Narrationen in populären Medien (zumindest fiktionintern) auch weiterhin „Gegenwelten“⁴³⁷ zu modellieren, welche in ihrer quantitativen wie qualitativen Realitätsinkompatibilität bezogen auf kulturell für gültig erachtete Basisprämissen und Ideologeme nach wie vor recht trennscharf von „mimetischen Fiktionen“⁴³⁸ abgegrenzt werden können.

Die Sujets der Adventure- und Rollenspiele speisen sich dabei vornehmlich aus entsprechenden Subgenres des phantastischen Films, namentlich dem Horror- und Fantasyfilm⁴³⁹, wengleich Spiele wie *ETERNAL DARKNESS* auch explizit literarische Vorbilder, wie die Schauerromane (gothic novels) von Edgar Allan Poe oder Howard Phillips Lovecraft anzitieren.

⁴³⁴ Die Unterscheidung „Phantastik“/ „Realismus“ ist nicht zu verwechseln mit der Opposition Fiktion/ Realität. Wie in Kap. 3.2.3. dargelegt, können Texte im „mediaten Modus“ nur indirekt mit der kulturellen Realitätskonzeption verglichen werden. Sowohl die dort verkommenen realitätskompatiblen Größen, wie menschliche Figuren, als auch die dargestellten Monstren sind allesamt fiktionale Entitäten.

⁴³⁵ Krahl/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 798.

⁴³⁶ Krahl: *Weltmodelle in Literatur u. Medien*, S. 7.

⁴³⁷ Krahl/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 803.

⁴³⁸ Vgl. Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3086.

⁴³⁹ Die Ausführungen stützen sich auf die Typologie von Krahl/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 798 ff.

Insgesamt lassen sich zwei dominante Typen phantastischer Weltmodellierung differenzieren: Dabei kann das Gros der Rollenspiele unter dem ersten Typ subsumiert werden. Derartige Spiele sind in einer genuin vormodernen Welt situiert, die in ihren Anachronismen häufig motivische Anleihen an den kulturellen Objektivationen (Sozialstrukturen, Architekturstilen etc.) und Wissenspostulaten des europäischen (Früh-)Mittelalters bzw. an einer populärkulturellen romantisierenden Fiktion desselben nehmen (vgl. *DIABLO 2*). Die aus diesen Versatzstücken generierte Diegese stellt sich dabei jedoch ganzheitlich-systematisch als ein *enthistorisierter* Welt-Kosmos dar.

Andere Spiele, wie die japanische *FINAL-FANTASY*-Reihe, kreieren demgegenüber eine globale Bricolage aus griechischen, nordischen, arabischen und asiatischen Mythen und Sagen. Ein solch eklektisches Vorgehen wird oftmals sehr despektierlich als „postmoderne Steinbruchmentalität“⁴⁴⁰ klassifiziert. Doch darf nicht verkannt werden, dass Strategien der Dekontextualisierung und neuartigen Kombinatorik von divergentem Quellenmaterial für die Phantastik – bspw. auch schon für die phantastische Literatur der frühen Moderne – kein Novum markieren⁴⁴¹.

Alle Spiele der ersten Kategorie zeichnen sich dadurch aus, dass sie Weltordnungen nach dem Modell stratifizierter Ständegesellschaften installieren, welche insofern regressive Tendenzen ausweisen, als dass sie „hinter ein erreichtes Niveau an sozialer Semantik [zurückfallen]“⁴⁴².

In einem solchen Kontext erscheint die Handlungsrolle des Avatars als Projektionsfigur des Spielers klar konturiert, orientiert sie sich doch vermeintlich am Ideal des kriegerischen Heros, der sich in den inszenierten und gewöhnlich kollektiv funktionalisierten Konfliktsituationen auf archaisch-direkte Weise zu bewähren hat. Die narrative Modellierung dieser Spiele würden denn auch den basalen Strukturprinzipien traditioneller Märchen und Mythen folgen, wie u.a. die Beiträge von Ströter-Bender, Wessely, Kaminski und Fritz deutlich machen⁴⁴³. Dabei findet nicht selten ein Rekurs auf die syntagmatische Abfolge bestimmter narrativer Stationen statt, wie sie sich jeweils bezogen auf ein ganzes Korpus an Mythen (Campbell 1949) oder Märchen (Propp 1918) als invariant herausgestellt haben. So gestaltet sich etwa nach Wessely der auf eine Protagonisteninstanz fokalierte Handlungsverlauf eines Compu-

⁴⁴⁰ Wessely: *Von StarWars, Ultima u. Doom*, S. 190.

⁴⁴¹ Vgl. Wunsch: *Fantastische Literatur der frühen Moderne*, S. 152-180.

⁴⁴² Funken: *Digitale Identitäten*, S. 295.

⁴⁴³ Vgl. Ströter-Bender: *Meidet den roten Flammenwerfer. Zur ästhetischen Wirkung von Computerspielen auf Kinder- u. Jugendliche*, S. 11-13; Wessely: *Von StarWars, Ultima u. Doom*, S. 173-191; Kaminski: *Stoffe, aus denen Computerspiele sind. Die Funktion mythisch-märchenhafter Elemente in Computerspielen*, S. 1-7; Fritz: *Das Spiel verstehen*, S. 221-230.

terrollenspiels in Analogie zur dreiphasig organisierten mythischen (Helden-)Reise, die Etappen der Trennung, Initiation und Rückkehr umfassend⁴⁴⁴.

Wessely meint dieses „Initiationsmodell“ u.a. in dem PC-Rollenspiel *ULTIMA II* wiederzuerkennen⁴⁴⁵: Der Held verlässt seinen Herkunftsort bzw. die soziale Gemeinschaft, auf der Suche nach sich selbst und/oder einer für die Gemeinschaft relevanten Entität (einem materiell-physischen und/oder ideellen „Elixier“). Die Initiation erfolgt symbolisch über den Motivkomplex von Tod und Wiedergeburt, sinnlich manifestiert in dem Betreten und Verlassen eines Höhlenlabyrinthes sowie in dem finalen Sieg über eine antagonistische Instanz. Dass letztlich die obligatorische soziale Reintegration des Helden⁴⁴⁶ nur durch eine Rückkehr in den topografischen Ausgangsraum gelingt, kann allerdings nicht universell für alle Initiationsgeschichten postuliert werden⁴⁴⁷.

An dieser Stelle zeigt sich bereits die Problematik einer einseitigen narratologischen Fokussierung auf die syntagmatische Sukzession von unterscheidbaren Erzähleinheiten (Stationen oder „Knoten“⁴⁴⁸), die zwar auf intertextueller Korpus-Ebene durchaus dazu verhelfen können, epochale und/oder gattungsspezifische Regularitäten/ Programme bestimmter Erzähltypen zu ermitteln, die jedoch aufgrund ihrer scheinbaren Evidenz und ihres vergleichsweise geringen Abstraktionsniveaus⁴⁴⁹ stets Gefahr laufen, nicht trennscharf zu differenzieren zwischen po-

⁴⁴⁴ Die konzeptionelle Bedeutung des Begriffs „Heldenreise“ geht dabei auf den amerikanischen Mythenforscher Joseph Campbell (1904-1987) zurück, der seine gesamte wissenschaftliche Arbeit darauf verwendet hat, mythische Erzählungen u. Sagen aus unterschiedlichen Kulturkreisen u. Epochen zu sichten u. auf Gemeinsamkeiten hin zu analysieren. In seinem 1949 publizierten Werk *„Der Heros in tausend Gestalten“* stellte er erstmals jene Struktur vor, die seinen Überlegungen zur Folge all diesen mythischen Erzählungen immanent ist. Eine solche Helden-Entwicklung entspräche dabei nach Röll der Landkarte der menschliche Psyche und würde daher „von Menschen aller Kulturen als psychologisch überzeugend und emotional glaubhaft“ (ders.: *Mythen u. Symbole in populären Medien*, S. 154) anerkannt. Ungeachtet der Richtigkeit dieses anthropologischen Theorems haben sich insbesondere seit Mitte der 1970er Jahre Drehbuchautoren u. Regisseure aus Hollywood der Erzähltheorie Campbells angenommen. Als bekannteste Campbell-Schüler sind hier vor allem Georg Lucas (StarWars) und Steven Spielberg (E.T., Indiana Jones) zu nennen. In vielen Seminaren u. Leitfäden zum Drehbuchschreiben wird die dramaturgische Qualität eines Handlungsablaufs denn auch an der Struktur der Heldenreise bemessen u. deren Einhaltung unter anderem als Indikator für den kommerziellen Erfolg eines Films angesehen. Vgl. Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S. 159-384 oder Hant: *Praktische Filmdramaturgie*, S. 129-152.

⁴⁴⁵ Wessely: *Von StarWars, Ultima u. Doom*, S. 174-176.

⁴⁴⁶ So gehe es vor allem im Fantasy-Genre ganz wesentlich „um die Stabilität des Kollektivs von innen durch die Reglementierung der Aufnahme des Individuums in das Kollektiv“ (Krah/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 813). Die kulturelle Ritualisierung dieser „Initiationen“ offenbart sich u.a. in der Präsenz von bereits „eingeweiht“ erscheinenden Mentorengestalten als Helferfiguren.

⁴⁴⁷ Vgl. Titzmann: *Die „Bildungs-“/ Initiationsgeschichte der Goethe-Zeit*, S. 13.

⁴⁴⁸ So bezeichnet Barthes die distributionellen Einheiten einer Erzählung. Vgl. ders.: *Das semiologische Abenteuer*, S. 111-116. Pias versucht dessen Konzept für die gemäß seiner Systematik entscheidungskritischen Adventurespiele fruchtbar zu machen (Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 142ff.).

⁴⁴⁹ Dies gilt insbesondere dann, wenn bspw. in Anwendungskontexten des Campbell-Modells eine Rückbindung der jeweiligen Einheiten an die paradigmatische, logisch-abstrahierbare „Welt“-Ordnung unterschlagen wird, durch welche überhaupt erst konkrete Sachverhalte und Gegebenheiten innerhalb der Diegese „erzählenswert“ bzw. narrativ ereignishaft erscheinen. Eine grundlegende Aufarbeitung des (Pseudo-) Konfliktes zwischen einer schwerpunktmäßig paradigmatisch und einer syntagmatisch orientierten Erzähltextanalyse findet sich bei Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 164-179.

tentiell (strukturell) variablen Besetzungsvarianten und konstitutiv-invarianten Funktionseinheiten der betreffenden narrativen Gattung⁴⁵⁰.

Auch der Beschreibung der Erzählstruktur als Zyklus, in Homologie zu einem mythischen Zeitverständnis, kann nicht beigepflichtet werden, da hier scheinbar eine Vermischung zwischen ritueller Mythenpraxis und literarisierter Mythenerzählung erfolgt. Letztere zeichnet sich im Gegensatz zur Ersten ja gerade durch ihre Diskretheit (Anfang und Ende) sowie ihre linear-chronologische Sukzession aus⁴⁵¹. Noch bedeutsamer ist jedoch, dass Mythen genuin im „immediaten“ Modus, mit ihrer Überführung in ein kodifiziertes (literarisches) Erzählsystem allerdings „nur“ noch im „mediaten“ Modus rezipiert werden. Gleichwohl bedienen sich auch diese „novellistischen Pseudomythen“⁴⁵² der mythischen Transformationsprozesse, um sie zu zentralen narrativen Ereignissen umzuarbeiten.

Ein anderer Typus phantastischer Weltmodellierung findet sich in Spielen wie *TOMB RAIDER*, *SILENT HILL 2*, *RESIDENT EVIL* oder *ETERNAL DARKNESS*. Diese Spiele sind oberflächlich betrachtet nach Krahs/Wünsch auch im engeren Sinne phantastisch, da sie intradiegetisch selbst von dem Zwei-Welten-Modell „Realität versus Phantastik“ auszugehen scheinen. Das Geschehen ist dort gewöhnlich in einer fiktiven Realwelt der Jetztzeit situiert und konfrontiert die Protagonisten erst hier mit dem Einbruch des Außergewöhnlichen/ Unmöglichen, das überhaupt erst vor dem Hintergrund einer etablierten Realitätskonstruktion im Sinne einer „ideologischen Normalität“⁴⁵³ als Abweichung klassifizierbar wird⁴⁵⁴. Dabei differieren die Einstellungen gegenüber dem Phänomen der Phantastik. Stellt sich das Auftreten des „Unerklärlichen“ für die Figuren einiger Spiele zumindest augenscheinlich als unerwartet und unwillkürliches Ereignis dar, suchen Figuren anderer Spiele bewusst diese Grenzbereiche des Unbekannten auf. Der erste Fall erfährt eine Funktionalisierung insbesondere für das Hor-

⁴⁵⁰ Auf die Notwendigkeit einer (narratologischen) Abgrenzung von „Struktur“ und „Funktion“ hat zuletzt nochmals Krahs dezidiert hingewiesen. Vgl. ders.: *Semiotische Grundbegriffe: Zeichen- u. Zeichensysteme*, S. 18-20.

⁴⁵¹ Zum Verhältnis „Narration“ u. „Mythos“ vgl. Lotman: *Aufsätze zur Theorie u. Methodologie der Literatur u. Kunst*, S. 30-34. Wenn Krahs im Rahmen der Typisierung unterschiedlicher serieller Erzählformate von „narrativem Zyklus“ spricht, so meint er hier einzelne jeweils für sich narrativ abgeschlossene Erzählfolgen, die aber über ein gemeinsames konstitutives Ereignis als kohärenzstiftender Klammer miteinander verknüpft sind (bspw. zu einer Trilogie, Tetralogie) u. deren Auflösung/ Tilgung erst am Ende des Gesamtzusammenhanges erfolgt. Diesen narrativen Serien-Typus grenzt er jedoch auch explizit vom traditionellen, mit einem mythisch-ganzheitlichen Zeitbewusstsein assoziierten Zyklus-Begriff ab. Vgl. ders.: *Erzählen in Folge*, S. 17-18.

⁴⁵² Lotman: *Aufsätze zur Theorie u. Methodologie der Literatur u. Kunst*, S. 34.

⁴⁵³ Krahs/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 802.

⁴⁵⁴ Die Erzählung bedarf insofern notwendig mindestens eines figürlichen Klassifikators dieser erklärungsbedürftigen Realitätsinkompatibilität, um eine „phantastische narrative Struktur“ auszubilden. Vgl. Krahs/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 803.

ror-Subgenre, in welchem mit dem Auftritt der phantastischen Entität, dem Monster⁴⁵⁵, zugleich eine manifeste Bedrohung des kollektiven Norm- und Wertesystems einhergeht.



Abb. 11 – 13: RESIDENT EVIL (Capcom, 2002)

Auf individuell-figürlicher Ebene können hier jedoch auch Parallelen zu den „Initiationsgeschichten“ bzw. „inneren Reisen“⁴⁵⁶ des Fantasy-Subgenres aufgezeigt werden. Denn zumindest für die Filmgenres mit vergleichbaren Sujets postulieren z.B. Röhl oder Faulstich eine tiefenpsychologische Dimension⁴⁵⁷. In Gestalt der häufig anthropomorphisierten Monstren, Dämonen und Zombies (vgl. Abb. 11-13) begegne der Held, respektive die Heldin, Projektionen der ansonsten unterdrückten bestialischen, unzivilisierten und archaischen „Fremdanteile“ des Selbst, deren physische Überwindung einen psychischen Sieg über die Furcht und damit eine Akzeptanz dieser verdrängten Selbstanteile bedeute⁴⁵⁸.

Eine Überprüfung dieser Thesen müsste allerdings erst erbracht werden. Im Analyseteil gilt es denn auch die textsemiotisch narratologisch rekonstruierbare Legitimität dieser Deutungshypothesen zu erörtern.

Vorerst soll jedoch allgemein festgehalten werden, dass die phantastischen Sujets der Adventure- und Rollenspiele immerhin einen symbolischen Rahmen für Transformations- bzw. Initiationsprozesse aufspannen. Ausgerichtet auf zumeist eine Spielfigur scheinen sie rekurrent Szenarien der *Grenzüberschreitung*⁴⁵⁹ zu entwerfen, „in [denen] der Zusammenhang von Gewalt und Tod virulent ist“⁴⁶⁰.

⁴⁵⁵ Dieses mag „oberflächlich unterschiedlich figuriert und konkretisiert [sein] und [ist] als strukturelle und nicht als motivgeschichtliche Größe aufzufassen“ (Krah/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 812). Vgl. hierzu ausführlich Pabst: *Das Monster als genrekonstituierende Größe im Horrorfilm*, S. 1-18.

⁴⁵⁶ Vgl. Wessely: *Von StarWars, Ultima u. Doom*, S. 83.

⁴⁵⁷ Vgl. Röhl: *Mythen u. Symbole*, S. 170-177 oder Faulstich: *Zwischen Exotik, Heil u. Horror*, S. 131 ff.

⁴⁵⁸ Vgl. Ebd.

⁴⁵⁹ Dieser Terminus wird im Folgekapitel (4.2.) präzisiert.

⁴⁶⁰ Adamowsky: *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 211.

4. Bildschirmspiele als narrative Weltentwürfe

4.1. Konfliktlinien der Forschung

Neben dem von der Pädagogik dominant gesetzten Medienwirkungsdiskurs versucht sich ein Großteil der kulturwissenschaftlichen Beiträge im Rahmen der *game studies* innerhalb der Auseinandersetzung um das narrative Potential von Computerspielen zu profilieren. Das Interesse gründet vor allem auf der übergeordneten Fragestellung, ob und gegebenenfalls inwieweit die so genannten „interaktiven Medien“ die Herstellungs- und Rezeptionsbedingungen von erzählenden Texten verändern⁴⁶¹. Unter Berufung auf die poststrukturalistische Literaturtheorie werden in etlichen Publikationen die Computerspiele als prototypische Beispiele für „interactive fiction“⁴⁶² angeführt, innerhalb derer eine begrüßenswerte Hierarchieverschiebung zwischen Autor und Rezipienteninstanz stattgefunden habe⁴⁶³. Britta Neitzel sieht den (Adventure-)Spieler denn auch als aktiven (Mit-)Konstrukteur einer Geschichte, der sich durch seine Handlungskompetenzen und Auswahloptionen im Spiel eine Machtposition sichere, welche zuvor ausschließlich dem Autor vorbehalten gewesen sei⁴⁶⁴.

Natürlich blieben derartige Thesen nicht unwidersprochen. Die Gegenseite⁴⁶⁵ stützt sich dabei in erster Linie auf ein Faktum, das an anderer Stelle bereits als ein Konstitutivum der Bildschirmspiele herausgearbeitet wurde: der Umstand einer stets programmierten Informationsdistribution. Durch seine Spielperformance kreiere der Spieler somit keine eigene Geschichte, sondern aktualisiere bzw. rekonstruiere lediglich die immer schon präskribierten Kompartimente der Story⁴⁶⁶.

Obschon viele der hier nur schlaglichtartig beleuchteten Thesen einer ausführlichen Erörterung und Kritik würdig erscheinen, wird hiervon, eingedenk des primären Forschungsvorhabens, abgesehen. Operationale Handlungsfreiheiten und Wahlmöglichkeiten garantieren weder die Ausbildung reflexiven Kulturverstehens noch müssen auf der anderen Seite strukturell vorgebildete Handlungspfade eine Konfrontation mit heterogenen Weltsystemen (im Sinne

⁴⁶¹ Einen Überblick über die hier relevanten Positionen liefert der Aufsatz von Winko: *Lost in hypertext?* S. 514-524.

⁴⁶² Lischka: *Spielplatz Computer*, S. 29.

⁴⁶³ Vgl. z.B. Weibel: *Der Ausstieg aus der Kunst als höchste Form der Kunst*. In: *Kunstforum international* (1989), S. 60-75. Zitiert bei Winko: *Lost in hypertext?* S. 516.

⁴⁶⁴ Neitzel: *Die Frage nach Gott*, S. 64.

⁴⁶⁵ Vgl. z.B. Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 183-189, Poole: *Trigger Happy*, S. 105-122 oder Lange: *Storykiller*, S. 79ff.

⁴⁶⁶ Winko: *Lost in hypertext?* S. 523: „Zwar handelt der Spieler im interaktiven Modus und hat in der Regel mehrere Entscheidungsmöglichkeiten, führt aber faktisch nur aus, was vorher an Optionen in das Spiel eingeschrieben worden ist.“

oppositioneller semantischer Räume) und multiplen Wirklichkeitskonzepten notwendig verhindern.

Um jedoch die ästhetischen Weltmodellierungsstrategien der betreffenden Computerspiele entsprechend indizieren zu können, bedarf es einiger grundlegender Überlegungen zur Begrifflichkeit und den Bedingungen des „Narrativen“. Dies ist auch schon deshalb notwendig, weil gerade in der (populär-)wissenschaftlichen Literatur zum „Erzählen im Computerspiel“ ein z.T. recht metaphorischer oder zu weiter „Narrationsbegriff“ Verwendung findet, aus dem sich viele der Probleme und Konflikte speisen, welche den aktuellen Themendiskurs bestimmen.

4.1.1. Spiel-Kode und narrative Performanz

Für den Ludologen Gonzalo Frasca stellen Computerspiel-*Games* vorrangig symbolische Regelsysteme bzw. „sign-generators“⁴⁶⁷ dar, welche nicht allein über ihren „Output“, d.h. eine jeweils aktualisierte Sequenz von Zeichen und konkreten Spieloperationen, erfasst werden könnten. Aufgrund dieser Unterscheidung, welche als eine logisch-analytische Trennung von Zeichensystem und Zeichengebrauch bzw. Kode und Performanz⁴⁶⁸ paraphrasierbar wäre, versucht der Autor letztlich eine Opposition von Spiel (*Games*) und Narration abzuleiten⁴⁶⁹.

Wie in Kap. 3.4. erörtert, lassen sich *games* in der Tat als abstrakte Kode-Systeme begreifen, welche sowohl die Menge verfügbarer Spielelemente als auch die möglichen Auswahl-, Verknüpfungs- und Verwendungsregeln für die jeweilige Anwendungspraxis umfassen. Dieser Spiel-Regel-Kode, der notwendig dem Programm-Kode des Computers entspringt und durch diesen modelliert wird, kann nun selbst wiederum semiotisch funktionalisiert werden und zum integralen Bestandteil eines fiktionalen *Welt-Systems*⁴⁷⁰ avancieren, das das mögliche Spielgeschehen in einem je eigenen, abgeschlossenen (und mehr oder weniger spezifizierten) raumzeitlichen Kontinuum situiert und das dabei zugleich die autopoietische „Realitäts-

⁴⁶⁷ Frasca: *Simulation versus Narrative*, S. 223.

⁴⁶⁸ Vgl. die zeichentheoretische Differenzierung von „Kode“ und „Performanz“ bei Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 75-79. Während jedoch bspw. sprachliche Zeichensysteme dynamisch sind und durch rekurrent abweichenden Zeichengebrauch selbst transformiert werden können, erweisen sich die Regelsysteme digitaler Spiele für gewöhnlich als äußerst undynamisch und rigide. Veränderungen können hier, wenn überhaupt, nur direkt auf der Systemebene, z.B. durch entsprechende Editoren-Tools, vorgenommen werden, die dann wiederum nur programmierte Meta-Regeln darstellen, Vgl. Frasca: *Simulation versus Narrative*, S. 232.

⁴⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 222-234.

⁴⁷⁰ Frasca verwendet zur Bezeichnung dieses Sachverhaltes den Terminus „Simulation“. Dieser wurde an anderer Stelle (Kap. 3.2.3.) in dieser Arbeit jedoch bereits auf der Spieldefinition ausgegrenzt und findet folgerichtig hier auch keine Verwendung. Vgl. Frasca: *Simulation versus Narrative*, S. 223.

basis“ darstellt, auf welche jede denkbare Spielentität (z.B. Figuren, Gegenstände) und Spieloperation, zumindest in der symbolischen Übersetzung, bezogen werden kann⁴⁷¹.

Von der Kode-Ebene soll nun jeweils die Ebene der Performanz abgegrenzt werden. So ist ein aktualisierter Spielprozess demnach auch nicht als *game*, sondern stets nur als konkrete Realisation bestimmter Handlungsvollzüge zu klassifizieren, die im Kode immer nur systemisch als Möglichkeiten angelegt sind. Das individuelle Spielerleben als *play* kann sich überhaupt erst auf dieser Ebene der Performanz entfalten⁴⁷², ebenso wie eine narrative Struktur letztlich nur sinnvoll aus einem gespielten Spiel abstrahierbar ist. Für die Rekonstruktion einer solchen narrativen Struktur gilt indes die notwendige Zusatzbedingung, dass sich die Spielpartie gleichsam als semantisch-kohärente Handlungsfolge und damit als Bestandteil eines dargestellten Weltgeschehens (dW) abbilden lassen muss. Diese Folgerung erhält argumentativen Rückhalt durch die Verständigung auf eine Minimaldefinition für Narrativität, wie sie etwa Gerald Prince vorschlägt:

Demnach erweist sich ein medialer Text genau dann als Träger einer narrativen Struktur, wenn aus diesem eine logisch-chronologische Transformation eines Ausgangszustandes in einen Endzustand direkt oder indirekt erschlossen werden kann, wobei die Zustände sich auf dieselbe Entität beziehen, kausal auseinander erwachsen⁴⁷³, sukzessive Zeiträume der dW darstellen und mindestens in einem Merkmal in Opposition zueinander stehen müssen⁴⁷⁴. Die notwendig lineare Ausrichtung der Welt ist demnach keinesfalls als temporales Kontinuum sondern als Abfolge diskontinuierlicher und damit unterscheidbarer Weltzustände zu denken. Nun würden jedoch eine Reihe von Autoren, wie Pias oder Degler⁴⁷⁵, der Position Frascas entgegenhalten, dass entsprechende Computerspiele nicht erst durch die sukzessive Aktualisierung auf der Performanzebene Narrationen modellieren, sondern dass diese bereits als Pfadstruktur im Programmcode angelegt seien und somit selbst als Bestandteil des Regelsystems anerkannt werden müssten. Übertragen in ein struktural-semiotisches Beschreibungsvo-

⁴⁷¹ Als prototypisch für den Entwurf einer eigenen Welt-Ordnung erweist sich das symbolische Kinderspiel, dass jede „reale“ Handlung zeichenhaft transformiert und auf einen fiktionalen hermetischen Realitätskosmos bezieht. Viele abstrakte Computerspiele, wie *TETRIS* (Nintendo, 1989) oder *PONG* (Atari, 1972), aber auch nicht-digitale Brettspiele sehen demgegenüber davon ab, Spieloperationen in einer innerweltlich kohärenten Weise zu motivieren. Der Spieler wird hier denn auch gewöhnlich nicht als intradiegetische Größe (Figur bzw. Avatar) modelliert, womit die Spielwelt gleichsam ihre semiotisch-ideologische Eigenständigkeit verliert und sich unmittelbar abhängig macht von den realweltlichen Operationen (Zügen) des spielenden Subjektes. Dessen Existenz bleibt intradiegetisch insofern „unerklärt“.

⁴⁷² Vgl. Kap. 3.1.2.

⁴⁷³ Zur Bedeutung des Kausalitätsprinzips für die Narration s. auch Martinez/ Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 109-111.

⁴⁷⁴ Vgl. Prince: *A Grammar of Stories* oder in ausführlicher Kommentierung Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3076.

⁴⁷⁵ Vgl. Pias : *Computer-Spiel-Welten*, insb. S. 143ff.; Degler: *Erspielte Geschichten*, S. 58-61 oder auch Wages/ Grüntzmaker/ Grünvogel: *Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten*, S. 41-52.

kabular markieren solche systemimmanenten Sachverhalte quasi ein Set von syntagmatischen Distributionsregeln, welche zumindest auf einer Makroebene die Spielvollzüge in ihrem Verlauf auf bestimmte invariante Kombinationsvarianten festlegen (die Tätigkeit Y an der Stelle S_b ist erst dann möglich, wenn X an S_a ausgeführt wurde)⁴⁷⁶.

Doch auch wenn der Programmcode als informationsverarbeitendes System⁴⁷⁷ eine Reihe spezifischer syntaktischer Verknüpfungsmöglichkeiten vorbildet, welche die Distribution einzelner Handlungsszenarien in eine logisch-lineare Ordnung im Sinne einer „Vorher“-„Nachher“-Relation überführt, so ist jede textsemantische Folgerung, die aus dieser Struktur und dem potentiell veräußerbaren Signifikantenmaterial abgeleitet werden kann, wiederum pragmatisch notwendig an einen aktualisierten Spielprozess sowie an eine perzipierende und interpretierende Spielerinstanz gebunden. Zu einer narrativ-temporalen⁴⁷⁸, semantisch determinierten (motivierten) und kohärenten Einheit können die vorgesehenen Handlungsfolgen demnach nur auf der Performanzebene synthetisiert (bzw. funktionalisiert) werden, stets bezogen auf einen jeweils spielerisch erzeugten Medien-Text. Insofern ist auch abschließend Frank Degler zu widersprechen, welcher von einer „im Programmcode hinterlegte[n] Geschichte“⁴⁷⁹ ausgeht. Jede Geschichte (als Histoire) lässt sich immer nur aus einem vorliegenden Erzähl-Text (als einer „zeitlich und/oder räumlich *geordnete[n] Menge von [realisierten] Zeichen*“⁴⁸⁰) analytisch rekonstruieren. Diese „Geschichten“ bzw. *dargestellten* Welten sind sodann selbst wiederum beschreibbar als (modellbildende) Systeme bzw. paradigmatische Ordnungen mit je eigenen diegetischen Grenzziehungen, Kategorisierungen und Leitdifferenzen. Derartige „Systeme“ haben jedoch keinen operationalen Charakter (im Sinne eines Zeichen-Kodes), sondern den Status von geordneten Hypothesen über die Semantik „geäußert“ bzw. performativ realisierter Zeichenfolgen.

⁴⁷⁶ Degler spricht analog dazu mit Rückgriff auf die Erzähltheorie von Roland Barthes von einem Set an „Narratemen“ als jeweils noch „ungesättigte[n] Kern[en] des Handlungsverlaufs, die erst im Vollzug der Interaktion gefüllt [werden]“ (Degler: *Erspielte Geschichten*, S. 59).

⁴⁷⁷ Zur Unterscheidung von „Information“ und „Botschaft“, sowie zur Abgrenzung eines informationstheoretischen Codebegriffs, wie er hier für den Programmcode reserviert wird, von einem Semiotischen, der komplexe narrative Welt-Modelle zu konstruieren vermag s. Eco: *Einführung in die Semiotik*, S. 43-144.

⁴⁷⁸ Als obligatorisch erweist sich hier eine chronologische Relationierung der Handlungssegmente sowohl auf der Darstellungsebene (Discours) als auch auf der Ebene des Dargestellten (Histoire). Gleichwohl können Computerspiele, analog zu anderen narrativen Medien, von dieser Übereinstimmung abweichen. So arbeiten bspw. Spiele wie *TOMB RAIDER 5 – DIE CHRONIK* (PS, Eidos 2000), *FAHRENHEIT* (PS2, Atari 2005) und rekurrent auch *ETERNAL DARKNESS-SANITY'S REQUIEM* (GC, Nintendo 2002) mit spielbaren Handlungssegmenten, welche zwar selbst intern linear-chronologisch strukturiert sind, makrotextuell aber als Analepsen, d.h. als temporale Rückwendungen oder *Flashbacks*, fungieren.

⁴⁷⁹ Degler: *Erspielte Geschichten*, S. 59.

⁴⁸⁰ Tizmann: *Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern*, S. 216.

4.1.2. Linearität versus Zyklizität

Nach Ansicht der Medienphilosophin Sybille Krämer entfaltet jedes Spiel „eine Gegenwart, die nicht mehr als Durchgangsstation von der Vergangenheit in die Zukunft fungiert, sondern in der kreisförmigen Bewegung ihres Hin und Her eine Art reiner Gegenwärtigkeit etabliert“⁴⁸¹.

Andererseits muss, wie bereits ausgeführt, die temporale Linearität als notwendige Bedingung einer jeden Erzählung angesehen werden. Wenn Krämer also in Anlehnung an das obige Zitat und in Abgrenzung zum hier zu Grunde gelegten Narrationsbegriff das Spiel als eine ungerichtete „stehende Bewegung“⁴⁸² definiert, so muss nun entweder in der Tat eine substantielle Differenz von Spiel und Narrativität oder ein methodisch-theoretisches Missverständnis gefolgert werden. Bei der Rekonstruktion der Argumentation Krämers ist eher Letzteres anzunehmen, lässt sich hier doch eine unkritische Vermengung von in dieser Arbeit bereits unterschiedenen Ebenen und Aspekten des Spiel(en)s konstatieren, wie dem Rezeptionsmodus, der Spiel-Umwelt-Kopplung oder den davon abzugrenzenden systeminternen Verlaufsstrukturen. So erlaubt bspw. die stets notwendige Rückbezüglichkeit spielerischen Tuns, als „zyklische“ Oszillation von Handeln und Selbstbeobachtung, keine unmittelbare Übertragung auf die spielimmanente Organisation und Richtung dieser Rezeptions- und Interaktionsschleifen. Weiterhin sind die Außengrenzen nicht mit den intradiegetischen Grenzziehungen der Spielwelt zu verwechseln. Der Sachverhalt, dass Spiele im mediaten Modus (ohne Konsistenzgebot in Bezug auf das Realitätskonzept) rezipiert werden (können) und insoweit dem spielerisch Dargestellten keine direkt kausale und/oder informationelle Rückwirkung auf die angenommene „Realität“ sowie deren Regularitäten unterstellt wird, führt in der Tat dazu, dass Spiel außerhalb bzw. oberhalb des immediaten Zeit- und Handlungsflusses denken zu können. Der prototypische Beleg für diese These stammt einmal mehr aus dem Theater-Kontext und betrifft den so genannten „Bühnentod“. Dass dieser performativ erzeugte Zustand für den Schauspieler gewöhnlich ohne nachhaltige Konsequenzen bleibt, erscheint allerdings mehr als trivial. Als ebenso triviale Rezeptionsbedingung sollte jedoch gleichsam die Fähigkeit zur Differenzierung vorausgesetzt werden können, gleiches keinesfalls zwingend für die narrativ motivierte Rolle anzunehmen, die ausschließlich intradiegetischen Kohärenzprinzipien verpflichtet ist und deren Ende sich als durchaus irreversibel und final darstellen kann⁴⁸³.

Trotz dieses Autonomiepostulats hat gerade das Spiel mit seiner Rahmung gegenüber einer „ungespielt“ geglaubten Umwelt immer wieder als Projektionsfläche für dichotomische Welt-

⁴⁸¹ Krämer: *Die Welt, ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit*, S. 16.

⁴⁸² Ebd.

⁴⁸³ Vgl. dazu ausführlich Kap. 4.6.

entwürfe erhalten müssen, so auch bei dem von Krämer als Referenz gewählten Eugen Fink, der das Spiel wesentlich als eine dem linearen Zeitstrom des Lebens entrissene „Oase des Glücks“⁴⁸⁴ beschreibt. Doch anstatt aus diesem 1957 erstmals publizierten Traktat „Wesenszüge“ des Spiels zu destillieren, hätte diese Position angemessener im sozialhistorischen Kontext der nachkriegsdeutschen „Industriegesellschaft“ mit ihrer fundamentalen ökonomischen Semantik⁴⁸⁵ verortet werden sollen. Bereits der Titel deutet hier ja auf ein Verständnis von Spielräumen als evidenten Knappheitsfeldern hin, die als Ressource mit unmittelbarer Glücksverheißung nur auf der Folie konträrer existenzieller Grunderfahrungen gedacht werden konnten. Dass der Terminus „Oase“ hier jedoch nicht nur als demonstrativer Ausdruck von individuellem (Zeit-)Besitz fungiert, sondern gleichsam das Moment der Rekreation konnotiert, deutet einmal mehr auf die (negativ bzw. positiv) postulierte Abhängigkeit des Spiels vom Wert der Arbeitskraft und deren notwendiger Reproduktion hin.

Eine zyklische Orientierung im Spielprozess setzt zum einen die Wahrnehmung situationsverankerter Korrespondenzen und zum anderen die Bereitschaft des Wahrnehmenden voraus, vergleichbare konkret-situative Konstellationen trotz individueller Varianzen und Abweichungen⁴⁸⁶ als *identisch* anzunehmen. Das Bewusstsein für Zyklizität fußt demnach stets auf der Hypothese einer konstant gültigen und in sich abgeschlossen Zeit-Ordnung, die sich als iterative Sequenz von untereinander relationierten und immer schon a priori bekannten Einzelereignissen entfaltet. Würden Spielorganisation und Spielmotivation ausschließlich in einem solchen Denksystem gründen, so ließe sich mutmaßen, dass die zeitgenössische Spielandschaft reduziert wäre auf eine überschaubare Anzahl relativ stabiler und zeitübergreifend für sinnvoll erachteter Spielfelder.

Dass dem mit Blick auf die Entwicklungsgeschichte der (Computer-)Spiele nicht so ist, wurde bereits an anderer Stelle dargelegt. In jedem Fall erweist sich das zyklische Zeitmodell keinesfalls als konstitutives Bestimmungselement für Spiele im Allgemeinen. In ihrer intradiegetischen Zeitorganisation folgen die hier verhandelten Bildschirmspiele vielmehr ausnahmslos einem linearen Modell. Die audiovisuell erzeugten Handlungssequenzen lassen sich zu einer endlichen, abgeschlossenen Zeitreihe synthetisieren, welche die Voraussetzung für eine narra-

⁴⁸⁴ Krämer: *Die Welt, ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit*, S. 16.

⁴⁸⁵ Terminologisch und konzeptionell orientieren sich diese Ausführungen dabei an den kulturhistorisch diagnostizierten Übergangszuständen der Bundesrepublik Deutschland bei Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 251-252 u. S. 532-535.

⁴⁸⁶ Zwar gibt es ebenfalls „in der zyklischen Welt kein Ereignis zum zweiten Mal“ (Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 88) weshalb jeder Wiedererkennungsvorgang notwendig auf Abstraktion beruht, doch beziehen sich diese Orientierungsmuster gewöhnlich auf unmittelbar wahrnehmbare Symptome bzw. Anzeichen der natürlichen und/oder kulturellen Umwelt, die in ihrer Summe einen spezifischen Situationstyp, z.B. „Frühling“ oder „Hochzeit“, relativ eindeutig und ohne kognitionspsychologisch hohen (Abstraktions-)Aufwand vergegenwärtigen. Vgl. ebd. S. 84-89 oder auch Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 94-95 u. 128-132.

tive Ausformung des symbolischen Spielgeschehens darstellt. Dabei gilt nochmals festzuhalten, dass Linearität sich hier auf die chronologische Strukturierung der dargestellten Welt bezieht, wie sie aus einem gespielten Spiel analytisch abstrahiert werden kann. Für die konkrete Spielperformance bzw. jeweilige Spielgegenwart haben nur die bereits absolvierten Spielepisoden faktisch-linearen Charakter (als spielimmanente „Vergangenheit“), doch auch die potentiell folgenden noch nicht realisierten Spielhandlungen fügen sich zumindest prospektiv in dieses Denkmodell ein. Denn unabhängig davon, wie paradigmatisch-umfänglich⁴⁸⁷ und (un-)bekannt sich diese performativen Anschlussoptionen ausnehmen, zur „Zukunft“ werden sie logisch allein durch die Unterstellung von Differenz mit allen bisher bekannten Zeitphasen. „Lineares Denken [steht] immer am Anfang“⁴⁸⁸ und kultiviert den permanenten Aufbruch. Dass dieses Voranschreiten in unserer Kultur positiv besetzt ist und einen (utopischen) Möglichkeitshorizont aufscheinen lässt, soll nicht, wie Schulze zurecht bemerkt, das Moment der Negation verdecken, welches dieser Denkhaltung eigen ist und sich als „habitualisierte[...] Unzufriedenheit“⁴⁸⁹ mit dem Bestehenden äußert.

4.1.3. *Histoire versus Discours*

Ein Großteil der Divergenzen hinsichtlich der Rolle und Relevanz von Narrativität in Bildschirmspielen ist auf ein grundlegendes methodologisches Problem zurückzuführen, das zahlreiche Ansätze der *game studies* eint: Eine analytisch unsaubere Vermengung von allgemein

⁴⁸⁷ Im Forschungsdiskurs wird der Sachverhalt multipler Wahl- und somit Fortsetzungsmöglichkeiten in einem Spiel vornehmlich gegen die lineare Sukzession traditioneller Erzählmedien in Stellung gebracht. Doch Linearität wird im Rahmen einer derartigen Argumentation nicht auf die temporale Ordnung der dW, sondern auf die prädestinierte Distribution der audiovisuellen Zeichenträger (Discours-Ebene) bezogen. Vgl. hierzu Furtwängler: *Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen*, S. 375-377; Juul: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, S.122; Frasca: *Simulation versus Narrative*, S. 223.

Weitere Verwendung findet der Begriff bei der Klassifikation des Interaktionssystems bzw. des syntaktisch-strukturellen Aufbaus des vorgesehenen Handlungsprogramms in einem Computerspiel. Linearität meint hier die zumeist negativ konnotierte Alternativlosigkeit von Spielentscheidungen, die sich für das Gros der Spiele in der topologischen/topografischen Ordnung von entweder univialen (linearen) oder multikursalen (non-linearen) Raummodellen (Labyrinthen) niederschlägt. Vgl. Wages/Grützmaker/Grünvogel: *Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten*, S. 44ff. Dass ein temporal-lineares Denkmodell sehr wohl konform geht mit der Goutierung paradigmatisch-alternativer und damit non-linearer Entscheidungs- und Verlaufsstrukturen, haben für die lebensbiografische Konzeption der zeitgenössischen Kultur u.a. Sottong/Wernz präzise herausgearbeitet: Vgl. Sottong/ Wernz: *Zur Bedeutung individuellen Zeiterlebens und der Konstruktion von Zeit für die Psychotherapie in forensischen Institutionen*, insb. S. 48. Für den konkreten Spielverlauf können jedoch trivialer Weise nur zukünftige Handlungen in Alternativen und somit als Bündel non-linearer Möglichkeiten gedacht werden. Jede performative Aktualisierung mündet zwangsläufig in einer Linearisierung des Spielgeschehens.

⁴⁸⁸ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 88.

⁴⁸⁹ Ebd. S. 87.

narratologischen Definitionsfragen mit der *Histoire*⁴⁹⁰, d.h. mit der dargestellten Weltordnung *bestimmter* Texte bzw. Texttypen⁴⁹¹ oder mit *Discours*-spezifischen (Teil-)Fragen, die lediglich die konkreten Darstellungsmöglichkeiten und Präsentationstechniken von Geschichten in einem Medium betreffen⁴⁹².

Eingedenk dieser fehlenden Systematik erscheint es sinnvoll, dem Konzept der strukturalen Erzähltheorie zu folgen und von einer basalen *Discours*-unabhängigen Definition narrativer Strukturen auf der Ebene der dargestellten Welt (*Histoire*) auszugehen, die auf der einen Seite spezifisch genug ist, um Erzählen von anderen semiotischen Praxen und Phänomenen mit temporaler Strukturierung abzugrenzen, die auf der anderen Seite jedoch allgemein und flexibel genug sein muss, um diverse Erzählvarianten unterschiedlichen Komplexitätsgrades theoretisch erfassen und abbilden zu können.

Bevor jedoch dieser Theorieentwurf nachfolgend skizziert werden kann, bedarf es vorab einiger ergänzender Anmerkungen zu der erzähltheoretischen Unterscheidung von *Histoire* und *Discours*. Diese beruht nach Titzmann nämlich eigentlich auf einer „theoretischen Fiktion“⁴⁹³, da jede Geschichte notwendig auf ein semiotisches System und/oder Trägermedium angewiesen ist, um überhaupt artikuliert, kommuniziert und rezipiert werden zu können. Weiterhin ist

⁴⁹⁰ Die theoretische Differenzierung von *Histoire* (dargestellte Welt) und *Discours* (Darstellungsakt) gehört zum *common sense* der traditionellen Erzähltheorie, wenngleich die Bezeichnungen je nach Autor variieren. Vgl. hierzu Martinez/ Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie* 2002, S. 20.26.

⁴⁹¹ Einen solchen Fehler begeht etwa Gonzalo Frasca in seiner Kritik an einer narratologischen „Lesart“ der Computerspiele, wenn er am Beispiel des griechischen Dramas die Schicksalhaftigkeit, Finalität und Irreversibilität eines zum Zeitpunkt t^x dargestellten narrativen Ereignisses hervorhebt und mit der potentiellen Variabilität und Unverbindlichkeit einer Computerspiel-Simulation kontrastiert. Nun ist jedoch die Wichtigkeit, die Relevanz und der (Realitäts-)Status eines narrativen Ereignisses selbst immer eine Variable der *Histoire*. Wenn also bspw. ein medialer Text bestimmte Ereignisse in einer linearen Sukzession präsentiert bzw. fixiert, so erlaubt dies keine Rückschlüsse auf ein logisches oder zeitliches Nacheinander dieser Ereignisse auf der Ebene der *Histoire*. So präsentieren z.B. Filme wie *RASHOMON* (JAP, 1950, Akira Kurosawa) oder *LOLA RENNT* (D, 1997, Tom Tykwer) eine Menge von temporal koextensiven Ereignissen, die zueinander wie verschiedene Versionen *einer* Geschichte im Zeitraum t^x - t^y stehen und damit zugleich auch die objektive, perspektivungebundene Gültigkeit jedes einzelnen Ereignisses in Frage stellen. Vgl. Frasca: *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*, S. 227.

⁴⁹² Die Schwierigkeit einer *Discours*-basierten Definition des Narrativen besteht darin, genuin medien- und/oder gattungsspezifische Eigenschaften zu allgemeinen Merkmalen des Erzählens zu erklären und damit ggf. allzu restriktive Bedingungen für die Narrativität zu formulieren, welche durch andere Medien überhaupt nicht oder wenn, dann nur eingeschränkt erfüllt werden können. Unter dem Mantel der Narratologie würde dann u.U. nicht anders stattfinden wie versteckte Literatur- oder Filmtheorie. Von diesem Dilemma zeugen ungewollt auch die Beiträge von Jasper Juul: *A Clash between Game and Narrative* 1999, S. 33ff. u. Traudl Büniger: *Narrative Computerspiele* 2005, S. 34, die beide ausgehend von literaturwissenschaftlichen Konzeptionen der Zeitgestaltung u. Zeitdifferenzierung Unterschiede zwischen Computerspielen und narrativen Strukturen postulieren. Als besonders Kritikwürdig erweist sich in diesem Zusammenhang die Forderung nach einer festen, zeitlich sukzessiven Ordnung des *Discours*, wodurch nicht nur hypertextuelle Medien mit in der Reihenfolge variablen Handlungsabläufen als Erzählträger ausgeschlossen würden, sondern auch bildbasierte Medien, wie Fotografie oder Malerei, obwohl es durchaus möglich ist, aus einer simultan gegebenen visuellen Struktur (*Discours*) eine zeitliche Ordnung der dargestellten Welt (*Histoire*) zu abstrahieren, vgl. Holländer, Hans: *Zeit-Zeichen in der Malerei* 2002, S. 103-124.

⁴⁹³ Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3070.

zu konstatieren, dass der Darstellungsakt, anders als bei Scheffel/Martinez aufgeführt⁴⁹⁴, nicht bloß das „Wie“, die Form oder das Gefäß für den narrativen Inhalt abgibt, sondern diesen immer auch modelliert, strukturiert und damit intensional sowie extensional beeinflusst. So tendieren gerade komplexe künstlerische Texte im mediaten Modus zu einer „Semantisierung [...] der im klassischen Sinne formalen [...] Elemente“⁴⁹⁵, so dass davon auszugehen ist, dass jede Geschichte durch einen Medientransfer zumindest partiell immer auch inhaltlich transformiert wird.

Insofern gilt es, die Annahme von der Konstanz einer *Histoire* bei wechselnden *Discours*-Strukturen dahingehend zu präzisieren, dass verschiedenen Darstellungsmodi einer Geschichte stets Varianten ($V_h^a, V_h^b \dots V_h^n$) dieser spezifischen dargestellten Welt/ *Histoire* erzeugen⁴⁹⁶. Allerdings macht es in Folge dieser Einschränkung wenig Sinn, gänzlich auf die Unterscheidung *Histoire/Discours* zu verzichten. Denn erstens bleibt bei einem *Discours*-Transfer gemeinhin die „Identität“ bzw. Kohärenz der Geschichte als abstrahierbarer *Histoire*-Kern erhalten, weshalb die Durchschnittsmenge aller Weltvarianten (V_{hx}) größer ist als mit jedem anderen dargestellten Weltmodell (V_{hy}). Darüber hinaus präsupponiert zweitens der Umstand der medialen Transferierbarkeit und variablen Darstellbarkeit von Geschichten scheinbar bestimmte *Discours*-unabhängige Erzählstrukturen einer *Histoire*⁴⁹⁷, die „nicht auf der Ebene der Signifikanten, sondern auf der Ebene ableitbarer semantischer Textterme/Propositionen lieg[en]“⁴⁹⁸. Um demnach einen Medientext ganzheitlich oder partiell als *Adaption* eines anderen narrativen Textes/ Textsegmentes klassifizieren zu können, muss aus diesem eine fundamentale Propositionsmenge mit einer vergleichbaren Ordnungsstruktur abstrahierbar sein.

4.2. Die Grenzüberschreitungstheorie

Der heuristische Nutzen und die Güte eines theoretischen Beschreibungsverfahrens bemisst sich stets an der Leistungsfähigkeit desselben, den Gegenstandsbereich, für welchen es entwickelt wurde, in seiner ganzen Bandbreite und auch in seinen zum Teil heterogenen Ausprägungen und Varianten adäquat modellieren zu können, und dies unter Zuhilfenahme eines überschaubar-ökonomischen und dabei hinreichend präzisen Vokabulars.

⁴⁹⁴ Scheffel/ Martinez: *Einführung in dies Erzähltheorie*, S. 20ff.

⁴⁹⁵ Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 80.

⁴⁹⁶ Vgl. hierzu ausführlicher Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3071.

⁴⁹⁷ Vgl. Ebd., S. 3076.

⁴⁹⁸ Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3076.

Im Kontext der Narratologie wird dieser Anspruch – wie die Anwendungspraxis⁴⁹⁹ zeigt – im besonderem Maße eingelöst von der so genannten Grenzüberschreitungstheorie des estnischen Literaturwissenschaftlers Jurji M. Lotman⁵⁰⁰, mit dessen Konzept eine beliebig umfänglich Mikro- und Makroanalyse narrativer Texte möglich wird und sich zugleich auch texttypen- und gattungsspezifische, sowie kulturell variable Narrationsmuster abbilden lassen. Für Lotman, dessen Ansatz logisch reformuliert, modifiziert und systematisch erweitert worden ist von Renner (1983,1987), Titzmann (2003) und Krahs (2006), stellt das *Ereignis* die kleinste Einheit und zugleich die definitorische Minimal-Bedingung einer narrativen (Text-) Struktur dar⁵⁰¹. Nachweislich ein Ereignis liegt in diesem (theoretischen) Zusammenhang immer dann vor, wenn eine Textentität über die „Grenze eines semantischen Feldes [versetzt wird]“⁵⁰². Unter einem „semantischen Raum“ wiederum wird ein „semantisch-ideologisches Teilsystem der dargestellten Welt“⁵⁰³ verstanden, das sich jeweils aus einer begrenzt großen Menge an Merkmalen bzw. Regularitäten – z.B. Normen, Werten, Verhaltenskodex – konstituiert, welche als Prädikate bestimmten Elementen der dargestellten Welt (dW) – z.B. Figuren, Objekten – zugeordnet sind und das dabei mindestens in einem Merkmal zu einem anderen semantischen Raum in Opposition steht. Um eine Grenzüberschreitung zu ermöglichen, muss die Diegese also mindestens eine Grenze und damit zwei disjunkte semantische Räume umfassen, denen eine Textentität nicht zur gleichen Zeit angehören kann. Die Rekonstruktion semantischer Raumordnungen, welche die dW strukturieren, dient demnach dem Aufzeigen der *sujetlosen* Textschicht als der paradigmatischen Ebene der Erzählung, vor der deren Hintergrund *Handlung* überhaupt erst modellierbar ist⁵⁰⁴. Diese darf insofern auch nicht als Synonym mit dem unmittelbar evidenten syntagmatischen Geschehen gedacht werden, welches sich an der Oberfläche der *Histoire* gewöhnlich im temporal strukturierten Nacheinander entfaltet⁵⁰⁵. Die Bestimmung eines Syntagmas als *sujethafte* Handlung oder Grenzüberschreitung erfordert demnach stets die analytische Rekonstruktion einer „bedeutsame[n] Abweichung von der Norm“⁵⁰⁶. Ereignisse präsupponieren demnach die Durchbrechung einer zuvor tex-

⁴⁹⁹ Zuletzt umfassend exemplifiziert in der Habilitationsschrift Hans Krahs: *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom ‚Ende‘ in Literatur und Film 1945-1990*.

⁵⁰⁰ Vgl. Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*.

⁵⁰¹ Vgl. Ebd., S. 329ff.

⁵⁰² Ebd., S. 332.

⁵⁰³ Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3077.

⁵⁰⁴ Krahs: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 292-306.

⁵⁰⁵ Vgl. hierzu Ebd., S. 326: „Wichtig ist [...] sich zu vergegenwärtigen, dass nicht jedes Geschehen Handlung ist und dass nicht immer das gleiche Geschehen in unterschiedlichen Texten Handlung sein muss. [...] Denn der Text modelliert eine eigene Ordnung; und dazu kann auch bestimmtes Geschehen dienen; dessen Funktion ist es gerade, die Ordnung zu illustrieren, zu demonstrieren, paradigmatisch zu inszenieren.“

⁵⁰⁶ Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 333.

tuell aufgestellten und/oder qua kulturellem Wissen voraussetzbaren Regel, sie sind „ein revolutionäres Element, das sich der geltenden Klassifizierung widersetzt“⁵⁰⁷.

Zum Handlungsträger einer Erzählung avanciert eine Figur der dW folglich nur genau dann, wenn es ihr aktiv erwirkend oder passiv erleidend möglich ist, die klassifikatorische Bindung an einen spezifischen semantischen Raum zumindest punktuell zu überwinden, sich in mindestens einem relevanten Merkmal zu transformieren und sich somit ereignishaft in Konflikt mit der *sujetlosen* Ordnung zu begeben⁵⁰⁸. Die Fähigkeit zur Grenzüberschreitung konstituiert demnach den/ die „Helden“ einer Erzählung, wobei diese strukturelle Konzeption von semantisch z.T. problematischen Aporien des „Heldischen“ zu trennen ist, wie sie etwa im Kontext einer emphatischen (mythenbasierten) Begriffsbestimmung obligatorisch sind⁵⁰⁹, wonach der „Held“/ die „Heldin“ als positiv besetzter Werte- und Ideologieträger fungiert, dessen Handlungen stets metonymisch die Durchsetzung, Bewahrung oder Restauration einer sozial sanktionierten Ordnung exemplifizieren⁵¹⁰.

Der Vollzug einer narrativen Grenzüberschreitung durch den Handlungsträger im Sinne Lotmans kann dabei weiterhin realisiert werden über einen konkret-topografischen Raumwechsel, ohne dass ein solch evidenter Prozess jedoch für die Rekonstruktion eines Ereignisses notwendige Bedingung wäre. Genau diesem Sachverhalt geschuldet ist denn auch das Vorhaben Renners, Lotmans Konzept unter Aufgabe des Raumbegriffs auf mengentheoretischer Basis zu reformulieren⁵¹¹. Ein semantischer Raum markiert hiernach eine „Grundordnung“, zusammengesetzt aus einer Reihe von untereinander relationierten „Ordnungssätzen“, welche in Form von Allaussagen die Struktur der dW festlegen und universelle Gültigkeit beanspruchen⁵¹². Davon abgegrenzt werden können die „Situationsbeschreibungen“ als diejenigen Sätze, welche die Mengenzugehörigkeit einzelner Textentitäten bzw. Figuren zu unterschiedlichen Zeitpunkten des diegetischen Geschehens erfassen und deren Wahrheitsanspruch somit

⁵⁰⁷ Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 333.

⁵⁰⁸ Vgl. Ebd., S. 340-347; Renner: *Grenze und Ereignis*, S. 358-567; Kraß: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 308.

⁵⁰⁹ In der Nachfolge Campbells (*Der Heros in tausend Gestalten*, 1999) ist gerade im Kontext der anwendungsbezogenen „Leitfadentexte“ zur filmischen Drehbuchentwicklung immer wieder auf die mythologischen Traditionslinien des Heldenbegriffs rekurriert worden. Vgl. Hant: *Praktische Filmadramaturgie*, S. 129-152 oder Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S. 87-104. Auch wenn hier durchaus pragmatische Variationen des Ursprungsmodells aufgezeigt werden, fehlt jedoch zumeist eine kritische Auseinandersetzung mit den übernommenen Terminologien. Eine kulturwissenschaftliche Aufarbeitung dieser Problematik findet sich bei Krützen: *Dramaturgie des Films*, insb. S. 61-70.

⁵¹⁰ Zu den ideologischen Implikationen des Heldenbegriffs s. Wulff: *Held und Antiheld, Prot- und Antagonist*, S. 431-441.

⁵¹¹ Vgl. Renner: *Der Findling*, S. 23-95; ders.: *Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von J.M. Lotman*, S. 357-381.

⁵¹² Vgl. Renner: *Grenze und Ereignis*, S. 367.

auch nur temporär begrenzt ist⁵¹³. Entwickelt sich für Lotman ein ereignishafter Konflikt durch die Inkonsistenz von Theorie, d.h. postulierter *sujetloser* Raumordnung, und Praxis, d.h. faktischer grenzüberschreitender Abweichung⁵¹⁴, liegt für Renner ein Ereignis im allgemeineren Sinne „immer dann vor, wenn zwischen einer Situationsbeschreibung und einem Ordnungssatz ein Widerspruch entsteht“⁵¹⁵ und insofern „zu einem bestimmten Zeitpunkt der Geltungsanspruch eines Ordnungssatzes in Frage gestellt wird“⁵¹⁶.

Der Umstand, dass in aktuellen Theoriereflexionen und narratologischen Analysekontexten jedoch zumeist weiterhin an den ursprünglichen Terminologien Lotmans festgehalten wird, ist zurückzuführen auf den analytischen Wert von Raumkategorien, die es auch jenseits konkreter Topografien erlauben, die abstrakte Topologie bzw. die zentralen Strukturprinzipien eines narrativen Textes angemessen zu erfassen und zu modellieren⁵¹⁷. Werden semantisch oppositionelle Teilordnungen textuell nicht topografisch repräsentiert, sind diese dementsprechend als „abstrakte[...] semantische[...] Räume“⁵¹⁸ zu klassifizieren.

Die aus einer Grenzüberschreitung erwachsene Dynamik der narrativen Struktur auf der Ebene der *Histoire* lässt sich darüber hinaus nach Renner mit dem *Konsistenzprinzip* erklären: Eine Erzählung wird dem zu Folge als ein „sich selbst regulierendes System“⁵¹⁹ begriffen, das bestrebt ist, eine jede systemische Inkonsistenz im Sinne von Widersprüchen zwischen Figuren und semantischen Raumordnungen erfolgreich zu bearbeiten bzw. im Verlauf der Geschichte auf unterschiedliche Weise (wieder) aufzulösen⁵²⁰.

Die Figurenbewegungen *innerhalb* eines abgegrenzten semantischen Teilraumes erfasst dagegen die *Extrempunktregel*. Nach Renner sind Extremräume jeweils Endpunkte semantischer Hierarchien (oder Steigerungsreihen), die synekdochisch die Ordnung des Gesamttraumes in verdichteter bzw. kumulierter Form repräsentieren und deren Erreichung entweder das Ende

⁵¹³ Vgl. Ebd.

⁵¹⁴ Vgl. Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 307.

⁵¹⁵ Renner: *Der Findling*, S. 36.

⁵¹⁶ Renner: *Grenze und Ereignis*, S. 367.

⁵¹⁷ S. hierzu u.a. Krah: *Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen*, S. 4-5 oder ders.: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 300: „Die Grenze [...] durch die ein semantisches Feld *disjunkt* und *total* in zwei komplementäre Teilfelder geteilt wird [...] ist es, die die ‚Übertragbarkeit‘ von räumlicher Topographie auf semantische Topologie ‚ermöglicht‘ und des rechtfertigt, heuristisch sinnvoll von semantischen *Räumen* zu sprechen.“

⁵¹⁸ Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3077.

⁵¹⁹ Renner: *Grenze und Ereignis*, S. 372.

⁵²⁰ Zur Behebung von Ordnungsverletzungen sind dabei logisch drei prinzipielle Varianten denkbar: 1. *Die Rückkehr in den Ausgangsraum*, verbunden mit einer Herstellung der ursprünglichen Raumbindung, 2. *Das Aufgehen im fremden Raum*, verstanden als Akkomodationsleistung der Figur bei gleichzeitigem Verlust oppositioneller Raummerkmale oder 3. *Die Änderung der Raumordnung*, bei welcher sich nicht die Figur sondern das gesamte semantisch-ideologische System derart transformiert, dass der Aufenthalt der Figur im Gegenraum keinen Widerspruch mehr darstellt. Vgl. Renner: *Grenze und Ereignis*, S. 373; Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 312-315; Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3080.

oder einen erneut ereignishaften Wendepunkt der Narration markiert⁵²¹. Der Extrempunkt selbst ist jedoch integraler Bestandteil der *sujetlosen* Textordnung, wenn auch direkt an der „Grenze von Geschichte und Nicht-Geschichte“⁵²² situiert.

Eine Erzählung kann nun aus einer ganzen Folge untereinander korrelierter und sich gegenseitig bedingender Ereignisse sowie Ereignistilgungsoperationen bestehen. In diesem Zusammenhang erweist es sich als eine große Stärke des Lotmanschen Modells, das Raum- und Ereignisgefüge eines narrativen Textes über die rekonstruierbare Qualität einzelner Regelverstöße entsprechend zu hierarchisieren. Der Grad der Ereignishaftigkeit bzw. der *Ereignisrang* einer Handlung bemisst sich nach Titzmann dabei an der textuell und/oder kulturell nachweisbaren Relevanz einer verletzten Norm ebenso wie an der Häufung/Seltenheit bestimmter Grenzüberschreitungen, oder daran, ob das Eintreten eines derartigen Ereignisses für möglich oder unmöglich, reversibel oder irreversibel, wahrscheinlich oder unwahrscheinlich gehalten wird⁵²³. Gleichsam gilt zu eruieren, ob ein „normales“ Ereignis oder gar ein „Meta-Ereignis“ vorliegt: Erfährt im ersten Fall lediglich eine Figur(en)gruppe eine Transformation, verändert sich im zweiten Fall grundlegend der Zustand der dW und die Struktur semantischer Raumordnungen⁵²⁴.

Durch die je spezifische paradigmatische Wahl eines Textes aus möglichen Ereignistypen sowie Tilgungsvarianten und deren syntagmatische Komposition generiert sich eine mehr oder minder individuelle *Ereignisstruktur*⁵²⁵, die sich über die Durchsetzung jeweils goutierter Werte und Normen ebenso wie über die Sanktionierung von Grenzüberschreitungen oder die Ausblendung von alternativen Handlungsoptionen gleichsam zumeist als *ideologisch* funktionalisiert erweist.

Unter Rückgriff auf Lowry (1991) versteht Krah hier Ideologie nicht primär im Sinne einer bestimmten Geisteshaltung oder gar eines konkret fassbaren „falschen Bewusstseins“, sondern als einen „operationale[n], regulative[n] Prozess“ und eine „direkte Strategie“ von Kultur der Sinn- und Affektmodellierung, durch welche auf der einen Seite Konsens geschaffen und auf der anderen Seite die Denkbarkeit und Artikulation potentiell abweichender Wertvorstel-

⁵²¹ Vgl. Renner: *Grenze und Ereignis*, S. 375-377.

⁵²² Renner: *Zu den Brennpunkten des Geschehens*, S. 130.

⁵²³ Vgl. Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3080f. u. Grimm: *Filmnarratologie*, S. 175ff.

⁵²⁴ Vgl. Ebd. Krah differenziert darüber hinaus zwischen *zentralen Ereignissen*, die die *Histoire* dominieren und einen Bezugspunkt für andere Ereignisse oder Handlungen darstellen und *konstitutiven Ereignissen*, welche eher den Rahmen für die zentrale Ereignisstruktur eines Textes abgeben oder diese in ihrer Entwicklung katalytisch forcieren, ohne jedoch unmittelbar selbst eine Auflösung zu verlangen. Vgl. ders: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 320-324.

⁵²⁵ Vgl. Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 316.

lungen verhindert werde⁵²⁶. Eine derartig unmittelbare Paradigmenvermittlung und Setzung ist dabei in narrativen Texten

häufig auf den Handlungsverlauf projiziert, wodurch sich quasi zufällig und natürlich theoretisch-ideologisch geforderte Konstrukte auf der ‚empirischen‘ Ebene des Gangs der Handlung qua Evidenz bestätigen. [...] Gegebenheiten werden als selbstverständliche Wahrgenommen und nicht hinterfragt⁵²⁷.

4.3. Sujetlose Dynamik: Narrationsmuster in phantastischen Adventure- und Rollenspielen

4.3.1. Zum Verhältnis von Topologie und Topografie

Die auf den ersten Blick vermeintliche Evidenz derjenigen narratologischen Theorieansätze, welche sich topologischer Ordnungs- und Klassifikationsverfahren bedienen, um die semantischen Weltentwürfe (non-)fiktionaler „Texte“ adäquat zu modellieren, hält auf den zweiten Blick für die analytische Anwendungspraxis durchaus einige „Fallstricke“ bereit, in die auch Interpreten narrativer Bildschirmspiele immer wieder geraten (können), wie im Folgenden an konkreten Beispielen aufgezeigt werden soll.

Der Mainzer Kommunikationswissenschaftler Karl Nikolaus Renner hat aus diesem Sachverhalt, wie bereits ausgeführt, methodologische Konsequenzen gezogen und sich zu einer menthetoretischen Umformulierung der Lotman’schen Grenzüberschreitungstheorie genötigt gefühlt. Der Autor eröffnet seine Überlegungen dabei mit einer Erörterung des epistemologischen Potentials aber auch der faktischen Unschärfe metaphorischer Terminologien, wie sie etwa anhand der Konzeption Lotmans von *Raum* und *Grenze* nachzuweisen seien⁵²⁸.

In der Bemühung um theoretische Präzision ist hier jedoch zu unterscheiden zwischen der Diskussion um die Zulassung von Metaphern im Kontext eines metasprachlichen Beschreibungsinventars zum Zwecke der Interpretation und wissenschaftlichen Hypothesenbildung einerseits und möglichen poetologischen *Discours*-Strategien fiktionaler „Texte“ andererseits. So geht es im letzten Fall ganz ausdrücklich um die Frage narrativer Strategien der Mehrfachkodierung⁵²⁹ bzw. sekundären Semantisierung⁵³⁰, durch welche abstrakte thematische Sachverhalte und Leitdifferenzen an die sinnlich konkreten Oberflächenstrukturen der dW gebun-

⁵²⁶ Ebd. und ders.: *Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe*, S. 11.

⁵²⁷ Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 316.

⁵²⁸ Renner: *Grenze und Ereignis*, S. 357-358.

⁵²⁹ Vgl. Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 120-121.

⁵³⁰ Vgl. Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 81 oder Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, 53.

den und durch diese veräußert werden können. Da allerdings in visuellen Medien die architektonische, bildlich repräsentierte Topografie, die als Träger einer semantischen Raumordnung zu fungieren vermag, selbst gewöhnlich Bestandteil der primären „Text“-Realität ist und kein von der unmittelbaren „Text“-Wirklichkeit abweichendes bzw. „uneigentliches“ Substitut eines „eigentlich“ gemeinten Phänomens (Signifikats), wie es für die Rekonstruktion eines rhetorischen Tropus erforderlich wäre⁵³¹, können derartige semantische Konstellationen oder polysemischen Verdichtungen auch nicht als Metaphern bezeichnet werden. „Ein ikonisches Bild kann nur dann tropisch sein, wenn die Realität der dargestellten Welt [...] *grundsätzlich negiert* wird.“⁵³²

Das Gefahrenpotential eines topologischen Beschreibungsverfahrens liegt demnach nicht in dessen Metaphorik begründet, sondern entfaltet sich allenfalls auf pragmatischer Ebene durch die interpretatorisch nicht hinreichend abgesicherte, projektive Unterstellung einer Homologiebeziehung zwischen konkret-räumlicher Topografie und semantisch-abstrakter Topologie, auch wenn die paradigmatische „Text“-Ordnung u.U. ganz andere, topografisch nicht evidente Konfliktlinien bzw. Unterscheidungen relevant setzt.

4.3.2. Raumimmanente Selbst-Findung und konflikthafte Ordnung in SILENT HILL 2

Expliziert werden soll diese Problematik dabei u.a. anhand der kritischen Lektüre einer narratologischen Analyse des populären Horroradventures *SILENT HILL 2*, wie sie von Karla Schmidt vorgelegt worden ist⁵³³.

Unter Berufung auf das, dem eigenen Anspruch nach archetypische, Erzählmodell der klassischen „Heldenreise“ versucht die Autorin im Anschluss an Campbell⁵³⁴ die Handlung um den Protagonisten James Sunderland als spielimmanente Dreiaktstruktur zu konzeptionalisieren, welche die zentralen Stationen von Aufbruch, Transition und sozialer Reintegration umfasst (vgl. Kap. 3.6.). Besondere Beachtung verdient dabei nachfolgend die analytische Rekonstruktion des ersten „Wendepunktes“.

Noch sinnierend über die (Un-)Möglichkeit, tatsächlich einen Brief von seiner vermeintlich verstorbenen Frau Mary erhalten zu haben, welche vorgibt, in dem einstigen Ferienressort und Kurort Silent Hill auf ihren Mann zu warten, erscheint James dem Spieler zu Beginn des *Discours* gebeugt vor einen Spiegel auf der Toilette eines Parkplatzes am Rande der besagten Kleinstadt (Abb. 14-15).

⁵³¹ Vgl. z.B. Titzmann: *Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern*, S. 223-224.

⁵³² Wünsch: *Narrative und rhetorische Strukturen im Bild*, S. 347.

⁵³³ Vgl. Schmidt: *Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise*, S. 20-40.

⁵³⁴ Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*.



Abb. 14 – 16: SILENT HILL 2 (Konami, 2003)

Hier bereite sich der Held nach Schmidt auf „das Verlassen der Alltagswelt und das Übertreten der Schwelle in den mythischen Wald vor.“⁵³⁵, welcher als metasprachliche „Strukturbezeichnung [...] ganz wörtlich umgesetzt“ sei. Die Autorin rekurriert dabei auf die unmittelbar ikonische Gegenwart „ein[es] neblige[n] Waldgebiet[es]“⁵³⁶, welches der Spieler zu durchwandern hat, um in die Stadt zu gelangen (vgl. Abb. 16). Der Schwellenübertritt werde demnach performativ realisiert und kulminierte obligatorisch in der Überwindung des ersten Monsters, einem figurativ modellierten Torwächter, in der Stadt selbst⁵³⁷.

Doch von der Basis welcher semantischen Grundordnung bzw. Raumbindung lässt sich das hier vorgeführte Handlungsgeschehen tatsächlich als sujethafte Abweichung und damit als Grenzüberschreitung klassifizieren? Kotextuell versucht hier ein einführender Handbuchprolog die Alltagswelt des Helden zu konturieren. Dort heißt es:

Vor drei Jahren starb James Sunderlands Ehefrau nach schwerer Krankheit. James versuchte, nach diesem Schlag wieder auf die Beine zu kommen: Doch der Schmerz und das Gefühl der *Leere* versetzten James in einen *Zustand anhaltender Trauer* (Herv. L.Z.)⁵³⁸.

Die Ordnung der Alltagswelt wird demzufolge als die einer abstrakten „Defizienzstruktur“⁵³⁹ entfaltet. Der Protagonist profiliert sich ausschließlich negativ durch diesen konstant erscheinenden Mangelzustand. Aufgrund des Fehlens positiver Setzungen birgt denn auch die ihn ereilende Nachricht seiner tot geglaubten Frau kein wirklich überzeugendes Konfliktpotential, zu sehr ist James „Normalität“ noch paradigmatisch durch die Fixierung auf seine Mary bestimmt. Insofern erweist es sich als nur folgerichtig, wenn die im Campbellschen Modell vorgesehene Weigerungshaltung des Helden angesichts eines für gewöhnlich einschneidenden Transformationsereignisses im Spiel nur rudimentär ausgebildet wird bzw. sich dort lediglich in der Ungewissheit des Helden hinsichtlich der Validität des erhaltenden „Lebenszeichens“ äußert: „Mary ... bist du wirklich in dieser Stadt?“⁵⁴⁰.

⁵³⁵ Schmidt: *Der Archeplot im Game*. S. 27.

⁵³⁶ Ebd. S. 28.

⁵³⁷ Vgl. Ebd.

⁵³⁸ *Handbuch „Silent Hill 2“* (PS2): Konami 2001, S. 4.

⁵³⁹ Krah: *Erzählen in Folge*, S. 15.

⁵⁴⁰ *Handbuch „Silent Hill 2“* (PS2): Konami 2001, S. 5.

Im Verlauf der Geschichte werden allerdings Zweifel an den natürlichen Umständen von Marys Tod genährt, ebenso wie an dem eingangs erwähnten Todeszeitpunkt. Retrospektiv erscheint damit der kurze Prologtext gebunden an die Perspektive des James Sunderland und dessen selektiver Wirklichkeitskonstruktion zu Beginn des Spiels. Dass der Protagonist hier einen unzuverlässigen Erzähler abgibt, ist zurückzuführen auf einen tief greifenden Verdrängungs- bzw. Vergessensprozess, durch welchen James sich seiner Schuld und Verantwortlichkeit am Ableben Marys zu entledigen versucht. Für das anfängliche Charakterprofil des Helden zeitigt dieser Sachverhalt Folgen, wie sie bspw. Katja Kiste in ihrer Untersuchung des Amnesie-Motivs im filmischen Erzählen herausgearbeitet hat: „Vergessen impliziert [...] eine Merkmalsreduktion der Person [...], so dass sie im Zustand der Amnesie die Merkmale des neuen Raumes annehmen kann“⁵⁴¹. Nicht-Wissen bedeutet somit immer auch eine minimierte Raumbindung und eine erhöhte, im Konfliktpotential herabgesenkte Transformationsbereitschaft. Der Held, der anfänglich nur wenig von sich weiß, hat auch nur wenig zu verlieren und viel „Neues“ zu gewinnen bzw. zu akkumulieren. Da das Rezipientenwissen für die Dauer des Spiels gleichsam an den *point of view* des Avatars James gebunden bleibt, ist dieser Prozess des sukzessiven Wissenserwerbs auch für den Spieler konstitutiv. Mangels sinnvoller Alternativen erweist sich der Aufbruch des Helden insofern als nur konsequent, eine ereignis-hafte Grenzüberschreitung jedoch findet nicht statt. Der Spieler, der die Kontrolle über den Avatar James auf der Parkplatztoilette erhält, begegnet diesem bereits in der „fremden Welt“. Die Eingangsszene zeigt denn auch einen Protagonisten, der in sein eigenes Spiegelbild fragend wie in das Antlitz eines Fremden schaut und der sich erst mittels einer gleitenden Tastebewegung der Finger zumindest physisch seiner selbst zu vergewissern vermag. Die gesamte Szenerie, welche sich im Übrigen durch die selben Spuren des Verfalls auszeichnet, wie die Gebäudekomplexe in Silent Hill selbst (vgl. Kap. 5.3.4.), verweist schon hier – *mise en abyme* – auf den eigentlichen Problemkomplex des Spiels: die individuelle Selbsterzeugung im Spannungsfeld divergierender Handlungsimpulse. In dem phantastischen Ort Silent Hill erhalten die unbewussten Bestrebungen des Helden Gestalt und ringen miteinander um nachhaltige Verwirklichung. Dies ist zum einen der Wunsch des Protagonisten nach erneuter Vereinigung mit seiner toten Frau – ein (sexuelles) Begehren –, das vordergründig durch die unverhoffte Begegnung mit Maria, einer im Attraktionsgrad gesteigerte Version seiner Mary, befriedigt zu werden scheint. Zum anderen rekurrieren die „Lebenszeichen“ seiner Frau auf ein vitales Bedürfnis nach Aufklärung und Aufarbeitung der schuldbeladenen Vergangenheit, symbolisch

⁵⁴¹ Kiste: *Blackout und Tabula rasa*, S. 185.

u.a. durch die monströse Henkergestalt repräsentiert, die auf James verleugnete „Täterschaft“ deutet.

Der zentrale Konflikt des Spiels wird insofern inkorporiert von der Topografie und dem Figureninventar des Ortes, er ist selbst essentieller Teil der „fremden Welt“ und nicht auf eine Konfrontation mit den Wertmaßstäben und Regularitäten einer (deutlich) ausmodellierten Alltagswelt – als sujetloser Textschicht – zurückzuführen.

Weiterhin ist von Relevanz, dass die beiden konfligierenden Topoi „Sehnsucht“ und „Trauma“ innerhalb von Silent Hill keine abgeschlossenen semantischen Teilräume darstellen, sondern stattdessen eher die beiden zentralen Achsen eines dimensional Handlungsfeldes markieren, die die symbolische Spezifik des Ortes überhaupt erst herstellen. Der Rückzug oder die Fixierung auf eines dieser Prinzipien erscheint in Silent Hill unmöglich, jeglicher Versuch seitens des Helden gebiert zugleich entsprechende Gegenkräfte, die dem jeweils anderen Motivkomplex entspringen. So weist seine materialisierte Wunschprojektion Maria bereits nach kurzer Zeit Krankheitssymptome auf, die der seiner Frau Mary ähneln und damit einen Transformationsprozess einleiten, welcher James seinen unaufgearbeiteten Problemen zuführt (vgl. Abb. 17). Gleiches gilt für die Penetrationsversuche der pyramidenköpfigen Henker-Gestalt (vgl. Abb. 18), die zwischenzeitlich gar in der (symbolischen) Ermordung der Maria-Figur kulminieren.

Dem Konflikt selbst kommt in Silent Hill dabei ein nahezu mythischer Charakter zu, konstituiert er doch die typisch ambivalente Ordnung des Spielraumes, die im permanenten Changieren zwischen kleinstädtisch-rekreativer Beschaulichkeit und eruptiv-zerstörerischer Dystopie besteht. Beide Elemente verdichten sich hier zu einem visuell-ästhetischen Amalgam als spezifischer Oberflächentextur und „Markenzeichen“ der Spielserie, welches trotz des jeweiligen Wechsels der konkreten Personal- und Problemkonstellation zumindest für die ersten drei Serienfolgen ein wieder erkennbares Label abgibt. Derart funktionalisiert bleibt der semantische Raum Silent Hill denn auch narrativen Veränderungsprozessen enthoben und wird nicht durch ein Metaereignis selbst transformiert.

Die erfolgreiche finale Konfliktbewältigung des Protagonisten James, die sich auf der *Discours*-Ebene des Spiels jedoch eigentlich als sukzessiver Entdeckungsvorgang der antagonistischen (Selbst-)Ordnung ausnimmt, wird denn auch diegetisch notwendig an das Verlassen des Raumes gekoppelt. Insofern verheißt das Spiel durchaus sujethafte Transformation, allerdings erst jenseits der Spiel-Welt. Hat James das eigene Biografiemodell des reumütigen Sünders vollständig akkumuliert und akzeptiert, entlässt ihn die Stadt zusammen mit der achtjährigen Laura, der ehemaligen Zimmergenossin seiner Frau im Krankenhaus, die dort für Mary

zu einer Art Tochter-Ersatz avanciert ist. Das Kind steht hier sinnbildlich für die Option auf ein „neues“ (familiäres) Leben. Diesem vom Medientext positiv bewerteten Ende, das zugleich die größte Konsistenz bezogen auf das Handlungsgeschehen besitzt, stehen jedoch auch z.T. konträre Alternativ-Enden entgegen, die auf Variationen im Spielprozess zurückzuführen sind, ohne jedoch immer glaubhaft durch die *Histoire* der Story motiviert zu sein⁵⁴².

Als erkenntnisträchtiges Pendant zu dem bereits geschilderten Abschluss-Modell kann allemal das so genannte „Maria-Ende“ angeführt werden. Hier gibt sich der Held letztendlich seinem Wunsch nach erneuter Vereinigung mit seiner scheinbar reinkarnierten Frau hin, realisiert über den in einer filmischen Cut-Scene präsentierten Versuch, mit Maria, als seiner neuen „alten“ Mary, der Stadt zu entfliehen. Angekommen auf dem Parkplatz, an dem das Spiel gleichsam begann, muss Maria allerdings innehalten und einen krankhaft wirkenden Hustenanfall über sich ergehen lassen, noch bevor sie überhaupt im Stande ist, James geparkten Wagen zu besteigen (vgl. Abb. 19). Mit dieser Einstellung endet die Filmsequenz, die die Vorstellung des Protagonisten von der möglichen Reversibilität des Todes und der Zeit als ein regressives und schlussendlich nicht einlösbares Phantasma ausweist. Die Krankheit rekurriert als intratextuell modelliertes (Äqui-)Zeichen auf eine erneute Konfrontation mit dem Tod und somit auf ein potentiell zyklisches Handlungsmodell, das von einer fehlenden Entwicklungsfähigkeit des Helden Zeugnis ablegt.



Abb. 17 – 19: SILENT HILL 2 (Konami, 2003)

Damit bleibt jene Abschlussequenz paradigmatisch-ideologisch gebunden an die Ordnung der Welt von Silent Hill und somit auch die topografische Szenerie - der Parkplatz -, der eher die Peripherie des konfliktdurchsetzten semantischen (Spiel-)Raumes denn den Außenbereich einer jenseitig-imaginären Alltagswelt darstellt.

⁵⁴² Einen Überblick über die im Spiel möglichen Enden gibt Schmidt: *Der Archeplot im Game*. S. 36-38.

4.3.3. BIOSHOCK: Das Heterotopia der Möglichkeits-Junkies

Der Fall *SILENT HILL 2* hat gezeigt, dass sich das narratologische Modell der „Heldenreise“ mit seinen transformatorischen Zäsuren nicht immer problemlos auf die dargestellten Welten der hier diskutierten Bildschirmspiele applizieren lässt. Zwar kann ein solches Verfahren wahrscheinlich jeder Zeit ohne Schwierigkeiten in eine oberflächlich-evidente Bestätigungsrhetorik münden, gestützt auf zumindest dem Anschein nach markante Parallelen zwischen Theorie und Untersuchungsobjekt. Dennoch muss diese Applikation immer auch zusätzlich einer strukturell motivierten Argumentation standhalten. Im Folgenden sollen dabei die bereits im vorangegangenen Kapitel erörterten Thesen, wie die Nivellierung semantischer Raumgrenzen zugunsten der totalen Durchsetzung eines dynamischen Ordnungsparadigmas, ferner anhand des aktuellen Rollenspiel-Egoshooters *BIOSHOCK* gestützt werden.



Abb. 20 – 22: BIOSHOCK (2K Games, 2007)

Die Suche nach der obligatorisch zu überschreitenden ersten Schwelle, die den Helden seiner Alltagswelt entreißt, seiner rekonstruierbaren sujetlosen Raumbindung enthebt und in nicht vertrautes, „fremdes“ Terrain entlässt, gestaltet sich dabei augenscheinlich nicht sonderlich vertrackt, wartet das Spiel hier doch mit einem topografischen Gefälle auf, wie es symbolisch kaum extremer hätte dargestellt werden können. So führt der Weg des Protagonisten „Jack“ in einem ersten filmisch präsentierten Schritt aus dem Luftraum und dem vermeintlich sicheren sowie begrenzten „Innen“ einer Passagiermaschine aufgrund eines Absturzes derselben in das offene „Außen“ des Atlantiks (Abb. 21), aus welchem der Avatar sich in einem zweiten diesmal spielbaren Schritt in einen nahe gelegenen Leuchtturm zu retten vermag, der selbst wiederum als Transitstation fungiert und die Spielfigur zu einem weitaus tiefer gelegenen Punkt geleitet: der Unterwasserstadt „Rapture“ auf dem Grund des Meeres. Über die topografische Isolation hinaus wird „Rapture“ dem Helden mittels eines Werbefilms dabei schon innerhalb der Tauchkapsel als eine sich gleichsam semantisch-ideologisch von der Außenwelt abgrenz-

bare Heterotopie⁵⁴³ präsentiert, eine Welt, die sich zumindest der explizierten Intention nach in ihren sozialphilosophischen Basispostulaten fundamental von Doktrinen des „Kapitalismus, Kommunismus oder Katholizismus“⁵⁴⁴ unterscheidet, Ideologemen also, wie sie für die globale Gesellschaft des „Außen“, einer Fiktion der Moderne in der Dekade nach dem Zweiten Weltkrieg, als dominant und diskursbeherrschend erachtet werden. Als Initiator und Gründer dieses Heterotopias gibt sich der ehemalige Großindustrielle und Milliardär Andrew Ryan zu erkennen, der Künstler, Wissenschaftler und Ingenieure in seiner Stadt versammelt hat, um diese gemeinsam, fernab normativ-restriktiver Standards von Moral und Ethik, an der Entwicklung einer neuen Menschheitselite arbeiten zu lassen⁵⁴⁵.

Doch anders als das expositorische Filmintro erwarten lässt, offenbart sich „Rapture“ dem Spieler, respektive dem Helden Jack, bereits bei dessen Ankunft als eine wirklich gewordene Dystopie (vgl. Abb. 22), als ein gescheiterter Welt-Entwurf. (Misslungene) Genexperimente haben wahnsinnig gewordene und von Körpermodifikationsdrogen abhängige Mutanten, so genannte Splicer, geschaffen, die „Rapture“ den informatorischen Indizien zu Folge in einen Bürgerkrieg verwickelten und zum Jahreswechsel 1958/59 von innen kollabieren ließen.

Auf den ersten Blick scheint hier der Protagonist Jack bei seiner Versetzung nach „Rapture“ also gleich mehrfach den status quo seiner Alltagswelt zu transzendieren. Allerdings können zur Widerlegung bzw. Relativierung dieses Postulates Gründe in Anschlag gebracht werden, wie sie schon vergleichbar für *SILENT HILL 2* formuliert worden sind.

Zum einen bleibt der Alltag des Helden erneut primär Leerstelle. Eingeführt wird dieser bereits als Reisender, das transitorische Moment erweist sich somit schon mit Einsetzen des *Discours* als Prädikat und die mutmaßliche Grenzüberschreitung wäre somit „lediglich“ als eine Abweichung von der ursprünglich vorgesehenen Reiseroute zu klassifizieren. Als Außenwelt-Anker wird in der Exposition weiterhin ein familiäres Netzwerk eingeführt, in welches der Protagonist vermeintlich eingebunden ist. Seine Reise gilt einem Besuch der „Verwandtschaft in England“ und findet auf Betreiben der Eltern hin statt, deren Existenz in einem

⁵⁴³ Heterotopien sind hier im Anschluss an Foucault als „tatsächlich realisierte“ bzw. „platzierte“ Utopien zu verstehen, „in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können“ (ders.: *Andere Räume*, S. 39).

⁵⁴⁴ Diese werden plakativ als Negativfolie anzitiert und ikonisch-metonymisch repräsentiert durch die jeweiligen topografische Zentren, wie Washington, Moskau und den Vatikan.

⁵⁴⁵ In Ergänzung zum intradiegetischen Werbefilm wird die Vision Ryans dem Spieler auch kontextuell über das obligatorische User Manual kommuniziert. Unter der Überschrift „Welcome to Rapture. Opportunity Awaits“ heißt es dann in deutscher Übersetzung u.a. : „Eine Stadt, in der der Künstler keine Zensur fürchten, der Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss. In der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden. Wenn auch Sie im Schweiß ihres Angesichts für dies kämpfen, kann Rapture auch ihre Stadt werden.“ Vgl. *Handbuch „Bioshock“* (PC): Take-Two Interactive 2007, S. 2.

geradezu inszenierten Zeigeakt (vgl. Abb. 20) versucht wird diegetisch zu belegen über ein Foto sowie eine halbsichtbare Notiz an einem Paket, als dessen Absender sich die „Eltern“ damit gleichsam ausdrücklich zu erkennen geben.

Da jedoch der familiäre Herkunftsraum weder aus der Notiz noch aus dem Foto⁵⁴⁶ heraus weiter konkretisiert oder gar lokalisiert werden kann, lässt sich diese Außenweltbindung nur schwerlich als semantisches (Teil-)Paradigma bzw. als System von Ordnungssätzen beschreiben, das ein sujethaftes Konfliktpotential für den Aufenthalt Jacks in „Rapture“ markiert.

Zum anderen entpuppt sich retrospektiv sogar das „Bild der Familie“ als ein ausschließlich referenzloses Konstrukt, denn Jack muss mit der sukzessiven Entfaltung des *Discours* feststellen, selbst ein Produkt von „Rapture“ zu sein, ein genetisch modifiziertes, kognitiv abgerichtetes und mit einer fiktiven Biografie ausgestattetes Geschöpf, das auf Geheiß eines gewissen Frank Fontaine, dem Oppositionsführer im Bürgerkrieg gegen das Regime Ryans, eigenhändig die Passagiermaschine direkt über dem Zugang zur Unterwasserstadt zum Absturz gebracht hat, um besagtem Fontaine unter falschem Vorwand bei dessen Putschplänen in „Rapture“ sekundieren zu können.

Den endgültigen Zutritt zur Stadt sichert sich der Protagonist dabei durch die Injektion eines „Plasmids“, welches die biogenetische Struktur des Helden verändert und diesen mit parapsychischen Kräften ausstattet. Nichtsdestotrotz markiert dieses für das Fortkommen als notwendig erachtete Prozedere keinen initiatorischen Akt, da Jack bereits originärer Teil dieser künstlichen Umwelt ist, deren Entstehung auf pseudowissenschaftliche Erklärungsmodelle zurückgeführt wird⁵⁴⁷. Auf der diegetischen Oberflächenebene verhandelt das Spiel in der Folge primär thematisch die Rolle des Protagonisten im Spannungsfeld manipulativer Beeinflussung und autonomer Entscheidungsmacht. Vorgeblich freie Entschlüsse werden retrospektiv als konditionierte Verhaltensweisen entlarvt, wobei erneut einschränkend zu konstatieren ist, dass dieses während der syntagmatischen Entfaltung der Diegese erworbene Wissen eher ein Mehr-Wissen generiert denn eine konflikthafte Revision bisherigen Selbst-Wissens einleitet. So sind die an späterer Stelle im *Discours* als Manipulationen klassifizierten Handlungsvollzüge aufgrund des fehlenden bzw. lediglich vage ausgebildeten Informationsprofils über die eigene Rolle oder die situativ erfahrbare Umwelt zum Zeitpunkt der jeweiligen Taten vielmehr sukzessive und notwendige Etappen in einem kontinuierlichen Selbsterzeugungsprozess.

⁵⁴⁶ Zu den systemspezifischen Problemen bildgestützter Kommunikation s. auch Kap. 5.1.

⁵⁴⁷ Legt man einen weiten Phantastikbegriff zu Grunde, wäre dieses Spiel dem phantastischen Sub-Genre der Endzeit-„Science Fiction“ zuzuordnen, nach der Definition von Krahl/Wünsch: *Phantastisch/ Phantastik*, S. 813, auch wenn Krahl an anderer Stelle eine systematische Unterscheidung dieser hier unter einen weiten Phantastikbegriff legitim subsumierten Gattungen und narrativen Programme vornimmt. Vgl. ders.: *Weltuntergangsszenarien u. Zukunftsentwürfe*, S. 377-387.

Eine Figur mit einem weitgehend „unscharfen“ Charakter kann trivialer Weise auch keines Selbstmissverständnisses bezichtigt werden, denn dazu müsste diese erst ein konturierbares „Image“ erzeugen/kommunizieren, welches mit der „Realität“ der dW bzw. mit ebenfalls artikulierten und für glaubwürdiger erachteten Fremdbildern dieser Figur in einem nachweislichen Widerspruch steht. Ergänzend sei hinzugefügt, dass die hier thematisierten Taten auch auf der Performanzebene gewöhnlich ohne paradigmatische Alternativen bleiben. Die Entfaltung der Spielwelt-Level folgt einer vorgegebenen Struktur.

Als vermeintliche Kompensation zu den prädestinierten Entwicklungsetappen auf der Makroebene präsentiert das Spiel auf der Mikroebene demgegenüber rekurrent einen spezifischen Situationstypus, der dezidiert als „moralisches Dilemma“⁵⁴⁸ ausgewiesen wird und damit strukturell als „entscheidungskritischer Kern“ im Sinne Pias⁵⁴⁹ beschreibbar ist.

So trifft der Protagonist Jack auf seiner Entdeckungstour durch „Rapture“ allenthalben so genannte „Little Sisters“, kleine barfüßige Mädchen mit glühenden, lid- und pupillenlosen Augen (vgl. Abb. 25), die mittels überdimensionierter Spritzen Blut aus herumliegenden Leichen extrahieren, nur um es sich daraufhin gleich selbst wieder oral zuzuführen. Dieser ikonisch befremdliche und hermetische Vorgang wird kotextuell⁵⁵⁰ als notwendiger Arbeitsschritt innerhalb der „ADAM“-Produktion⁵⁵¹ ausgewiesen. Die Substanz ADAM, titulierte als „Lebenselixier Raptures“⁵⁵², bewirkt gemäß der Fiktion die Veränderung bzw. Neuerzeugung menschlicher Stammzellen und dient insofern als unabdingbare Basisressource für das Körper-tuning und die Implementierung externer genetischer Modifikationen, auch für den Spieler. Die Erzeugung von ADAM ist dabei einem Tiefseeparasiten, einer Meeresschnecke, zu verdanken, welcher nur in einem kindlichen Wirt weiblichen Geschlechtes zu gedeihen vermag. Hat sich der Spieler dann der „Big Daddys“ entledigt, gigantischen Geschöpfen in Taucheranzügen, welche den „Little Sisters“ jeweils Protektion zukommen lassen, wird er vor die binäre Wahl gestellt, die infizierten Mädchen entweder ihres gesamten ADAMS zu berauben und sie dem Tod anheim fallen zu lassen oder den Parasiten in ihnen abzutöten und sie zu

⁵⁴⁸ Vgl. hierzu Erb: *Architecture and Morality*. In: telepolis (27.08.2007). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26053/1.html> [20.11.2007].

⁵⁴⁹ Vgl. Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 144.

⁵⁵⁰ Ein Großteil der Informationsdistribution erfolgt via „Voice Over“, wobei die jeweiligen Stimmen nicht nur entsprechenden Figuren der dW zuzurechnen sind, sondern darüber hinaus als Funkübertragungen signifiziert werden, abgespielt über das mitgeführte Empfangsgerät und damit intradiegetisch motiviert.

⁵⁵¹ Die Schöpfungsphantasmen der Forschergilde in „Rapture“ veräußern sich bereits in den Titeln. Neben ADAM bedarf der Spieler/Held fortwährend eines Serums namens EVE, eine Art sich verbrauchender Treibstoff zur Anwendung diverser biogenetisch induzierter parapsychischer Kräfte, den Plamiden. Man beachte die problematischen genderspezifischen Konnotationen: EVE hat ausschließlich eine reproduzierende Qualität und wird dem ADAM nachgeordnet, welches seinerseits als das primäre, initiatorische und kreative Element innerhalb dieser hier vorgestellten Prozesskette fungiert.

⁵⁵² *Handbuch „Bioshock“* (PC): Take-Two Interactive 2007, S. 18.

retten, allerdings zu dem Preis einer weitaus geringeren ADAM-Ausbeute. Es sind genau diese Entscheidungen, in denen sich der Held seiner eigenen Wirksamkeit und narrativen Gestaltungskompetenz in Hinblick auf diegetische Zukunftshorizonte bewusst werden soll. So münden beide Verhaltensvarianten in jeweils unterschiedliche, in ihrem Ablauf dann allerdings unbeeinflussbare filmische Endsequenzen⁵⁵³. Für die narrative Performanzebene jedoch hat dieses Dilemma strukturell keinerlei Konsequenzen, da hinter der diegetischen Oberfläche moralischer Selbstvergewisserung der handlungsleitende Orientierungsrahmen in seiner universellen Geltung unberührt bleibt: nämlich das realisierbar erscheinende Phantasma einer biogenetischen Möglichkeitserweiterung des Selbst. Dieses Leitbild wird dabei durch die Variante der „Mädchenrettung“ nicht beeinträchtigt, sondern eher noch befördert. Denn anstatt hier über die Erfahrung des verlustig gegangenen ADAM den Helden einem alternativen Biografiemodell jenseits technokratischer Optimierungssemantik zuzuführen, das diesen dann zugleich auch in eine sujethafte Opposition zum semantischen Raum „Rapture“ befördert hätte, goutiert das Spiel die Verschonung der Mädchen mit der regelmäßigen Ausschüttung diverser Gaben⁵⁵⁴, welche sich qualitativ allerdings in dem bereits vertrauten Ressourcenspektrum bewegen und den Avatar stets mit einem hohen Quantum an Bonus-ADAM sowie spezifischer neuer Plasmide ausstatten. Der unmittelbar ausfallende Gewinn wird damit zeitversetzt mehr als kompensiert und der nun auch zusätzlich moralisch abgesegnete, exzessive Aufbau bzw. Ausbau einer parapsychischen und paraphysischen Identität kann ungehemmt voranschreiten.



Abb. 23 – 25: BIOSHOCK (2K Games, 2007)

Die situativen Kontexte legen eine derartige Entwicklung ferner dadurch nahe, dass sie in jedem Level eine hinreichende Anzahl funktionsfähiger und automatisierter Verkaufsstätten bereithalten, an welchen sich u.a. die abstrakte Stammzellensubstanz in konkrete Modifikati-

⁵⁵³ Vgl. Scheuring: „*Ich hatte mir fest vorgenommen, sie alle zu killen, aber ich konnt's nicht tun*“. In: telepolis (03.09.2007). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26107/1.html> [20.11.2007].

⁵⁵⁴ Deren Erscheinen wird ebenfalls narrativ motiviert und zurückgeführt auf einen diegetischen Adressaten: Die Wissenschaftlerin Dr. Tennenbaum, die den erretteten Mädchen Obhut gewährt und Jack stetig zu einem fürsorglichen Verhalten gegenüber diesen animiert.

onstools re-investieren lässt (vgl. Abb. 24). Den kapitalismuskritischen Ressentiments des Erbauers Andrew Ryan sowie den faktischen Wirren des Bürgerkriegs zum Trotz, entfaltet sich die gesamte Welt von „Rapture“ als eine durchaus intakte Shopping-mall, mit dem einzigen wenn auch vielleicht nur graduellen Unterschied, dass ein jedes Konsumgut dort nicht nur erworben sondern immer auch nur dort vollständig verbraucht werden kann. Anwendungskontexte fungieren als integrierte Serviceleistung, steuern jedoch zugleich den Bewegungsfluss des Spielers/ Avatars. Das konstitutive Ereignis, der Bürgerkrieg in „Rapture“, hat einen Hindernisparcours als Handlungsrahmen geschaffen, innerhalb dessen sich der Protagonist als wirkungsmächtig erfahren kann⁵⁵⁵. Performativ und strukturell-semantisch nähert sich der Spieler damit jedoch genau denjenigen mutierten Junkies an (vgl. Abb. 23), denen er sich auf den Straßen der künstlichen Stadt selbst zu erwehren hat. Schlussendlich wird damit der entscheidende Antagonismus zwar inkorporiert, nicht aber thematisiert. Gerade unter der Oberfläche des „Little Sister“- Dilemmas, des Diskurses über die Konsequenzen (a-)moralischen Verhaltens, bei denen sich der Protagonist in jedem Fall *final* als Urheber und selbstbestimmte Entscheidungsinstanz konstituieren kann, bleibt dieser geordnet-dynamische und alternativlose Karriereweg des Spielers zu einem „Möglichkeits-Junkie“ unterbelichtet und wird explizit nicht zum (zentralen) narrativen Problemgegenstand erhoben.

4.3.4. Vertrautes Neuland: Paradigmen des Entdeckens in TOMB RAIDER

Ein weiteres Beispiel für die vorschnelle Projektion eines topologischen Theoriekonzeptes auf die Oberflächenstruktur – den *Discours* – einer fiktionalen Spielumgebung liefert Britta Neitzel mit ihren Reflexionen zu den textimmanenten Grenzziehungen des populären Action-Adventures *TOMB RAIDER*. Mit direktem Bezug auf Lotman⁵⁵⁶ modelliert sie hier den filmischen Prolog vor dem eigentlichen Spielbeginn als sujethaften „Vorfall“, der die Protagonistin Lara Croft in eine „neue Welt“⁵⁵⁷ und auf „verbotenes Terrain“⁵⁵⁸ befördere.

Der Autorin ist hier vordergründig durchaus zuzustimmen, besitzt das Filmintro doch vermeintlich alle Ingredienzien für einen narrativ-expositorischen Schwellenübertritt.

⁵⁵⁵ In einem Interview titulierte der Entwickler Ken Levine „Rapture“ denn auch folgerichtig als einen „gigantischen interaktiven Werkzeugkasten [der] Möglichkeiten“. Vgl. GEE 31 (2007), S. 24. Über die damit verbundenen subtil-kontrollgesellschaftlichen Formen der Aufmerksamkeitslenkung und Steuerung schweigt er sich hingegen aus. Vgl. Kap. 4.5.

⁵⁵⁶ Neitzel: *Videospiele zwischen Fernsehen und Holodeck*, S. 114.

⁵⁵⁷ Ebd. S. 113.

⁵⁵⁸ Ebd. S. 114.



Abb. 26 – 28: TOMB RAIDER ANNIVERSARY (Eidos, 2007)

In einer Bar in Calcutta erhält die bereits etablierte Archäologin Lara Croft von einer gewissen Jacqueline Nadla den Auftrag, das Scion, ein verschollenes Artefakt (vgl. Abb. 28) mit sagenumwobenen Kräften zu suchen. Die Reise beginnt in den peruanischen Anden (vgl. Abb. 26). Nebst ihrem Begleiter, einem einheimischen Führer, erreicht Lara den Eingang zu einem Höhlenlabyrinth, welches sie bis zu dem Aufbewahrungsort des Scion geleiten soll.

Nachdem Lara einen Mechanismus ausgelöst hat, öffnet sich das Tor zur Höhle und ein Rudel Wölfe erscheint, welches die Ankömmlinge attackiert. Während ihr Begleiter dem Angriff der Wölfe zum Opfer fällt, überwindet die Protagonistin des Spiels die tierische Meute und tritt durch das Höhlentor, welche sich umgehend hinter ihr schließt (vgl. Abb. 27).

Das gesamte Geschehen scheint eine Grenzüberschreitung zu markieren, wie sie für zahlreiche mythische Erzähltexte obligatorisch und für die Campbellsche Heldenreise konstitutiv ist. Ein „Schwellenhüter“⁵⁵⁹, hier besetzt durch das Wolfsrudel, erschwert den Zugang zum „Raum der Fremde“ und fungiert damit als Repräsentant der erzählerischen Grundordnung, die gemäß des Autopoiesis-Prinzips eine (Selbst-)Erhaltung des systemischen Ausgangszustandes anstrebt. Der Tod des Reiseführers bestätigt dabei die Undurchlässigkeit der hier relevanten Grenze und weist sogleich die Grenzübertretung durch Lara Croft als ein exklusives *Ereignis* aus.

Doch gegen welchen Ordnungssatz der dW verstößt das Betreten der Höhle, in welchen semantisch-ideologischen Merkmalen und Regeln unterscheidet sich die fremde von der vertrauten Welt? Der fakultativ zu spielende Einführungslevel auf dem Adelssitz der Familie Croft liefert hier sicherlich keine hinreichenden Distinktionsmerkmale. Denn dieser Raum, der als Trainingsparcours angelegt ist, bleibt relational bezogen auf die labyrinthische Spielwelt. Eingefordert und simuliert werden hier lediglich die Operationen und situationsbezogenen Tätigkeitsvollzüge, die auch eine Relevanz für das Bestehen in den unterirdischen Katakombensystemen der Missionslevel besitzen. Im zweiten Teil der Serie avanciert das familiäre Anwesen gar selbst zu einem obligatorischen Handlungsschauplatz für den finalen Show-

⁵⁵⁹ Vgl. Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 79.

down des Spiels. Dies zeigt nochmals eindringlich die Indifferenz und Austauschbarkeit der konkreten Topografie bei gleichzeitiger Konstanz der abstrakten Spielordnung. Dass sich die eigentliche Spielperformance in der Welt des ersten *TOMB RAIDER* unmittelbar hinter einer konkret-materiellen Abgrenzung entfaltet, einem steinernen Tor, welches den nur filmisch präsentierten Außenraum vom spielbaren Innenraum scheidet, ist nur von geringem subjektivem Wert⁵⁶⁰. Gleiches gilt im Übrigen für die Konfrontation mit dem Phantastischen jenseits des Tores, welches die Konsistenz der diegetischen Normalität nicht in Frage stellt, wird doch die Profession Lara Crofts schon zu Beginn durch den Glauben an die Existenz phantastischer Wesenheiten motiviert. Bei der Vorbereitung ihrer abenteuerlichen Reise unterscheidet sie dann auch nicht zwischen historiographisch produzierten – gleichsam extratextuell für gültig erachteten – Informationen und dem Quellenmaterial, das extratextuell als literarische Fiktion designed ist. Das Spiel *TOMB RAIDER* reproduziert einen Zivilisationsmythos, wonach das sagenhafte Atlantis als Wiege der zeitgleich entstandenen Hochkulturen in Mesopotamien und Südamerika fungiert haben soll. In einer dargestellten Welt, in der jeder Form von kulturell erzeugtem Wissen ein potentieller Realitätsgehalt zugeschrieben wird, sind Fiktionen immer nur lediglich verborgene, nicht mehr oder noch nicht sichtbar gemachte Realität. Genau dieses Phänomen der nachweisbaren Gültigkeit fiktionaler Informationen dient als Ressource bzw. Orientierungsimpuls für das Handeln, produziert es doch permanent „aktuelle Wünsche“⁵⁶¹, welche auf dem Gefälle von „vorgestellten, aber noch nicht verwirklichten Möglichkeiten“⁵⁶² gründen. Als problematisch und widerständig erweist sich in diesem Zusammenhang nicht mehr die Akzeptanz der Realität phantastischer Entitäten, sondern deren operationale Aneignung.



Abb. 29: VAGRANT STORY
(Squaresoft, 2000)



Abb. 30: ETERNAL DARKNESS
(Silicon Knights, 2002)



Abb. 31: BIOSHOCK
(2K Games, 2007)

⁵⁶⁰ So verlagert das aktuelle Remake *TOMB RAIDER ANNIVERSARY* den performativen Handlungsbeginn denn auch problemlos vor das Steintor in den verschneiten Anden, ohne damit einen strukturellen Unterschied zu generieren.

⁵⁶¹ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 162.

⁵⁶² Ebd.

Spieltopografische Formationen innerhalb der dW, wie verschlossene Türen, Felsenschluchten oder Land/Wasser-Scheiden mögen hier insofern zwar Hindernisse darstellen (vgl. Abb. 29-31), welche einen kontinuierlichen Spielfluss hemmen, allerdings lassen sich diese stets durch die Rekonstruktion spielimmanenter Regeln und deren Anwendung überschreiten.

Gemäß Lotman erweisen sich solche Handlungsoperationen strenggenommen als *nicht* narrativ bzw. *nicht* ereignishaft, denn zwei topografisch disjunkte Räume sind noch keine hinreichende Bedingung für eine *semantische* Raumgrenze, wie auch Titzmann anmerkt:

Eine bloß räumliche Opposition (z.B. ‚Land‘ vs. ‚Stadt‘) schafft noch keinen sR [semantischen Raum, L.Z.], und der bloße Ortswechsel ist als solcher noch kein Ereignis: dazu müssen beide Räume semantisiert, d.h. mit nicht-räumlichen Merkmalen versehen werden.⁵⁶³

Nun könnte allerdings von einem medienontologischen Standpunkt der Einwand vorgebracht werden, dass ja bereits die spezifische „Räumlichkeit“ in Computerspielen eine Semantisierung abstrakter mathematischer Konstruktionsmodelle darstelle, insofern hier per se vektoriell erzeugte Drahtgitterkörper (wireframes) texturiert, d.h. mit illusionistischen Material-Bildgrafiken überzogen würden.

Dieser hypothetischen Kritik wäre entgegenzuhalten, dass es sich bei einer solchen Raumsemantik um eine primäre Semantik handelt, wie sie im Übrigen auch literarischen Erzähltexten eigen ist. So werden z.B. die sprachlichen Signifikanten „oberirdisch“ und „unterirdisch“ mit einer primär „räumlichen“ Bedeutung korreliert. Ein Erzähltext hätte nun die Möglichkeit diese Begriffe zusätzlich mit einer sekundären Symbolik auszustatten, wie mit der schon mehrfach angeführten Opposition „Leben vs. Tod“. Würde eine Figur sich sodann aktiv-physisch „Unter Tage“ begeben, wäre damit ein narratives Ereignis umrissen, da der Handlungsträger aus der Oberwelt, der Welt der Lebenden, in die Unterwelt, die Welt der Toten, hinabsteigt, ohne selbst das Attribut dieses Raumes – tot bzw. nicht mehr lebendig – anzunehmen. Diese symbolische Auffüllung topografischer Räume mit zusätzlichen nicht-räumlichen Merkmalen kann dabei, wie bereits dargelegt (vgl. Kap. 4.2.), als ein Exempel für „sekundäre Modellbildung“ angesehen werden.

Den meisten aktiv initiierten Grenzüberschreitungen in Adventure- und Rollenspielen fehlt jedoch diese Mehrfachkodiertheit. Die Überwindungsmechanismen dieser physisch modellierten Grenzen sind gleichsam physischer Natur und bedürfen der Auffindung und situationgerechten Aktivierung von transportablen bzw. stationären Artefakten, wie Schlüsseln, Schaltern oder Hebeln.

Darüber hinaus existieren in den Spielen gewöhnlich keine Instanzen, die die Unüberschreitbarkeit bestimmter Grenzen postulieren. Eine verschlossene Tür in einem Computerspiel fun-

⁵⁶³ Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3077.

giert vielmehr als Äquizeichen dafür, dass es innerhalb der dargestellten Nahumgebung einen Öffnungsmechanismus für diese Tür gibt. Aufgrund einer solchen logischen Proposition fragt der Spieler also nicht nach den potentiellen Konsequenzen seines angestrebten Grenzübertrittes, sondern nach dem „Wie“ (wie öffne ich die Tür) und „Wo“ (wo finde ich den dafür erforderlichen Mechanismus) der Ermöglichung.

Die zahlreichen kämpferischen Konfrontationen weisen als dynamisches Moment der Spielperformance ebenfalls nicht aus der statischen Ordnung der Diegese hinaus. Denn um in diesen Auseinandersetzungen einen Regelverstoß wahrnehmen zu können, müsste aus der dW eine Norm ableitbar sein, wonach derartige Handlungen bspw. durch eine vom Spiel funktionalisierte extratextuell gültige oder genuin intratextuell erzeugte Ethik bzw. Moralität sanktioniert wären. Für das Gros der Spiele kann jedoch genau das Gegenteil konstatiert werden. Bereits die Grundordnung dieser Spielwelten zeichnet sich durch eine agonale Struktur aus. Es ist daher auch nur folgerichtig, wenn die auf Kampf programmierten Widersacher im Spiel als „Inventar“⁵⁶⁴ wahrgenommen werden, die sich in die geltende Ordnung einfügen.

Eine Dezimierung dieses „Inventars“, d.h. eine Tilgung z.B. aller in einem Raum befindlichen Gegner, würde dann jedoch eine scheinbar ereignishafte Zustandsveränderung zumindest eines Teilbereichs der dargestellten Welt bedeuten. Aber auch hier lässt sich keine textuelle Norm rekonstruieren, die derartige Handlungsweisen tabuisiert und damit als Normverletzung ausweist. Umgekehrt führen aber die rekurrent vorgenommenen Tilgungsoperationen dazu, dass genau diese Handlungen zum spielerischen Regelfall werden. Die Tötung der Monster verfestigt sich durch ständige Wiederholung dieser Operation selbst zu einer Handlungsnorm. Nach Lotman gelingt es Erzählungen durch solche Strategien, auch kulturelle Ereignisse zu textuellen Nicht-Ereignissen zu machen⁵⁶⁵. Darüber hinaus zeigt dieser Sachverhalt, dass nicht alle Transformationen in der Zeit, initiiert durch die Handlung einer Figur, bereits den Status eines narrativen Ereignisses im Sinne der Grenzüberschreitungstheorie beanspruchen können. Die Dynamik des Spiels ist hier somit nicht per se Ausdruck für eine hohe narrative Ereignisdichte⁵⁶⁶.

⁵⁶⁴ Diese Feststellung deckt sich mit den empirischen Studien zum Status von Gewalt und Empathie in Bildschirmspielen: „Die Spielfiguren sind nicht empathisch besetzt, sondern erfüllen lediglich Funktionen. Es gibt keine psychologisch tiefgründig dargestellten und zu bemitleidenden ‚Opfer‘, sondern nur zu beseitigendes ‚Inventar‘.“ Ladas: *Brutale Spiele(r)*, S. 152.

⁵⁶⁵ Vgl. dazu Titzmann, der die Romane von Sade als Bsp. anführt: *Literatursemiotik*, S. 3080.

⁵⁶⁶ Petra Grimm verdeutlicht dies am Bsp. des Action-Films: *Filmnarratologie*, S. 163.

4.4. Steigerungslogische Grenzverschiebungen

Der topologische Ansatz Lotmans hat den Blick dafür geschärft, dass die Handlungsepisoden in Computerspielen nicht zwangsläufig auch als Indikator für strukturelle Veränderungen, d.h. Grenzüberschreitungen, fungieren. Ereignishafte Erzählungen setzen mindestens eine zwei-dimensionale Welt voraus, Spielhandlungen zeichnen sich demgegenüber – so die These – eher durch semantisch-paradigmatische „Eindimensionalität“ aus. Dass die betreffenden Spiele darin, mit Bezug auf Schulze, der „Idee der Steigerung“⁵⁶⁷ folgen, gilt es nun zu belegen. Die Strategie, durch welche sich die Entgrenzungslogik des Steigerungsspiels mit der Präde-terminiertheit des Computerprogramms vereinbaren lässt, habe ich bereits an anderer Stelle aufgezeigt (vgl. Kap.3.5.). Steigerbarkeit ergibt sich demzufolge aus der Perspektivierung bzw. der Fokalisierung des Geschehens auf eine (Spiel-)Figur. Der daraus resultierende be-grenzte Informationsstand des Spielers bietet genügend Möglichkeiten für Steigerungsreihen: die Entdeckung und Akkumulation von Wissen und (Ausrüstungs-)Gegenständen, sowie die kontinuierliche Expansion des „personalen Raumes“.

Die Bewegung der Spielfigur in der Diegese folgt dabei dem Treppenmodell Schulzes, als stetige Alternation von Plateauphasen und Steigerungssprüngen⁵⁶⁸. In Reinform wird dieses Phasenmodell durch die klassische Level-Strukturierung der Spiele abgebildet. Ein Level markiert einen bestimmten Spielhorizont, der sich durch eine klar begrenzte Topografie, ein eigenes Inventar an Figuren und Objekten, sowie einen spezifischen Schwierigkeitsgrad aus-zeichnet. Zwar erschließt sich ein Spiellevel ebenfalls linear-sukzessiv, die Exploration voll-zieht sich jedoch eher auf der horizontalen Achse. So muss ein Spielareal erst mehr oder min-der vollständig durchschritten werden⁵⁶⁹, bevor der nächst höhere Spiellevel ein neues Hand-lungsplateau ausbreitet. Das Rollenspiel *Vagrant Story* unterwirft dennoch auch diese Aus-dehnung im Raum einer Skalenhierarchie. Über ein Menü am unteren Bildschirmrand erfährt der Spieler, wie viel Prozent der dW er aktuell durchwandert hat.

Auch wenn in Spielen neueren Datums die extradiegetischen (kotextuellen) Indikatoren für absolvierte Steigerungssprünge, d.h. die expliziten Levelmarkierungen, zunehmend fehlen, bleibt dort die Struktur dieselbe. So ist es bspw. in *RESIDENT EVIL* der begrenzten Mitnah-mekapazität an Gegenständen zu schulden, dass bestimmte Räume häufiger als einmal zu durchqueren sind. Wird in einem abgedunkelten Raum ein Feuerzeug benötigt, so muss der Spieler gewöhnlich umkehren und besagten Gegenstand erst aus der Inventartruhe in einem

⁵⁶⁷ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 81ff.

⁵⁶⁸ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 101-104.

⁵⁶⁹ Vgl. dazu auch Renner: „es muß der Held [...] alle ‚Räume der Geschichte‘ zur Gänze durchwandert haben“. *Zu den Brennpunkten des Geschehens*, S. 128.



Abb. 32: VAGRANT STORY
(Squaresoft, 2000)



Abb. 33: DIABLO 2
(Blizzard, 2000)



Abb. 34: DIABLO 2 – LORD OF
DESTRUCTION (Blizzard, 2001)

anderen Stockwerk des Herrenhauses holen. Der dafür zu zurückzulegende Weg bietet zu- meist nichts Neues, sondern trägt lediglich zur Ausbildung von Handlungs- und Orientie- rungsroutinen bei. Der Lohn für die Anstrengung ist aber eine Möglichkeitserweiterung, z.B. ein Zuwachs an Wissen hinsichtlich der paradigmatischen/ syntagmatischen Funktion be- stimmter diegetischer Entitäten, die Steigerung des aktantiellen Tätigkeitsradius durch die Erlangung zusätzlicher und/oder verbesserter Fertigkeiten/ Artefakte sowie der Zugang zu neuen, noch unerforschten Gebäudekomplexen.

Die Distribution des „Neuen“ erfolgt insofern diskontinuierlich, gebunden an diskrete Verän- derungen/ Modulationen der subjektiv-situativen Muster, welche stets alternieren mit Phasen der Annäherung/ Gewöhnung an diese.

In Bezug auf die Rennersche „Extrempunktregel“⁵⁷⁰ (vgl. Kap. 4.2.) lässt sich für viele Spiele eine vertikale Raumordnung rekonstruieren. Der Extrempunkt ist entweder „ganz oben oder ganz unten“⁵⁷¹ im topografischen Raum situiert, in *VAGRANT STORY* findet der Showdown auf dem Kirchturm (vgl. Abb. 32), dem höchsten Punkt der fiktiven Stadt Le Monde, statt, *DIABLO 2* erfordert einen Abstieg in die Hölle (vgl. Abb. 33), *RESIDENT EVIL* das Vordrin- gen in ein unterirdisches Forschungslabor. Obschon innerhalb der Spiele immer wieder „topo- grafische Prolepsen“⁵⁷² auszumachen sind, zumeist realisiert durch extradiegetisch-visuelle, z.T. auch kartografische Zeigeakte auf räumliche (Zwischen-)Ziele, bleibt der Extrempunkt und damit die finale Ausrichtung der Figurenbewegung bis zu einem bestimmten Punkt der sich textuell-syntagmatisch entfaltenden Diegese selbst eine Variable. Eine besondere Form des Spannungsaufbaus und der Aufmerksamkeitslenkung wird dabei u.a. durch die Modellie-

⁵⁷⁰ Renner: *Zu den Brennpunkten des Geschehens*, S.116.

⁵⁷¹ Ebd.

⁵⁷² Bei der Prolepse handelt es sich um einen narratologischen Terminus, der die Unterbrechung eines ansonsten dominant chronologisch ablaufenden Geschehens durch Einschübe einer Erzähler- bzw. Vermittlungsinstanz zum Zweck der Vorausdeutung auf ein in der (gewissen/ungewissen) Zukunft liegendes Datum/Ereignis be- zeichnet. Das Antonym hierzu ist die Analepse, die achronologische Rückwendung oder der Flashback. Vgl. Krah: *Einführung in die Literaturwissenschaft/ Textanalyse*, S. 358 u. Martinez/Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 35-39.

rung so genannter *Pseudo-Extrempunkte*⁵⁷³ erzielt. Hierbei handelt es sich nur vermeintlich um „ranghöchste Elemente“⁵⁷⁴ oder End-/ Wendepunkte eines semantischen Raumdurchlaufes, die gewöhnlich der Perspektivgebundenheit und/oder Fokalisierung des narrativen Geschehens zu schulden sind. In *SILENT HILL 2* etwa konturiert Mary in ihrem Brief an James diesen Zielpunkt (und ihren vorgeblichen Aufenthaltsort) als „special place“ des Paares. James assoziiert diesen zu Beginn mit dem „Rosewater Park“ am Ufer des „Toluca Lake“ im Urlaubsressort Silent Hill. Dort findet er allerdings „lediglich“ Maria, die Projektionsfigur seiner Sehnsüchte, während die „eigentliche“ Mary, wie sich im Verlauf der Spielhandlung offenbart, seiner am wahrhaftigen Extrempunkt, dem isolierten „Lake View Hotel“ an der gegenüberliegenden Uferseite des Sees harret. *DIABLO 2* hingegen greift auf eine vor allem in seriellen Narrationskontexten übliche Strategie zurück. So führt die mit dem Ende der „Höllenmission“ sowie der erfolgreichen Bannung des Dämonenfürsten einsetzende Cut-Scene (als Rahmenerzählung) der Adressateninstanz/ dem Spieler ein Mehr-Wissen zu, das eine Re-Interpretation des bisherigen Geschehens erforderlich macht⁵⁷⁵. Die Herstellung eines finalen konsistenten Weltzustandes erweist sich als vordergründig, da nunmehr die fiktive soziale Gemeinschaft von den dämonischen Heerscharen des *Baal*, dem zuvor verschollenen Bruder *Diablos*, tyrannisiert wird. Diesen gilt es auf dem verschneiten heiligen Berg „Arreat“ zu stellen (vgl. Abb. 34), welcher nicht nur ein quasi topografisches Antonym zur Hölle sondern gleichsam einen neuen, erweiterten Extrempunkt des diegetischen Geschehens markiert.

Aber nicht nur die Bewegungen in der Spielwelt lassen sich als Staffelung aufeinander folgender Steigerungsepisoden darstellen, auch die konkrete Interaktionen mit der Spielumgebung sind dem steigerungslogischen „Paradigma der Sachbezogenheit“⁵⁷⁶ verpflichtet.

Im Rollenspiel *DIABLO 2* durchläuft der Spieler die drei nach Schulze zentralen Pfade objektiver Steigerung: „Erweiterung, Perfektionierung u. Vermehrung“⁵⁷⁷. Zu Beginn ist der elektronische Stellvertreter des Spielers mit einer einfachen Grundwaffe und einen Lederwams ausgestattet. Bereits mit Fortschreiten des ersten Levels können zusätzlich Rüstung, Helm, Beinkleider und Handschuhe erworben werden. Später ergänzen magische Insignien, Halsketten und Ringe die Protektion des Helden. Neben dieser kontinuierlichen Diversifizierung des Ausrüstungsangebotes, das sich wahrnehmbar auch in einer erhöhten ästhetischen Reizdichte äußert⁵⁷⁸, lassen sich zudem stetig bessere Gegenstände finden. In immer kürzeren Zyklen

⁵⁷³ Den Hinweis hierauf verdanke ich meinem Bruder Nils Zumbansen.

⁵⁷⁴ Renner: *Grenze u. Ereignis*, S. 375.

⁵⁷⁵ Vgl. Kraß: *Erzählen in Folge*, S. 22.

⁵⁷⁶ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 95.

⁵⁷⁷ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 52-53.

⁵⁷⁸ Zur Ikonografie der Steigerung vgl. vertiefend Kap. 5.3.

werden gerade noch für gut befundene Waffen durch noch leistungsfähigere ersetzt. Die unzähligen Schlachtfelder sind dabei eine nie versiegende Quelle für den Materialnachschub, ein Basar des Be- und Entsorgens. Ausgewählte Utensilien sind jedoch auch selbst perfektionierbar. So kann bspw. ein Schild mit Runen und Edelsteinen besetzt werden, was wiederum zur Aufwertung des Objektes in bestimmten Kategorien führt. Um den Spielherausforderungen jedoch noch optimaler nachkommen zu können, bedarf es gleichfalls einer Spezialisierung. Verschiedene Waffen eignen sich ungleich gut für die Bekämpfung unterschiedlicher Gegnerklassen. Diesem Bedürfnis kommt das *DIABLO 2*-Add-On nach, das durch eine Erweiterung des „Rucksacks“⁵⁷⁹ auch die Mitnahme einer Zweit- oder Dritt-Waffe erleichtert (vgl. Abb. 35-36).

Auf eine interessante Spezifizierung der Theorie Schulzes sei noch eingegangen. Sachbezogenes Handeln fußt nach Schulze auf der Erschließung und Ausbeutung von Invarianzen⁵⁸⁰, d.h. das Subjekt versucht durch die Unterstellung von Regelmäßigkeiten die Effizienz des eigenen Handelns in Bezug auf die Situation stetig zu steigern. Schulze zeigt jedoch auch, dass diese Objektivierungsversuche der Umwelt „nur“ modellhafte Annäherungen an Realität darstellen und sich erst als *viabel* erweisen müssen⁵⁸¹.

In *DIABLO 2* ist das Modell demgegenüber deckungsgleich mit der fiktionalen Realität. Steigerungshandeln knüpft hier an stabilen objektiven Gesetzmäßigkeiten an, die unzweifelhafte Erfolgsdefinitionen zulassen.



Abb. 35 - 36: *DIABLO 2* (Blizzard, 2000)



Abb. 37: *TOMB RAIDER* (Eidos, 1996)

Es kommt daher nicht von ungefähr, dass Spielhandeln zumeist von Mangel-Situationen ausgeht. Ein Tür-Schlüssel fehlt, die Zahnräder einer Maschine sind nicht am rechten Platz (vgl. Abb. 37), sondern über den gesamten Spiellevel verstreut (*TOMB RAIDER*), ebenso wie die Notenblätter eines Musikstücks (*RESIDENT EVIL*) oder die Einzelteile einer „Big-Daddy“-Kluft (*BIOSCHOCK*). Doch genau diese De-Kontextualisierungen erzeugen klare Zielvorga-

⁵⁷⁹ Offizielle Bezeichnung für die zur Verfügung stehenden Ausrüstungsplätze im Inventar-Bildschirm. *Diablo 2-Handbuch*, S. 21.

⁵⁸⁰ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 166 f.

⁵⁸¹ Ebd., S. 166-167.

ben für das Handeln. Es geht nicht primär um eigensinniges (kreatives) Gestalten, sondern um das „Beheben von Missständen“⁵⁸², welches unmittelbare Orientierung verheißt.

Schulze schreibt: „Probleme sind die Voraussetzung für die Kontinuität einer sozialen Ordnung zur Lösung von Problemen“⁵⁸³. Mängel mögen vielleicht auf der Steigerungsskala eine Degradierung, eine Umkehr der Entwicklungsrichtung indizieren, auf einer abstrakten Ebene fungieren sie aber als Katalysatoren für das Steigerungsspiel. Zur Verdeutlichung dieser These soll eine Szene aus dem Action-Adventure *TOMB RAIDER* rekapituliert werden:

Nach einem langen erfolgreich beschrittenem Steigerungspfad, der Lara Croft über zwölf Level in den Besitz von drei mystischen Artefakten gebracht hat, setzt eine Filmsequenz ein, in welcher der Heldin das gerade errungene Gut wieder abspenstig gemacht wird. Gestellt von der Antagonistin und deren Schergen verliert sie Waffen und Beute, kann dem Tod allerdings durch Flucht entgehen. Lara folgt den Dieben heimlich auf eine Jacht, die sie auf eine karibische Vulkaninsel befördert.

Im klassischen Drama würde ein solches Geschehen als *Peripetie*, als Glückswechsel, bezeichnet. Ein Schicksalsschlag ereilt den Helden und bewirkt zumeist einen Handlungsumschwung oder eine Veränderung der Einstellung⁵⁸⁴. Nicht so im besagten Computerspiel. Der Verlust spornt hier nicht zur Umkehr, sondern zum forcierten Voranschreiten in derselben Richtung an. Bereits abgeschlossene Steigerungspfade, bspw. die Aneignung immer besserer Waffen, werden nun in verdichteter Weise erneut durchlaufen⁵⁸⁵. In den Vulkangrotten des Insellevels stellt die Wiederbewaffnung ein klares Nahziel dar. Dieser geschilderte Fall scheint programmatisch die These Schulzes zu bestätigen, wonach „Defizite als Ressourcen“⁵⁸⁶ bzw. Positivverstärker für das Steigerungsspiel fungieren. Es ändert sich zwar die konkrete Ausgangssituation, nicht aber die zu Grunde liegende Handlungslogik.

Mit Bezug auf die eingangs dargelegte Erzähltheorie Lotmans kann festgehalten werden, dass Adventure- und Rollenspiele durch ihre steigerungslogische Strukturierung auf unterschiedlichsten Ebenen keine *Grenzüberschreitungen*, sondern permanente *Grenzverschiebungen*⁵⁸⁷ vorführen.

⁵⁸² Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 20.

⁵⁸³ Ebd., S. 141.

⁵⁸⁴ Asmuth: *Einführung in die Dramenanalyse*, S. 131.

⁵⁸⁵ Gerade durch das Moment der Verdichtung verliert die Wiederbeschaffung ihren rein iterativen Charakter und fordert „neu“ heraus.

⁵⁸⁶ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 141.

⁵⁸⁷ Ebd., S. 26. Die terminologische Unterscheidung geht zurück auf Titzmann: „*Grenzziehung* vs. „*Grenztilgung*“, S. 190.

4.5. Der Avatar: Die Inkorporation des Steigerungsspiels

Gerade in Rollenspielen bezieht sich das Steigerungsspiel jedoch nicht nur auf die virtuelle „Dingwelt“. Die Spielfiguren selbst sind von der Steigerungslogik durchdrungen bzw. fungieren gar als deren eigentlicher Motor.

Das bereits mehrfach erwähnte *DIABLO 2* beginnt mit der Wahl eines Spiel-Charakters: Am Lagerfeuer versammelt, präsentieren sich dem Spieler sieben verschiedene Figurentypen - von der Amazone bis zum Druiden – die allesamt ihrer Berufung harren (vgl. Abb. 38). Keiner der ins Bild gesetzten Gestalten ist aber als ein individueller Charakter zu lesen, sondern jeder als metonymischer Repräsentant einer spezifischen Kämpfer-Klasse. Trotz unterschiedlicher Kampftechniken und Ausrüstungspräferenzen scheint der potentielle Spielerfolg unabhängig von der typenbedingten Spezialisierung mit jeder Wahl gewährleistet zu sein. Bereits hier zeichnet sich die Tendenz ab, dass das Voranschreiten im Spiel weniger an die Fähigkeit zu flexibler Situationsanpassung als vielmehr an den kontinuierlichen Ausbau präskribierter „Anlagen“ gebunden ist. Die verschiedenen Figurentypen deuten an, dass hier keine Generalisten sondern individuelle Spezialisten zur Auswahl stehen. Mit der Entscheidung für eine Charakter-klasse geht sogleich die Fokussierung auf einen bestimmten Entwicklungsweg einher. Das Vorwärtstkommen gründet beim *Barbar* primär auf dessen physischen, bei der *Zauberin* auf deren (para-)psychischen Fähigkeiten. Insofern legt hier das Figuren-Profil schon die Steigerungspfade fest, auf welche es sich als Spieler vornehmlich zu konzentrieren gilt.

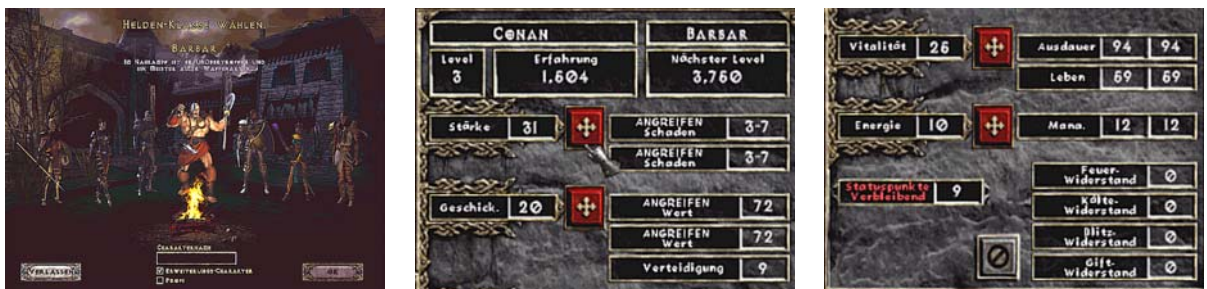


Abb. 38 - 40: DIABLO 2 (Blizzard, 2000)

Jede Spielfigur verfügt über dieselben grundlegenden Charakter-Attribute: *Stärke*, *Geschicklichkeit*, *Vitalität* und *Energie*. All diese Prädikate sind jedoch keine konstanten Eigenschaften, sondern numerische und damit steigerbare Werte (vgl. Abb. 39-40). Mit dem jeweiligen Erreichen eines neuen Levels erhält der Spieler fünf *Statuspunkte*, die er auf die vier Charakter-Attribute verteilen kann, sowie einen *Fertigkeitspunkt*, der ihm dazu verhilft, bestimmte

figurenspezifische Fähigkeiten auszubilden. So kann die Zauberin etwa auf Feuer-, Eis- oder Blitzzauber spezialisiert werden. Es sind genau diese Entscheidungsoperationen, die dabei zur individuellen Ausprägung der Figur beitragen und aus dem Typus einen Charakter machen. Erneut wird hier also individuelle Differenz primär durch quantitative Gradunterschiede denn durch qualitative Merkmalszuweisung erreicht.

Diese virtuellen Spielfiguren lassen sich dabei als prototypische Modelle des modernen Subjektes im Foucault'schen Sinne verstehen. Der Prozess der Individualisierung ist dort das Resultat von diskursiven Machtpraktiken, die jedoch nicht von außen auf das Subjekt einwirken, sondern von diesem selbst inkorporiert werden⁵⁸⁸. Der Macht-Begriff bei Foucault indiziert also vornehmlich nicht Repression, Unterdrückung und eine zentralistische Machtinstanz (Souverän), stattdessen wird der Macht, die als „dezentrales Netzwerk“⁵⁸⁹ intersubjektiver Kräfteverhältnisse zu verstehen ist, eine produktive Funktion zugesprochen, da sie Individuen überhaupt erst konstituiert bzw. hervorbringt⁵⁹⁰ und durch die Disziplinierung des Körpers denselben zur „Produktivität und Selbststeigerung [anreizt]“⁵⁹¹. Indem der Subjekt-Körper sich disziplinarischer und statistischer Vorgaben unterwirft, kann er klassifiziert, bemessen, bewertet und verglichen werden. Es sind wie im Rollenspiel paradoxerweise diese Einordnungs- und Vereinheitlichungsstrategien, die intersubjektive Differenzierung und damit „Individualisierung“ erst ermöglichen. Mit Bezug auf die Diskurstheorie Foucaults fasst Bublitz die Funktion der Machttechnologien folgendermaßen zusammen:

[...] Die zivilisatorische Leistung der Moderne besteht [...] darin, ‚den Menschen‘ und seinen Körper mit Hilfe von Technologien selbst als Technologie zu entwerfen, ihn gesellschaftlichen Anforderungen entsprechend zu formieren und zu modellieren. Die Paradoxie der modernen Gesellschaft besteht darin, dass sie den Menschen zugleich als abhängiges und souveränes Wesen hervorbringt. ‚Der Mensch‘ als gesellschaftliches Wesen wird also allererst durch eine ‚entindividualisierte‘ Macht hervorgebracht, die ihm den Status des Einzigartigen und Vereinzelten, des Individuums, zuspricht.⁵⁹²

Der partikularisierte, in eine Matrix statistischer Größen zerlegbare Techno-Körper des Avatars bietet insofern einen (Macht-)Anreiz, da er in seiner Effizienz kontinuierlich verbessert bzw. in seiner Leistung fortwährend gesteigert werden kann. Die dispositive Anordnung des Computerspiels befähigt dabei den Spieler zu ständiger Selbstkontrolle des Handelns. Über extradiegetische Kontrollinstanzen, wie dem Fertigkeiten- und Charakter-Menü in *DIABLO 2*, können die Konsequenzen des Spielhandelns stetig eingesehen werden. Dadurch, dass die Norm nicht als Regulativ sondern als Möglichkeitsbedingung des Steigerungsspiels erscheint,

⁵⁸⁸ Vgl. Foucault: *In Verteidigung der Gesellschaft*, S. 37ff.

⁵⁸⁹ Bublitz: *Diskurs*, S. 68.

⁵⁹⁰ Vgl. Bublitz: *Diskurs*, S. 65.

⁵⁹¹ Bublitz: *Diskurs*, S. 65.

⁵⁹² Bublitz: *Diskurs*, S. 83.

in dem Rangskalen die „Differenz zwischen gegenwärtigen und zukünftigen Möglichkeiten“⁵⁹³ bewusst machen, wähnt sich der Spieler als Souverän über den Avatar-Körper.

Der Fokus des Rollenspielers ist daher weniger auf die fiktional modellierte Umwelt als vielmehr auf die von ihm zu steuernde Figur gerichtet. Gerade die wenig ausgeprägten syntagmatischen Vorgaben des Rollenspiels verhelfen diesem dominanten Steigerungspfad vollends zur Durchsetzung.

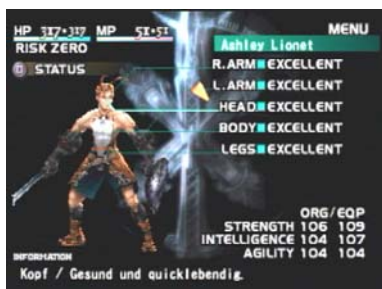


Abb. 41: VAGRANT STORY
(Squaresoft, 2000)



Abb. 42: FINAL FANTASY X
(Squaresoft, 2002)



Abb. 43: OBLIVION
(Bethesda, 2006)

So sind in Rollenspielen, wie *DIABLO 2*, *FINAL FANTASY X* oder *OBLIVION*, fakultativ bestimmte „Side Quests“ zu absolvieren, die jedoch keinerlei Auswirkungen auf den Fortgang der Hauptgeschichte haben. Anschlussfähig sind diese „Nebenkriegsschauplätze“ aber insofern, als dass sie allesamt Ressourcen zur Verbesserung des Avatar-Körpers bereithalten und somit Steigerungsepisoden darstellen (vgl. Abb. 41-43). In *DIABLO 2* markiert selbst der narrative Rahmen nicht das Ende dieses dominanten Steigerungspfades. Nach der Vernichtung des *Diablo* kann das Spiel mit derselben Spielfigur erneut auf einem höheren Schwierigkeitsgrad begonnen werden. Der Zyklizität des diegetischen Syntagmas zum Trotz bleibt der eingeschrittene Entwicklungsweg gleichförmig und linear, die steigerungslogische Optimierung des Charakters verweist auf die entscheidende dynamische Konstante im repetitiven Wechsel der Schauplätze und Missionen.

Doch die Kontrollmacht des Spielers über den Avatar ist nur vordergründig, gespeist aus der Illusion des eigenständig initiierten Spielfortschrittes. Letztlich verpflichtet sich der Spieler freiwillig einer Verhaltensnorm, einer Entwicklungsschablone, die die Rangskalen und Kategorien, innerhalb derer gesteigert werden kann, prädeterminiert.

Darüber hinaus liegt allen selbstverantworteten Aktionen des Spielers eine instrumentelle Handlungslogik zu Grunde, die den kontinuierlichen Entwicklungsprozess strukturiert und ihn mit den Worten Schulzes als „normale[n] Wandel“ bzw. „geordnete Transformation“⁵⁹⁴ ausweist. Auch wenn es das Ziel der Spielhandlungen ist, sich immer weiter vom Ausgangspunkt

⁵⁹³ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 92.

⁵⁹⁴ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 97.

des Spiels zu entfernen und den Avatar von einem normalen Durchschnittskrieger zu einem Helden mit extraordinären Fähigkeiten reifen zu lassen, so bleibt die gesamte Entwicklung insofern normal und statisch, als dass das Spiel niemals von denselben eindimensionalen Basisprämissen abrückt, die dort Wandel ausmachen. Die Steigerungslogik ist die „gemeinsame Tiefensemantik für Neuerungen“⁵⁹⁵.

Bevor nun die erzähltheoretischen Implikationen dieses Sachverhaltes zu erörtern sind, sollen, anknüpfend an die Diskurstheorie Foucaults, noch einige argumentativen Ergänzungen zum Phänomenkomplex der Macht erfolgen. Obschon soeben auf die Eindimensionalität und Statik der Handlungslogik rekurriert wurde, nimmt der Spieler diese Setzungen gewöhnlich nicht als eine Form der Möglichkeitskontrolle oder als unerwünschte Einschränkung des Möglichkeitsraumes wahr. Es verhält sich sogar genau umgekehrt. Das Steigerungsspiel verheißt sowohl Dynamik als auch Kontrollmacht für den Spieler, gerade weil die Veränderungen durch die Steigerungslogik berechenbar und planbar erscheinen. Um im Spiel machtvoll handeln zu können, akzeptiert der Spieler freiwillig die Orientierungs- und Machtstrukturen des Spiels. Wo Foucault von „Selbsttechnologien“⁵⁹⁶ spricht, benutzt Schulze den Begriff der „Möglichkeitsherrschaft“⁵⁹⁷, um ein vergleichbares Phänomen zu skizzieren: Schulze schreibt: „Moderne Macht unterwirft nicht mehr, sie legt Selbstunterwerfung nahe. Freiheit bedeutet nicht das Verschwinden, sondern lediglich eine andere Form von Macht“⁵⁹⁸. Dies deckt sich mit Überlegungen Foucaults, wonach individuelle Freiheit überhaupt erst das Resultat rationalisierender Machtpraktiken darstellt, denen sich das Subjekt freiwillig hingibt. Freiheit einerseits und die Eingebundenheit in Machtstrukturen andererseits dürfen daher in der Moderne nicht mehr als Antipoden gedacht werden. Damit kann auch gegen die Ansätze Stellung bezogen werden, die gerade durch die „interaktiven Medien“ ein Aufbrechen traditioneller Machthierarchien zwischen Produzenten- und Rezipienteninstanz verwirklicht sehen. Allerdings kann von einer zunehmenden Autonomie des Rezipienten keine Rede sein, denn die errungene Kontrollmacht im Spielprozess präsupponiert ja die Akzeptanz und Übernahme der Organisationsprinzipien des Spiels.

Indem „an die Stelle von Befehl und Gehorsam [jedoch] die Hingabe [tritt]“⁵⁹⁹, können sich diskursive Machtstrukturen viel dauerhafter halten. Die vom modernen Subjekt inkorporierte Macht bietet keine Angriffsfläche, sie funktioniert unauffällig und auf subtile Weise. So er-

⁵⁹⁵ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 99.

⁵⁹⁶ Vgl. Bublitz: *Diskurs*, S. 85.

⁵⁹⁷ Schulze: *Metamorphosen der Sozialwelt*, S. 93.

⁵⁹⁸ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 288.

⁵⁹⁹ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 291.

scheint auch die Steigerungslogik nicht als Verhaltensnorm, sondern als unhinterfragte Normalität.

Im erlebnisrationalen Handeln kommt die Paradoxie der Moderne exponiert zum Ausdruck. Aus einer seinsgerichteten bzw. innenorientierten Motivation heraus wendet sich der Spieler den phantastischen Welten der Adventure- und Rollenspiele zu, um sich dort sodann vollkommen könnensorientiert zu verhalten. Im Gegensatz zu anderen Erlebnis- und Unterhaltungsangeboten verstärkt das Computerspiel dabei das Gefühl der subjektiven Kontrolle, außenorientierte Zielvorgaben erscheinen im Gewand subjektzentrierten Wollens.

4.6. Der (ir-)reversible Tod

Im Folgenden sollen nun die Überlegungen zur narrativen Ereignishaftigkeit von Adventure- und Rollenspielen weitergeführt werden. Die aus dem Steigerungsspiel erwachsenen Möglichkeitserweiterungen mögen zwar in Bezug auf die unmittelbar vorausgegangenen Plateaustufen (Level) eine „Neuerung[...]“⁶⁰⁰ darstellen, sie sind jedoch keine „Neuigkeiten“ im Sinne der Grenzüberschreitungstheorie Lotmans (sowie der von ihm hierzu beispielhaft angeführten *subjethaften* Erzählgattung der *Novelle*)⁶⁰¹.

Die Entwicklung der Spielfigur im Rollenspiel ist die sukzessive Entfaltung bereits zu Spielbeginn angelegter Merkmale ohne narrative Kontinuitätsbrüche. Ein fortgeschrittener Charakter zeichnet sich durch hohe numerische Werte in unterschiedlichen Rangskalen aus. Nun wurde jedoch bereits in Kapitel 3.6. darauf hingewiesen, dass gerade die phantastischen Kontexte der Spielhandlungen gemeinhin Transformations- und Initiationsprozesse herausfordern, die nicht nur eine graduell-quantitative sondern eine kategorisch-qualitative Veränderung des Protagonisten bewirken.

Eine zentrale narrative Grenze für derartige Wandlungsprozesse bildet dabei der „Tod“, sei es als „natürliche“ oder kulturell-symbolische Schwelle. Im ersten Fall ist der dargestellte Tod gewöhnlich irreversibel und definitiv, bedeutet er doch das Ende der Existenz, im zweiten Fall ist er reversibel, da hier „nur [der] Übergang zwischen zwei verschiedenen Zuständen des ‚Lebens‘“⁶⁰² markiert wird. Gerade phantastische Erzählungen bedienen sich der letztgenann-

⁶⁰⁰ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 99.

⁶⁰¹ Lotman: *Aufsätze zur Theorie und Methodologie der Literatur und Kultur*, S. 33 oder auch ders.: *Probleme der Kinoästhetik*, S. 101: „die sujethaften Texte enthalten stets einen ‚Fall‘, ein Ereignis (bezeichnenderweise leitet sich der Begriff des sujethaften Textes der ‚Novelle‘ von dem italienischen Wort für ‚Neuigkeit‘ ab), also das, was es bisher nicht gegeben hatte oder nicht geben sollte.“

⁶⁰² Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 175.

ten Variante, um über die Todes-Metapher die Initiation, das „Anders-Werden“ einer Figur zu apostrophieren. Für die Prinzessin im Märchen stellt die Abfolge von Tod, bspw. verursacht durch den Verzehr eines vergifteten Apfels, und Wiedergeburt, initiiert durch den Kuss eines Prinzen und das Vonsichgeben der vergifteten Speise, zugleich den Übergang von einem vor-ehelichen (nicht sexuellen) zu einem ehelichen (sexuellen) Leben dar⁶⁰³.

Auch in Adventure- und Rollenspielen kann die Spielfigur virtuell „sterben“ (vgl. Abb. 45-46). Der „Tod“ ist dabei jedoch wie im Märchen kein endgültiger, sondern ein temporärer, umkehrbarer Zustand.

So offerieren die elektronischen Games dem Spieler durch Speicher- und Ladefunktion die Chance einer stetigen „Wiederkehr“ (vgl. Abb. 44). Doch bereits hier werden die grundlegenden Unterschiede zwischen „Spiele-Tod“ und narrativem Tod evident. In einer Erzählung sind „Tod“ und „Wiedergeburt“ Stationen innerhalb einer syntagmatischen Abfolge von Ereignissen, d.h. der Übergang von der einen Handlungsfolge zur anderen vollzieht sich auf der Ebene der *Histoire* linear-sukzessiv in der Zeit ($t^1 \rightarrow t^{1+n}$). Im Computerspiel bedeutet der „Tod“ demgegenüber zumeist eine Unterberechnung des Handlungsablaufs. Die „Wiedergeburt“ geschieht nicht innerhalb der Diegese, sondern auf einer metafictionalen Ebene und ermöglicht hier die Rückversetzung der Figur an einen Punkt (t^{1-n}) der Handlung, der gemäß der Chronologie des narrativen Geschehens vor dem Zeitpunkt (t^1) situiert ist, an dem sich der „Tod“ zugetragen hat. Der „Tod“ fungiert im Computerspiel als eine Metapher des Scheiterns, welches aber diegetisch ohne Folgen bleibt, insofern kann die kritische Stelle im Spiel beliebig oft wiederholt werden. Da es sich bei dem Spiele-Tod um keine *intradiegetische* Grenze handelt, die eine Überschreitung zwischen zwei semantischen Räumen der dW markiert und da der Spiele-Tod selbst kein endgültiges Ende des Avatars, sondern lediglich ein retardierendes Moment im Rezeptionsprozess bedeutet, kann der Tod im Spiel folgerichtig auch nicht als ein narratives *Ereignis* klassifiziert werden.



Abb. 44: DIABLO 2
(Blizzard, 2000)



Abb. 45 - 46: Resident Evil
(Capcom, 1996)



⁶⁰³ Vgl. Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 165-175.

Durch das „Sterben“ im Spiel findet demnach auch keine qualitative Transformation bzw. Initiation des virtuellen Helden statt. Hinzu kommt, dass für Initiationsgeschichten die Stationen von „Tod und Wiedergeburt“ notwendig und obligatorisch sind, während „Tod und Neustart“ im Spiel ja eine eigentlich vermeidbare und damit fakultative Entwicklung anzeigen. Allerdings erschöpft sich die Funktion des „Game-Overs“ nicht darin, spielerisches Fehlverhalten zu sanktionieren. Der (potentielle) Spiel-Tod führt gleichsam zur gesteigerten Selbst-Disziplinierung des Spielers, dem es durch die „Continue“-Option möglich wird, selbstverursachte Fehler als „handlungslogische Ressourcen“⁶⁰⁴ für eine kontinuierliche steigerungslogische Optimierung des eigenen Tuns zu nutzen. Eingedenk dieses Sachverhaltes ist einmal mehr der Annahme Sybille Krämers zu widersprechen, wonach „Spiele [...] keine Spuren [hinterlassen]“, „kein Gedächtnis [haben]“ und „jedes Spiel [...] einen Neuanfang [bildet].“⁶⁰⁵ Zwar mögen Regelspiele mit dem „Ableben“ des Avatars jeweils iterativ identische Ausgangssituationen herstellen, die individuellen Spielvoraussetzungen jedoch sind einer stetigen dynamischen Veränderung unterworfen. Das Konzept einer reproduzierbaren „Nullstufe“ diegetisch erworbenen Wissens jenseits eines linearen bzw. historischen Zeitflusses entpuppt sich damit im Rahmen konkreter (Bildschirm-)Spielprozesse als eine theoretische Fiktion. Zum Abschluss dieser Ausführungen soll um der Vollständigkeit der Argumentation willen hingegen ein Beispiel aufgerufen werden, das den (seltenen) Fall eines narrativ funktionalisierten „Todes“ im Spiel verdeutlicht, das allerdings gleichsam die Gültigkeit der bisherigen Erkenntnisse auf der *Histoire*-Ebene eindringlich bestätigt. So exemplifiziert das phantastische, an die fiktionalen Weltentwürfe H.P. Lovecrafts⁶⁰⁶ angelehnte *ETERNAL DARKNESS* gleich mehrfach den „Tod“ einer Spielfigur in filmischen Cut-Szenen. Die zuvor noch vom Spieler gesteuerten Avatare werden damit (scheinbar) irreversibel und unwiederbringlich aus dem Spiel getilgt. Folgt man Steven Poole, der einen vergleichbaren Fall aus dem Rollenspiel *FINAL FANTASY VII* skizziert, gründet die Ereignishaftigkeit dieser Geschehnisse in der Spezifik des Filmmediums, das durch seine zeitlich lineare Strukturiertheit irreversible Zustandsveränderungen überhaupt erst ermögliche⁶⁰⁷. Da performative Spielhandlungen demgegenüber potentiell reversibel seien, könnten definitive narrative Transformationen dort nur schwerlich realisiert werden. Eine solche (narratologische) Position, die im Kontext dieser Arbeit bereits als unsachgemäß zurückgewiesen wurde, weil ontologisch auf einen bestimmten Medien-*Discours* reduziert (vgl. Kap. 4.1.2. u. 4.1.3.), hat

⁶⁰⁴ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 141.

⁶⁰⁵ Krämer: *Die Welt, ein Spiel?* S. 15.

⁶⁰⁶ Vgl. hier z.B. Lovecraft: Cthulhu. *Geistergeschichten*. Frankfurt.a.M.: Suhrkamp (= Phantastische Bibliothek Bd. 29) 1972.

⁶⁰⁷ Vgl. Poole: *Trigger Happy*, S. 112-114.

dennoch dazu beigetragen, dass die filmischen Zwischensequenzen, welche die Spiele durchziehen und die mit den „eigentlichen“ Spielpassagen alternieren, als alleinige Träger der Spiel-Geschichten wahrgenommen werden⁶⁰⁸.

Gerade die theoretische Modellierung des „Film-Todes“ als narratives Ereignis ist in den betreffenden Spielen allerdings überhaupt nur möglich und akzeptabel vor dem Hintergrund einer semantischen Raum-Struktur, die den Avatar-Tod, wie oben erläutert, diegetisch gar nicht vorsieht und dessen widererwartetes Eintreten insofern eine (fundamentale) Abweichung von der (Text-)Norm darstellt. Das erfolgreich konkretisierte Spielgeschehen also, das repetitiv die „Lebendigkeit“ des Avatars als absolut verbindlich für die Entfaltung der Diege- se setzt und damit zugleich die paradigmatische Welt-Ordnung rekurrent stabilisiert, erweist sich daher auch nicht als „Storykiller“⁶⁰⁹, sondern vielmehr als eine unerlässliche Voraussetzung für sujethafte Abweichungen. Auch Lotman betont stets die „Notwendigkeit eines gegenseitigen Spannungsverhältnisses zwischen Struktornormen und deren Verletzung“⁶¹⁰. Es sind insbesondere die schematisierten, eindimensionalen Handlungsmuster, die einen idealen Nährboden für narrative Ereignisse liefern⁶¹¹, unabhängig davon, ob diese Grenzüberschreitungen dann einer Figur im filmischen *Discours* lediglich unbeeinflussbar „zustoßen“⁶¹² oder von dieser selbst intentional herbeigeführt sowie von einer Spielerinstanz „aktiv“ vollzogen werden⁶¹³.



Abb. 47 - 49: ETERNAL DARKNESS (Silicon Knights, 2002)

Wenngleich nun also bestimmte „Sterbeszenen“ in *ETERNAL DARKNESS* auf der diegetischen Mikroebene als *sujethaft*-narrativ klassifizierbar sind, so gilt es doch im Folgenden aufzuzeigen, dass der *Ereignisrang* dieser Handlungssegmente in Relation zur Gesamtstruktur

⁶⁰⁸ Vgl. Lange: *Storykiller*, S. 82.

⁶⁰⁹ Lange: *Storykiller*, S. 80ff.

⁶¹⁰ Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 336.

⁶¹¹ Vgl. hier auch Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*, S. 74ff.

⁶¹² Vgl. Grimm: *Filmnarratologie*, S. 162.

⁶¹³ Lotman differenziert hier denn folgerichtig auch nicht, wenn er das narrative Ereignis definiert als die „Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes (Herv. L.Z.)“. Vgl. ders.: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 332. Vgl. auch Kap. 4.2.

der dW als niedrig anzusehen ist und ein zentraleres Geschehen die Diskontinuität der „Tode“ überlagert. Denn zum einen designiert die *Histoire* den Raum der Fiktion, in welchem hier z.B. der Avatar Paul Luther durch einen monströsen Torwächter innerhalb eines von Dämonen okkupierten Klosters ermordet wird (vgl. Abb. 47), als historische Binnenerzählung, die sich, gleichsam unmittelbar sichtbar im *Discours*, in einer *extradiegetischen*⁶¹⁴ Szenerie entfaltet. Demnach bleibt das *intradiegetische* Geschehen eigentlich stets an einen literarischen Rezeptionsakt der übergeordneten Protagonistin Alex Roivas gebunden (vgl. Abb. 49). Diese findet auf dem Anwesen des Großvaters, dessen mysteriösen Tod sie aufzuklären gedenkt, unablässig einzelne Kapitel aus einem Buch, dem „Tome of Eternal Darkness“ (vgl. Abb. 48), welches sie episodisch einführt in die zeitextensive, sich über Jahrhunderte erstreckende Auseinandersetzung ihrer Vorfahren mit einer phantastisch-dämonischen Spezies und einer Sekte, die an der irdischen Rückkehr jener monströsen Usurpatoren arbeitet. Jede rezipierte Episode ist dabei fokalisiert auf einen Avatar, aus dessen Perspektive die schriftlich fixierten Überlieferungen im dramatischen Modus und demgemäß quasi (scheinbar) unvermittelt dargestellt werden. So endet mit dem Ableben des Mönchs Paul Luther lediglich ein Kapitel, für Alex Roivas jedoch synthetisiert sich dieses Ende zu einer weiteren Plateaustufe auf einem Steigerungspfad der (dis-)kontinuierlichen Akkumulation von (Welt-)Wissen. Als bedeutsam erweist sich in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass jedes neu hinzugewonnene und angeeignete Kapitel nicht nur einen propositionalen (theoretischen) Wissenszuwachs, sondern parallel dazu einen Fortschritt an prozeduralem Wissen⁶¹⁵ bspw. hinsichtlich der Beherrschung magischer Fähigkeiten bedeutet. Da Alex nach der entsprechenden Textlektüre genau das kann, was Paulus im Rahmen seiner Geschichte an Fertigkeiten erworben hat, vergegenwärtigt sich dessen Wirken direkt in einem anderen Charakter. Der Tod des „metadiegetischen“⁶¹⁶ Avatars markiert diegetisch insofern keine qualitative Zäsur oder Transformation, sondern begrenzt stattdessen eher quantitativ-narrativ den Umfang einer Lerneinheit für Protagonistin und Spieler (vgl. Kap. 4.9.).

⁶¹⁴ Zur Staffelung unterschiedlicher Erzählebenen und deren terminologischer Erfassung s. Martinez/Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 75-76.

⁶¹⁵ Vgl. zum Wissensbegriff Titzmann: Propositionale Analyse – kulturelles Wissen – Interpretation, insb. S. 79.

⁶¹⁶ Anders als der Term erwarten lässt, versteht die Erzähltheorie unter einer „Metadiegesen“ ein Handlungs-geschehen, dass *innerhalb* des primären diegetischen Kosmos selbst *erzählt* wird, also eine Geschichte in der Geschichte. Vgl. Martinez/Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 76.

4.7. Zwischenfazit: Ereignistilgung im Steigerungsspiel

Das Zwischenfazit, das zusammenfassend aus den vorherigen Kapiteln gezogen werden kann, lässt eine eindeutige Tendenz erkennen. Legt man die Erzähltheorie Lotmans zu Grunde, so erweisen sich sowohl die fakultativen (Spieltod) als auch die obligatorischen „Grenzüberschreitungen“, die auf der Oberflächenebene der Adventure- und Rollenspiele rekurrent vorgeführt werden und durch die Implementierung phantastischen Sujetelemente nahe gelegt werden, als nicht oder nur bedingt narrativ bzw. ereignishaft.

In Bezug auf die semantisch-strukturelle Grundordnung der Spiele finden hier demnach keine *Grenzüberschreitungen*, sondern lediglich kontinuierliche *Grenzverschiebungen* statt. Für den Spieler/ die Spielfigur ändert sich zwar permanent die *Extension* nicht aber die *Intension* des semantischen Spiel-Raumes. Trotz stetiger Raumausdehnung und Möglichkeitserweiterung folgt der Spieler konstant wesentlich einem Handlungs-Paradigma: Der *Steigerungslogik*⁶¹⁷. Was für Schulze also ein zentrales Denk- und Handlungsschema in der Moderne markiert (vgl. Kap.1.3.), fungiert auch in den scheinbar horriblen „außer-ordentlichen“ Räumen bzw. den anachronistisch anmutenden Fantasy-Kosmen der Adventure- und Rollenspielen als basaler Orientierungsrahmen. Dabei gilt stets zu beachten, dass die Steigerungslogik selbst auf geordnete Veränderungen angelegt ist und somit eine dynamische Grundordnung darstellt, die viele geregelte Handlungsepisoden umfasst. Sinnlich wahrnehmbare Transformationsprozesse im Spiel müssen also nicht per saldo Abweichungen von der strukturellen Ordnung der Games bedeuten. Nach Lotman wären die steigerungslogischen Spiel-Handlungen demnach prinzipiell „sujetlos“⁶¹⁸, da sie sich der Systemstruktur nicht widersetzen, sondern diese vielmehr bestätigen.

Allerdings erschöpft sich die Fruchtbarkeit der Lotman'schen Theorie nicht darin, zielsicher zwischen narrativen und nicht-narrativen Strukturen unterscheiden zu können, vielmehr sollte die Grenzüberschreitungstheorie als analytisches Instrumentarium dazu dienen, die semantisch-ideologische Ordnung der Spielgeschehnisse zu erfassen. Gerade weil der Ansatz Lotmans eine *strukturelle* Differenzierung von Handlungen vorsieht, konnte die „Normalität“ der Transformationsprozesse in den Spielen herausgearbeitet werden.

Von entscheidender Bedeutung ist dabei die Feststellung, dass die Steigerungslogik kein selbstverständlich triviales und damit alternativloses Orientierungs- und Ordnungsmuster markiert. Die konstatierte „Statik“ ergibt sich nicht zwangsläufig aus der Regel- und Pro-

⁶¹⁷ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 81ff.

⁶¹⁸ Vgl. Lotman: „Die sujetlose Textschicht hat einen deutlich klassifikatorischen Charakter; sie bestätigt eine bestimmte Welt und deren Organisation“. *Die Struktur literarischer Texte*, S. 336.

grammgebundenheit des Spiels, sondern aus der mehr oder minder bewussten gestalterischen Entscheidung für ein steigerungslogisches Handlungskonzept, das sich allerdings ideal einregeln und durch ein Computerprogramm prozessieren lässt.

4.8. Grenzüberschreitungen als Sonderfall: Die sujethafte Selbstthematization von Weltentwürfen

Wenngleich echte Grenzüberschreitungen in Computerspielen noch immer eine Seltenheit darstellen, lassen sich dennoch über die in Kap. 4.6. skizzierten Ereigniskonstellationen hinaus Fallbeispiele anführen, die zumindest als punktuelle Gegenentwürfe zu dem oben ausgebreiteten Gestaltungsstandard erhalten können.

Die Explikation solcher narrativen Alternativmodelle dient dabei weniger einer Relativierung oder Einschränkung der eigenen argumentativen Konsistenz und Glaubwürdigkeit. Im Gegenteil erfahren die bisherigen Erkenntnisse und Thesen hierdurch sogar eine Aufwertung und zusätzliche Bestätigung. Denn der Nachweis, dass Bildschirmspiele auch als Träger sujethafter Narrationen fungieren können, widerlegt eher solche Ansätze, die eine technik- oder medieninduzierte Beschränkung des narrativen Potentials von Spielen postulieren. Erst eingedenk der Existenz von Gestaltungsalternativen lässt sich die Modellierung spieltypischer Denk- und Handlungsmuster überhaupt als genuin kulturelle Variable denken, deren Durchsetzung sich vornehmlich den „impliziten Anthropologien“ der Produzenten auf dem Erlebnismarkt verdankt, also Theoriebildungsprozessen über die ästhetischen Einstellungen des anvisierten Zielpublikums, welche über entsprechende Produktwahlakte vermeintlich validiert werden. Dagegen zieht ein narratives Sujet oder Ereignis gerade seine Dramaturgie aus der intradiegetischen (figuralen) Problematisierung und dem mehr oder minder weit reichenden Konterkarieren hergebrachter Orientierungen. Potentiell birgt jedes hochrangige narrative Ereignis die Chance auf eine Überwindung struktural-ästhetischer „Eindimensionalität“ und auf eine Flexibilisierung ästhetischer Modelle. „Eigensinnige Medien sind [jedoch] vom öffentlichen Bedürfnis nach Dialektik abhängig – und umgekehrt“⁶¹⁹. Ob ein derart kreativer Eigensinn letztlich in der Breite nachgefragt wird, muss sich noch herausstellen. Aufgrund der (noch) geringen Fallzahl sujethafter Strukturen in aktuellen Bildschirmspielen, kann zumindest ein repräsentativer Gegenbeweis nicht erbracht werden.

⁶¹⁹ Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 75.

4.8.1. Die „Dämonisierung“ spielerischen Handelns in *SHADOW OF THE COLOSSUS*

Das Spiel *SHADOW OF THE COLOSSUS* entfaltet seine Sujethaftigkeit vom Ende der Histoire her und ist ein prototypisches Beispiel für die narrative Funktionalisierung genuin spielspezifischer *Discours*-Elemente.

Als konstitutives Ereignis⁶²⁰ setzt das Spiel, das in einem enthistorisierten Fantasykosmos angesiedelt ist, den Tod der Geliebten des jugendlichen Protagonisten Wanda, der sich daraufhin auf seinem Pferd Agro, mit dem Leichnam des Mädchens (vgl. Abb. 50) sowie einem unrechtmäßig entwendeten magischen Schwert in das Zentrum eines fremden von der Außenwelt isolierten Landes begibt, um im dortigen Tempel von einem vorgeblich göttlichen Orakel Hilfe bei dem Unterfangen zu erbitten, die „verlorene Seele[...]“⁶²¹ der Freundin ins Diesseits zurückzubefördern. Die scheinbar metaphysische Entität offenbart sich dem werdenden (Anti-)Helden als Stimme aus einer lichtumsäumten Tempelkuppel heraus (Abb. 51) und beauftragt diesen, sechzehn lebende sowie mit der umliegenden „Landschaft verwurzelt[e]“⁶²² Kolosse mit dem Schwert niederzuringen. Als Belohnung für diese Taten wird die Re-Animation des Mädchens in Aussicht gestellt.

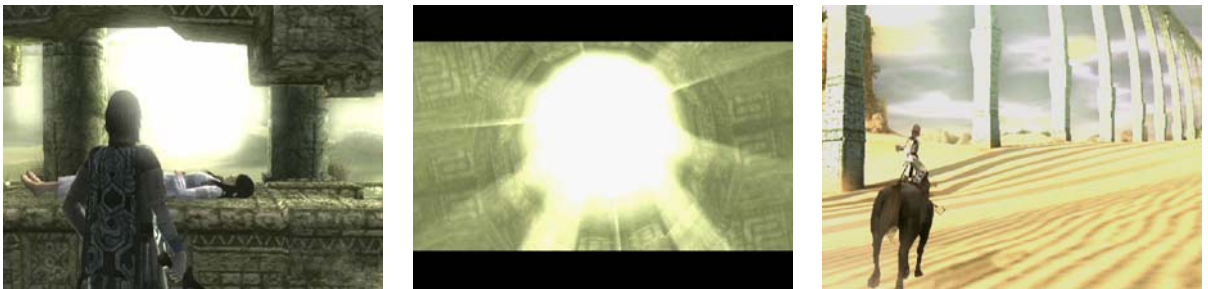


Abb. 50 - 52: *SHADOW OF THE COLOSSUS* (Sony, 2006)

Auch in dieser Spielwelt bringt es die protagonistenzentrierte Informationsvergabe mit sich, dass sich die semantische Ordnung der Diegese nur aus der dargestellten Avatarhandlung als eine *perspektivbedingte* rekonstruieren lässt⁶²³. Analog zu den bisher diskutierten Spielbeispielen, namentlich *SILENT HILL 2* und *BIOSHOCK*, bleibt hier ebenfalls der Herkunftsraum des Helden weitgehend Leerstelle, so dass mit Ausnahme der logisch präsupponierbaren Vorgeschichte einer Liaison zwischen Wanda und der Verstorbenen keinerlei Daten über den status quo der Lebenswelt und dasjenige kulturelle Norm- und Wertesystem kommuniziert werden, in welches dieser vor Beginn der Reise eingebunden war. Dieses Faktum minimiert einmal mehr den Ereignisrang des Grenzübertritts Wandas in die fremde Welt, die in der Fol-

⁶²⁰ Dieses bleibt Leerstelle im Discours, ist aber logisch zu rekonstruieren.

⁶²¹ Handbuch „*Shadow of the Colossus*“ (PS2): Sony 2006, S. 3.

⁶²² Backcovertext „*Shadow of the Colossus*“ (PS2): Sony 2006.

⁶²³ Vgl. Krahl: *Einführung in die Literaturwissenschaft/Textanalyse*, S. 317.

ge bezeichnenderweise ja auch nicht von ihrem topografischen und ideologischen Rand, sondern ihrem Mittelpunkt aus – quasi strahlenförmig – erschlossen wird. Licht erfährt in diesem Zusammenhang eine semantische „Überdetermination“⁶²⁴ als optische Erkenntnismetapher. Zum einen fungiert die aus der Lichtkuppel ertönende Stimme als zentrale Orientierungsstütze, die sowohl die Makrostruktur der Reise als auch deren Mikrostruktur, d.h. die Reihenfolge der einzelnen Reiseetappen, festlegt. Zum anderen kann auf der Basis dieser Vorgaben der jeweils durch die metaphysische Sprecherinstanz als Antagonist stigmatisierte Koloss über die Reflexion des Lichtes lokalisiert werden. Erhebt der Held während des Rittes durch die Landschaft sein Schwert gen Himmel, bündeln sich die durch die blanke Klinge gespiegelten Lichtstrahlen genau in dem Zielpunkt, dem Aufenthaltsort des Giganten. Der augenscheinlich aufklärerische Impetus des Lichtes, das Erleuchtung bringt und verborgene Räume „aufschließt“, ist unverkennbar. Gegenüber der Dimensionierung der dW mit ihren weiten Landstrichen (vgl. Abb. 52), ihren hochaufragenden Klippen und Kolossen (vgl. Abb. 53), die mit den Ausmaßen der Umwelt korrespondieren, nimmt sich die Figur des Avatars als vermeintlich marginalisierte und miniaturisierte Größe aus. Doch verkennt eine derartige, am bloßen äußeren Erscheinungsbild ausgerichtete Relationierung von Subjekt und Situation die produktive Leistung dieses Proportionsgefälles, welches gerade dazu beiträgt, dass die Welt von dem Spieler/ Avatar als umfänglicher Möglichkeitsraum *dynamisch* und *sukzessiv* erfahren werden kann. Voraussetzung dafür ist jedoch die potentielle Kolonisierbarkeit des Raumes, die jedoch durch das Spiel offeriert wird. Selbst dort, wo sich Umwelt als widerständig präsentiert, findet sich fortwährend mindestens ein Weg der Begehung und/ oder Besteigung. Als Kulminationspunkte dieses Strukturprinzips können dabei die sechzehn Kolosse angesehen werden.



Abb. 53 - 55: SHADOW OF THE COLOSSUS (Sony, 2006)

Zu Recht hat etwa Dörte Küttler die gigantischen Wesen als „lebendig gewordene Architektur“⁶²⁵ klassifiziert (vgl. Abb. 54-55), die trotz ihrer wankenden Konstitution dem Protagonis-

⁶²⁴ Vgl. Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 173.

⁶²⁵ Vgl. Küttler: *Baustelle Computerspiel*. In: telepolis (25.09.2006). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23589/1.html> [28.12.2007].

ten Halt gibt und ein Erklimmen ermöglicht, sei es nun über ihren organischen Fellbesatz oder ihre dezidiert in Greif- und Sprungweite befindlichen Simse und Balkone aus Stein. Zur ephemeren aber gleichwohl materiell existenten Architektur avancieren die Kolosse jedoch auch durch ihre träge Performance, wie bspw. die kantige Steinkeule eines Giganten, die, schräg in den Boden gerammt, überhaupt erst den temporären „Grundstein“ für den Aufstieg des Helden zum Torso legt, lang genug, um den erforderlichen Durchlauf zu gewährleisten. Schnelligkeit und Geschick kompensieren Monumentalität, die, bezogen auf die Kolosse, zwar mit Kraft und Brachialität aber ebenso mit komplexitätsreduzierender Strukturiertheit (Architektur)⁶²⁶ und einer Abnahme von Beweglichkeit und Präzision korreliert ist sowie mit der Einschränkung visueller Selbstwahrnehmung. Weite Teile des eigenen Körpers sind für den Koloss selbst nicht einsehbar, d.h. sind „toter Winkel“. Doch während dem Protagonisten genau diese Detailansichten des Gigantenkörpers zur operationalen Verfügung stehen, fehlt Wanda/ dem Spieler systematisch die „Weitsicht“ auf das Ausmaß und die „ganzheitlichen“ Konsequenzen seiner Handlungen. Der Spieltext konnotiert dieses Dilemma über die *Mise-en-scène*, die Bildregie der Filmsequenz, welche jeweils die erfolgreiche Überwindung eines Kolosses dokumentiert. Aus der für die konkrete Spielperformance obligatorischen Naheinstellung, die den Helden fokussiert und dessen Umwelt auf den unmittelbar „begreifbaren“ Ausschnitt reduziert, wechselt der *point-of-view* im Film und zeigt den stürzenden Koloss aus der Totalen in zeitlicher Verlangsamung (*slow motion*). Der architektonische (Teil-)Raum transformiert in dieser Szene wieder zu einem Geschöpf, das sich im Todeskampf befindet. Diese Perspektivverschiebung erzeugt eine latente Ambivalenz, welche die selbstaufopfernde heldische Tat relativiert durch eine Betonung der dafür zu erbringenden Fremdropfer und die Motivation Wandas, den Tod zu tilgen, kontrastiert mit dem todbringenden Wirken desselben. Allerdings bleibt diese Ambivalenz insofern latent, als dass sie selbst keine thematische Aufarbeitung erfährt und ebenso keinen Einstellungswandel des Protagonisten bedingt. Stattdessen zeichnet sich der Ablauf der Reise durch eine repetitive Struktur aus. Mit der Eliminierung eines jeden stigmatisierten Widersachers treten aus den beigebrachten Wunden des entsprechenden Giganten schwarze rauchige Schlieren hervor, die nunmehr den Körper Wandas durchdringen, diesen rekurrent in Ohnmacht versetzen und am Ausgangspunkt der Reise, dem Tempelbezirk, wieder aufwachen lassen, nur um ihn erneut die mysteriöse Stimme vernennen zu lassen, welche bereits mit Hinweisen zum nächsten Koloss aufwartet, den es zu bekämpfen gilt. Es ist diese positiv rückgekoppelte aber gleichwohl konstante Dynamik aus

⁶²⁶ Vgl. Pabst: *Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm*, S. 201: „[Architektur] ist das Instrument zur Reduktion der Komplexität des Chaos. [...] Jede Abschirmung konturiert das Chaos durch Eintragung der Dimensionen *Länge, Breite, Höhe*, die erst das Begreifen des Raumes gewährleisten.“

Handeln und selektiver Informationsdistribution, welche die sujetlose wenn auch auf Mobilität hin angelegte Ordnung dieser Welt ebenso performativ herstellt, wie das Rollenprofil Wandas als das eines rastlosen Kolossbezwingers. Erst auf Grundlage dessen kann das Epiloggeschehen seinen Rang als zentrales sujethaftes (Meta-)Ereignis beanspruchen. Denn anstelle der (bloßen) Tilgung des konstitutiven Ereignisses, der Wiederbelebung des Mädchens, wird eine neue massive Inkonsistenz zwischen postulierter Ordnung und situativer Praxis erzeugt. Mit der Beseitigung des letzten Kolosses erfährt der Spieler schlussendlich explizit, nicht von einer himmlischen Gottheit sondern einem Dämon namens Dormin geleitet und fremdgesteuert worden zu sein. Ein an dieser Stelle ebenfalls in Erscheinung tretender Reitertrupp, bestehend aus Mitgliedern einer Priesterkaste, gibt indirekt zu verstehen, einst die Seele des Dämons separiert und in die einzelnen Körper der Kolosse gebannt zu haben. Durch die Zerstörung der titanenhaften Wesen sind diese Seelenfragmente jedoch wieder vereinigt und von dem Helden inkorporiert worden. Die Konsequenz der Spielhandlung ist von diesem Wissenstand aus demnach keine heldische Selbsterzeugung sondern ein sukzessiver Selbstverlust, der bereits durch eine kontinuierliche Veränderung der Physiognomie Wandas indiziert wurde (vgl. Abb. 56), jedoch kulminiert in dem Extrem- und Wendepunkt einer totalen Metamorphose des menschlichen Helden zu dem gigantischen hörnerbewehrten Schattenwesen (vgl. Abb. 57).



Abb. 56 - 58: SHADOW OF THE COLOSSUS (Sony, 2006)

Mit diesem Prozess verkehrt sich auch die Lichtsymbolik in ihr Gegenteil, denn anstatt zur Aufklärung beizutragen, hat das Licht den Protagonisten verblendet, getäuscht und als Maske seines Komplements, dem Schatten, gedient. Die Besonderheit von *SHADOW OF THE COLOSSUS* besteht jedoch darin, dieses *Histoire*-Ereignis auch performativ zu modellieren. So obliegt dem Spieler nach einer Phase der filmischen Einführung in diese narrative Wende zugleich die Kontrolle über den Dämon; die diegetische Manipulationsfigur. Diese wird ebenfalls über eine motivierte Kamera in der Rückenansicht, dem „Third-Person-View“ repräsentiert (vgl. Abb. 58), wobei allerdings der Schwenkradius der Kamera extrem eingeschränkt

bleibt und diese sich in größerer (gedrungener) Nähe zum Avatar befindet. Die Beschneidung der Beweglichkeit und die Positionierung der Kamera scheinen dabei durch die architektonische Begrenzung des Tempels motiviert. Der *point of action*, der diesmal durch keine zusätzliche kontextuelle bzw. extradiegetische Erklärung sondern ausschließlich experimentell innerhalb des fiktionalen Handlungsgeschehens erschließbar ist, verstärkt diese durch den Blickpunkt bereits induzierte Semantik der Enge und Ohnmacht, indem jedweder Steuerungsbefehl lediglich zeitversetzt und nicht unmittelbar in Echtzeit zu einer entsprechenden diegetischen Aktion führt. So lassen sich etwa (fakultativ) in bestimmten Intervallen Bodenbeben initiieren, die den fliehenden Menschentrupp zwar zeitweilig in ihrer Unternehmung aufhalten aber final nicht daran hindern können, den Tempel zu verlassen und diesen mittels des magischen Schwertes, welches sich nun (wieder) im Besitz der Priesterkaste befindet, endgültig zu versiegeln.

Die gesamte Szene kann als ein Metaereignis klassifiziert werden, denn die zuvor aktantiell unentwegt reproduzierte Ordnung der dW (sR1¹¹) hat sich unwiederbringlich in der Zeit transformiert (sR2¹²). Gerade weil spielerisches Handeln hier, wie in anderen Spielen auch, strukturell systembildend ist, sich zeitextensiv entfaltet und notwendig gekoppelt ist an ein Einverständnis der Spielerinstanz, kann die Infragestellung dieser performativ aufgebauten „Textnorm“ einen solch „ereignishaften“ Einschnitt bedeuten. Die repetitiven und zur Sujetlosigkeit tendierenden Handlungsstrukturen sind eine unabdingbare Voraussetzung für sujethafte Narration (vgl. Kap. 4.6.). Konkret besteht die Sujethaftigkeit dieser Szene zum einen in der Dekonstruktion des heldischen Selbstbildes. Das Motiv der „unsterblichen Liebe“ als Antrieb des Handelns wird entlarvt als eine selbstsüchtig-rastlose die eigene Selbstzerstörung einleitende Besessenheit, die sich schließlich unzweideutig empirisch in der Gestalt des Dämons veräußert. Zur figurespezifischen Kontrasterfahrung wird dieses neu etablierte Rollenmodell jedoch zum anderen durch die Beibehaltung und raumübergreifende Konstanz eines zentralen Ordnungssatzes aus sR1. Gemeint ist die Semantisierung des Verhältnisses zwischen Mensch(en) und Koloss, das inversiv nun auch als Strukturmodell auf die Relation von Priester und Dämon übertragbar ist. Denn trotz der kotextuellen Klassifikation des gigantischen Dämons als gefährlich, destruktiv und machtvoll, lassen sich aus der Spielperformance eher gegenteilige Attributierungen ableiten. Der scheinbar transparente Körper des Schattenwesens bleibt der Schwerkraft verhaftet und durch architektonische Abschirmungen an das Innen des Tempels gebannt. Genau wie den Kolossen, fehlt es auch dem Dämon an Überblick, Schnelligkeit und Präzision, so dass es den Priestern, die, wie Wanda in sR1, genau über diese Eigenschaften verfügen, letztlich auch möglich ist die finale Auseinandersetzung für sich zu

entscheiden. Auf dieser Ebene handelt es sich somit in letzter Konsequenz um eine systemische Grenzerhaltung, auf figürlicher Ebene und von der Warte des Protagonisten/ Spielers aus allerdings um ein fundamentale Grenzüberschreitung, die dem persönlichen Scheitern Wandas auch eine aktional erfahrbare Gestalt verleiht.

4.8.2. Der ereignishafte Umgang mit Themenarchitektur in *ONIMUSHA 3*

Wie in Kap. 1.5.6. ausgebreitet, tendiert die Signifikantenproduktion auf dem Erlebnismarkt zu einer Übernahme und hohen Variabilität kulturell anschlussfähiger Bildwelten, die jedoch vielfach ihrer kulturgeschichtlichen Kontexte oder Semantiken entrissen und auf ihre bloßen Neuheits- und Attraktionswerte reduziert werden, wodurch sie gleichsam disponibel und austauschbar erscheinen und einer marktaffinen Verwertungslogik zugänglich sind. Gleiches ließe sich auch für das Spiel *ONIMUSHA 3* postulieren, als dessen Bühne unter anderem simulierte Nachbildungen authentischer Lokalitäten in Frankreich dienen, wie der Arc de Triomphe, die Kathedrale von Notre Dame, der Eiffelturm in Paris, sowie die Welterbestätte Mont Saint-Michel. Allerdings zeigt das Spiel in Ansätzen, dass derartige Bildadaptionen nicht nur visuelle, in ihrer Semantik neutralisierte Kulissen für das interaktive Kampfgeschehen sein müssen, sondern sich selbst zu Elementen der spielinternen, diegetischen Bedeutungsproduktion entwickeln können. Am Beispiel des Mont Saint-Michel (vgl. Abb. 59-60) und dessen narrativ motivierter Zerstörung im Spiel soll diese These untermauert werden.

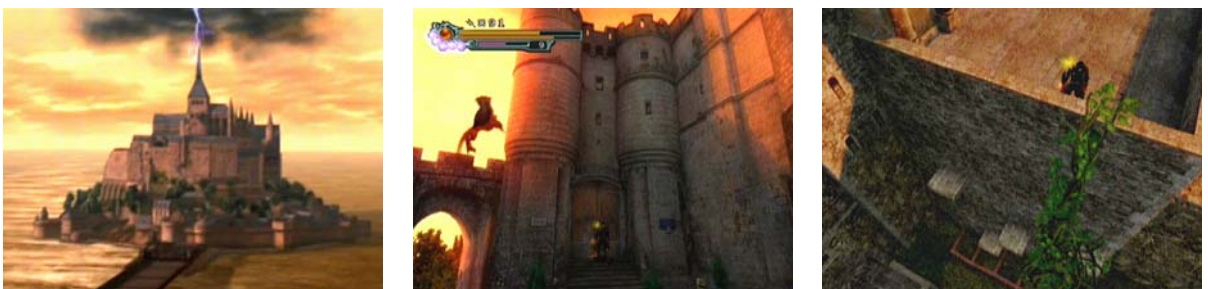


Abb. 59 - 61: ONIMUSHA 3 (Capcom, 2004)

Das actionlastige Spiel japanischer Provenienz stellt sich als postmoderner Storymix dar, der historische Versatzstücke aus der Zeit des japanischen Bürgerkrieges im 16. Jahrhundert mit mythischen und sagenhaften Wesenheiten und Ereignissen des japanischen Volksglaubens vermennt. Im vorliegenden dritten Teil der Spielserie *ONIMUSHA* verschlägt es den Protagonisten Samanoske Akechi über ein Zeitreiseportal sogar in das moderne Frankreich, wo dieser sich gemeinsam mit dem einheimischen Polizisten Jacques Blanc, einem Polygonimitat des

französischen Schauspielers Jean Reno, gegen die Expansions- und Machtgelüste des Dämonenfürsten Oda Nobunaga zu wenden hat. Um nun die Symbolik der Zerstörung der besagten Welterbestätte rekonstruieren zu können, bedarf es zunächst einer Auseinandersetzung mit der dargestellten Vorgeschichte. In der Fiktion des Spiels ist das Benediktinerkloster, das sich auf einer der Küste vorgelagerten Felseninsel erhebt, sich im Original an der Mündung des Coesnon nahe Avranches befindet und zwischen dem 10. und 16. Jahrhundert erbaut wurde, von den erwähnten dämonischen Usurpatoren bereits im Hochmittelalter mit dem Ziel auserkoren worden, im Inneren der Felsenburg über die nachfolgenden Jahrhunderte hinweg ungestört an der Entwicklung einer Zeitmaschine zu arbeiten. Mit Hilfe seiner beiden virtuellen Repräsentanten gilt es für den Spieler in Folge dessen darum, den Mont sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart zu bereisen und dem dämonischen Treiben Einhalt zu gebieten. Die erfolgreiche Bekämpfung endet jedoch in beiden Fällen zwangsläufig mit einer Zerstörung des vom Wattenmeer eingefassten Eilands. Durch die wiederholte Vorführung des Vernichtungsszenarios wird das Geschehen eindeutig als ein nicht willkürlicher, bedeutungsvoller Akt ausgewiesen. Zugleich veranschaulicht das vorgeführte Prozedere der Zeitreise eine weitere Eigenart des Handlungsschauplatzes. Denn trotz einer postulierten Zeitdifferenz von 500 Jahren verändert sich das Erscheinungsbild des Mont nur minimal. Die wenigen vorgeführten Veränderungen sind dabei in erster Line dem Rätselkonzept des Spiels zu schulden. So präsentiert sich ein in der Vergangenheit am Fuße einer Mauer eingegrabener Setzling in der Gegenwart als ausgewachsene Kletterpflanze, die nunmehr als Transportvehikel genutzt werden kann (vgl. Abb. 61). Beide Zeiträume sind demnach rekursiv aufeinander bezogen, in jedem Fall aber wird der Mont Saint-Michel im Videospiel als ein Ort der Dauerhaftigkeit und historischen Gewachsenheit modelliert, wobei die diegetischen Zuschreibungen indirekt Bezug nehmen auf das extratextuelle kulturelle Wissen über den Welterbestatus dieses offiziell von der UNESCO seit 1979 als besonders erhaltens- und schützenswert erachteten Ortes, als einer Symbiose aus Kulturensemble und Naturformation. Genau diese voraussetzbare Beständigkeit gewährleistet letztlich auch im Spiel die Jahrhunderte andauernde Verborgenheit der dämonischen Invasoren. Die spätere Zerstörung erhält demnach auch innerhalb der dargestellten Welt (dW) an Gewicht, stellt sie doch einen eklatanten Verstoß gegen die zuvor aufgebaute semantische Grundordnung des Spiels dar, wonach der Ort als Inbegriff von Konstanz, bewahrter Tradition und zeitlicher Dimensionalität funktionalisiert wurde. Aus narratologischer Sicht handelt es sich bei der abrupten Auslöschung des Ortes sogar um ein Meta-Ereignis⁶²⁷, das das Wertesystem der dW als solcher in Frage stellt. Träger dieses Wertesys-

⁶²⁷ Vgl. Kap. 4.2. oder Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3081.

tems sind dabei ausschließlich Stätten von kultureller Bedeutung und Anerkennung, nicht die faktischen politischen und ökonomischen Machtzentren der dW, welche interessanterweise überhaupt nicht in den Fokus der dämonischen Invasoren geraten.



Abb. 62 - 64: ONIMUSHA 3 (Capcom, 2004)

Als visuell signifikant erweist sich in diesem Zusammenhang vor allem das zweite Vernichtungsszenario. Hat der Spieler den Level erfolgreich gemeistert, schickt sich das aufgespürte Dämonenheer fluchtartig an, die Forschungsstätte auf einem phantastischen Flugmonster zu verlassen. Dieses bricht aus dem Inneren der Burg heraus (vgl. Abb. 62-63) und beendet sein Zerstörungswerk nunmehr durch ein massives Bombardement der Felseninsel von außen (vgl. Abb. 64). Der Angriff auf die Welterbestätte steht hier metonymisch für einen Angriff auf die kulturelle Ordnung, das Monster kann demgegenüber in Analogie zur Semantik des Horrorfilms als Manifestation eines kulturell „Fremden“ oder Verdrängten gedeutet werden, das sich nicht länger durch die Strukturprinzipien der Architektur abschirmen oder ausgrenzen lässt⁶²⁸. Allerdings verbirgt sich hinter dem durch die phantastischen Wesenheiten visualisierten „Fremden“ in Wirklichkeit ein nur allzu vertrautes für die Entwicklung der Moderne zentrales Denk- und Handlungsparadigma⁶²⁹. So orientiert sich das Verhalten der Dämonen an einer durchaus rationalen grenzüberschreitenden Expansions- und Steigerungslogik, nach der kulturelle Artefakte als objektiv gegebene und somit bearbeit- bzw. optimierbare Konstruktionen angesehen werden. Haben diese Räume ihren funktionalen Nutzwert verloren, folgt gemäß einer solchen Denkhaltung sodann die Entsorgung, das Vergessen und die Ersetzung durch neue weiterführende Arbeitsräume und Objekte. Es ist der hier anzitierte kulturelle Alltag, der durch diesen methodischen „könnensgerichteten“ Umgang mit Artefakten geprägt ist, insofern muss das scheinbar so „Fremde“ eigentlich als Ausdruck kultureller „Normalität“ angesehen werden.

Der Affront der Zerstörung liegt indes in der Wahl des Ortes, repräsentieren Welterbestätten doch genau genommen geschützte und für zukünftige Generationen zu bewahrende Sinnpro-

⁶²⁸ Vgl. Pabst: *Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm*, S. 199.

⁶²⁹ Vgl. Kap. 1.3. oder Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 81ff.

vinzen des Nicht-Alltäglichen, die durch das Herauslösen aus ihrem unmittelbaren Zweckzusammenhang Freiräume für eine respektvolle und subjektbezogene Kulturbegegnung schaffen. Das Dämonische steht hier demnach nicht für das „Andere“ der Kultur, sondern „lediglich“ für die Anwendung eines kulturell sanktionierten Handlungsparadigmas im falschen Kontext. Das Videospiel *ONIMUSHA 3* kann dabei zugleich als Beispiel für eine produktive Um- und Neukodierung von hergebrachtem Signifikantenmaterial angesehen werden. Die aus einem archaisch-mythischen Kontext entstammenden Wesenheiten avancieren hier zu radikalen Vertretern einer modernen Denklogik. Dieser Sachverhalt zeigt einmal mehr die Notwendigkeit, sich nicht allein von einer vermeintlich vertrauten Ikonografie des Phantastischen oder überlieferten Topoi phantastischer Grenzüberschreitungen leiten zu lassen und sich stattdessen intensiv um eine strukturelle Rekonstruktion autopoietischer „Textordnungen“ zu bemühen, auf deren Basis dann überhaupt erst ein *Sujet* beschreibbar wird.

4.9. Narrative Modellierung von Lern- und Bildungsprozessen

Die bisherigen Ausführungen haben verdeutlicht, dass sich erzähltheoretisch generierte Hypothesen zu den semantisch-ideologischen Strukturen der thematisierten Bildschirmspiele produktiv und erkenntnisreich auf extratextuelle gesellschaftspolitische Diskurse beziehen lassen. Eine weitere Leistungsstärke des hier zu Grunde gelegten Theorierahmens besteht in der Möglichkeit, inhaltlich-fachmethodisch abweichende Fragestellungen und Überlegungen, sofern sie (auch) den Aufbau und die Organisation der dargestellten Spielwelt betreffen, narratologisch zu reformulieren und damit perspektivisch zu erweitern.

Ein solcher Transfer ließe sich dabei auch auf einen in der (medien)pädagogischen Diskussion aktuell verhandelten Beschreibungsansatz vornehmen: die Konzeptionalisierung von Computerspielen als informelle Lehr- und Lernumgebungen bzw. didaktisch-methodische Handlungsräume⁶³⁰. Im Fokus sollen dabei allerdings nicht etwaige sozialisatorische Sekundäreffekte oder außermediale Funktionalisierungen der im Spiel erworbenen Kompetenzen stehen, sondern in erster Linie die intendierten intramedialen Lehrprozesse, die den Spieler systema-

⁶³⁰ Vgl. hierzu Gee: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*; Bopp: *Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung*, S. 74-95 u. ders.: *Immersive Didaktik und Framingsprozesse in Computerspielen*, S. 170-186; Fromme: *Zwischen Immersion und Distanz. Lern- und Bildungspotentiale von Computerspielen*, S. 177-209.

tisch einführen in die Ordnung des Spiels und außerdem als Vermittlungsstrategie des *Discours* auf der Ebene der dargestellten Welt nachweisbar sind.

Nach Bopp sei es der zunehmenden operationalen und inhaltlichen Komplexität aktueller Spieltitel zu schulden, die Spieldesigner vor das Problem stellt, einerseits eine unmittelbare (nahezu voraussetzungslose) Rezipierbarkeit des Mediums zu gewährleisten, andererseits jedoch die Rezipienten auf ein spielspezifisches Wissens- und Kompetenzniveau zu befördern, das es ihnen erlaubt, die weiterführenden Denk- und Handlungsaufgaben des Spielgeschehens erfolgreich zu bewältigen⁶³¹. Dieser Sachverhalt mache verstärkt den Einsatz methodischer Verfahren der Vermittlung von prozeduralem und propositionalem (Spiel-)Wissen notwendig, welche für den Spieler in ihrer didaktischen Intentionalität jedoch nicht offensichtlich werden dürften, da ansonsten die modusbezogene Involvierung des Users in das fiktionale Spielgeschehen Gefahr laufe, nachhaltig gestört bzw. unterbrochen zu werden. Präferiert und eingesetzt würden daher vornehmlich verdeckte Lehrmethoden, die Bopp auch von Prozessen eines „Stealth Teaching“ oder einer „Immersionen Didaktik“ sprechen lassen⁶³².

Der Autor prognostiziert dabei eine Entwicklung hin zu „eine[r] ‚Diffusion‘ typischer Tutorialhinweise in das normale Spielgeschehen“⁶³³, was bedeutet, dass Lernprozesse immer seltener dem eigentlichen Spiel vorgelagert seien, im Sinne eines extradiegetischen und institutionell-didaktischen Ausbildungsparcours, und stattdessen in Zukunft die Tendenz forciert würde, diese selbst als einen integralen Bestandteil der (narrativen) Diegese auszuweisen.

Derartige Vermittlungsprozesse und Strategien der verdeckten Unterweisung sind darüber hinaus zwar weiterhin quantitativ verstärkt auf die expositorischen Level eines Spiels bezogen, allerdings zeigt Bopp nachdrücklich u.a. an ausgewählten Spielszenen des bereits thematisierten Horror-Adventures SILENT HILL 2, „dass es möglich ist, den *gesamten Verlauf* eines Computerspiels [...] als eine mehr oder weniger dichte Kettung von Lehr-Lern-Situationen aufzufassen“⁶³⁴.

Angewendet auf die fiktionale Weltordnung des jeweiligen Spiels legt eine derartige Konzeptionalisierung zugleich eine basale narrative Strukturierung des Handlungsgeschehens nahe, wie sie der Minimaldefinition für „schwache“ Narrativität bei Prince entspricht (vgl. Kap. 4.1.1.)⁶³⁵. Lernen als intradiegetischer narrativer Transformationsprozess wird weiterhin durch eine Reihe von Gestaltungsstrategien der interaktiven Medientexte befördert, wie be-

⁶³¹ Bopp: *Didaktische Methoden in Silent Hill 2*, S. 74.

⁶³² Bopp: *Immersive Didaktik und Framingsprozesse in Computerspielen*, S. 170 bzw. 173-174 u. ders.: *Didaktische Methoden in Silent Hill 2*, S. 78.

⁶³³ Bopp: *Didaktische Methoden in Silent Hill 2*, S. 76.

⁶³⁴ Ebd., S. 79.

⁶³⁵ Zur begrifflichen Differenzierung von ‚schwacher‘ Narrativität im Sinne von Prince und ‚starker‘ Narrativität im Sinne von Lotman s. auch: Müller: *Das erzählte Unternehmen*, S. 435-439.

reits in den vorherigen Kapiteln ausgeführt wurde (vgl. Kap. 3.5. u. 4.4.). Die auf die jeweils begrenzte Perspektive des Avatars zugerichtete Wahrnehmung des Handlungsraumes paart sich hier zumeist mit einer der spielerischen Ausgangssituation eingeschriebenen Defizienzstruktur bzw. mit einer schon bereits auf Exploration hin angelegten Grundordnung. Lernen erscheint somit allerdings nicht bloß als Phänomen des *Discours*, sondern durch eine Synchronisierung von Spieler und Avatarwissen gleichsam als Element der *Histoire*. Für den Protagonisten der Handlung geht es insofern auch diegetisch entweder um eine noch aufzubauenende Orientierung in der dW oder um eine strukturell bereits angelegte Horizonterweiterung. Unkenntnis oder Vergessen lässt insofern die Bewegung in der fiktionalen Welt ebenfalls für den figürlichen Helden zu einem Lernpfad werden. Wenn Bopp aus pädagogischer Sicht und unter Berufung auf den aus der konstruktivistischen Didaktik stammenden Ansatz der so genannten „Anchored Instruction“⁶³⁶ vornehmlich die intrinsisch „motivationale Funktion“⁶³⁷ der Story für den Spieler herausstellt, so unterschlägt er jedoch das Potential der Narration, Lernprozesse sowie deren kulturelle Konzeption selbst semantisch-ideologisch zu formatieren.

Die narrativ organisierte, sukzessive Distribution von (Spiel-Welt-)Wissen, wie sie oben skizziert wurde, deckt sich im Übrigen mit der Feststellung des Historikers Ulrich Schädler, welcher für die zeitgenössischen elektronischen Spielumgebungen eine signifikante Veränderung des Mischungsverhältnisses von deduktivem und induktivem Handeln zu Gunsten des letzteren konstatiert hat⁶³⁸:

Es geht [...] nicht in erster Linie darum, nach bekannten Regeln Spielzüge auszuführen, sondern anhand der Folgen der eigenen Entscheidungen nach und nach zu lernen, sich im Spiel zurechtzufinden.⁶³⁹

Neu an diesem Ansatz ist dabei nicht die Beschreibung des entdeckenden, induktiven Charakter computerspielbezogener Lernszenarien⁶⁴⁰, sondern die Reflexion der mentalitätsgeschichtlichen Implikationen eines derartigen Spiel- und Weltzugangs. So markiert hier die induktive Methode für Schädler einen reinen Selbstzweck. Computerspiele seien „permanentes Training“⁶⁴¹, wodurch Zielvorgaben und damit auch die Praxis des Gewinnens und Verlierens ihren absoluten bzw. endgültig verbindlichen (kulturellen wie individuellen) Wert verlören und stattdessen jeweils bloß zu aktuellen Zwischen- oder Übergangszuständen des Spielprozesses avancieren würden, welche im Moment ihres Eintretens bereits als Aufmerksamkeits-

⁶³⁶ Ein konziser Überblick zur „Anchored Instruction“ findet sich bei Reinmann: *Blended Learning in der Lehrerbildung. Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen*, S. 197-200.

⁶³⁷ Bopp: *Didaktische Methoden in Silent Hill 2*, S. 87.

⁶³⁸ Schädler: *Induktion statt Deduktion. Neues Denken für neue Spiele*, S. 94-108.

⁶³⁹ Ebd., S. 102.

⁶⁴⁰ Vgl. hierzu die zusammenfassende Darstellung der Überlegungen von Greenfield (1984,1999) und Juul (2005) zum induktiven Lernen bei Fromme: *Zwischen Immersion und Distanz*, S. 182-190.

⁶⁴¹ Schädler: *Induktion statt Deduktion*, S. 103.

ressource ausgedient hätten⁶⁴². Schädlers Argumentation korrespondiert dabei deutlich mit den Ausführungen Gerhard Schulzes zur Steigerungslogik als der systemübergreifenden Tiefensemantik unserer Gegenwartskultur (vgl. Kap. 1.3.). Weiterhin versucht der Autor die Plausibilität seiner These durch einen strukturellen Vergleich mit abweichenden Anforderungsprofilen in traditionellen Brett-, Karten- und Würfelspielen abzusichern. Deren Spielbarkeit erfordere gewöhnlich ein a priori bekanntes Grundlagen- und Regelwissen, wodurch bereits die ersten Spielschritte notwendig ein hohes Maß an deduktiven Handlungsanteilen enthalten. Allerdings sei durchaus auch bei diesen Spielen induktives Lernen möglich, jedoch obligatorisch nur bei denjenigen Akteuren, die gewillt sind, das Spiel „zu meistern“⁶⁴³:

Wer ein und dasselbe Spiel häufiger spielt, wird durch Beobachtung der Wechselwirkungen zwischen den eigenen und den Spielzügen des Gegenspielers Erfahrungswerte sammeln. Wer sich sogar der Mühe unterzieht, Spielsituationen und Zugfolgen systematisch zu analysieren, wird Folgerungen ableiten können.⁶⁴⁴

Ziel dieses Prozedere sei es aber letztlich auch hier, „den Anteil an deduktivem, reproduzierendem Spiel möglichst zu erhöhen“⁶⁴⁵, um in einer gegebenen, neuen Spielsituation über einen größeren (Wissens-)Fundus an (paradigmatischen) Zug- bzw. Verhaltensalternativen zu verfügen, welcher ein situationsgerechtes und damit erfolgreiches Handeln wahrscheinlicher macht.

Ein wesentliches systemisches Unterscheidungsmerkmal dieser beiden Varianten von Induktion wird bei Schädler indes nicht expliziert, beruht doch jede der oben skizzierten Strategien auf einem grundsätzlich divergenten Relationsgefüge von Wissen, Situation und Zeit.

Dadurch, dass im letztgenannten Fall die konkreten Spielszenarien und Situationsmuster als beliebig wiederholbar und wiederkehrbar angesehen werden, bedeutet induktives Lernen dort primär eine kontinuierliche Verfeinerung und Verdichtung von situationsspezifischem Wissen. Die investierte Lernzeit findet situativ-objektiv keinen Niederschlag im jeweils aktuellen Spielgeschehen. Mit jedem Spiel spannt sich ein neues Zeitintervall auf, subjektiv lässt sich das schon einmal Erlebte jedoch aufrechnen als Erfahrungswert, welcher der unmittelbaren Wahrnehmungswirklichkeit eine andere Dimensionalität verleiht.

Im induktiv erschließbaren Computerspiel dagegen wird jeder absolvierte Lernschritt spielintern synthetisiert zu einem linear bzw. stufenförmig aufgebauten Syntagma. Jede Lernetappe ist insofern integraler Bestandteil des eigentlichen Spiels und der gesamte Lernprozess selbst auf den chronologischen Verlauf des Spiels projiziert. Dadurch transzendiert ein Lernvorgang auch stets die konkrete Spielsituation und befördert den Spieler an einen neuen Punkt, an wel-

⁶⁴² Vgl. Schädler: *Induktion statt Deduktion*, S. 105-108.

⁶⁴³ Ebd., S. 102.

⁶⁴⁴ Ebd.

⁶⁴⁵ Ebd., S. 103.

chem wiederum szenische Voraussetzungen für weitere Lernsituationen zu schaffen sind, um die Fortführung induktiven Handelns zu ermöglichen.

Nach Mathias Bopp gelte es jedoch in den hier dargestellten Fällen erst einmal zu prüfen, ob das jeweils sich darbietende Szenario tatsächlich als authentisches Lehr-Lern-Arrangement klassifiziert werden kann. Als Bedingung hierfür nennt er das Initiieren einer „längerfristige[n], situationsübergreifende[n] Veränderung von Fähigkeiten [oder Einstellungen]“⁶⁴⁶ im Gegensatz zu einer bloß situationsbezogenen Beeinflussung des Spielers zum angemessenen Handeln. In Abgrenzung zum „Stealth Teaching“ betitelt der Autor derartige Fälle verdeckter Hilfestellung für das Fortkommen in einer konkreten Situation als „Stealth Guiding“⁶⁴⁷. Allerdings sind Zweifel an dieser (binären) Differenzierung angebracht⁶⁴⁸, wird hiermit doch unter anderem nicht hinreichend der kulturellen Variabilität von Wissensanforderungen und Lernkonzepten Rechnung getragen, die graduell in unterschiedlichen Mischungsverhältnissen hinsichtlich des Abstraktionsniveaus und der Gültigkeitsdauer auftreten können.

Eine weitaus tragfähigere Klassifikation von Wissenskategorien bietet hier Gerhard Schulze an, erlauben diese nämlich auch eine präzise Modellierung der Lerndynamik in narrativen Bildschirmspielen. Schulze unterscheidet zwischen Universalwissen und Steigerungswissen⁶⁴⁹. Die Konzeption des Universalwissens weist dabei die stärksten Korrespondenzen zum üblichen Wissensbegriff auf und liegt wohl auch implizit der Lerndefinition von Bopp zu Grunde. Dieses Wissen markiert ein zeitrelativ „stabile[s] geistige[s] Instrumentarium“, das sich dadurch auszeichnet, „niveauflexibel“⁶⁵⁰ einsetzbar zu sein und somit abstrakt-universell in heterogenen Verwendungskontexten als Denk- und Handlungsressource fungieren zu können.

Narrative Computerspiele sind ebenfalls gewöhnlich durch ein festes Regelwerk strukturiert, das in der semantischen Übersetzung zugleich die sujetlose Ordnung der dargestellten Welt abbildet und von dem Spieler als diegetisch funktionalisiertes Universalwissen anzueignen ist. Demgegenüber bezeichnet das Steigerungswissen eine kognitive Ressource zur Orientierung auf das Neue, ein Vermutungswissen, das methodisch noch nicht erschlossene Spielräume auslotet⁶⁵¹. In Opposition zum Universalwissen ist Steigerungswissen „niveaubegrenzt“, d.h.

⁶⁴⁶ Bopp: *Didaktische Methoden in Silent Hill 2*, S. 80.

⁶⁴⁷ Ebd.

⁶⁴⁸ Es sei angemerkt, dass der Autor in einer späteren Publikation auf diese Differenzierung verzichtet und den Terminus „Stealth Guiding“ auch nicht mehr auf solche Beispiele anwendet, die er in dem anzitierten früheren Text noch mit diesem Begriff bedacht hat. Eine Begründung für diese konzeptionelle Veränderungen liefert er jedoch nicht. Vgl. Anm. 647 u. Bopp: *Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen*, S. 174-175.

⁶⁴⁹ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 154-177

⁶⁵⁰ Ebd., S. 155.

⁶⁵¹ Vgl. Ebd., S. 154-156.

es verbraucht sich bereits mit der Realisierung eines konkreten Steigerungsprojektes. Schulze schreibt: „Steigerung verzehrt die kognitiven Voraussetzungen ihrer kollektiven Praktikierbarkeit“⁶⁵².

Mit dem induktiven, sukzessiven Aufdecken allgemeingültiger Spiel-Welt-Regeln transformiert sich Steigerungswissen insbesondere zu Beginn einer Handlungsperformance in einem Computerspiel kontinuierlich in Universalwissen. Mit dem weiteren Spielverlauf nimmt gewöhnlich der situationsübergreifende Grenznutzen und der ordnungskonstituierende Wert der durch das Steigerungswissen generierten Informationen ab⁶⁵³.

Auf einer abstrakten Ebene kann Steigerungswissen sogar per se als Universalwissen definiert werden, geht dieses doch ebenfalls von Sinnprämissen und Orientierungsrastern aus, die von Schritt zu Schritt niveauflexibel bleiben und damit konstante Gültigkeit beanspruchen. Auszumachen ist Steigerungswissen eigentlich jedoch nur im Rahmen seiner Konkretisierbarkeit in einer gegebenen Situation, gekoppelt an die Bedingung, diese immer auch auf bestimmte Weise transzendieren zu können. Steigerungswissen erhebt insofern Lernen zum Prinzip und dynamisiert den Prozess des Spielens, der sich diegetisch als Narration entfaltet.

Ziel der obigen Darstellung ist es gewesen, Strategien der Wissensvermittlung in Computerspielen mit deren narrativer Strukturierung in Beziehung zu setzen. Rekuriert wurde dabei explizit auf die Minimaldefinition für Narrativität nach Prince, wonach jede Erzählung sich als temporal organisierter Transformationspfad modellieren lässt. Nun sind in den Kapiteln zuvor aber auch systemische Beschränkungen der Narrativität auf der Folie des topologischen Theorieansatzes von Jurij Lotman herausgearbeitet worden. Starke Narrationen im Sinne ereignishafter Grenzüberschreitungen sind in den betreffenden Bildschirmspielen nur schwerlich auszumachen. Trotzdem finden sich in der (medien-)pädagogischen Literatur zu den Lernpotentialen von elektronischen Spielen auch für diese narratologischen Binnendifferenzierungen entsprechende Theoriekorrelate, die im Folgenden erörtert werden sollen.

So gründet bspw. Johannes Fromme seine Bewertung der informellen Lernumgebungen in Computerspielen auf eine konzeptionell-begriffliche Unterscheidung von Lernen und Bildung. Lernen definiert dieser dabei im Anschluss an Mittelstraß als Prozess zum Erwerb und zur Akkumulation von „instrumentelle[m] Verfügungswissen“⁶⁵⁴, welches zur Orientierung innerhalb eines bestimmten (begrenzten) Weltbereiches beansprucht würde. Frommes Argumentation nach rekuriert das Gros wissenschaftlicher Erhebungen zu den sozialisationsspezi-

⁶⁵² Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 155.

⁶⁵³ Dieser Sachverhalt korreliert mit der quantitativen Verteilung und abnehmenden Intensität von Lehr-Lern-Arrangements (nach der Definition von Bopp) über ein gesamtes Computerspiel verteilt. Vgl. Bopp: *Didaktische Methoden in Silent Hill 2*, S. 76.

⁶⁵⁴ Fromme: *Zwischen Immersion und Distanz*, S. 178.

fischen Effekten und kompetenzfördernden Anlagen von virtuellen Spielen auf genau einen solchen Wissensbegriff⁶⁵⁵. Hiervon hebe sich jedoch eine andere Wissensform ab, die gezielt durch Bildungsprozesse initiiert würde und welche in die

Entwicklung eines *reflexiven* Zugangs zu unterschiedlichen, nicht wechselseitig ersetzbaren Modi der Welterfahrung [münde]. Für Bildung zentral ist damit die Begegnung mit einer Vielfalt an unterschiedlichen Weltbereichen und ihren je spezifischen Rationalitäten und Perspektiven.⁶⁵⁶

Die (selbst-)reflexive Distanz zur eigenen Subjektposition und den Beschreibungsinventaren des eigenen soziokulturellen Milieus vor dem Hintergrund alternativer Lebenswelten befördere nach Fromme stets bildungsrelevante Transformationen von individuell und kulturell für gültig erachteten Leitdifferenzen, Wahrnehmungskategorien und Erfahrungsformen.

Die These, dass diese „Lernprozesse zweiter Ordnung“⁶⁵⁷ allerdings über das Moment der Reflexivität – unter Rückgriff auf entsprechende modernisierungstheoretische Positionen – von den eingangs skizzierten einfachen Lern- und Wissensformen zu unterscheiden sind, bedarf jedoch einer Präzisierung. Denn mit Schulze ist permanente (Selbst-)Reflexivität ja gerade als eine der wesentlichen Voraussetzungen der steigerungslogisch organisierten Transformationsdynamik unserer Gegenwartskultur anzuerkennen. Selbst in der Erlebnisorientierung und im Spiel verhält sich das Subjekt notwendig reflexiv (vgl. Kap. 3.1.2.). Dass sich steigerungslogisch motivierte Reflexionen über die Kultur dabei, von einer hohen Abstraktionsebene aus gesehen, selbst nur innerhalb eines konstanten Paradigmas bewegen und insofern auf einen Weltbereich als einem geschlossenen Denk- und Handlungskosmos beschränkt bleiben, nötigt Schulze dazu, für ein soziokulturelles Lernprojekt, welches an gesellschaftsdiagnostischen Erkenntnissen und an kognitiven Ressourcen für paradigmatische, kulturmorphologische Wandlungsprozesse interessiert ist, vielmehr die Entwicklung und Differenzierung von „doppelte[r] Reflexivität“⁶⁵⁸ einzufordern.

Solche bildungsbezogenen Reflexionsstrategien gegenüber dem eigenen Handeln versucht nun Fromme in Ansätzen auch in Computerspielen nachzuweisen. Dabei knüpft er u.a. an den Überlegungen von James Paul Gee an, welcher gleichsam meta-reflexive Tendenzen in virtuellen Spielkontexten zu erkennen glaubt und unter dem Terminus „critical learning“⁶⁵⁹ verzeichnet. Letzterer fasst Bildschirmspiele im Sinne eines kulturellen Handlungs- und Kommunikationsraumes als eine eigenständige semiotische Domäne auf, für welche es jeweils

⁶⁵⁵ Vgl. Ebd., S. 180-190.

⁶⁵⁶ Ebd., S. 178.

⁶⁵⁷ Ebd., S. 179. Fromme benutzt hier wiederum unter Rückgriff auf Mittelstraß den Terminus „Orientierungswissen“ in Abgrenzung zum „Verfügungswissen“. Eine solche Titulierung erscheint hier jedoch aufgrund des in dieser Arbeit bereits anderweitig definierten und soziologisch gefassten Orientierungsbegriffs (vgl. Kap. 1.3.) verwirrend und wird daher in der Folge vermieden.

⁶⁵⁸ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 343.

⁶⁵⁹ Gee: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, S. 23.

eine spezifische Literalität zu erwerben gelte, die sich von den Kodes der alltäglichen *life-world domains*⁶⁶⁰ unterscheide. Dem Postulat Frommes zur Folge

bringt die Auseinandersetzung mit den Prinzipien und Modi einer anderen semiotischen Domäne die Erfahrung mit sich, dass die eigenen, eingefahrenen Lern- und Denkstrategien dort nicht funktionieren und daher erweitert oder transformiert werden müssen. Im Rahmen solcher Grenz-Erfahrungen werden die bestehenden Deutungsmuster also thematisch und insofern auch reflexiv zugänglich.⁶⁶¹

Doch führt allein die bloße Koexistenz verschiedener gerahmter Sinn- bzw. Wissenswelten und das Changieren zwischen diesen zu einer wirklichen und nachhaltigen „Thematisierung“ der heterogenen Ordnungs-, Wahrnehmungs- und Verhaltensregulative der einzelnen „Domänen“?

Entsprechende Zweifel an der Verwirklichung dieses Prinzips nähren nicht zuletzt die Forschungsergebnisse des Entwicklungspsychologen Howard Gardner, die auf Untersuchungen fußen, wonach (gerade auch studierte) erwachsene Probanden zur Bewältigung jeweils fachspezifisch gestellter Problemlösungsaufgaben mehrheitlich nicht sachgerecht auf das hierzu erworbene Schulwissen zurückgegriffen haben, sondern stattdessen auf intuitive Strategien und z.T. naive Vorstellungen sowie Gewohnheiten, die in frühkindlicher Zeit als Welterklärungswissen angeeignet worden sind⁶⁶². Erfährt dieses „Wissen“ in schulischen Kontexten keine explizite Würdigung und findet dort auch keine unmittelbare „thematische“ Aufarbeitung dieser Modelle statt, existieren die zum Teil fundamental divergenten Sinnkosmen und Wissensmengen weiterhin unverbunden nebeneinander⁶⁶³.

Fromme versucht darüber hinaus allerdings auch medienimmanente Gestaltungsmittel mit Bildungspotentialen sichtbar zu machen, welche die immersive Fokussierung auf die fiktionale Spielwelt unterlaufen und diese damit als Konstruktion erkennbar werden lassen. Beispiele hierfür sind intertextuelle Referenzen, die über das Spiel hinausweisen und auf populärkulturelles Wissen rekurren, ironische z.T. selbstreferentielle Brechungen der Wahrnehmungskonventionen oder Erwartungshaltungen sowie diegetisch nicht motivierte bzw. inkohärente Interface- oder Spielinformationen⁶⁶⁴. Gestaltungsstrategien dieser Art würden höchstens zu einer reflexiven „Irritation“ des immersiven Spielerlebens beitragen⁶⁶⁵, nicht aber zu einer umfassenden Durchdringung der von der dargestellten Spielwelt propagierten Werten, Normen und Handlungsschemata.

⁶⁶⁰ Gee: *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, S. 36.

⁶⁶¹ Fromme: *Zwischen Immersion und Distanz*, S. 191.

⁶⁶² Gardner: *Der ungeschulte Kopf*, S. 14-19.

⁶⁶³ Zur Divergenz von Wissenssystem in einer Kultur s. auch Sottong/Müller: *Zwischen Sender und Empfänger*, S. 87-93.

⁶⁶⁴ Fromme: *Zwischen Immersion und Distanz*, S. 193-199.

⁶⁶⁵ Ebd., S. 201.

Auch wenn sich Fromme zurecht gegen eine dichotome Konzeption von Immersion und Reflexion ausspricht (vgl. Kap. 3.4.2.), so hält er doch an dem Grundgedanken fest, dass angestrebte Bildungsprozesse in Computerspielen stets einer extratextuellen, distanzierenden Perspektivierung des Spiels als „Spiel“ oder Medium bedürfen und somit notwendig die Ebene der fiktional generierten Sinnwelt zu transzendieren haben.

Mit Hilfe der Narration und den von der Narratologie entwickelten Beschreibungsinventaren lassen sich jedoch, so die These, auch Spielabläufe denken bzw. entwickeln, die bereits auf der primären diegetischen Ebene der fiktionalen Spielwelt Bildungsimpulse zu setzen vermögen (vgl. Kap. 4.8.).

Versteht man in Anlehnung an Lotman Lernprozesse erster Ordnung als Strategien des *Discours*, in die sujetlose Ordnung eines semantischen (Teil-)Raumes der dW einzuführen und damit ein basales „Verfügungswissen“ über deren Regeln und Attribute bereitzustellen, könnte eine sujethafte Grenzüberschreitung in einen oppositionellen Teilraum als Bildungsvorgang modelliert werden. Durch die Gestaltung eines narrativen Ereignisses als Konflikt bzw. als Inkonsistenz mit der bestehenden Weltordnung findet obligatorisch eine Projektion der beiden konfligierenden Sinnsysteme aufeinander statt, die eine Auseinandersetzung erforderlich macht und gemäß des Konsistenzprinzips ebenfalls eine Bearbeitung/ Auflösung derselben nahe legt. Im Ausblick (Kap. 7) wird insbesondere die didaktische Produktivität einer solchen Theoriesynthese erörtert.

5. Modelle ikonischer Repräsentanz in virtuellen Spielwelten

Wenngleich die Erörterung visueller Vermittlungsstrategien in computerisierten Adventure- und Rollenspielen prinzipiell der narratologischen Analyse des letzten Kapitels hätte zugerechnet werden können, lässt sich die vorgenommene Segmentierung mit einer veränderten Schwerpunktsetzung begründen. So sollen an dieser Stelle dezidiert die ikonisch-illusionistischen Gestaltungskonzepte der Spiele in systematisch-semiologischer Hinsicht diskutiert und in ihrer ästhetisch-ideologischen Entwicklungsdynamik reflektiert werden. Galt der Fokus zuvor primär den abstrakten Plotstrukturen der *Histoire*, so ist es nunmehr angebracht, die Ästhetik des „Neuen“ auch in ihren konkreten Manifestationen im visuellen *Discours* nachzuweisen, vor dem Hintergrund einer bildtheoretischen Analyse der Computerspielgrafik.

Da in dieser Arbeit Bildschirmspiele als populärkulturelle Erlebniswelten konzeptionalisiert werden, gilt es jedoch auch hier Ikonizität stets in ihrer funktionalen Bedeutung für die Weltmodellierung zu betrachten, als gestalterische Hypothesenbildung über „gewollte Kultur“, welche kollektive Anschlussfähigkeit und damit Erfolg auf dem Unterhaltungsmarkt verheißt. Die Diegese bleibt insofern Bezugspunkt, womit zugleich ein zeichentheoretischer Ansatz präsupponiert wird, der Bildstrukturen daraufhin untersucht, was sie „im logisch-mathematischen Sinne ‚abbilden‘ und/oder [...] im semiotischen Sinne zu ‚bedeuten‘ scheinen“⁶⁶⁶. Dabei ist in einem zweiten Schritt auch nach der Veränderung des Zeichenstatus elektronisch-navigierbarer Bilder zu fragen, allerdings unter Beibehaltung eines phänomenologischen auf den primären Erkenntnisgegenstand (die Diegese) gerichteten Standpunktes, der Spielwelten in ihren evidenten zu Erlebnis- bzw. Rezeptionszwecken vorgenommenen Formatierungen und nicht (einseitig) auf ihre technisch-apparative Sonderstellung hin beurteilt.

5.1. Einführung: Abbilder als Zeichen

Die einführenden Überlegungen zum Zeichenstatus virtueller Bilder werden nicht ohne Trivialitäten auskommen, sie sind allerdings unabdingbar aufgrund der im aktuellen bildwissenschaftlichen/ bildsemiotischen Diskurs nach wie vor auszumachenden Uneinigkeit über ein allgemein tragfähiges und verbindliches Theoriemodell, das Abbildungen überhaupt per se als

⁶⁶⁶ Titzmann: *Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern*, S. 216.

semiotische Entitäten anerkennt und das diesen mit einem einheitlichen Begriffsinventar begegnet⁶⁶⁷.

Ob nun Bildern, verstanden als vorrangig „visuell [...] wahrnehmbare artefaktische Struktur[en] an einer von der jeweiligen Kultur festgelegten Stelle, einem Wahrnehmungsrahmen, für ‚Bilder‘“⁶⁶⁸, tatsächlich substantiell-strukturintern eine Bezeichnungsfunktion⁶⁶⁹ zukommt, darf generell sicherlich angezweifelt werden⁶⁷⁰, ist hier jedoch auch nicht von Belang, da ausschließlich ein bestimmter Bildtypus, nämlich Abbildungen, interessiert. Diese sind unter Eingrenzung der obigen Definition zu fassen als „visuell wahrnehmbare Artefakte, die in einer bestimmten Kultur (oder in allen Kulturen) als ähnliche Reproduktion einer kulturell gegebenen [,realen“ oder „fiktiven“] Entität rezipiert werden“⁶⁷¹.

Will man nun das Verhältnis zwischen materiellem bildlichen Zeichenträger, dem Signifikanten, und dem im Bild dargestellten bzw. rekonstruierbaren „Inhalt“, dem Signifikat, in seiner semiotischen Spezifik eingehender beschreiben, so erscheint es epistemologisch sinnvoll mit diesem Unterfangen in Relation und Abgrenzung zum sprachlichen Zeichensystem zu beginnen, wie u.a. vorgeführt bei Michael Titzmann. Im Gegensatz zum System der (natürlichen) Sprache, welches aus diskreten Einheiten (Signifikanten) besteht, die lexikalisierbar sind und denen somit qua kodifizierter Vereinbarung eine begrenzte Menge möglicher Signifikate (Denotate, Konnotate) zugeordnet werden können, welche in ihren jeweiligen textuell-syntagmatischen Verwendungszusammenhängen sodann mehr oder weniger eindeutig bestimmbar sind, fehlen in Abbildungen gemeinhin diese a priori gegebenen primären Signifikanten⁶⁷². Mit Bezug auf einen semiotischen Theorierahmen lassen sich in Bildern zunächst einmal nicht-diskrete visuelle Einheiten ausmachen, d.h. eine bestimmte Distribution von Farben, Linien, Formen und Helligkeitsunterschieden, die lediglich potentielle Zeichenparameter darstellen und „erst durch Projektion hypothetisch angenommener Signifikate auf das Bild als

⁶⁶⁷ Bemühungen hierzu finden sich insbesondere in den Arbeiten von Klaus Sachs-Hombach. Vgl. ders.: *Das Bild als kommunikatives Medium*, insb. S. 30-99 oder ders.: *Das Bild in der Spannung von perzeptuellen und semiotischen Determinanten*, S. 163-176. Zur Kritik an diesem entwickelten Theorierahmen s. etwa Schulz: *Ordnungen der Bilder*, S. 82-85.

⁶⁶⁸ Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 66.

⁶⁶⁹ Hiermit nicht gemeint ist die mögliche (und obligatorische) zeichenhafte Funktionalisierung bestimmter Bildtypen im Rahmen spezifischer sozialer Gebrauchskontexte, sondern die Rekonstruierbarkeit einer primären bildinternen Semantik.

⁶⁷⁰ Vgl. hierzu kritisch Wiesing: *Artifizielle Präsenz*, S. 37-80 oder allgemein-systematisch auch Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 65-74 u. 128-129. Dies gilt insbesondere für abstrakte, ungegenständliche Bilder (der Kunst), die auf der Objektebene (intentional) nicht zeichenhaft sind (sein wollen), durch das Kunstsystem jedoch gleichwohl nobilitiert und auf einen systemischen Metadiskurs z.B. über die Funktion von Kunst bezogen werden können. „Bedeutung“ ist dann jedoch keine semantische Werkeigenschaft sondern wiederum eine soziale Zuschreibung. Vgl. Anm. 669 ebenso wie Danto: *Die Verklärung des Gewöhnlichen*, S. 12.

⁶⁷¹ Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 67.

⁶⁷² Vgl. Titzmann: *Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern*, S. 217.

eine Menge diskreter Signifikanten strukturiert [werden]⁶⁷³. Dieser Projektionsakt (einer Betrachterinstanz) ist dabei zum einen abhängig von wahrnehmungspsychologischen und neurologischen Strukturen (z.B. Gestaltgesetzen) und zum anderen von kulturspezifischen Wahrnehmungsmustern, Abbildungskonventionen und Wissensmengen, ohne dass jedoch eine klare Unterscheidung zwischen anthropologischen Universalien und kulturell variablen Einflussgrößen im Einzelfall möglich ist⁶⁷⁴. Unabhängig davon erweist sich jedoch, folgt man Sachs-Hombach, für die Interpretation primärer bildlicher Zeichen das Moment der „Wahrnehmungsnähe“ als konstitutiv, also der Umstand, dass die Zuweisung der Signifikate stets unter Rekurs auf internalisierte Wahrnehmungskompetenzen stattfindet und insofern motiviert wird durch die Struktur des Bildträgers selbst⁶⁷⁵.

Mit der Klassifikation bzw. Verwendung von Abbildern als (ikonische) Zeichen ist jedoch zugleich die Unterstellung verbunden, dass diese einem (kommunikativen) Verständigungszweck dienen und einen relevanten Mitteilungsgegenstand enthalten, den es im Einzelfall zu eruieren gilt. Mit Titzmann muss dabei die zu rekonstruierende „Bedeutung“ eines Bildes trotz vielfach geäußelter Vorbehalte gegenüber einer linguistischen Vereinnahmung der Bildsemiotik – insbesondere im Rahmen von Forschungsdiskursen nach Maßgabe wissenschaftstheoretischer Normen – *prinzipiell* bewussteinsfähig und (meta-)sprachlich⁶⁷⁶ paraphrasierbar sein, also demnach als „Menge aus dem Bild ableitbarer Propositionen“⁶⁷⁷ artikuliert werden können. Aufgrund der fehlenden bzw. maximal schwachen Kodiertheit von Abbildungen können diese „legitimen“ Propositionen allerdings in der Praxis höchst unterschiedlich ausfallen, je nachdem, welche visuellen Daten überhaupt zu einfachen primären Einzelzeichen synthetisiert werden und wie bzw. unter welchen Aspekten/ Kategorien diese wiederum zu komplexen Zeichengebilden – (soziokulturellen) Episoden, Ereignistypen etc. – kombiniert werden⁶⁷⁸. Der Multiinterpretabilität von Abbildern ist es zu schulden, dass die umfassende Be-

⁶⁷³ Vgl. Titzmann: *Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relationen*, S. 378.

⁶⁷⁴ Vgl. Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 68 u. Titzmann: *Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern*, S. 218.

⁶⁷⁵ Im Kontrast zu arbiträren Zeichen (der natürlichen Sprache), bei denen die Relationierung zwischen Signifikant und Signifikat auf einer prinzipiell willkürlichen Setzung beruht. Vgl. Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 88; Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 52-53.

⁶⁷⁶ Dabei gilt basal, dass die natürliche Sprache „generell die letzte Metasprache für alle Zeichensysteme bzw. zeichenhaften Äußerungen [darstellt und somit] jedes nicht-sprachliche [z.B. ikonische] Zeichensystem [...] letztlich nur mit Hilfe von Sprache eingeführt werden [kann]“ (Titzmann: *Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern*, S. 221).

⁶⁷⁷ Titzmann: *Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern*, S. 221. „Zu sagen, eine Äußerung habe eine Bedeutung, doch wüssten wir nicht beziehungsweise könnten nicht ausdrücken, welche, ist offenbar widersinnig“ (ders.: *Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relationen*, S. 371-372).

⁶⁷⁸ Wolfgang Ullrich titulierte diese Eigenschaft von (Ab-)Bildern als „Joker“-Qualität. So heißt es dort etwa: „Für sich allein vermag ein Bild [...] weder als Argument zu fungieren, noch einen Skandal auslösen: Es ist auf fremde Autorität angewiesen, nur dann kann es zu einer eindeutigen Aussage werden. Deshalb lassen

deutung/ Funktion derselben gewöhnlich erst durch kontextuelle bzw. kotextuelle Semantisierung, wie durch Einordnung in eine animierte bzw. interaktiv erzeugte Bildabfolge, welche einen szenografischen Handlungsraum etabliert, oder durch Relationierung mit sprachlich diskreten Zeichenmengen im Computerspiel, präzise zu erfassen und relativ eindeutig zu de-sambiguieren ist.

Abgesehen von dieser Problematik kommt aber auch isolierten Bildern, insofern sie als *Abbildungen* klassifizierbar sind, stets eine semiotische Basisfunktion zu. Denn eine jede Abbildung lässt sich nach Sottong auf fundamentaler Ebene als „Existenzpräsupposition“⁶⁷⁹ begreifen und „wäre demnach einer Aussage vom Typus ‚Es gibt 1x mit den Merkmalen (1...n)‘ äquivalent, der dann das entsprechende Referenzpostulat zugeordnet werden kann“⁶⁸⁰. Unabhängig von der klassifikatorischen Binnendifferenzierung einzelner in der Abbildung segmentierter Entitäten (als primäre Signifikate) führen hier jeweils die materiellen, physisch wahrnehmbaren und (gemeinhin in der Zweidimensionalität verhafteten) Bildstrukturen zur Imagination von in visueller Hinsicht vergleichbaren („ähnlichen“) Elementen oder Szenarien einer virtuellen (dreidimensional-soliden) „Realität“ auf der Signifikatebene. Folgt man dieser Argumentation, kann somit auch in einem semiotischen Erklärungszusammenhang Wiesings

sich Bilder als solche auch vielfältig deuten – und sie müssen immer erst gedeutet werden“ (ders.: *Bilder auf Weltreise*, S. 9).

⁶⁷⁹ Einführend hierzu: *Titzmann: Strukturele Textanalyse*, S. 183.

⁶⁸⁰ Diesen Hinweis verdanke ich Hermann Sottong, der die oben in Zitatform angeführte (nicht publizierte) Definition im Rahmen der Seminarveranstaltung „Semiotische Grundlagen der Kommunikation“ im Wintersemester 2000/01 an der Universität Paderborn artikuliert hat. Ergänzend sei hinzugefügt, dass der vorgesehene Verknüpfung des Abgebildeten mit dem kulturellen Realitätskonzept (und somit die Zuordnung der abgeleiteten Signifikatsmengen zu einem positiven, neutralen oder negativen Referenzpostulat) noch die pragmatische Bestimmung des (Kommunikations-)Modus voranzustellen ist. Bei dargestellten fiktionalen Welten im mediatischen Modus ist eine Referenzialisierung maximal sekundär unter Anwendung und Einhaltung gattungsspezifischer Transformations- oder Interpretationsregeln sinnvoll (und auch gemeinhin obligatorisch). Entscheidend ist in diesen Fällen die grundlegende Akzeptanz der modellierten Weltentwürfe als fiktionale, in sich hypothetisch kohärente „Realität“, sofern Dargestelltes nicht selbst fiktionsintern (durch eine erkennbar unzuverlässige „Erzähl“- bzw. Vermittlungsinstanz) desavouiert oder gar selbst (als Traum, Illusion etc.) modalisiert wird. Die Bezeichnungsfunktion von semiotischen Entitäten („Text-Welten“) wird hier insofern über das Modus- und Referenzpostulatkonzept als abhängig von der kommunikativen Praxis gedacht, ohne dass dabei das Bezeichnete selbst als integrales Element des Zeichens zu begreifen (und damit der Zeichenbegriff zu ontologisieren) wäre. Derartige triadische Zeichenmodelle, welche neben Zeichenträger (Signifikant) und Zeichenbedeutung (Signifikat) noch das („real“ vorgängige bzw. imaginäre) Referenzobjekt umfassen, führen denn auch u.a. zu den von phänomenologischer Seite erhobenen Einwänden gegen eine semiotische Fundierung des Bildbegriffs. So formuliert bspw. Wiesing entgegen eigener Postulate keinesfalls eine fundamental abweichende Position zum hier favorisierten Zeichenmodell, wenn er etwa homolog zu der Zeichenbasis Signifikant-Signifikat zwischen materiellem Bildträger und imaginärem Bildobjekt unterscheidet. Als Vertreter eines hier abgelehnten substantiell triadischen Zeichenmodells (nach Peirce) s. Nöth: *Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft*, S. 33-44. Zur Referenzproblematik s. Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 85-104. Analog zur Modusdifferenzierung s. die Ausführungen von Krahl, welcher hier u.a. zwischen „referenzieller“ und „ästhetischer“ Kommunikationsfunktion eines Medien-Textes (Bildes) unterscheidet: ders.: *Medien und Kommunikation*, S. 33-65. Eine Einführung in die phänomenologische Bildtheorie in Abgrenzung zu semiotischen Ansätzen gibt Wiesing: *Sind Bilder Zeichen?* S. 95-101 u. ders.: *Artifizielle Präsenz*, insb. S. 37-80. Kritisch dazu u.a. Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 77-86.

Diktum Gültigkeit beanspruchen, wonach „[Ab-]Bilder [etwas] zeigen, was sie selbst nicht sind“⁶⁸¹. Doch diese „artifizielle Präsenz“ ist eben eine nicht „nur sichtbare Anwesenheit“ der abgebildeten Objekte/ Sachverhalte. Diese befinden sich denn auch keinesfalls in einer „physikfreien Zone“⁶⁸², sondern markieren vielmehr Ausschnitte einer dargestellten Welt (Diegese) mit einer je eigenen zeichenhaft modellierten physischen Konsistenz und räumlichen Dimensionierung⁶⁸³. Der kommunikationsökonomische Vorteil ikonischer Weltmodellierung liegt darin begründet, möglichst effizient eine Vielzahl von (Welt-)Merkmalen quasi direkt, konkret und simultan darstellen zu können, ohne dass aus diesen singulär abgebildeten Größen jedoch unmittelbar ersichtlich wäre, nach welchen relevanten Klassen bzw. generalisierbaren Regeln die betreffende Diegese strukturiert ist⁶⁸⁴. Diese, vornehmlich sprachlichen Texten vorbehaltene Fähigkeit zur „abstrahierenden“ Prädikation und Semantisierung von „Welt“, erscheint elektronischen (Ab-)Bildern hingegen durchaus ebenfalls eigen, wie im nachfolgenden Kapitel zu erörtern sein wird.

5.2. Elektronische Abbilder

Um ein Bild als elektronisches (Ab-)Bild definieren zu können, bedarf es nach Sach-Hombach nicht nur eines Rekurses auf dessen digitale Kodierung, sondern ebenfalls der Feststellung bzw. Verifizierung seines „sensitiven“ und damit navigierbaren Charakters, der es

⁶⁸¹ Wiesing: *Sind Bilder Zeichen?* S. 98.

⁶⁸² Ebd.

⁶⁸³ Diese weltmodellierende Funktion von Abbildern entgeht Wiesing. Es sei jedoch vermerkt, dass eine bildliche Elementfolge nur unter der Bedingung zeichenhaft ist und somit an der virtuellen Welterzeugung partizipiert, sofern aus dieser legitim eine (variable) Menge „bedeutungsabbildender Propositionen“ abgeleitet werden kann. Zu trennen hiervon sind etwa nach Titzmann ausschließlich „zeichenbeschreibende [sic] Propositionen“, also sprachlich artikulierbare Folgerungen über die Struktur potentieller Signifikanten, wie Aussagen über „die Distribution von Formen und Farben eines Bildes“. [...] Sie beschreiben eine für die potentiellen Bedeutungen konstitutive Basis, nicht aber diese selbst“ (ders.: *Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relationen*, S. 372-373). Solche Projektionen würden demnach keine „echten“ Zeichenprozesse darstellen, wie auch Sottong/ Müller anmerken: „Das Signifikat wäre dann lediglich eine verbale Beschreibung des Signifikanten, das Zeichen damit ein rekursives Zeichen, ein Zeichen, das nur auf sich selbst verweist und das als solches keinen großen kommunikativen Wert hat“ (Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 71). Wenig produktiv erscheint es für den hier geschilderten Sachverhalt einen eigenen Zeichentypus einzuführen, nur um jede Art nicht-abbildender, visueller Konfiguration (z.B. im Bereich der monochromen oder minimalistischen Malerei) als semiotische Entität auszuweisen. Dies gilt u.a. auch für die auf Peirce zurückgehende Modellierung eines so genannten „ikonischen Qualizeichens“, welches nach Nöth „eigentlich überhaupt nicht auf etwas anderes [verweist], sondern [...] Zeichen [ist] aufgrund von Eigenschaften, die nur es selbst hat“ (Nöth: *Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft*, S. 40).

⁶⁸⁴ Vgl. bspw. Titzmann: *Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relationen*, S. 380: „ein Bild kann somit etwa eine ‚schöne‘ Frau darstellen: aber es kann weder sagen, dass sie schön sei (semantische Klassenbildung und Abstraktion [...]), noch, dass alle schönen Frauen so aussähen wie diese (Generalisierung [...]), noch, dass auch ihre Schönheit, wie jede, vergänglich sei (Generalisierung [...]) und Metaproposition [...]“.

aufgrund der „Verknüpfung mit einer entsprechenden Datenstruktur“ und somit in Abhängigkeit algorithmisierter Regeln zulässt, sich jeweils perzeptiv darbietende Pixelbilder unablässig zu transformieren und/oder (durch entsprechende Verlinkung) zu transzendieren⁶⁸⁵.

Mit Schirra und Scholz lässt sich der computergrafische Konstruktionsprozess dabei im Allgemeinen als ein zweistufiges Verfahren beschreiben. Zum einen umfasst dieser das „modeling“⁶⁸⁶, d.h. die Erzeugung einer formalisierten Beschreibung der geometrischen und optischen Attribute potentiell abrufbarer „Objekte“⁶⁸⁷ bzw. dreidimensionaler Volumen-Modelle, die dann bei aktuellen Spielen jeweils in Echtzeit durch Renderingprogramme nach algorithmischen Projektionsregeln und anderen berechenbaren Parametern (z.B. relativ zu einem variablen Blickpunkt) in zweidimensionale Punktraster, eine „Pixelmatrix“⁶⁸⁸, überführt und auf dem Bildschirm dargestellt werden können.

5.2.1. Programmontologie und Bilderkrise

Die Funktion bzw. Relevanz dieser computerisierten Grafiken wird jedoch insbesondere in medienwissenschaftlichen Forschungsdiskursen sehr unterschiedlich beurteilt. Vorbehalte gegenüber dem Eigenwert und dem weltmodellierenden Status elektronischer Bilder finden sich etwa bei Pias, Couchot und Winkler⁶⁸⁹.

So gelingt Couchot die trennscharfe Unterscheidung von „automatischen“ und „synthetischen“ Bildern durch die vereinseitigende Beschränkung bzw. Rückführung des „Ikoni-schen“ auf ein Referenz-Konzept, das im Rahmen dieser Arbeit bereits kritisch diskutiert und zurückgewiesen worden ist (Vgl. Kap. 3.2.3., 3.3. u. 5.1.).

Als Kontrastfolie für die programmgenerierten dienen ihm die technisch-analogen (fotografischen oder kinematografischen) Bilder. Die opaken visuellen Konfigurationen letzterer wären dabei insofern zu nobilitieren, als dass sie über die „augenblickliche Einschreibung des Lich-

⁶⁸⁵ Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 233-234.

⁶⁸⁶ Schirra/ Scholz: *Zwei Skizzen zum Begriff ‚Photorealismus‘ in der Computergraphik*, S. 70.

⁶⁸⁷ Um Missverständnissen vorzubeugen wird der Begriff hier in Anführungsstriche gesetzt. Als „Objekte“ sollen ausschließlich die logisch-mathematischen Beschreibungsmodelle von funktionsrelevanten und/oder prozessierbaren Entitäten innerhalb eines Datensystems titulierte werden. Obwohl sie die Grundlage und Möglichkeitsbedingung eines jeden virtuellen Weltentwurfs markieren (vgl. Pias: *Computer-Spiel-Welten*, S. 124) sind die Datensätze zu unterscheiden von den auf Rezipientenseite durch Signifikationsprozesse generierten Elementen der Diegese. Siehe in diesem Zusammenhang auch nochmals die Unterscheidung von „Bedeutung“ und „Information“ bei Titzmann: *Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relationen*, S. 371. Vgl. auch Anm. 477.

⁶⁸⁸ Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 235. S. auch Heidenreich: *Zur Praxis moderner Bildmedien: Neue Medien*, S. 381-382.

⁶⁸⁹ Vgl. Pias: *noisy, narrow-band devices*, S. 231; Couchot: *Die Spiele des Realen und des Virtuellen*, S. 346-355; Winkler: *Docuverse*, S. 48-50.

tes“⁶⁹⁰ stets indexikalische Repräsentationen eines vorgängigen Realitätsausschnittes markieren würden. „Das optische Bild zeigt uns immer ein völlig momentanes, abgeschlossenes und buchstäblich im Granulat des Films oder in der Ausrichtung der magnetischen Teilchen der elektromagnetischen Bänder kristallisiertes Reales“⁶⁹¹. Dem synthetischen Bild fehle demgegenüber ein solch naturwissenschaftlich verbürgter, kausaler Bezug zur Realität⁶⁹², ikonische Simulationen seien nur mehr „Interpretation[en] des Realen“ und das Resultat künstlich-arbiträrer Hervorbringung, „die mit Sprache ausgearbeitet und von ihr gefiltert ist“⁶⁹³.

Von der Warte einer konstruktivistischen Realitäts-Konzeption, wie sie in dieser Arbeit vertreten wird (Kap.3.2.2.), erscheint zudem der ontologische Realismus des obigen Ansatzes fragwürdig. Sei es nun die auf die Oberfläche gebannte „Realität“ der automatischen Bilder oder die Programm-„Realität“ unterhalb der Oberfläche der digitalen Bilder⁶⁹⁴, in beiden Fällen wird eine „eigentliche“ den Bildern vorgängige Ontologie postuliert, welche durch die visuellen Medien entweder abgebildet (indiziert) oder verschleiert würde.

Was an solchen ontologischen Prämissen stört, ist die beschränkte Ausrichtung auf etwas scheinbar Authentisches jenseits der unmittelbar phänomenologisch zugänglichen Ebene der Bildwahrnehmung, so, als verlaufe der typische „Sichtungsprozess“ während einer Computerspiel-Performance vollkommen einseitig von den ikonischen Oberflächen hin zu den abstrakt-symbolischen Tiefenstrukturen des Programms. Insbesondere mit zunehmender Spielroutine würde der Spieler einer derartigen Logik zufolge grundsätzlich von den konkreten, visuell-projektiv ableitbaren Elementen und Szenarien der dW abstrahieren und nur noch innerhalb der syntaktischen Funktionsschemata agieren, die gemäß der Regelstruktur des Spiels zum Erfolg führen. Gegen die Verabsolutierung dieser hypothetisch möglichen Handlungsstrategie, die den fiktional-mediaten Charakter des Spiels und damit den Spielstatus i.e.S. als solchen in Frage stellen würde, spräche jedoch allein das Explorationsprinzip der hier zur Disposition stehenden Spiele, denn die Entdeckungsbewegung äußert sich ja unmittelbar in einer sukzessiven Eroberung des Bildraumes, in einer kontinuierlichen Sichtbarmachung der noch unsichtbaren „Oberflächen“.

Als problematisch an dem oben ausgebreiteten Argumentationszusammenhang erweisen sich jedoch weniger die im Einzelfall abweichenden Nutzungsmuster potentieller Spieler als viel-

⁶⁹⁰ Couchot: *Die Spiele des Realen und des Virtuellen*, S. 348.

⁶⁹¹ Ebd., S. 347.

⁶⁹² Welcher wiederum selbst in vielerlei Hinsicht täuschungsanfällig ist und aufgrund des gewöhnlich nicht einsehbaren Herstellungsprozesses lediglich als konventionalisierte Prämisse im Rahmen „dokumentarisch-behaupteter Kommunikationsakte“ relevant gesetzt wird. Vgl. Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 221-226.

⁶⁹³ Ebd.

⁶⁹⁴ Vgl. Winkler: *Docuverse*, S. 191-192.

mehr die impliziten semiotischen Theoreme, wie die (radikale) Differenzierung von ikonischen und symbolischen Zeichen bei Winkler oder die zwischen referenzialisierbaren und „nur halluzinierbar[en]“⁶⁹⁵ Bildobjekten bei Pias, welche beide auf einem reduzierten Zeichenmodell fußen, das sich unter Ausblendung der hier zentral gesetzten Bedeutungsfunktion, d.h. der Relationierung von Signifikant und Signifikat, ausschließlich auf die Bezeichnungsfunktion⁶⁹⁶ und damit das sich hardware- bzw. softwareseitig empirisch manifestierende Verhältnis von Zeichenträger (Signifikant) und Referent kapriziert. Martin Schulz kritisiert an solch technizistischen Ansätzen zu Recht die selektive Fokussierung medialer Produktionsbedingungen unter Vernachlässigung der phänomenalen Seite elektronischer (Ab-)Bilder⁶⁹⁷. Anstatt also erneut ein dichotomes Schein-Sein-Verhältnis zu installieren, gilt es vielmehr Bildpropositionen und programminduzierte Handlungspropositionen in ihren Interdependenzen und ihrer Funktionalität für die Diegese zu beschreiben.

5.2.2. Zum Status von Bildpropositionen

Ein erster Schritt in diese Richtung bestünde darin, jeder aus einer Abbildung – aufgrund wahrnehmungsphysiologischer und -psychologischer Strukturen und nach Maßgabe einer fundamentalen Semantik – ableitbaren Entitäten einen basalen *Wahrheitswert*⁶⁹⁸ zuzusprechen. Sofern diese Entitäten (z.B. Figuren, Räume der dW) nicht durch den Ko(n)text modalisiert und somit ihres fiktionalen „Realitätsstatus“ sekundär enthoben werden, sind sie als legitime Elemente der Diegese anzuerkennen und zwar erst einmal *unabhängig* von programmgebundenen Attributierungen und daraus erwachsenen (diegetischen) Handlungsoptionen.

Bildwissenschaftliche Forschungspositionen, die hier jedoch weiterhin auf eine Unterscheidung zwischen interpretativ und (inter-)aktiv fundierten Dekodierungsprozessen insistieren und damit zumindest teilweise und indirekt den medienontologischen Argumentationen des vorherigen Kapitels sekundieren, versuchen den semiotischen Sonderstatus elektronischer Abbilder indes durch die Abgrenzung „nur imaginär[er]“ von „virtuell real[er]“⁶⁹⁹ Welterzeugung aufrechtzuerhalten. Folgerichtig führt dies bei Schirra und Sachs-Hombach denn auch

⁶⁹⁵ Pias: *noisy, narrow-band devices*, S. 231.

⁶⁹⁶ Die in dieser Arbeit, wie dargelegt, nicht als elementare Komponente eines Zeichens begriffen und erst in konkreten pragmatischen Anwendungskontexten über die Zuordnung von Referenzpostulat und Modus zu klären ist.

⁶⁹⁷ Schulz: *Ordnungen der Bilder*, S. 114-119.

⁶⁹⁸ Die ableitbaren Bildpropositionen entsprechen insofern deklarativen Sätzen der Logik. Vgl. Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 32.

⁶⁹⁹ Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 238. Couchot operiert mit einer vergleichbaren Unterscheidung: „Die Welt der numerischen Simulation ist weder wirklich noch imaginär, sie stellt eine andere Kategorie heraus: das Virtuelle existiert, ohne wirklich zu existieren, denn es verdichtet sich im Möglichen“ (ders.: *Die Spiele des Realen und des Virtuellen*, S. 350).

zu der Einführung eines spezifischen Rezeptionsmodus, dem so genannten „immersiven Reflexionsmodus“, „bei dem sich eine Person so [verhalte], als wäre das im Bild Dargestellte tatsächlich anwesend, ohne aber die Unterscheidung von Bild und Abgebildeten zu verlieren“⁷⁰⁰. Doch worin besteht gemäß einer solchen Definition dann überhaupt die substantielle Abweichung von einer primären semiotischen Bildpraxis? Eine jede illusionistische Abbildung exemplifiziert unmittelbar die aus den visuellen Strukturen ableitbaren Signifikate, die Partizipationsmöglichkeiten eines Spiels können diese immersiven Präsenzeffekte des Dargestellten zwar steigern und damit die Distanz des Spielers zum diegetischen Geschehen graduell verringern (vgl. Kap. 3.4.2.), das zeichenhafte Fiktionsbewusstsein bzw. die „ikonische Differenz“ bleibt dabei aber stets konstitutive (Wahrnehmungs-)Bedingung.

Alle Zeichen-Texte konstituieren demnach „virtuelle Realitäten“, da sie jeweils mit den Signifikanten immer eine wahrnehmbar und/oder strukturell gegebene medial-„reale“ Seite besitzen, der eine begrenzt umfängliche Anzahl möglicher Signifikate, d.h. „virtueller“ Größen, zugeordnet werden kann. Imaginationen einer zeichenhaft vermittelten Welt beruhen daher per se auf Annahmen, welche intersubjektiv erschlossen und theoretisch als (Gesamt-)Menge ableitbarer Propositionen veräußert werden können. Zumindest bezogen auf den semantischen Kernbestand der Diegese obliegt diese imaginäre Welterzeugung also keinesfalls der subjektiv-beliebigen, freien Assoziationskraft oder Phantasie einer Adressateninstanz⁷⁰¹.

Auf einer elementaren Ebene im semiotischen Dekodierungsprozess haben somit die rekonstruierbaren Bildsignifikate für die dW denselben Wahrheitswert, wie die (zusätzlich) auf algorithmisierbaren Regeln fußenden Navigations- und Eigenschaftsdimensionen *bestimmter* diegetisch unterscheidbarer Entitäten.

⁷⁰⁰ Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 243. In einer früheren Publikation differenzieren Schirra/Scholz hier noch zwischen einem primären und sekundären immersiven Modus (Schirra/ Scholz: *Zwei Skizzen zum Begriff ‚Photorealismus‘ in der Computergraphik*, S. 76). Ersterer, welcher später auch als „dezeptiver Modus“ tituiert wird, bezieht sich auf den „immersiven Trugschluss“ das im Bild Dargestellte nicht als Zeichen für einen Gegenstand/Sachverhalt anzuerkennen, sondern mit dem betreffenden Gegenstand/Sachverhalt selbst zu verwechseln. „Von einem dezeptiven Modus sollte nur gesprochen werden, wenn die komplexen Fähigkeiten zur Zeichenhandlung (noch) nicht vorhanden oder in einer speziellen Situation – etwa auf Grund einer Halluzination – nicht verfügbar sind“ (Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 241).

⁷⁰¹ In diesem Sinne begreift Wiesing die Imagination. Diese sieht er fälschlicherweise gerade im Umgang mit elektronisch generierten, „animierbaren“ Bildobjekten in quasi externalisierter Weise zur Geltung kommen. So entspräche die freie Einbildungskraft der vermeintlich „proteusartige[n] Veränderbarkeit“ und Modellierbarkeit digitaler Bildwelten. Offen bleibt allerdings, von welcher (unbekannten) medialen Basis hier der Autor bei seinem Vergleich ausgeht. In einem Folgekapitel „erdet“ Wiesing seine Argumentation dann doch wieder, wenn er konstatiert, dass die imaginären Bildobjekte jeder Computersimulation, jedes Videospiele auf einer implementierten Physik gründen, was eine „künstliche Rücknahme der erreichten Angleichung“ [sic!] zwischen Bild und Imagination bedeute (ders.: *Artifizielle Präsenz*, S. 107-124).



Abb. 65 - 67: TOMB RAIDER LEVEL EDITOR (Eidos, 2000)

Erst vor dem Hintergrund dieser zeichentheoretisch fundierten Gemeinsamkeit kann nun in einem zweiten Schritt über ein etwaiges Relevanzgefälle, aber auch entsprechende „Interaktions-“ und Kooperationsbeziehungen zwischen den systembedingt verschiedenen Informationskanälen und Signifikationsstrategien eines Computerspiels nachgedacht werden.

Zur Verdeutlichung eines solchen semantischen Rückkopplungsverhältnisses von Bild- und Handlungspropositionen sei ein typischer Fall aus dem Adventure- und Rollenspielkosmos angeführt. So ist es etwa der Protagonistin der *TOMB RAIDER*-Serie vergönnt an diversen Orten rekurrent zwei Varianten eines Artefakttypus zu finden (vgl. Abb. 65-66), denen jeweils ebenfalls zwei unterschiedlich proportionierte, zweidimensionale Gestalten im „gerenderten“ Bildraum entsprechen und die aufgrund unmittelbar visuell wahrnehmbarer Eigenschaftsdimensionen sowie aufgrund kulturellen Wissens (z.B. über die kommunikative Verwendung seitensymmetrischer Kreuzpiktogramme) als transportable lederne Behältnisse für Verbandmaterial zur ambulanten Wundversorgung signifiziert bzw. identifiziert werden können. Diese durch Perzeption und Projektion gewonnenen primären Bildinterpretationen erweisen sich nun zumindest auf einer basalen Ebene als identisch mit entsprechenden Handlungspropositionen, denn die Artefakte lassen sich durch die Figur in der Tat aufnehmen und mitführen⁷⁰². Ausgedrückt in zeichentheoretischen Termini wird damit hier eine durch den Bildträger motivierte Eigenschaft der abgebildeten Entität und damit ein Element des Signifikats auf der Grundlage spezifischer Programmroutinen zusätzlich symbolisch kodiert⁷⁰³.

⁷⁰² Intentional operiert der Spieler demnach mit den Bildobjekten auf der Signifikatebene, die jedoch nie direkt sondern stets nur vermittelt und transformiert durch algorithmisierte Steuerungsbefehle und/oder über die jeweils in Echtzeit generierten Bildsignifikanten qua taktil-visuellem Interface zugänglich ist.

⁷⁰³ Potentiell erlaubt es die Programmgebundenheit natürlich auch Bildelemente zu denotieren, d.h. mit einer eindeutigen diskreten Bedeutung auszustatten, die sich nicht auch homolog aus den ikonischen Eigenschaftsdimensionen des Bildträgers ableiten lässt. Da symbolische Kodierung potentiell arbiträr ist, kann dabei eine jede Farb-Formkombination mit einer beliebigen Programmroutine verknüpft werden, die dann auf der perceptiven Ebene als diskretes Signifikat identifizierbar ist. In kommerziellen Computerspielen werden *motivierte* Bildpropositionen jedoch selten durch die symbolischen Kodierungen wiederlegt, sondern bleiben allenfalls unberücksichtigt bzw. unfunktional. Hingegen macht u.a. das (Netz-)Künstlerpaar „Jodi“, Joan Heemskerk u. Dirk Paesmans, in seiner minimalistischen Adaption „SOD“ des indizierten Shooter-Klassikers „Castle Wolfenstein3D“ genau diese computergenerierten Signifizierungsprozesse thematisch: Wie für das Gros explorativer Bildschirmspiele obligatorisch, gehören auch zum Inventar des Orignal-Shooters diverse

Eine weitere diskrete Semantisierung der Artefakte findet überdies im extradiegetischen⁷⁰⁴ Inventarmenü statt, wo den ikonischen entsprechende (meta-)sprachliche Signifikanten zugeordnet sind (vgl. Abb. 67), welche die Behältnisse als *kleine* und *große Medipacks* klassifizieren und somit explizit deren unterschiedliche Gestaltgröße funktionalisieren. Auf dieser Ebene dienen die bisher ikonisch, performativ und sprachlich abgeleiteten primären Signifikate darüber hinaus als „sekundäre Signifikant[en]“, also selbst wiederum als Zeichenträger für eine „sekundäre Bedeutung“⁷⁰⁵, die sich paraphrasieren lässt als „(All-)Heilmittel mit maximaler bzw. durchschnittlicher Wirkkraft“. Die extradiegetische Verwendung des Artefakts gleicht einem tropischen Zeichengebrauch⁷⁰⁶, präzise formuliert einer metonymischen Ersetzung⁷⁰⁷. Aus dem semantischen Feld der „Medikation“ sind bestimmte medizinische Transportbehältnisse ausgewählt worden, die eine quantitativ genau bestimmbare Funktion ikonisch abbilden. Die eigentlich relevante Heils substanz, der Inhalt der Medipacks, wird hier also durch ihr Gefäß repräsentiert. Relevant gesetzt im Spiel wird insofern nicht die variable Qualität spezifischer Medikationen, sondern lediglich der quantitative Mengenumfang einer Universalmedizin.

Die hier zum Einsatz kommende Strategie der Mehrfachkodierung führt jedoch zu keinem Kohärenzproblem, da auf der Ebene der dargestellten Welt die Abwesenheit des Terms, also die ikonisch-zeichenhafte Darstellung der Medizin/ Wundversorgung, nicht als paradigmatische Substitution sondern „lediglich“ als eine syntagmatische Leerstelle begriffen werden muss, die sich logisch auffüllen lässt. Auf der semiotisch vermittelten Handlungsebene kann

Schlüsselartefakte. Das Finden und Anwenden eines Schlüssels „bedeutet“ auf der Programmebene, dass hier ein Objekt mit einem Attribut – einem Status-Bit – gesetzt ist, welches im Zusammenhang eines anderen Objektes namens „Tür“ abgefragt werden kann, um den „Durchfluss“ in einen anderen Raum zu ermöglichen. In SOD wird besagtes Objekt aber nicht als Schlüssel abgebildet, obwohl es die programminduzierte Eigenschaft eines Schlüssels besitzt. Stattdessen erscheint die mit diesem Objekt verknüpfte Pixelmatrix als piktorale Synthese aus Maschinengewehr und Lupenicon. Diese gewählte Form irritiert die Erwartungshaltung des Spielers, der sich auf der Suche nach leistungssteigernden Utensilien fündig glaubt. Das Lupenicon fokussiert geradezu den Blick des Spielers auf dieses sich optisch als Waffe ausgebende Objekt. Mit der erstmaligen Aufnahme des Gegenstandes wird dieser ikonische Trugschluss und die symbolische Zeichenhaftigkeit desselben allerdings ersichtlich. Die Spielmodifikation ist zugänglich unter: <http://sod.jodi.org> (Stand: 13.11.2007). Zu „Jodi“ s. einleitend auch Baumgärtel: [net.art]. *Materialien zur Netzkunst*, S. 106-113, zu SOD ders.: *Games. Computerspiele von KünstlerInnen*, S. 66f.

⁷⁰⁴ In Hinblick auf ihre diegetische Situierung nehmen Medipacks sowie „Health-Items“ in anderen Spielen eine interessante Zwischenposition ein. Zwar sind sie einerseits Artefakte der dW, andererseits ist ihre Positionierung und Verortung nur selten intradiegetisch-narrativ motiviert. Kohärent interpretierbar ist ihrer Existenz eigentlich erst auf der extradiegetischen Ebene, da sie (un-)mittelbar das „Bleiberecht“ der externen (fiktiven) Userinstanz in der Spielwelt sichern oder verlängern helfen.

⁷⁰⁵ Vgl. Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 77-85.

⁷⁰⁶ Streng genommen bedürfte es in einem solchen Fall der Feststellung der „Uneigentlichkeit“ des jeweils substituierenden Terms. Ein Umstand, der für ikonische Zeichen gewöhnlich nicht zutrifft, bzw. nur kontextuell sekundär herzustellen ist. Vgl. Kap. 4.3.1.

⁷⁰⁷ „Bei der Metonymie (wörtlich Umbenennung“) wird der [erwartbare, substituierte Term durch einen anderen] (substituierenden) ersetzt, der mit ihm in einem Verhältnis wie ‚Inhalt-Gefäß‘, ‚Ursache-Wirkung‘, ‚Produkt-Produzent‘ oder ‚Werkzeug-Tätigkeit‘ steht.“ Sottong/Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 187-188. Grundlegend dazu auch Dubois: *Allgemeine Rhetorik*, S. 194-203.



Abb. 68 - 70: OBLIVION (Bethesda, 2006)

ein solcher Prozess als semantische Detraktion beschrieben werden, als eine Komplexitätsreduktion des spielerischen Weltzugriffs.

Diese These, die das Spannungsverhältnis von *Histoire* und *Discours* betrifft und sich vorrangig in der Abweichung von Bild- und Handlungspropositionen veräußert, soll an einem weiteren Fallbeispiel gestützt und weiter ausdifferenziert werden.

Beim Durchstreifen eines ikonisch-illusionistisch modellierten Waldes im Rollenspiel *OBLIVION* stößt der Spieler unentwegt auf diverse visuelle Gestalten von Pflanzen und Waldfrüchten, bei deren Fokussierung sich das allgegenwärtige, extradiegetisch-sichtbare Zielkreuz im Bildmittelpunkt in das Piktogramm einer Hand verwandelt (vgl. Abb. 69). Ebenso erfolgt dabei eine Texteinblendung, die den betreffenden bildlich generierten „Gegenstand“ – in diesem Fall handelt es sich der Fiktion nach nicht um Artefakte sondern stets um Naturalien – jeweils ergänzend metasprachlich klassifiziert als „Tollkirschenstrauch“, „Wissenschaumkraut“, „Milchdiestel“ etc (vgl. Abb. 68). Neben diesen potentiell funktionalen Ressourcen, die aufgelesen oder abgeerntet und bspw. als Ingredienzien für die alchemistische Herstellung von Tränken verwendet werden können, besitzt ein Großteil der perzeptiv identifizierbaren „Sträucher“, „Gräser“ und „Büsche“ jedoch kein eigenes programminternes Physikmodell. Den ikonisch ableitbaren Propositionen über die Körperhaftigkeit dieser Entitäten sind keine synonymen Propositionen auf der Handlungsebene zuzuordnen. Für die texturierten Polygonobjekte ist demnach innerhalb des Programms kein Algorithmus vorgesehen, der die Kollisionsabfrage für diese Objekte regelt, weshalb innerhalb der Diegesis die entsprechend semantisierten Größen als „immaterielle“ Vegetation erscheinen, die von der Spielfigur widerstandslos durchschritten werden kann (vgl. Abb. 70). Etwas anders verhält es sich mit den dargestellten Bäumen, die sich auch auf performativer Ebene als solide Körper erweisen, sich allerdings weder durch Axthiebe oder durch die Einwirkung eines anderen Gegenstandes seitens des Spielers bearbeiten lassen.

Die Schwierigkeit in diesem prototypischen Beispiel besteht vordergründig darin, dass die visuelle Detaildichte der jeweiligen Gegenstandstexturen eine Vielzahl von Merkmalen streut,

die auf der Performanzebene nicht eingelöst werden. Gegenüber den ableitbaren Bildpropositionen bleiben die aus dem Spiel ableitbaren Handlungspropositionen oder Navigationsoptionen stets defizitär.

Doch welche Konsequenz hat dieser Umstand für den Status ikonischer Texturen? Handelt es sich bei den Bildinterpretationen lediglich um primäre „Signifikanzhypothese[n]“⁷⁰⁸, die immer erst auf ihre Validität und Viabilität hin zu überprüfen sind? Eine derartige Konzeption würde allerdings wiederum auf einem medienontologischen Bewertungssystem gründen, das weiter oben bereits zurückgewiesen wurde, weil es vollkommen kontraphänomenologisch aufgebaut ist und auf eine stetige Torpedierung wahrnehmungsnaher Signifikations- und Erkenntnisprozesse hinauslaufen würde. Der Wahrheitswert bzw. die Existenzproposition abgebildeter Entitäten müsste fortlaufend revidiert oder modifiziert werden.

Ein Differenzierungsversuch sollte daher nicht unter dem Aspekt der *Referenz*, sondern dem der *Relevanz* erfolgen. Alle Propositionen sind gleich wahr, nur einige erweisen sich als bedeutsamer für das Spielgeschehen und können dementsprechend syntagmatische Folgen zeitigen. Weder lässt sich ein Baum in *OBLIVION* fällen noch anderweitig verwerten. Entsprechende Hypothesen bspw. über die Qualität und Konsistenz des Holzes, abgeleitet aus den visuellen Oberflächenmerkmalen, sind legitim, doch an keiner Stelle im Spiel funktional. *Faktische* Bildpropositionen sollten insofern aus Gründen der Vorsicht maximal als *potentielle* Anzeichen für vergleichbare Handlungspropositionen aufgefasst werden. Reine Bildsignifikate, also Gegenstände/ Sachverhalte der Diegese, die *ausschließlich* eine visuelle Präsenz ausbilden, dienen jedoch nicht nur als retardierendes Moment im Rekonstruktionsprozess des Handlungskodes, sondern etablieren gleichsam einen informatorischen Standard, gegenüber dem sich die möglichen Navigationsoptionen als lückenhafte Abweichung darstellen. Die Spielwelt weist hier demnach – unter Abwandlung eines Konzeptes von Titzmann – eine Reihe *pragmatischer Nullpositionen* auf. Jeder mediale „Text“ entwirft nun aber abhängig von den benutzten Zeichensystemen/ Medien ein jeweils begrenztes und paradigmatisch selektives Modell von Welt, das niemals über alles handeln (kann). Nur in den Fällen, in denen ein „Text“ an einer syntagmatischen Stelle hinsichtlich bestimmter Merkmale/Merkmalssklassen unbestimmt bleibt, hinsichtlich derer er anderweitig zuvor eine Besetzung vorgenommen hat oder in denen „wir im Rahmen unseres kulturbedingten Kategoriensystems zur Weltbeschreibung“⁷⁰⁹ spezifische Informationen erwarten würden aber nicht er-

⁷⁰⁸ Titzmann: *Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relationen*, S. 372.

⁷⁰⁹ Titzmann: *Propositionale Analyse – kulturelles Wissen – Interpretation*, S. 72.

halten, kann sachgemäß von einem absenten Phänomen und damit von einer Leerstelle oder *Nullposition* gesprochen werden⁷¹⁰.

Bezogen auf das Medipack-Beispiel ist die betreffende Nullposition, also die Nicht-Darstellung bzw. Nicht-Besetzung des Tascheninhaltes, des Verbandmaterials, logisch-legitim qua kulturellem Wissen *auffüllbar*. *Pragmatische Nullpositionen*, wie in den eben geschilderten Beispielen, sind dagegen zumeist *nicht auffüllbar*⁷¹¹. Dies gründet sich in der Tatsache, dass die unmittelbar erfahrbaren Einschränkungen gewöhnlich relativ verlässlich die Rekonstruktion von Allaussagen (für alle x gilt, dass...) oder konstanten Regelimplikationen (wenn x, dann immer y) ermöglichen. Der unterstellte Kodecharakter führt zu der Annahme einfacher und unabänderlicher Ordnungssätze für das Handeln, die im Rahmen einer Spielwelt als durchaus konsistent zu akzeptieren sind, würde nicht die detailgenaue ikonische Modulierung und Texturierung der dW ebenso detailreiche Substrukturen und Funktionseigenschaften präsupponieren. Das Ermitteln *nicht auffüllbarer pragmatischer Nullpositionen* ließe sich paraphrasieren als Erkenntnis, dass es sich bei der Diegese um ein komplex strukturiertes System mit einem hohen Spezifizierungsgrad handelt, das für den Spieler jedoch nur bedingt und in reduziertem Umfang zugänglich ist. Auf der Folie der Bildpropositionen befördern die Navigationen in der Spielwelt einen permanenten Desillusionierungsprozess, insofern es hier immer auch programmatisch um die Abtastung und Erfahrung von Handlungsgrenzen geht, also um die Freiheit, eigene Unfreiheiten zu entdecken.

Dieses Gefälle in der Informationsdichte und Informationsorganisation zwischen den Vermittlungssystemen des *point-of-action* und des *point-of-view*, insbesondere in ihrem Zusammen-

⁷¹⁰ Vgl. Titzmann: *Strukturelle Textanalyse*, S. 230-247 u. ders.: *Propositionale Analyse – kulturelles Wissen – Interpretation*, S. 71-72. Der Autor kapriziert sich insbesondere auf die so genannten „informativischen Nullpositionen“, die sich weiterhin untergliedern lassen in temporale, lokale, motivationale, narrative u./o. personale. Der hier verwendete Terminus der „pragmatischen Nullpositionen“ leitet sich aus diesem Konzept ab und hilft die für aktuelle Bildschirmspiele spezifische Informationsdistribution zu klassifizieren.

Mit diesem Beschreibungsmodell sind nun auch vergleichbare in der einschlägigen Sekundärliteratur angeführte Beispiele reformulierbar. So dokumentiert z.B. Steven Poole einen Fall aus dem Spiel *TOMB RAIDER III* (GB 1998, Core Design/ Eidos, PS), in welchem Lara Croft einen Raketenwerfer zu finden vermag, eine durchschlagskräftige Waffe, die es ihr ermöglicht mit einem einzigen Schuss anrückende Antagonisten in ihre polygonalen Bestandteile zu zerlegen. Angewandt auf eine morsch und fragil erscheinende Holztür bleibt der erwartbare Effekt – das Zerbersten der Tür – jedoch aus; der Schuss verpufft an der Oberfläche. In dem skizzierten Beispiel findet demnach auch eine ungeprüfte Projektion von Bildpropositionen auf das Navigations- und Physikmodell der Spielwelt statt, die sich als nicht adäquat darstellt. Vgl. Poole: *Trigger Happy*, S. 203.

⁷¹¹ Eine Ausnahme markieren Spiele, in denen bestimmte „Artefakte“ erst zu einem bestimmten Zeitpunkt im Handlungsverlauf gefunden werden sollen und sich somit auch erst an einer späteren Stelle im Spiel „materialisieren“. In *RESIDENT EVIL* kann bereits zu Beginn des Spiels in einem Abstellraum ein Wandregal untersucht werden, das die Protagonistin resp. den Protagonisten zur Formulierung folgender Aussage veranlasst: „Hier gibt es verschiedene Arten von Seren“. Der explizit artikulierten Existenzbehauptung zum Trotz kann eines dieser Arzneien, ein Antidot, nur genau in der Situation einmalig aufgelesen werden, in der ein verletztes Teammitglied dem Handlungsträger den Auftrag erteilt, ein entsprechendes Serum zur Heilung von Schlangenbissen zu beschaffen.

spiel auf intradiegetischer Ebene, erzeugt eine Dynamik, die intertextuell-diachron z.B. in Bestrebungen der Computerspielindustrie um eine Ausdifferenzierung programminduzierter Physikmodelle münden. Das System des Discours produziert eigens die Bedingungen seiner steigerungslogischen Fortsetzbarkeit.

Intratextuell hingegen wird dieses Defizit in der *Komplexität* und *Proportionalität* von Handlungsoptionen u.a. durch eine *Ausweitung* des Navigationsraumes kompensiert. Varianz wird hier also eher dadurch erzeugt, situative Konstellationen permanent wechseln zu können, eine Gestaltungsstrategie, welche die Verfügung über Möglichkeiten in die syntagmatische Ferne projiziert. Zugleich entspräche die Akzeptanz einer derartigen Aufmerksamkeitsverlagerung auf der Spielerseite dem in Kapitel 1.5.1. vorgestellten Rationalitätstypus der *Kumulation*. Fehlende Erlebnis- und Handlungstiefe wird aufgewogen mit einer quantitativen Erhöhung des Breitenspektrums an Reizen.

5.3. Hyperrealistische Bildwelten als Erlebnisräume

Die Funktion ikonischer Oberflächen in Computerspielen erschöpft sich nicht (nur) darin, kommunikationsökonomisch effizient „Welt“ (als Diegese) *abzubilden*. Bereits aus der spezifischen Relationierung von Bild- und Handlungspropositionen erwachsen Wahrnehmungs- und Verhaltensvorschläge, die eine erlebnisrationale Dynamisierung des performativen Spielgeschehens befördern bzw. sinnvoll erscheinen lassen. Doch auch schon die Bildästhetiken selbst gerieren sich als gestalterische Positionsbestimmung in einem soziokulturellen Diskurs um die Frage nach dem richtigen Situationsmanagement für subjektive Erlebnisprozesse. Im Folgenden soll es um eine Rekonstruktion dieser *Weltbild*-Implikationen gehen, die insbesondere aus den Bildstrukturen zu erschließen sind, welche gerade keine Verlinkung mit einem entsprechenden Programmobjekt aufweisen und somit gleichsam keine diskreten operationalen Größen für den Spieler darstellen. Einmal mehr gilt es hier also den funktionalen Wert der Bilder auch jenseits konkreter Regel- und Handlungsrelevanz herauszuarbeiten.

5.3.1. Vertraute Bilder: Ikonischer Realismus als Standard(isierungs)-System

Lässt man die mittlerweile knapp vierzigjährige Geschichte der Computerspiele Revue passieren, so ist retrospektiv sicherlich keine andere Entwicklung von größerer sinnlicher Evidenz

gewesen wie die Entwicklung der Spielgrafik⁷¹². Vom reduktionistischen Symbolismus eines *SPACE INVADERS* (1978) bis zum ikonischen Naturalismus eines *BIOSHOCK* (2007), die Spiele von damals scheinen zumindest oberflächlich nicht vergleichbar mit den Spielen von heute, doch jenseits stilistisch motivierter Varianzen wird in der synoptischen Übersicht den Entwicklungsetappen, die zwischen diesen „Extrempunkten“ liegen, gewöhnlich ein gemeinsamer Orientierungsrahmen unterstellt: Eine Kontinuität in dem Bestreben um permanente Ausweitung, Intensivierung und Verdichtung des visuellen Illusionismus, welcher zunehmend „realistischere“ Darstellungen ermöglicht, die ihrerseits zu einer unmittelbaren Präsenzsteigerung der ins Bild gesetzten Entitäten geführt haben.



Abb. 71: SPACE INVADERS
(Taito, 1978)



Abb. 72 - 73: BIOSHOCK
(2K Games, 2007)



Standen die stilisiert-piktoralen „Space Invaders“ im gleichnamigen Spiel noch als (An-)Zeichen für Aliens, d.h. fiktionale Wesen (vgl. Abb. 71), denen qua kultureller Kodierung und kulturellem Wissen eine ganze Reihe semantischer Merkmale zugeordnet werden konnten, welche *nicht sichtbar* waren, so *exemplifizieren* die mutierten Wesenheiten „Raptures“ (vgl. Abb. 72-73) ihre konstitutiven Eigenschaften und Missbildungen bereits nahezu vollständig über das *sichtbare* Signifikantenmaterial. In einem basalen Sinne meint „Realismus“ hier also den erzielten Grad an sinnlicher Konkretisation, der dabei zwar hinsichtlich der Darstellung nicht aber hinsichtlich des Dargestellten eine Kompatibilität mit der kulturellen Realitätskonzeption aufweisen muss. Die „realistische“ Darstellung einer Entität ist, um es nochmals zu wiederholen, auch dann möglich, wenn diese im mediaten Modus steht und/oder deren Referenzpostulat einen negativen Wert annimmt⁷¹³.

⁷¹² Eine ausführliche genealogische Übersicht liefert u.a. die Dissertation von Andreas Korn: *Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes*, S. 129-238. Eine populärwissenschaftliche Abhandlung zu diesem Thema findet sich z.B. bei Poole: *Trigger Happy*, S. 125-148.

⁷¹³ Vgl. Sottong/ Müller: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 97. Sachs-Hombach u. Schirra unterschieden hier neben dem naturalistischen Darstellungsstil und dem erkenntnistheoretischen, referenziellen Realismus des Dargestellten weiterhin eine Zwischenform des bildlichen „Realismus“, bei dem „das Dargestellte eine Konfiguration räumlicher Gegebenheiten [ist], wie sie möglich sein muss, aber nicht faktisch gegeben zu sein braucht“. (dies.: *Darstellungsstil als bild-rhetorische Kategorie*. Online verfügbar unter: <http://www.bildwissenschaft.org/VIB/journal/content.php?function=fnArticle&printArticle=84>). Mit dieser Zwischenform wäre dann das erfasst, was etwa bei Titzmann als „mimetische Fiktion“ bezeichnet wird, also ein fiktionaler

Bereits in die Diskussion um die vermeintlich „wahrnehmungsnah“ ablaufenden Signifizierungsprozesse im Zuge einer (Re-)Konstruktion von etwas Dargestelltem aus Abbildungen sind Ähnlichkeitstheoretische Prämissen eingegangen, wie sie auch und im Besondern zur Bestimmung des „Realismus“ bzw. „Naturalismus“ einer Darstellung in Anschlag gebracht werden. So unterstellen etwa Vertreter eines so genannten „internalisierten Ähnlichkeitsbegriffs“, dass die Klassifikation eines (Ab-)Bildes als „real“ nur deshalb möglich sei, weil die betreffende Darstellung spezifische (visuelle) Eigenschaftsdimensionen und Eigenschaftsausprägungen von *Welt* vermittele, wie sie ebenfalls während eines Perzeptionsaktes der bildexternen „Realität“ empfangen und verarbeitet werden könnten⁷¹⁴. „Naturalistische“ Abbildungen und Wirklichkeit würden hier also nach ähnlichen bzw. homologen Wahrnehmungsmustern verlaufen⁷¹⁵ und zu potentiell jeweils *ähnliche Ansichten* von Welt führen. Als eine wesentliche Bedingung hierfür wird für die Bilddarstellung obligatorisch die Implementierung eines zentralperspektivischen Raumprojektionsverfahrens angesehen. Klaus Rehkämper begreift dementsprechend denn auch eine „mehr oder weniger“ ausgeprägte „perspektivische Kongruenz“ zwischen Bild und Gegenstand als „prototypisches Zentrum“⁷¹⁶ einer Theorie der Ähnlichkeit. Dabei geht es dezidiert um einen Vergleich der zweidimensionalen und nach zentralperspektivischen Projektionsregeln erzeugten visuellen Gestalten von (hypothetischen) Gegenständen – den „P-Gestalten“⁷¹⁷ –, die als „phänomenale Inhalte“ eines Sehaktes optischen Gesetzen folgen würden und daher auch legitim als objektive Eigenschaften des Gegenstandes selbst hypostasiert werden könnten⁷¹⁸. Diese Argumentation, die letztlich auf einen *repräsentationsunabhängigen* Anteil von Ähnlichkeitsbeziehungen insistiert und damit auch zugleich den zentralperspektivisch-illusionistischen Darstellungsstil als nur „einge-

Kosmos, der in seinen systeminternen Klassifikationen und Regularitäten, im Gegensatz zu „utopischen“ oder „phantastischen“ Fiktionen, weitestgehend übereinstimmt mit entsprechenden Unterscheidungen und für gültig bzw. adäquat erachteten Basisannahmen des kulturellen Realitätsbegriffs (Vgl. Titzmann: *Literatursemiotik*, S. 3086). Auch Repräsentationen des Probe-Handelns, die zwar im mediaten Modus stehen aber dennoch einem Konsistenzgebot in Hinblick auf die Realitätskonzeption der Kultur verpflichtet sind (vgl. Kap. 3.2.) ließen sich hier subsumieren. Doch eingedenk der Tatsache, dass sich dieser Fall bereits mit dem eingeführten Begriffsinventar modellieren lässt, wird an dieser Stelle die Unterscheidung zwischen einem „naturalistischen“ und einem „realistischen“ Darstellungsstil nicht übernommen.

⁷¹⁴ Eine ausführliche Erörterung verschiedener Ausprägungen der Ähnlichkeitstheorie findet sich bei Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 129-156.

⁷¹⁵ Vgl. Eco: *Einführung in die Semiotik*, S. 213: „Das ikonische Zeichen konstruiert also ein Modell von Beziehungen (unter graphischen Phänomenen), das dem Modell der Wahrnehmungsbeziehungen homolog ist, das wir beim Erkennen und Erinnern des Gegenstandes konstruieren. Wenn das ikonische Zeichen mit irgendetwas Eigenschaften gemeinsam hat, dann nicht mit dem Gegenstand, sondern mit dem Wahrnehmungsmodell des Gegenstandes.“

⁷¹⁶ Rehkämper: *Ist der Begriff der bildhaften Ähnlichkeit wirklich undefinierbar?* S. 245.

⁷¹⁷ Rehkämper: *Bilder, Ähnlichkeit u. Perspektive*, S. 115f. u. ders.: *Ist der Begriff der bildhaften Ähnlichkeit wirklich undefinierbar?* S. 246.

⁷¹⁸ Vgl. auch Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 146.

schränkt kulturell relativ“⁷¹⁹ begreift, ist in der Kunsttheorie der Moderne bereits nachhaltig kritisch von Panowsky (1929) und Goodman (1968) erörtert worden. Im Anschluss an Panowskys Diktum von der Zentralperspektive als „symbolischer Form“ zeichnet Krämer die diskursiven Bedingungen nach, die mit der Erfindung dieses Repräsentationssystems in der Renaissance vor allem durch die Philosophie des 17. Jahrhunderts unter dem Einfluss der Kalkülisierung der Geometrie, paradigmatisch vorgebildet in der analytischen Geometrie René Descartes, zu einer erkenntnistheoretischen Nobilitierung zentralperspektivischer Illusionstechnik und zu einer Entwicklung derselben zu einem okoluzentrischen „Realitätsmodus“ geführt haben⁷²⁰. Als normatives Maß hat die Durchsetzung der Zentralperspektive zu einer Vereinheitlichung und Disziplinierung subjektiven Sehens beigetragen:

Der Sehekt wird berechenbar gemacht und kulturell stereotypisiert. Wenn wir die planperspektivische Darstellung gemeinhin als natürlich und richtig empfinden, so zeigt dies nur, wie erfolgreich die symbolische Form der Zentralperspektive ihre toposbildende Funktion entfalten konnte.⁷²¹

Die theoretische Trennung zwischen „Sehen“ als optisch- methodischer Prozedur und „Wahrnehmen“ als kognitiv-subjektiver Selektion visueller Daten bei Rehkämper⁷²² erweist sich insofern als problematisch, da mathematisch-kulturelle Konzepte des „Sehens“ das „Wahrnehmen“ selbst beeinflussen und formatieren können.

Im Einzelfall ist es dabei schwer zu entscheiden, ob und ggf. zu welchen Anteilen das unwillkürliche „Verstehen“ einer zentralperspektivisch durchkonstruierten Raumdarstellung auf anthropologisch universellen Gesetzmäßigkeiten der Reizverarbeitung und/oder auf eine Gewöhnung bzw. „Naturalisierung“⁷²³ technisch-kultureller Diskurse gründet.

Auch wenn Nelson Goodman sich als prototypischer Vertreter des *Wahrnehmungskonventionalismus*⁷²⁴ einen Namen gemacht hat, so akzentuiert er doch in aller Deutlichkeit einen entscheidenden Sachverhalt, der unabhängig von der Frage nach dem Ursprung illusionistischer Bildwirkungen Gültigkeit beansprucht:

⁷¹⁹ Ebd., S. 150.

⁷²⁰ Vgl. Krämer: *Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität*, S. 25-36.

⁷²¹ Ebd. S. 28. Vgl. auch Schröter: *Zum Weltbezug der so genannten „digitalen Bilder“*, S. 55-65.

⁷²² Vgl. Rehkämper: *Bilder, Ähnlichkeit u. Perspektive*, S. 4: „Um eine gewissen Klarheit zu schaffen, ist es notwendig zwischen **Sehen** und **Wahrnehmen** deutlich zu unterscheiden. Sehen befasst sich mit dem Licht auf dem Weg vom Gegenstand zur Netzhaut, Wahrnehmung hingegen ist ein Prozess, der auf dem Sehen basiert, aber kognitiv durchdrungen ist. Im Sehen können wir uns nicht irren, in der Wahrnehmung schon.“

⁷²³ In Hinblick auf den Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit findet sich eine Entfaltung dieser These bei Nohr: *Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games*, S. 96-117.

⁷²⁴ Es sei jedoch angemerkt, dass selbst dann, wenn der Bildrealismus als Produkt symbolischer und diskursiver Praxen anerkannt wird, dieser keinesfalls eine arbiträre Zeichenstruktur ausbildet, wie sie für Zeichen der natürlichen Sprache konstitutiv wäre. Sottong/ Müller schreiben hierzu: „Da die Wahrnehmungsstruktur und damit auch die Ähnlichkeitskriterien einer Kultur zumindest [...] eng mit ihrem Realitätsbegriff zusammenhängen, können diese Kriterien nicht willkürlich, gewissermaßen auf Beschluss einer Kultur oder einer relevanten Gruppe innerhalb einer Kultur verändert werden; sie entwickeln und verändern sich mit dem Realitätsbegriff.“ (dies.: *Zwischen Sender u. Empfänger*, S. 69). Die Motivierung der Bildzeichen ist maximal kulturell relativ, nicht jedoch schon Zeichensystemrelativ.

Der Prüfstein für Realismus [liegt] nicht in der Quantität der Information, sondern in der Leichtigkeit, mit der sie fließt; [...] und das buchstäbliche oder realistische oder naturalistische Repräsentationssystem ist schlicht das herkömmliche.⁷²⁵

Vor diesem Hintergrund scheint sich der Darstellungsstil der Computerspielgrafik denn auch konsequent dem bereits für die Foto- und Filmästhetik konstitutiven „Standardsystem“⁷²⁶ angenährt zu haben⁷²⁷. Seit den frühen 1990er Jahren hat sich das zentralperspektivische Rendering dreidimensional polygonal modellierter Spielwelten über das Genre der Ego-Shooter und Spielen wie *DOOM* (vgl. Abb. 74) auf breiter Basis durchsetzen können (vgl. Abb. 75-76) und andere Darstellungsstile bzw. Raumprojektionsverfahren, wie das 2D-Scrolling oder isometrische bzw. kavalierperspektivische Konstruktionen, sukzessiv abgelöst.



Abb. 74: DOOM
(ID-Soft, 1993)



Abb. 75: ETERNAL DARKNESS
(Silicon Knights, 2002)



Abb. 76: HALF LIFE 2
(Valve, 2004)

Vollmer weist darauf hin, dass dieses Repräsentationssystem längst nicht mehr nur softwareseitig generiert wird, sondern sich verstärkt auch über eine eigene Hardwarebasis konstituiert. Gemeint ist dabei insbesondere die zunehmende Abhängigkeit aktueller Spieltitel von 3D-Grafikkarten (vgl. auch Kap. 2.2.), welche selbst relativ autonome Recheneinheiten mit eigener „Graphic Processing Unit“ (GPU) darstellen⁷²⁸. Festzustellen sei insofern eine hardwareseitige Auslagerung der Grafikkberechnung, die auch für das Computermedium letztlich eine „Materialisierung“ zentralperspektivischer Weltmodellierungsstrategien befördert.

Wenn Korn diesen Entwicklungsweg der Computerspielgrafik als einen „Reifeprozess“ beschreibt⁷²⁹, so ist dies sicherlich zum einen gewagt und problematisch, zum anderen jedoch Indiz für eine implizite Teleologie, die Unterstellung einer Ausrichtung und Zurichtung visueller Gestaltung auf einen von anderen Medien bereits erreichten „naturalistischen“ Darstellungsstandard. (Kultur-)Kritische Reflexionen derartiger Bildwelten scheinen dieses „Standardisierungstheorem“ im Übrigen zu bestätigen, wird doch auch hier „Realismus“ gerade ob seiner Gewöhnlichkeit als internalisierter Nicht-Stil abgelehnt und kontrastiert mit den als

⁷²⁵ Goodman: *Sprachen der Kunst*, S. 45-46.

⁷²⁶ Ebd. S. 46.

⁷²⁷ Vgl. auch Schirra/ Scholz: *Zwei Skizzen zum Begriff ‚Photorealismus‘ in der Computergrafik*, S. 72.

⁷²⁸ Vgl. Vollmer: *Does it Have to be 3D?* Online verfügbar: <http://www.playability.de/1/vollmer.html> [03.12.2007].

⁷²⁹ Vgl. Korn: *Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes*, S. 180.

„abstrakt“⁷³⁰ titulierten Bildkreationen historischer Spiele, die aufgrund ihrer stilistischen und symbolischen Eigenheiten goutiert und aufgewertet werden⁷³¹.

Allerdings sollen im Folgenden grundsätzliche Argumente gegen den teleologisch konzeptionalisierten „Realismusbegriff“ als Erklärungsmodell und Orientierungspunkt der Grafikentwicklung vorgebracht werden. So vermag eine solche Konzeption etwa nicht zu erklären, warum schon bereits Spiele aus der Anfangszeit des „Echtzeitrenderings“ und des 3D-Designs konstant mit dem Epithon „realistisch“ bedacht wurden und dieselben in ihrer Wertigkeit eine vergleichbare wenn nicht gar höhere Einstufung erfahren haben wie aktuelle Spieltitel. Legt man stattdessen einen konstanten Beurteilungsmaßstab an und vergleicht die jeweiligen Darstellungsweisen mit einem bestimmten Standardsystem, dessen Evidenz sich in bereits etablierten Visualisierungstechniken, wie dem fotografischen oder kinematografischen Bild veräußert, so hätten die historisch weiter zurückliegenden Umsetzungsstrategien einer „naturalistischen“ Bildlichkeit im Computerspiel zur Zeit ihrer Lancierung als weitaus weniger „realistisch“ titulierte werden müssen.



Abb. 77 - 78: Tomb Raider
(Eidos, 1996)



Abb. 79: JURASSIC PARK
(USA, 1993, Steven Spielberg)

Im synchronen Vergleich mit zeitgenössischen Referenzgrößen, wie *HALF-LIFE 2* oder *BIOSHOCK*, fällt das 1996 publizierte *TOMB RAIDER* eher durch seine Abweichungen von diesem Standard auf: Es sind einfache und wuchtige Raumelemente, die in ihren quadratischen Partitionierungen und in ihren sichtbar kantigen Polygonstrukturen nur schwerlich als annähernd kongruent mit den potentiell „naturalistischen“ *Ansichten*, d.h. visuellen Eigenschaftsausprägungen und Wahrnehmungsmustern dieser imaginären Topografien und Entitäten zu klassifizieren sind⁷³². Gleiches gilt für die illusionistische Materialität der dargestellten

⁷³⁰ Die Verwendung des Terms stellt sich in diesem Zusammenhang als problematisch dar, da die Integration einfacher Farb- und Formmuster in historischen Spielen aufgrund technischer Limitierungen und damit fehlender Gestaltungsalternativen nicht als ästhetische Angemessenheitsentscheidung beschrieben werden kann.

⁷³¹ Vgl. Wolf: *Abstraction in the Video Game*, S. 47-65.

⁷³² Dies lässt sich insb. anhand der thematischen Adaptionen populärkultureller Vorlagen aufzeigen. So ist Mertens sicherlich beizupflichten, wenn dieser etwa die Implementierung eines T-Rex in *TOMB RAIDER* (vgl. Abb. 77-78) dem Erfolg der *JURASSIC PARK*-Filme (Abb. 79) geschuldet sieht. Vgl. Mertens: *Durch*

Welt-Gegenstände, welche über die deutlich als Pixelmatrix erkennbaren Bildtexturen nur unzureichend vermittelt wird; allerdings stets gemessen an einem durch die Verbreitung und Etablierung anderer Repräsentationsmedien bereits naturalisierten Abbildungsstandard. Ungeachtet dieses aus synoptischer Gegenwartsperspektive wahrnehmbaren Gefälles, ist das Spiel von der zeitgenössischen Kritik gerade ob seines „100% Reality-Feeling[s]“⁷³³ gerühmt worden, u.a. bedingt durch „die realistischen Schattenwürfe [sowie] die geschmeidigen Schwimmbewegungen[, die] mehr an einen Film als ein PlayStation-Game [erinnern würden]“⁷³⁴. Was hier stattfindet ist eine systematische Nivellierung von Unterschieden, die jedoch auf der rein phänomenalen, empirischen Ebene eindeutig auszumachen sind. Für die Beurteilung scheinen überdies insofern andere Faktoren bedeutsam, die sich aus dem hier entwickelten Realismusbegriff nicht ableiten lassen.

Als ebenso konträr dazu erweist sich der generelle Umgang mit dieser Attributierung. In der Konzeption nach Goodman fungiert der Realismus ja gerade als eine „Verleugnungsstruktur“⁷³⁵, deren Leistungsfähigkeit gerade darin besteht, eben *nicht* als Darstellungsstil aufzufallen und durch den vermittelten „Eindruck geringer Kodebedingtheit“⁷³⁶ quasi direkt zu einer Präsenzsteigerung des Dargestellten im Bild beizutragen. Ganz anders die vermeintlich „realistischen“ Bildkonstruktionen in Computerspielen, die konsequent im Sinne einer Ökonomie der Aufmerksamkeit (vgl. Kap. 1.5.5.) um Beachtung werben und eben nicht als gewöhnlich, selbstverständlich oder herkömmlich wahrgenommen werden wollen und wahrgenommen werden. So verheißt der Backcovertext des Spiels *HALF LIFE 2* denn auch „umwerfende Spezialeffekte in unglaublich realistischen Umgebungen“⁷³⁷. Während sich der Effekt des Illusionismus genau darin begründet, Glaubwürdigkeit zu erzeugen, d.h. etwas *so* darzustellen, *wie* es „nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit möglich [wäre]“⁷³⁸, zie-

Computerspielräume von den Siebzigern bis heute, S. 53. Mit einem „filmischen Realismus“ haben diese Saurier-Darstellungen jedoch nur wenig gemein.

⁷³³ Das Zitat entstammt der Zeitschrift *Mega Fun* 10 (1996). Abgedruckt als Backcover-Text des Spiels „Tomb Raider“ (PS) Eidos Interactive 1996.

⁷³⁴ Testbericht zu „Tomb Raider“ in *Das offizielle PlayStation Magazin* 12 (1996). S. 76.

⁷³⁵ Vollmer: *Does it Have to be 3D?* Online verfügbar: <http://www.playability.de/1/vollmer.html> [03.12.2007].

⁷³⁶ Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*, S. 91.

⁷³⁷ DVD-Cover „Half Life 2“ (PC) Valve 2004. Es sei hinzugefügt, dass an dieser Stelle lediglich die Inszenierungsmuster interessieren, welche implizite Annahmen und Hypothesen der Produzenteninstanz der Äußerung/ Werbung über den „Deutungshorizont des Publikums“ enthalten (Vgl. Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 976). Die Frage der Glaubwürdigkeit, Seriösität der Argumentation wird dabei ausgeblendet u. ist grundsätzlich auch eher anzuzweifeln, wie ein aktueller Artikel von Rainer Sigl verdeutlicht, der auf die engen z.T. problematischen Verflechtungen von Spieljournalismus und Industrie aufmerksam macht. Vgl. Ders.: *Die Hand, die füttert*. In: *telepolis* (05.12.2007). URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26753/1.html> [05.12.2007].

⁷³⁸ Kücklich: *Wieviele Polygone hat die Wirklichkeit?* Online verfügbar: http://www.playability.de/1/kuecklich_p.html [05.12.2007].

hen die „realistischen“ Inszenierungen in Bildschirmspielen gerade ihren Mehrwert aus der mutmaßlichen Skepsis gegenüber einer solchen Gestaltungsmöglichkeit.



Abb. 80: BIOSHOCK
(Detailansicht: 2K Games, 2007)



Abb. 81: OBLIVION
(Detailansicht: Bethesda, 2006)



Abb. 82: SHADOW OF THE COLOSSUS
(Detailansicht: Sony, 2006)

Ein abschließendes Gegenargument gegen die hier kolportierte Transparenztheorie des realistischen Darstellungsstils, der zumindest auf der Inputseite die Bedingungen für ein Immersionserleben zu optimieren scheint und unter Wahrung der „ikonische[n] Differenz“⁷³⁹ nach Thon eben so zu einer „Verlagerung von Aufmerksamkeit auf Medieninhalte“⁷⁴⁰ beiträgt (vgl. Kap. 3.4.2.), materialisiert sich auf der Signifikantenebene in den nun schon mehrfach erwähnten nicht-realistischen Symbolen, Indizes und Piktogrammen. Diese gewöhnlich extradiegetisch motivierten und zumeist auf einer zweidimensionalen Bildmaske *über* dem primären zentralperspektivisch durchmodellierten Handlungsraum verorteten Informationen betonen wiederum die *Opazität* des Interfaces und damit sowohl den allgemeinen Bild- als auch den spezifischen Konstruktcharakter der dargestellten Welt (vgl. Abb. 80-82).

5.3.2. Ikonischer Hyperrealismus als *gewusster* und *bewusster* Darstellungsstil

Die oben aufgeworfenen Probleme verlangen nach einem Erklärungsansatz, der über das Modell eines internalisierten bzw. naturalisierten visuellen Repräsentationssystems hinausgeht, zugleich aber die Gültigkeit und Kontinuität bestimmter Wahrnehmungsstandards, die diesem Modell entstammen, anerkennt und zu integrieren vermag.

Diese erkenntnistheoretische Synthese soll dabei auch terminologisch eine Widerspiegelung erfahren, weshalb die folgende Konzeption eines für Bildschirmspiele prägenden Darstellungsstils unter dem Begriff des „*Hyper-Realismus*“ subsumiert wird.

Eine Definition des „Hyper-Realismus“ kommt nicht umhin, sich mit den diskursiven Bedeutungsvarianten dieses Terminus auseinanderzusetzen, wie sie insbesondere von Baudrillard (1978, 1983) und Eco (1975) geprägt worden sind. Bei ersterem fällt eine derartige Bestim-

⁷³⁹ Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 195.

⁷⁴⁰ Thon: *Immersion revisited*, S. 125.

mung vor allem deswegen schwer, weil die Ausführungen Baudrillards⁷⁴¹ zu diesem Sachverhalt sehr uneinheitlich und wenig systematisch ausfallen. Rodaway unterscheidet allein dreizehn „Mutationen“ des Begriffs in dessen Oeuvre, die reichen von einem „Hyper-Realismus“ als Modell, Grenze oder Reproduktion des „Realen“ bis hin zu einem „Hyper-Realismus“ als einem autopoietisch-selbstreferentiellen Zeichensystem, das, als totaler Simulationsraum, sich seiner Bezeichnungsfunktion vollständig entledigt und zu einer nicht mehr rückführbaren Diffusion der Grenzen zwischen Fakt und Fantasie geführt hätte (vgl. auch Kap. 3.2.2.)⁷⁴².

Ecos Konzeption des „Hyper-Realismus“, die er in einem Essay über die Imitationsindustrie in den USA entwickelt, weicht anfangs nur marginal von dem im vorigen Kapitel skizzierten Modell des mimetischen Realismus ab, als dessen Gütekriterium sich die „täuschend ähnlich[...], täuschend ‚echt‘ wirkende[...]“⁷⁴³ Nachahmung von „real“ und „authentisch“ vorgestellten Reizkonfigurationen erweise. Doch im Verlauf seiner Untersuchung führt er Beispiele an, die ihren spezifischen „Realitätsstatus“ gerade durch die bewusste Abweichung vom „Standardsystem“ bzw. zur vermeintlich „originalen“ und als Vorbild dienenden Reizquelle zu inszenieren versuchen.



Abb. 83 (links): MONA LISA POSING FOR THE MASTER (Movieland Wax Museum, Buena Park /Los Angeles)
Abb. 84 (rechts): MONA LISA (Wax Museum, San Francisco)

So rekurriert er etwa auf den „Palace of Living Arts“, einem Wachsmuseum in Los Angeles⁷⁴⁴, das mit skulpturalen Nachbildungen berühmter Kunstwerke der Malerei aufwartet. Unter anderem findet sich hier auch eine figural „krippenhafte“⁷⁴⁵ Darstellung des phantasmatischen Entstehungsprozesses der „Mona Lisa“, die Leonardo vor seiner Staffelei mit seinem vermeintlichen Modell, der Gioconda, zeigt (vgl. Abb. 83-84). Die bildliche Referenz jedoch bleibt hier nicht imaginär sondern wird dem Besucher gar in zweifacher Ausführung unmittelbar präsentiert. Sowohl innerhalb der Kulisse selbst, in der auf der Leinwand des Künstlers

⁷⁴¹ Vgl. etwa Baudrillard: *Simulations*. S. 2-4, 43 u. 125.

⁷⁴² Vgl. Rodaway: *Exploring the Subject in Hyper-Reality*, S. 246-247.

⁷⁴³ Eco: *Reise ins Reich der Hyperrealität*, S. 37.

⁷⁴⁴ Die Figurensammlung befindet sich heute im „Wax Museum“ von San Francisco.

⁷⁴⁵ Vgl. Ebd., S. 44.

bereits das fertige Gemälde zu sehen ist, als auch außerhalb, durch eine nochmalige Öl-Reproduktion des Originalgemäldes (vgl. Abb. 84), die durch zusätzliche Betitelung dezidiert auf dieses verweist. Dabei sei es nicht nur die selbstreflexive Inszenierung des Referenzsystems, die zu einer Steigerung der Informationsdichte beiträgt und eine Differenz zur primären Werkbetrachtung markiert, sondern auch das Bemühen um eine *Invertierung* des traditionellen Wertgefälles zwischen Original und Kopie. So wären die Gemälde-Nachbildungen als ikonische Indizes der Originale und Vorlage für das Bühnenprogramm bewusst nicht perfekt, sondern eher „primitiv, in Madonnenmalertechnik“⁷⁴⁶ gestaltet, um einerseits keine visuelle Fallhöhe für die Wachsmodele festzulegen und andererseits die dreidimensionalen Szenerien gegenüber dem zweidimensionalen Bildmedium aufzuwerten. Hinsichtlich der reinen Ikonizität erweist sich das figurale Wachsensemble dem Bild als überlegen, lassen sich von ersterem doch *verschiedene Ansichten* erzeugen, die jeweils einen höheren Informationsgehalt besitzen, da sie die Bildgenese selbst thematisieren, die Produktionsinstanz eingeschlossen. Was hier stattfindet ist eine Transformation des Aufmerksamkeits- und Wertesystems, die ebenfalls einen ästhetischen Modellwechsel nahe legt. Es soll nicht die Erbfolge der Beachtlichkeit sondern die punktuelle Attraktionsleistung des Wahrnehmbaren zählen (Vgl. Kap. 1.5.5.); ein Aspekt, den Eco sehr richtig folgendermaßen zusammenfasst: „Die reklamierte und angepriesene Echtheit ist nicht historisch, sie ist zu *sehen*“⁷⁴⁷.

Hyperrealistische Darstellungen bieten demzufolge „mehr“⁷⁴⁸ als die bloße Reproduktion vertrauter Reiz- und Wahrnehmungsmuster. Zwar knüpfen sie hieran an, reflektieren und überschreiten diese aber auch zugleich⁷⁴⁹. Eine derartige Andersartigkeit lasse sich nach Legnaro/Birenheide jedoch nur unzureichend als „Überhöhung des Gewohnten“⁷⁵⁰ titulieren, denn die Veränderungen gegenüber einem naturalistischen bzw. naturalisierten Gestaltungsstandard würden sich eben nicht nur in Verdichtungen äußern, sondern ebenso in Aussparungen und Reduktionen, welche die Autoren eher als Anzeichen einer „*sous-réalité*“ begreifen, die mit dem Präfix „hyper“ nicht mehr adäquat zu modellieren seien⁷⁵¹.

Dass in dieser Arbeit dennoch an diesem Begriff festgehalten werden soll, hat folgende Gründe: Es muss dem Umstand Rechnung getragen werden, dass sich hyperrealistische Konstruktionen durch eine erhöhte Sensibilität gegenüber dem breiten Publikumsgeschmack auszeichnen. Die intentionale Bearbeitung von Unsicherheit und die Herstellung von Anschlussfähig-

⁷⁴⁶ Eco: *Reise ins Reich der Hyperrealität*, S. 54.

⁷⁴⁷ Ebd., S. 50.

⁷⁴⁸ Ebd., S. 51.

⁷⁴⁹ Vgl. Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 266-267.

⁷⁵⁰ Ebd., S. 37.

⁷⁵¹ Ebd., S. 267.

keit lässt sich gemäß eines solchen Gestaltungskonzeptes scheinbar effektiv durch Anleihen an bereits kulturell verankerte Symbolkosmen und den Rückgriff bzw. die Ausrichtung auf vertraute Darstellungsmuster erreichen. Erst von dieser internalisierten und damit „realistischen“ Basis aus sind die gestalterischen Veränderungen aktueller Spiele sinnvoll beschreibbar. Die Orientierung an einem Repräsentationsstandard befördert zumindest tendenziell die Ausblendung des Konstruktcharakters bzw. mindert die Achtsamkeit für den Darstellungsstil selbst. Damit würde das vermittelte Gefühl der Natürlichkeit, d.h. der „*effet de réel*“⁷⁵², welcher Unterschiede zwischen den verschiedenen Mediensystemen einerseits und zwischen Bild- und Umweltwahrnehmung andererseits weitestgehend nivelliert, jedoch zum Preis dafür erkaufte, den Stil nicht länger zu Zwecken der eigenständigen Profilierung instrumentalisieren zu können. Dass sich diese Problematik auf dem Computerspielsektor nicht in dieser Schärfe artikuliert, hängt dabei gerade mit dem Konzept des *Hyper-Realismus* zusammen.

In einem ganz grundlegenden Sinn kommuniziert ein hyperrealistischer Darstellungsstil nämlich stets auch, *intentional hergestellt* zu sein, wodurch diesem ein *selbst-reflexives* Moment eigen ist, das ebenso in entsprechenden Rezeptionskontexten erkannt und berücksichtigt wird. Nur dieser Bewusstheit ist es zu schulden, dass der ikonischen Ausgestaltung der Spielwelten selbst innerhalb eines „naturalistischen“ Paradigmas eine derartige Aufmerksamkeit zu Teil wird. Relevanz beansprucht demnach nicht das Gestaltungsergebnis allein im Vergleich mit einem imaginären, extramedialen Darstellungsstandard, sondern ebenfalls der Produktionskontext. Erst das Wissen um den bisherigen status quo der Computerspielgrafik und dessen Berücksichtigung bei der Beurteilung eines aktuellen Titels begründet die Attraktionsleistung einer Grafik, die zwar gegenüber einem kinematografischen „Naturalismus“ abfallen mag (vgl. Abb. 77-79), in *Relation* zu bisherigen Visualisierungsstrategien und Darstellungsmöglichkeiten auf dem Spielsektor aber als exzeptionell und besonders erscheint. „Realismus“ erweist sich hier also als ein *relationales Attribut* und *keine absolute sowie konstante Eigenschaft*. Insoweit lässt sich konstatieren, dass der „Realismus“ eines *TOMB RAIDER* als Attraktor, Kristallisationspunkt der Aufmerksamkeit und „Neuheitswert“ zur Zeit der Lancierung des Spiels eine weitaus größere Strahlkraft besessen hat, als dies bei zeitgenössischen Referenzspielen, wie *BIOSHOCK*, der Fall ist. Während die Entwicklungssprünge in den letztgenannten Fällen nur marginale Evidenz beanspruchen können und sich zudem nur im Rahmen bekannter sowie weit fortgeschrittener Marktpfade bewegen, die selbst bereits Modernisierungsroutine geworden sind und längst kein außergewöhnliches Ereignis mehr markieren⁷⁵³, konnte demgegenüber *TOMB RAIDER* für sich beanspruchen, nahezu das erste populäre 3D-Third-

⁷⁵² Barthes: *L'Effet de Réel*, S. 482.

⁷⁵³ Vgl. Schulze: *Wohin bewegt sich die Werbung?* S. 983.

Person-Game gewesen zu sein, dem es mittels Echtzeit-*rendering* möglich war, die Spielwelt kontinuierlich und in flüssigen Fahrten aus dem simulierten Objektiv einer motivierten Kamera erschließbar zu machen. Diese prototypische Konstruktion hat sich gar genreübergreifend als favorisierter Darstellungsmodus auf dem aktuellen Spielmarkt etablieren können, dabei allerdings ihren Exklusivitäts- und Profilierungswert sukzessiv eingebüßt.

Neben den Vorteilen eines hyperrealistischen Gestaltungs- und Wahrnehmungsprinzips, wonach über den sinnlich-phänomenalen Output hinaus vor allem die historischen und technologischen Produktionskontexte in die Endabrechnung, d.h. in die Ermittlung des Attraktionsfaktors eingehen, ergeben sich auch Nachteile, die ursächlich rückführbar sind auf die steigerungslogische Tiefensemantik des Hyperrealismus. Da dieser keine abgeschlossene Wertidee kennt, sondern jedes Gestaltungsergebnis als vorläufig und potentiell optimierbar ansieht, verkommt der „Realismus“ zu einer „Neuigkeit“ und damit zu einem flüchtigen Etikett, das einem konkreten Bildprogramm nur innerhalb kulturhistorisch spezifischer Intervallgrenzen verliehen wird.

Dabei scheint die steigerungslogische Ausdifferenzierung der Bildschirmgrafik geradezu kurzgeschlossen mit den technologischen Entwicklungspfaden der Hard- und Software. Es wird als selbstverständlich angenommen, dass aktuelle Spiele sich in ihrem Gestaltungsdesign stets am Limit des technisch Möglichen bewegen und somit der „(Hyper-)Realismus“ als Gütesiegel der Bildwelten an einem vermeintlich objektiven Maßstab bemessen werden kann⁷⁵⁴. Entsprechende Untersuchungen haben gezeigt, dass unter jugendlichen und erwachsenen „Prosumern“ in dieser Hinsicht nur selten ein (Geschmacks-)Dissens feststellbar ist und diese stattdessen zumeist zielsicher zwischen guter, „solide[r]“ und „lieblos[er]“ Grafik zu einem jeweils gegebenen Zeitpunkt unterscheiden⁷⁵⁵.

An dieser Stelle könnte nun bereits problemlos eine Dekonstruktion der unhinterfragten Prämissen erfolgen, die ein solches Grafikranking steuern, allerdings soll, um überhaupt die Tragweite und die Bedeutung dieses Verfahrens vollends zu begreifen, vorerst der Blick einmal gewendet werden auf die produktiven Dimensionen dieses Verhaltensmodells.

So deutet diese Beurteilungspraxis zum einen auf eine basale Medienkompetenz sowie ein ästhetisches Bewusstsein der Nutzer hin. Illusionsstrategien werden nicht bloß affirmativ konsumiert, sondern als artifizielle Gestaltungskonzepte durchschaut, zu welchen jeweils auch immer Alternativen existieren. Ohne diese implizite Vergleichsbasis wären skalierende Attributierungen, wie die Gradation zwischen „besserer“ oder „schlechterer“ Grafik gar nicht denkbar.

⁷⁵⁴ Vgl. Ströter-Bender: „*Flotte Grafik*“ und „*Ohrenschmaus*“, S. 204.

⁷⁵⁵ Vgl. Korn: *Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes*, S. 181.

Zum anderen erschöpft sich dieses ästhetische Modell nicht primär darin, ikonisch Technikgeschichte bzw. technologische Innovationsschübe abzubilden. Schon die Rede von einem „lieblosen“ Spieldesign lässt erkennen, dass als eigentlicher Bewertungs- und Wertmaßstab hier das hypothetische Aufmerksamkeitsinvestment der Produzenten angeführt wird. Dabei geht es auch um die Authentizität der Zuwendung sowie der Inszenierungsformen selbst. Zu Recht hat etwa Hennig bei einem Vergleich vorgeblich „ursprünglicher“ und rein synthetisch erzeugter Ferienwelten darauf verwiesen, dass das „Authentische“ in einer Aufmerksamkeitsökonomie nur mehr als Kommunikationsform oder Gestaltungsprogramm und damit immer bereits schon als vermittelte Kategorie zugänglich sei⁷⁵⁶. Dem sekundiert Schulze, wenn er schreibt: „Wir können nur Drehbücher gegeneinander austauschen, unplausible Sichtweisen durch plausiblere ersetzen, aber ohne sie geht es nicht. Authentizität besteht nicht darin, dass man ohne Drehbuch agiert“⁷⁵⁷, sondern darin, so ließe sich ergänzen, *glaubwürdige Inszenierungen* zu produzieren, die nicht Aufmerksamkeit für etwas erheischen wollen und können, was sie selbst nicht oder nur unzureichend *sind*. Das von Umberto Eco in die Diskussion gebrachte Beispiel einer hyperrealistischen Erlebniskulisse dokumentiert diesen Sachverhalt in aller Deutlichkeit. Zwar bedient sich die wächserne Atelierszene mit Leonardo und der Gioconda systematisch eines im kulturellen Gedächtnis verankerten Topos, der eine offensichtlich gemachte Referenzbeziehung zu einem der aktuellen Inszenierung vorgängigen Kunstwerk, der „Mona Lisa“, unterhält. Da die Kopie jedoch nicht glaubwürdig vermitteln kann und will, originale Kunst zu sein, d.h. in einem System der geschichteten Beachtlichkeit platziert zu sein (vgl. Kap. 1.5.5.), erzeugt sie ihre eigene Originalität auf einem anderen Sektor, dem der ikonischen Konkretisation von kulturell-visuellen „Leerstellen“. Das Problem der Minderwertigkeit und Epigonalität einer bloßen Kopie wird überkompensiert durch eigenständige „Verdichtungsleistungen“. Die skizzierten Gestaltungsentscheidungen sind dabei zugleich Ausdruck einer Hypothesenbildung über das Wissen und Bewusstsein des Publikums. Da diesem zumindest eine Kompetenz dahingehend zugesprochen wird, Inszenierungen als artifizielle Konstruktionen zu durchschauen, was eine in jedem Fall rudimentär ausgebildete Informiertheit über entsprechende Produktionskontexte und soziokulturelle Moduszuschreibungen inkludiert, ist es eben auch nicht ohne weiteres möglich, die „Aura“⁷⁵⁸ einer Motiv-

⁷⁵⁶ Hennig: *Reiselust*, S. 169-174.

⁷⁵⁷ Schulze: *Das Leben, ein Spiel*, S. 148.

⁷⁵⁸ Zur Definition der „Aura“, wie sie auch für diese Arbeit Geltung beanspruchen soll s. Franck: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, S. 165-166: „Das auratische Kunstwerk erstrahlt im Glanz, das ihm das Wissen um all die Beachtung verleiht, die es schon auf sich gezogen hat. Als Aura des Kunstwerks verehren wir die Anziehungskraft, die es auf die Aufmerksamkeit all der anderen Menschen ausübt –und zwar dadurch ausübt, dass wir alle zusammen um die tatsächlich von unzähligen Seiten dargebrachte Aufmerksamkeit wissen“.

quelle einfach zu importieren⁷⁵⁹. Ein glaubwürdiges Profil gewinnt ein hyperrealistisches Szenario demnach weniger durch „imitative“ Effekte als durch eine Inszenierung der individuellen Adaptionsleistungen, also durch den Versuch, einen Mehrwert genau durch eine Herausstellung bzw. Ausstellung des spezifisch eigenen Situationsmanagements zu generieren, dass sie auch im positiven Sinne unterscheidet von den verwendeten Vorlagen. Gerade weil synthetisch erzeugte Erlebniswelten, wie Computerspiele, eben durch ihren Aktualitätsanspruch gewöhnlich nicht über ein bereits historisch akkumuliertes Kapital der Beachtlichkeit (als Rezeptionsgeschichte) verfügen, müssen sie ihre Präsenz immerzu punktuell und momentan inszenieren. Hyperreale Umgebungen zeichnen sich dabei durch ein steigerungslogisch organisiertes, z.T. zwanghaftes Bestreben aus, die Erfolgswahrscheinlichkeit mediater Spielkulissen systematisch zu optimieren. Diese gestalterischen „Verdichtungen“ müssen sich nicht zwangsläufig in einer evidenten Erhöhung der Reizintensität bzw. einer „Dichte der Streuung“⁷⁶⁰ veräußern, sondern können sich umgekehrt auch in Strategien der Vereinfachung und Akzentuierung materialisieren. Der Einwand von Legnaro/ Birenheide, dass solche visuellen Strategien nicht mehr unter den Begriff „Hyperrealismus“ subsumierbar seien⁷⁶¹, weil sie eher die Komplexität von Reizmustern reduzieren denn steigern würden, ist auszuhebeln mit dem Argument, dass gerade die Implementierung eingängiger Orientierungsschemata ebenfalls dem kalkulierten Zweck einer Optimierung der Aufmerksamkeitsbindung dienlich ist⁷⁶². Die entscheidende Herausforderung besteht dabei allerdings darin, Vereinfachungen zu offerieren, ohne dass das Angebot selbst einfach und simpel daherkommt. Mit welchen visuellen Inszenierungsmustern Computerspiele aufwarten, um solche Offerten als professionellen Service und nicht als Mangel erscheinen zu lassen, soll u.a. in den Folgekapiteln diskutiert werden. Dabei sind vor allem die theoretischen Überlegungen zum Hyperrealismus an konkreten Beispielen abzusichern, zu vertiefen und zu erweitern. In diesem Zusammenhang gilt es im Wesentlichen nach den ideologisch-semantischen sowie strategischen Implikationen zu fragen, die eine „ikonische Subjektivierung der Bildräume“ ebenso wie eine „Ästhetik des Außer-Ordentlichen“ bedingen und erklärbar machen.

⁷⁵⁹ Das widerspricht der These von Legnaro/ Birenheide, die genau dies konstatieren. Vgl. dies.: *Stätten der späten Moderne*, S. 38.

⁷⁶⁰ Flusser: *Medienkultur*, S. 202.

⁷⁶¹ Vgl. Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 189-190.

⁷⁶² Vgl. dazu Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 61-63 u. ders.: *Die beste aller Welten*, S. 67-68.

5.3.3. Von Raumbildern zu Zimmerbildern

Hyperrealistische Konstruktionen lassen sich als spezifische Ausprägungen eines „erlebnisrationalen“ Situationsmanagement begreifen. Es geht insofern auch hier um die Funktionalisierung der Darstellung für einen bestimmten Zweck, nämlich das Erzeugen von Aufmerksamkeit als Erlebnisressource bzw. die Herstellung subjektiver Bedeutsamkeit. Daher interessiert auch nicht, wie vermeintlich „objektiv“ der jeweils gewählte Darstellungsstil Strukturen und Muster der Realitätswahrnehmung reproduziert, was zählt, ist dagegen die *Ansprache des Subjektes*, der Auf- und Ausbau von Nähe (Immersion) und situativer Präsenz.

Doch handelt es sich bei diesen Gestaltungsverfahren, die personenbezogene Dienstleistungen darstellen⁷⁶³, mehr als um einen bloßen äußeren Reizinput, der das Gelingen subjektiver Erlebnisprojekte wahrscheinlich macht. Vielmehr zeichnen sich diese virtuellen Spiel-Kulissen dadurch aus, dass sie die Subjektposition selbst zu inkorporieren versuchen und zwar *zweiseitig*, wie weiter unten ausgeführt werden soll.

Ergänzend zu den bereits erörterten narrativen Stilmitteln, die ebenfalls diesem Ziel zuträglich sind, wie die Avatarkonstruktion und die jeweils dargebotene Relation von *point-of-action* und *point-of-view*, können jene subjektbezogenen Gestaltungsmuster gleichsam bildtheoretisch beschrieben werden, haben sie doch dezidiert auch *ikonische* Korrelate.

Die titelgebende Abgrenzung von *Raumbildern* und *Zimmerbildern* greift diesen Sachverhalt auf und wird dabei motiviert durch eine Unterscheidung des Soziologen Sighard Neckel. In Anlehnung an diesen ist „ein Zimmer das, was man aus einem Raum gemacht hat“⁷⁶⁴, die individuelle Besetzung und Aneignung einer geometrisch-außenorientiert definierbaren Raumgestalt⁷⁶⁵. Übertragen auf den Bilddiskurs meint dies eine Individualisierung des visuellen Zugriffs auf den Architekturraum der Diegese sowie eine Subjektivierung der Bildgenese. Versteht man den Bildraum (determiniert durch die Größe des Monitors) als Teil einer real faktischen Situation und den abgebildeten Raum innerhalb eines Computerspiels als Teil einer darüber errichteten mediat designierten Situation (vgl. Kap. 3.3.), so wird bereits hier die potentiell zugängliche Wirklichkeit nur in den Aspekten beachtet, die in „Beziehung zu einem gegebenen Subjekt steh[en]“ und dieses auf spezifische Weise „betreffen“⁷⁶⁶. Auf einer basalen Ebene betrifft die Spielwelt den Spieler über den jeweils visualisierten Ausschnitt der dW,

⁷⁶³ Vgl. Schulze: *Die beste aller Welten*, 218-226.

⁷⁶⁴ Neckel: *Die Macht der Unterscheidung*, S. 33.

⁷⁶⁵ Diese Dichotomiebildung findet sich in abgewandelter Form und mit wechselnder Schwerpunktsetzung auch schon in den Arbeiten Merleau-Pontys und dessen Differenzierung von „geometrischem“ u. „anthropologischem“ Raum (*Phänomenologie der Wahrnehmung*, 1966) sowie in der Gegenüberstellung von Ort (*lieu*) und Raum (*espace*) bei Certeau (*Kunst des Handelns*, 1988). Es ist u.a. Marc Augé, der zuletzt diese Ansätze aufgegriffen, diskutiert u. als Grundlage für seine Definition von „Nicht-Orten“ verwendet hat (vgl. ders: *Orte u. Nicht-Orte*, S. 90-135).

⁷⁶⁶ Vgl. Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft*, S. 745.

der als solcher für das Gros der Adventure- und Rollenspiele immer vor dem Hintergrund aktuell nicht sichtbarer, aber potentiell visualisierbarer Off-Screen-Räume zu interpretieren ist.



Abb. 85 - 86: LEGEND OF ZELDA
(Nintendo, 1990)



Abb. 87: DIABLO 2
(Blizzard, 2000)

Da also für die hier diskutierten Spielgenres gemeinhin der totale ikonische Überblick über die Welt fehlt und diese immer nur sukzessiv visuell entfaltet werden kann, bedeutet jede Bildwerdung von Welt immer auch die „ikonische Platzierung“ einer Blickinstanz, welche sich auf einer primären Ebene allerdings noch ausschließlich über den Bildrahmen konstituiert. Als prototypisches Beispiel dafür und zugleich als Kontrastfigur für die visuellen Strategien aktueller Spiele sei das klassische Action-Adventure *LEGEND OF ZELDA* (1990) angeführt. Aus konstanter Aufsicht wird dargestellter Architekturraum hier mit dem Bildraum parallelisiert, d.h. die räumliche Ausdehnung beschränkt sich in diesem Fall auf das zweidimensionale Feld (vgl. Abb. 85-86). Jeder labyrinthartige Spiel-Dungeon besteht dabei aus einer Vernetzung gleichdimensionierter Teil-Räume, von welchen jeweils genau eine *Ansicht* und somit genau ein Bild existiert. Eine diegetische Verstärkung erhalten die Bildgrenzen zudem über die architektonischen Segmentierungen des Katakombensystems, die sich exakt entlang des Bildrahmens bewegen. Die dramaturgische Qualität dieser Raumgrenzen ergibt sich dadurch, dass beim Betreten eines je neuen Raumes zumeist automatisch alle an der Schwelle zum Off-Screen Raum befindlichen Ein- und Ausgänge verriegelt werden und der Öffnung harren, welche durch das Lösen eines Schieberätsels oder die Tilgung aller Widersacher in diesem Raum initiiert werden kann. Die ikonische Platzierung avanciert in diesen Spielsituationen zu einer eher disziplinalgesellschaftlichen Praxis des Zwangs, neue *Ansichten* von Welt müssen stets erarbeitet werden und unterliegen nicht vollends der subjektiven Kontrolle. Die einzige Abweichung der diegetischen Raumdimensionierung von der verfügbaren Bildfläche, dem Bildraum, ergibt sich durch die Implementierung einer extradiegetischen Informationsleiste am oberen Bildrand. Mit der diskontinuierlichen Entdeckung des Dungeons sowie dem diegetisch motivierten Auffinden einer Karte und/oder Kompasses, visualisiert sich in der linken oberen Ecke des Bildes der Gesamttraum des betreffenden Labyrinths, in-

klusive einer Positionsangabe des gerade aktuellen On-Screen-Standpunktes. Als individuelle und damit unterscheidbare Elemente im topografischen System können die rechteckigen, gewöhnlich monochrom und nahezu identisch gefliesten „Container-Räume“⁷⁶⁷ dabei in erster Linie aufgrund ihrer spezifischen Relationierung mit anderen Teil-Räumen betrachtet werden (vgl. Kap. 5.3.4). Bezogen auf den einzelnen Raum erweist sich die Karte in der Tat eher als Miniaturisierung derselben *Ansicht* denn als abweichende Visualisierung und stilisiert-symbolische Repräsentation der primär-ikonischen Darstellung.

Auch wenn sich in anderen Spielen, die auf dem Prinzip des 2D-Scrollings basieren oder die Räumlichkeit illusionistisch mittels parallelperspektivischen Projektionsverfahren modellieren (vgl. Abb. 87), diese strenge Regulierung des Raumdurchlaufs und Äquivalentsetzung zwischen abgebildeter Raum- und Bildgrenze nicht findet, so unterhält doch die hypothetisch angenommene Blickinstanz zu jedem der auf der Bildfläche dargestellten Element der Diegese stets dieselbe Distanz/ Nähe. Werden Teile der Welt hier nicht durch Architektur begrenzt, ist die visuelle Szenerie potentiell zu allen Seiten hin erweiterbar. Als trennendes Maß fungiert dabei allerdings einmal mehr der Bildrahmen, der das Kontinuum der Welt in diskrete sichtbare Einheiten zerlegt und damit *künstlich* eine Differenz zwischen sichtbarem und nicht-sichtbarem (Nah-)Raum installiert, die durch das ikonische Raumrepräsentationsverfahren selbst nicht vorgesehen ist. Denn logisch unterhält die Blickinstanz zu dem ins Off Verbannte den gleichen Abstand wie zu dem visuell aktualisierten On-Screen-Raum. Unabhängig von der Varianz der Bildgrenzen verändert sich auch hier niemals die *Ansicht* der abgebildeten Entitäten. Wo demnach in variablem Umfang die Möglichkeit besteht, *individuell* über die Bildgrenzen zu verfügen, d.h. den aktuell jeweils sichtbaren Ausschnitt der Welt nach Belieben festlegen zu können, obliegt die ikonische Konstruktion der Diegese selbst nicht der Steuerungskontrolle des Subjektes.

Hat der Spieler in derartigen Fällen zwar Einfluss auf den Bildraum nicht aber auf die Raumbilder, verhält es sich mit denjenigen Spielen, die sich der Technologie des zentralperspektivischen Echtzeit-*renderings* bedienen, vollkommen anders. Die Blickinstanz gewinnt hier an Kontur nicht (nur) über die Einfassungen des Bildes sondern im Wesentlichen über die Zurichtung und Ausrichtung des Sichtbaren auf eine Subjektposition, einen imaginären Betrachterstandpunkt, von welchem aus sich alle Raumlinien zu einem Fluchtpunkt im Bildzentrum hin verzüngen. Die unmittelbare Synchronisation von Blick- und Handlungsposition (vgl. Kap. 3.5.2.) verheißt zudem eine beliebige Varianz dieses perspektivisch modellierten Standpunktes:

⁷⁶⁷ Vgl. Funken/ Löw: *Ego-Shooters Container. Raumkonstruktionen im elektronischen Netz*, S. 75.

Der Blick gewinnt so an Mobilität und es scheint nunmehr keinen einzelnen optimalen Blickpunkt zu geben, sondern unendlich viele mögliche, über die man sich die Welt aneignen kann. 3D-Technik verspricht die Zugänglichkeit, Verfügbarkeit und Beherrschbarkeit des Raums sowie seiner Objekte nach den Wünschen des Users.⁷⁶⁸

Während sich die oben skizzierten Beispiele dadurch auszeichnen, zu jedem dargestellten Bildobjekt genau eine konstante *Ansicht* anzubieten, so dass geometrisch gleichdimensionierte Entitäten ebenso jeweils identische Ansichten ausbilden, ist innerhalb von 3D-Spielen die Anzahl der Ansichten bzw. „P-Gestalten“⁷⁶⁹ eines jeden Raumelementes höher, als die der abstrahierbaren Signifikate (vgl. Abb. 88-90)⁷⁷⁰. Die (Bild-)Welt ist nicht für sich, sie ist stets schon für ein „Subjekt“. Durch die Standpunktgebundenheit des Blicks wird das Off selbst zumindest theoretisch auch mit in das Bild(zentrum) hineingeholt⁷⁷¹, als Ziel- bzw. Fluchtpunkt der Raumlinien, der zwar praktisch gewöhnlich durch parallel zur Bildfläche verlaufende Raumelemente und architektonische Kulissen verstellt wird und als Extrem und Schwelle zum Off dem Blick entzogen bleibt, aber dennoch das Verhältnis von Nah- und Fernraum als ein Kontinuum abnehmender Sichtbarkeit strukturiert.



Abb. 88 - 90: OBLIVION (Bethesda, 2006)

Da nun der Raum als Modell nicht ohne den Blick zugänglich und im Fall eines zentralperspektivischen Projektionsverfahrens immer notwendig auf eine imaginäre Blickinstanz hin konstruiert ist, können die so generierten Raumbilder hier grundlegend als *Zimmerbilder* bezeichnet werden, deren „Subjektivität“ sich materialisiert in den perspektivischen Verkürzungen der Raumlinien. Allerdings gilt zu beachten, dass jede „P-Gestalt“ nur mehr ein formalisiertes Modell eines subjektiven Sehaktes erzeugt, das sich von den physiologischen Bedingungen eines realen Wahrnehmungsvorgangs in erheblichem Maße unterscheidet. Als Nachweis für diese Abweichungen lässt sich etwa die Nichtberücksichtigung der Kantenkrüm-

⁷⁶⁸ Vollmer: *Does it Have to be 3D?* Online verfügbar: <http://www.playability.de/1/vollmer.html> [03.12.2007].

⁷⁶⁹ Vgl. Rehkämper: *Ist der Begriff der bildhaften Ähnlichkeit wirklich undefinierbar?* S. 246.

⁷⁷⁰ Dies gilt insbesondere für Spiele, die sich der Technologie des Echtzeit-renderings bedienen. Das Spiel *RESIDENT EVIL* hingegen arbeitet mit vorge-rendererten Raumbildern, wodurch jeder dargestellte Raum durch eine konstante Anzahl von *Ansichten* rekonstruiert werden kann, die allerdings nicht der subjektiven Disposition unterliegen.

⁷⁷¹ Dieser Gedanke ist einer Diskussion des Seminars „Computerspiele“ von Hartmut Winkler an der Universität Paderborn im SS 2003 erwachsen.

mungen anführen, die durch die Abrundung der Netzhaut entstehen, ebenso wie die Ausblendung stereoskopischer Verzerrungen sowie die Vernachlässigung variierender Intensitätsgrade innerhalb des Sichtfeldes, z.B. die fehlende Simulation peripherer Reizeindrücke⁷⁷². Dass diese Unterschiede gemeinhin nicht ins Gewicht fallen und bei der Wahrnehmung zentralperspektivischer Bilder problemlos ausgeglichen werden, hängt interessanterweise gerade mit dem Bewusstsein der „ikonischen Differenz“ zusammen, also mit dem Wissen um den Bildstatus des Dargestellten⁷⁷³.

Trotz der individuellen Verfügbarkeit über den visuellen Bildraum ist jeder fokussierte Ausschnitt der Diegese bereits „subjektiv“ präfiguriert. Gerade dadurch, dass der Spieler hier genötigt wird, die Rolle bzw. den Standpunkt eines schon im Perspektivmodus inkorporierten Modell-Subjektes anzunehmen, entsteht eine neue Unfreiheit, ein neues Abhängigkeitsverhältnis. *DIABLO 2* kann als das letzte erfolgreiche Rollenspiel angesehen werden, das sich konsequent diesem neuen Dogma der Zentralprojektion verweigert hat (vgl. Abb. 87). Die isometrische Darstellung setzt den Spieler zwar in ein konstantes, die gesamte Bildfläche umfassendes Distanzverhältnis zum ikonischen Raum, gewährt ihm dabei jedoch tatsächlich die individuelle Freiheit, souverän den Blick über das Bildgeschehen wandern zu lassen und selbständig Fokussierungen vornehmen zu können, die sich nicht gleich selbst wieder in externen Bildern, d.h. spezifischen *Ansichten* manifestieren. Diese „Auslagerung des Subjektiven“, wie sie typisch ist für aktuelle 3D-Spiele, akzentuiert noch einmal nachdrücklich das Strategiekonzept eines erlebnisrationalen Situationsmanagements, das individuelles Erleben bereits auf der Angebotsseite zu verorten versucht und es nicht einfach den kontingenten, freien und variablen Aneignungsprozessen auf Konsumentenseite anheim stellen will.

Mit der größeren, ikonisch erzeugten Nähe zum architektonischen Raum und dessen Metamorphose zu einem „Zimmer“, das immer nur durch und für ein „Modell-Subjekt“ Raum ist, wächst zugleich jedoch die Gefahr der Desorientierung, da Architektur, sofern sie sich illusionistisch in die Raumtiefe erstreckt, nun nicht mehr in ihrer relational objektiven Ausdehnung überblickt werden kann. Stattdessen offenbart sie sich jeweils nur in ihrer flucht- bzw. standpunktgebundenen Verjüngung. Kompensiert wird dieses Defizit an Orientierung zum einen durch die erhöhte Mobilität des Blicks, zum anderen vor allem durch den fakultativen Zugriff

⁷⁷² Vgl. Gombrich: *Bild u. Auge*, S. 203-211 u. Günzel: *Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person*, Kap. 2.3. Online verfügbar: <http://www.bildwissenschaft.org/VIB/journal/index.php?menuItem=miArchive&showIssue=27> [18.12.2007].

⁷⁷³ Vgl. Sachs-Hombach: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 196: „Ein solches Bewusstsein bewirkt, das bereits durch die (eventuell mit einem Rahmen noch betonte) Begrenztheit der Bildfläche entsteht, bewirkt, dass der wahrgenommene Bildraum als imaginärer Raum erfahren wird. Diese minimale semiotische Komponente ist dafür verantwortlich, dass unser Wahrnehmungssystem die perspektivischen Verzerrungen, die durch unterschiedliche Betrachterstandpunkte dem Bild gegenüber entstehen, weitgehend neutralisiert [...]“

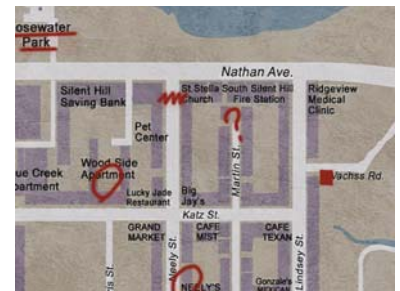
auf Karten und Lagepläne⁷⁷⁴. Letztere reproduzieren dabei zwar *Ansichten*, wie sie für die ikonische Raummodellierung historischer Spiele schon obligatorisch waren, allerdings verlieren derartige „Strukturbilder“⁷⁷⁵ mit der Ausdifferenzierung illusionistischer und zentralperspektivischer Darstellungstechniken zunehmend ihren Status als primäre diegetische Abbildungsebene. Als „Karte“ entwerfen sie nun ein Modell von Welt, das zwar Handlungsanweisungen⁷⁷⁶ für die Bewegung in den ikonisch-illusionistisch modellierten Räumen – der Spielrealität – zu formulieren vermag, das jedoch dem „naturalistischen“ Darstellungsmodus indexikalisch nach- bzw. zugeordnet wird. Diese künstliche referentielle Projektion der einen Darstellung auf eine andere relativiert einmal mehr die These Baudrillards von einer Diffusion der „Realitätsebenen“ und des Referenzbezugs, welche dieser ja explizit am Beispiel des Verhältnisses von Karte und Welt entwickelt⁷⁷⁷. Die abstrakten Pläne kolonisieren dabei in ihrer „piktogramatischen Kodierung“⁷⁷⁸ nicht nur die Wahrnehmung der „naturalistischen“ nach den Regeln der Zentralperspektive durchkonstruierten Bildräume, sie avancieren selbst zu einem symbolischen Notationssystem für „subjektive“ Raumerfahrungen.



Abb. 91: BIOSHOCK
(2K Games, 2007)



Abb. 92 - 93: SILENT HILL 2
(Konami, 2003)



Anstatt also hier die Erscheinung des Raumes dem subjektiven Zugriff vollends zu entziehen und mit einer ausschließlich betrachterunabhängigen und vorgängigen Ansicht des Grundrisses der dW aufzuwarten, an welcher sich Handlung ausrichtet, visualisiert das Gros der in den Spielen verfügbaren Pläne und Karten immer auch die auf der primären diegetischen Ebene gemachten Entdeckungen der Spielerinstanz bzw. des Avatars. In *BIOSHOCK* sind es bspw. die Icons diverser Verkaufsautomaten, die erst dann auf der Karte an entsprechender Stelle

⁷⁷⁴ Sach-Hombach definiert Pläne als „Karten mit relativ großem Maßstab und kleinem Abbildungsbe-
reich“ (ders.: *Das Bild als kommunikatives Medium*, S. 204).

⁷⁷⁵ Ebd., S. 201.

⁷⁷⁶ Vgl. Legnaro/Birenheide, die sich mit den Thesen Michel de Certeaus zur historischen Entwicklung der Kar-
tografie auseinandersetzen (dies.: *Stätten der späten Moderne*, S. 178).

⁷⁷⁷ Vgl. Baudrillard: *Die Agonie des Realen*, S. 7: „Heutzutage funktioniert die Abstraktion nicht mehr nach dem
Muster der Karte, des Duplikats, des Spiegels und des Begriffs. Auch bezieht sich die Simulation nicht mehr
auf ein Territorium, ein referentielles Wesen oder auf eine Substanz. Vielmehr bedient sie sich verschiedener
Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung [...]“. Außer Acht gelassen wird jedoch das Faktum,
dass die Repräsentationsmodelle untereinander sehr wohl ein Hierarchiegefälle ausbilden (können).

⁷⁷⁸ Vgl. Vgl. Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 178.

auftauchen, wenn der Spieler diese aus der Ego-Perspektive heraus gesichtet hat (vgl. Abb. 91). *SILENT HILL 2* radikalisiert dieses Prinzip noch dadurch, dass der Stadtplan (vgl. Abb. 92) eine Reihe von Durchgängen und Straßen anzeigt, welche sich bei der Begehung des Ortes indes als Sackgassen herausstellen, verursacht durch eingestürzte oder verbarrikadierte Straßenzüge. Diese Modifikationen werden sodann automatisch mit Rotstift in einer simulierten Handschrift auf der Karte vermerkt (vgl. Abb. 93). Es sind genau diese individuell erfahrenen Abweichungen und bewussten Akzentuierungen, die zum einen Ordnung und Orientierung erst performativ erzeugen und damit zum anderen die *Ansicht* der Karte kontinuierlich verändern bzw. *sekundär subjektivieren*. Die Karte wird in diesem Sinne auch zu einer Signatur pseudo-subjektiver Aneignung⁷⁷⁹, die jedoch hier ebenfalls präfiguriert ist.

Das vorliegende Kapitel hat das Ziel verfolgt, visuelle Strategien der Individualisierung in Computerspielen zu dokumentieren, die gestalterisch (un-)mittelbar der Position des Spielers bzw. Avatars zuzurechnen sind. Doch die Individualisierungstendenzen betreffen nicht nur die Blickinstanz, sondern auch die Substanz des Erblickten, das Gestaltungs-Profil der Räume jenseits ihrer Perspektivierung. Die Räume präsentieren sich dem Spieler, so die These, ebenfalls selbst zunehmend als ein individualisiertes *Gegenüber*, das das Aufmerksamkeitspotential der Spiele noch einmal erhöht, wie nachfolgend ausgeführt werden soll. Indikator für diese Entwicklung ist die ansteigende ikonische Inventarisierung und Ausdifferenzierung der Spielräume, bspw. verursacht durch das Anwachsen des virtuellen Mobiliars bzw. den teilweise überbordenden Zierrat, der keinen Funktionsnutzen für das Fortkommen mehr besitzt. Auch wenn es hier wiederum der technische Fortschritt sein mag, der die Darstellung detailüberfrachteter Bild-Interieurs überhaupt erst ermöglicht, gehorcht diese Inventarisierung und die ikonische Verdichtung der Bildräume keiner technischen Logik mehr. Jeder Raum ist individuell ausgestaltet, keiner gleicht dem anderen. Die Kulissenwelt der Spiele erbringt nur noch nebenbei einen „objektiven“ Nachweis der technischen Leistungsfähigkeit. Im Zentrum steht, wie zu erörtern sein wird, die subjektive Konstruktion, die es auch in dieser Hinsicht angemessener erscheinen lässt, nicht mehr von *Räumen*, sondern von *Zimmern* zu sprechen, von jeweils individuellen Bricolagen aus disparaten Versatzstücken. Die modellierten Zimmer sind Ausdruck einer innenorientierten Semantik, die alle technischen Ressourcen letztlich zur Erzeugung eines spezifischen Erlebniswertes funktionalisiert. Am Beispiel der „Ikonografie des Außer-Ordentlichen“ und einer Klassifikation des „Schmutzes“ in aktuellen Bildschirmspielen sollen die hier ausgebreiteten Thesen konkretisiert und argumentativ untermauert

⁷⁷⁹ Die Karte fungiert insofern auch als Speichemedium des tatsächlich aktualisierten Wegeraumes, den Günzel als *hodologischen Raum* bezeichnet Vgl. ders: *Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person*.

werden. Dabei wird sich zeigen, dass die Attraktionsleistung eines bestimmten Bildprogramms in hyperrealen Umwelten stets direkt relationiert ist mit den je spezifischen Herstellungsbedingungen dieser Welten. Dies kann dann auch dazu führen, dass konzeptionell ein sehr „cleanes“, sauberes und aufgeräumt wirkendes Szenario mit einer „verschmutzten“, ruinierten und unordentlich wirkenden Spielumgebung weit mehr gemein hat, als der erste visuelle Eindruck vermuten lässt.

5.3.4. Ikonografien des *Außer-Ordentlichen*

In zahlreichen kultwissenschaftlichen Reflexionen über hyperrealistische Erlebniskulissen, seien es nun shopping malls, Themenhotels oder Freizeit- bzw. Centerparks, findet sich ein wiederkehrender Topos, der zugleich eine ikonische Charakteristik dieser artifiziellen (Nicht-)Orte begründet. Der Vielfalt der dort vorherrschenden Reizangebote zum Trotz werden diese Kulissen immer auch einschlägig klassifiziert als „Oasen der Ordentlichkeit“⁷⁸⁰, welche einen „Mythos von Reinheit“⁷⁸¹ vitalisieren und reproduzieren würden, der gegen all das in Anschlag gebracht werde bzw. sich überhaupt erst komplementär aus dem konstituiere, „was an urbane Realitäten, die mit Unordnung gleichgesetzt werden, erinnern könnte“⁷⁸². Als ikonische Indizien für diesen Sachverhalt führen Legnaro/ Birenheide bei ihrer Analyse des Disneylandkosmos z.B. die „legendäre Sauberkeit“ und „Überpflügtheit“ an, die sich etwa auf der dortigen „Main Street“ durch ein Überangebot an Abfallkörben, sowie eine generelle Absenz von Schmutz, d.h. *fehlplazierten* Objekten⁷⁸³ wie umherliegenden Verpackungen, Zigarettenskippen oder Laub⁷⁸⁴ äußere. Ebenso seien an den Gebäudefassaden keinerlei Anzeichen natürlicher Verwitterung oder Abnutzung zu erkennen, diese würden stattdessen ihren zeitlosen und „freshly painted“ Look konservieren, der den Außenräumen einen „unlegierte[n] Charme“ verleihe, gereinigt von den Beimischungen und Widersprüchen „moderner Ungleichzeitigkeiten“⁷⁸⁵. Einer solchen Lesart zu Folge handelt es sich bei den künstlichen Erlebniswel-

⁷⁸⁰ Bauman: *Flüchtige Moderne*, S. 117. Vgl. auch Opaschowski: *Kathedralen und Ikonen des 21. Jahrhunderts*, S. 48 u. 52.

⁷⁸¹ Vgl. Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 21.

⁷⁸² Ebd., S. 20.

⁷⁸³ Nach Bauman lassen sich Dinge als Unrat genau dadurch definieren, dass sie „fehl am Platz“ sind, immer bezogen auf eine spezifische kulturelle Ordnung, „in der jedes Ding seinen rechtmäßigen Platz innehat“. Aus diesem Grund existiere auch keine natürliche Verunreinigung. „Menschliches eingreifen trägt überhaupt erst den Unterschied von Reinheit und Schmutz in die Natur hinein“. (der.: *Unbehagen in der Postmoderne*, S. 15-16).

⁷⁸⁴ Vgl. Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 184 u. 228.

⁷⁸⁵ Vgl. Ebd., S. 185: Damit tilgen sie im Übrigen jede Referenz auf eine eindeutig historisch verortbare Motivquelle. Die Replikate amerikanischer Fin-de-Siècle-Architektur sind geschichtslos, sie avancieren selbst zu dem Idealbild „jene[r] wahren Main Street, von der die real existierenden Kleinstadt-Main Streets nur einen schwachen Abglanz bilden“. Damit versucht sich auch diese hyperrealistische Konstruktion an einer Inversi-

ten in erster Linie um Kompensationsenklaven, errichtet auf dem Erfahrungsfundament (post-)moderner Kontingenzen, ein reduktionistisches Idyll, das seine Wirkung und Faszination primär „durch Aussparungen [...] gewinnt (die Aussparung von [...] Armut und Prekarisierung, [...], eben all jener Zeichen, die die moderne Stadt prägen)“⁷⁸⁶. Ein ähnlicher, in seiner Radikalität sogar noch gesteigerter Effekt und Wirkungsanspruch wird dabei insbesondere auch den virtuellen Erlebnisräumen unterstellt. Nicht frei von kulturkritischen Ressentiments spricht bspw. Rautzenberg von dem „sterilen Hyperrealismus kontemporärer Polygongrafik“⁷⁸⁷ und Welsch von dem fast schon „klinisch clean[en]“ Perfektionismus elektronischer Welten, die nicht altern, sondern stets in der „Frische des ersten Tages“ erstrahlen würden⁷⁸⁸. Welsch assoziiert ein solches Gestaltungsprogramm dabei mit genau denjenigen Eigenschaften, die für Marc Augé Indikatoren so genannter „Nicht-Orte“ darstellen: nämlich mit dem Fehlen von Identität, organisch gewachsenen Beziehungsstrukturen und Geschichte⁷⁸⁹. Es sei der Ausschluss des anthropogenen Charakters, die fast schon technisch-aseptische Aura dieser Welten, die gleichsam eine Revalidierung nicht-elektronischer Erfahrungsformen begünstige, eine neue Würdigung von Eigengesetzlichkeit, Einmaligkeit, materiell-körperlicher Anfälligkeit, Alterung und Widerständigkeit⁷⁹⁰. Für Wolfgang Ullrich hingegen markiert die Reinheitsästhetik an für den Erlebniskonsum hergerichteten Orten und Objekten gerade kein normatives Joch der Vollkommenheit, ohne Platz für individuell variable und abweichende Aneignungspraxen. Im Gegenteil lasse ein derart „virgines“ Design mit seinen cleanen und glatten Oberflächenstrukturen, das keine Spuren von „Makel, Abnutzung und Zerfall“ enthält, unendlich viel Platz für individuelle Projektionen und/ oder Nutzungsoptionen⁷⁹¹. Die „jungfräuliche Erscheinung“ solcher Produkträume würde Konnotationen und Visionen einer „unschuldig[en]“, „unbelastet-allverheißend[en]“ sowie „anpassungsfähigen[en]“ Existenz heraufbeschwören und damit genau dem Ideal einer (post-)modernen, „jokerhaften“ Lebensführung entgegenkommen (vgl. auch Kap. 1.5.4.)⁷⁹². Die Wahrnehmung der „Reinheit“ als Visualisierungsstrategie von Möglichkeits- und Zukunftspotentialen dürfte, folgt man Ullrich, deren „Beliebtheit in Design und Werbung besser erklären als die Angst vor Schmutz und Ansteckung, die sonst gerne als Grund für den Boom des Cleanen genannt wird“⁷⁹³.

on des „eigentlichen“ Vor- und Nachbild-Verhältnisses, vergleichbar der hyperrealistischen „Mona-Lisa“-Inszenierung, die Eco diskutiert hat (Kap. 5.3.2.).

⁷⁸⁶ Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 190.

⁷⁸⁷ Rautzenberg: *Vom Rausch(en) des Realen*, S. 138.

⁷⁸⁸ Vgl. Welsch: *Virtualisierung und Revalidierung*, S. 234.

⁷⁸⁹ Vgl. Augé: *Orte u. Nicht-Orte*, S. 92.

⁷⁹⁰ Vgl. Welsch: *Virtualisierung und Revalidierung*, S. 243.

⁷⁹¹ Vgl. Ullrich: *Habenwollen*, S. 85-86.

⁷⁹² Ebd., S. 86-91.

⁷⁹³ Ullrich: *Habenwollen*, S. 89.

Wenngleich auch je unterschiedliche Versuche unternommen werden, das Phänomen einer hyperrealen „Sauberkeit“ zu erklären, besteht doch immerhin ein einhelliger Konsens über den empirischen Sachverhalt selbst. Ist man nun bemüht, die oben vorgetragenen Thesen auf den Gegenstandsbereich der ausgewählten Bildschirmspiele zu übertragen, müssen jedoch schon bereits hier Zweifel angemeldet werden. Aus der zeitgenössischen Perspektive heraus mögen retrospektiv zwar historische Spieltitel, wie das besagte *LEGEND OF ZELDA* mit seiner monochromen und geometrisch perfekt bildparallel ausgerichteten Bodenkachelung, seiner gleichmäßigen Raumausleuchtung und der Absenz von Unrat, Blut sowie anderen körperlichen Sekreten und Exkrementen⁷⁹⁴ zumindest visuell dem Ideal der „Reinheit“ entsprochen haben (vgl. Abb. 85-86), allerdings hat mit der Entwicklung der Spielgrafik jedoch zugleich auch ein „Verunreinigungsprozess“ eingesetzt. Bereits im Rahmen der narratologischen Spielanalysen ist immer wieder auf diese Bildästhetik des „Schmutzes“ verwiesen worden, die insbesondere bei den aktuellen Korpus-Titeln zusehends zu einem Verschwinden monochromer Flächen sowie einer rekurrenten Brechung durchgängiger Symmetrien, Form- und Strukturmuster geführt hat.



Abb. 94: HALF LIFE 2
(Valve, 2004)



Abb. 95: BIOSHOCK
(2K Games, 2007)



Abb. 96: SILENT HILL 3
(Konami, 2003)

Konkret äußert sich diese Ikonografie des Außer-Ordentlichen etwa in einer Zunahme der Korrosionsspuren an dargestellten Objekten, an der extensiven Oxydation von Metal (vgl. Abb. 96), an verschieden verlaufenen Rissen und Sprüngen in diversen Boden- und Wandbelägen (vgl. Abb. 94), abbröckelndem Putz (vgl. Abb. 101) und renaturierten Oberflächen (vgl. Abb. 100 u. 102). Aber auch die vermeintliche Fehlplatzierung von Objekten und Substanzen befördert diesen Effekt der Un-Ordnung: Wasserpfützen und Blutlachen (vgl. Abb. 95 u. 99), herausgerissene Holzpaneele und Kacheln, Spiegelscherben, blutverschmierte Wände, zerstörtes, verrücktes und umgeworfenes Mobiliar, wahllos umherliegende Gegenstände und Unrat, wie Dosen, Verpackungsreste oder lose Zeitungsseiten (vgl. Abb. 97-98). Hinzu kommt gewöhnlich eine dramatische und flackernde Illumination, welche homogen erschei-

⁷⁹⁴ Getilgte Gegner verschwinden stets spurlos.

nende Raumabschnitte durchbricht und in wechselnde, disjunkte Zonen von Hell und Dunkel taucht.



Abb. 97: HALF LIFE 2
(Valve, 2004)



Abb. 98: BIOSHOCK
(2K Games, 2007)



Abb. 99: ETERNAL DARKNESS
(Silicon Knights, 2002)



Abb. 100: OBLIVION
(Bethesda, 2006)



Abb. 101: SILENT HILL 2
(Konami, 2003)



Abb. 102: RESIDENT EVIL
(Capcom, 2002)

Ein erster nahe liegender Versuch, diesen hier kumulativ wiedergegebenen Entwicklungstendenzen ikonischer Ausgestaltung habhaft zu werden, bestünde darin, eine narrative Funktionalisierung zu unterstellen. Gerade phantastische Narrationen zeichnen sich ja gemeinhin dadurch aus, dass sie kulturelle Ordnungen, auf welcher Ebene auch immer, als fragile, stets bedrohte und performativ unentwegt neu zu bestätigende und/oder neu zu erschaffende Gebilde ausweisen (vgl. Kap. 3.6.). Folgt man Pabst, der an die systemtheoretische Architekturtheorie Baeckers anschließt, kann ebenso die sichtbare Zerstörung und Ruinierung von Architektur visueller Ausdruck einer verlustig gegangenen Abschirmungsfunktion derselben sein⁷⁹⁵. Architektur wäre demnach nicht länger in der Lage, durch Grenzziehungen Welt sinnhaft zu ordnen und ein standpunktbezogenes „Innen“ von einem selbsterzeugten chaotischen „Außen“ zu trennen (vgl. Kap. 4.8.2.). Dieser Ansatz bedient sich im Übrigen derselben „zweiseitigen“ Argumentationsstruktur, wie sie auch für Vertreter eines differentiellen Reinheitsbegriffs maßgeblich ist und von der Anthropologin Mary Douglas nochmals pointiert wird: „Schmutz als etwas Absolutes gibt es nicht: er existiert nur vom Standpunkt des Betrachters [bzw. einer kulturellen Gemeinschaft] aus“⁷⁹⁶. Jede Klassifikation einer Umwelt als „schmutzig“ oder unordentlich bedarf demnach eines negativen Bezugs auf eine für gültig erachtete

⁷⁹⁵ Vgl. Pabst: *Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm*, S. 203-204.

⁷⁹⁶ Douglas: *Reinheit und Gefährdung*, S. 12.

Ordnung oder Norm, vor deren Hintergrund Abweichungen überhaupt erst ihr begriffliches Etikett erhalten. Auf einer basalen ikonischen Ebene muss Schmutz diese Differenz anzitieren, um Brisanz zu beanspruchen. Schmutz als vollkommen zersetzte und homogene Materie ist demgegenüber unproblematisch, weil in diesem Zustand alle getroffenen Unterscheidungen zurückgenommen sind und aufgehen in einer neuen eigenen Ordnung, bspw. einem Müllhaufen. „Wo es keine Differenzierung gibt, gibt es auch keine Verunreinigung.“⁷⁹⁷ Als anstößig würden Abfälle nach Douglas nur in dem Stadium betrachtet, in dem sie noch eine „gewisse Identität“ besäßen und in dem sie noch als „unerwünschter Teil dessen erkennbar [wären], wozu sie einmal gehörten – Haare, Essen oder Verpackungen.“⁷⁹⁸ Es sei diese anhaftende Identität, durch deren Gegenwart die „Szenerie, in die sie eindringen, [...] an Übersichtlichkeit [verliere].“⁷⁹⁹

Jedoch präsentiert sich die Welt in Spielen wie *SILENT HILL 2*, *HALF-LIFE 2* oder *BIOSHOCK* ikonisch von Beginn an in einem solchen „Schmutzzustand“, zu dem kein *visuelles* Komplement der „Ordnung“ existiert (hat). Zwar mag die Ikonografie des „Außer-Ordentlichen“ partiell durch ein konstitutives Rahmenereignis motiviert sein, für das Spielgeschehen selbst bleibt sie jedoch zumeist alternativlos. Anders als Douglas spricht Pabst nun aber gerade der sichtbar gewordenen (architektonischen) „Un-Ordnung“ im Horrorgenre einen gewissen „Beruhigungs-Charakter“⁸⁰⁰ zu, da das Erkennen und Identifizieren einer „Störung“ doch zumindest dazu ver helfe, dieser erkenntnistheoretisch habhaft zu werden. Die Möglichkeit zu differenzierendem Sehen dient vor allem dazu, sich der faktischen Anwesenheit seiner selbst und seiner Umwelt vergewissern zu können. Ein Bedrohungspotential gehe demgegenüber dezidiert von den „Barrieren des Blicks“⁸⁰¹ aus. Über die bildinternen Varianten solcher entstrukturierten Zonen, wie der Dunkelheit oder dem Nebel⁸⁰², gäbe es nach Pabst „einen Ort, an dem das Dunkel [...] und die Nicht-Architektur immer identisch sind: das Off. Wo das Bild nicht hinreicht, ist auch [jedenfalls in einer okulozentrischen Kultur] keine Ordnung mehr.“⁸⁰³ Aus einem Zuviel an visueller Information resultiert in einem Computerspiel insofern nicht zwangsläufig das Gefühl kognitiver Überlastung und Überforderung, das *Da-Sein* des „Schmutzes“ *entspannt* vielmehr Situationen, da hier das „Außer-Ordentliche“ schon visuell inkorporiert ist und nicht mehr nur als imaginäre Außenseite einer fragilen Bildordnung gedacht werden muss. Augenscheinlich wird dieser Sachverhalt bspw.

⁷⁹⁷ Douglas: *Reinheit und Gefährdung*, S. 208.

⁷⁹⁸ Ebd.

⁷⁹⁹ Ebd.

⁸⁰⁰ Pabst: *Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm*, S. 207.

⁸⁰¹ Pabst: *Das Monster als die genrekonstituierende Größe im Horrorfilm*, S. 8.

⁸⁰² Vgl. hierzu Rautzenberg: *Vom Rausch(en) des Realen*, S. 134-136.

⁸⁰³ Pabst: *Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm*, S. 209.

in dem Remake des Horror-Adventures *RESIDENT EVIL*, dessen visuelles Gestaltungsprogramm nach Thomas Willmann nicht konsequent und durchgängig einer dramaturgischen Logik verpflichtet ist. Diese These exemplifiziert er u.a anhand des Kulissendesigns eines Laborareals, dessen Begehung dem Avatar erst gegen Ende des Spiels offen steht. Anstatt diesen Raumkomplex nun nach Maßgabe kultureller und genretypischer Wahrnehmungsmuster bzw. „frames“ eines solchen Ortes als einen „Klinisch-Sterilen“⁸⁰⁴ zu inszenieren, der durch seine radikalisierte Ausgrenzung alles organisch „Keimhaften“ den punktuellen Einbruch desselben als erwartbares Spannungsmoment und sujethaftes Ereignis geradezu herausgefordert hätte, ist auch jener Bereich schon von Beginn an vollständig vom „Schmutz“ verinnahmt. Davon zeugen in erster Linie der durchfeuchtete, partiell von Schimmel überzogene und porös wirkende Wandverputz (vgl. Abb. 103), verrostetes Metall, die Existenz von Spinnweben und blutbesudelten OP-Tischen (vgl. Abb. 105), sowie abblätternde und abgewetzte Bodenmarkierungen (vgl. Abb. 104). Gleiches ließe sich im Übrigen ebenfalls für die Kliniken (vgl. Abb. 107) und sanitären Anlagen (vgl. Abb. 106 u. 108) in *BIOSHOCK* und *SILENT HILL 2* konstatieren.



Abb. 103 - 105: *RESIDENT EVIL* (Capcom, 2002)

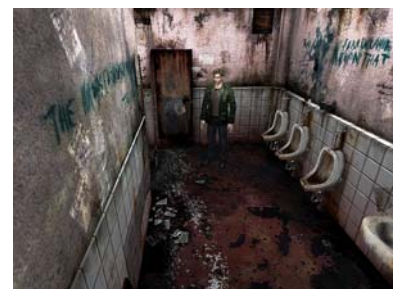


Abb. 106 - 107: *BIOSHOCK*
(2K Games, 2007)

Abb. 108: *SILENT HILL 2*
(Konami, 2003)

Doch warum ist die Wahrscheinlichkeit so gering, in den hier verhandelten Spielen eintönige, „saubere“ und in der visuellen Informationsdichte herabgesenkte visuelle Territorien zu betreten? Vor dem Hintergrund des in dieser Arbeit entwickelten Theorierahmens wäre es nun na-

⁸⁰⁴ Willmann: *Resident Evil auf dem Gamecube*. Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/13/13417/1.html> [20.12.2007].

he liegend, diese phänomenale Eigenheit unmittelbar als Ergebnis eines steigerungslogisch konzeptionalisierten Situationsmanagements aufzufassen, das sich in dem Bemühen um eine kontinuierliche Erhöhung der ikonischen Reizintensität sowie der informatorischen Streuungsdichte artikuliert. Unter dem Gesichtspunkt einer Aufmerksamkeitsökonomie erweist sich ein solches Verfahren als scheinbar rational, bindet doch ein vermeintlich „unordentliches“ Bild das Bewusstsein länger, da ein visuelles Potpourri aus sich einander überlagernden Identitäten⁸⁰⁵ Interferenzmuster erzeugt, die sich gemeinhin nur schwer einfügen lassen in gängige perzeptive Schemata. Gleichwohl greift die einseitig und direkt am bildlichen Output festgemachte Deutung dieser Gestaltungsstrategien zu kurz, denn eingebettet in einen narrativen Handlungsrahmen und in ein genrebezogenes Erwartungssystem kann, wie dargelegt, Nicht-Sehen, Unsichtbarkeit und Leere ein weitaus größeres Spannungspotential entfalten als die informationshypertrophen Bildräume. Zum anderen vermag dieser Ansatz ebenso nicht die extremen Unterschiede im Grad der Sauberkeit/ Verschmutztheit zwischen den virtuellen, computerisierten und den „realen“, physisch existenten Erlebniswelten zu erklären. Da es nun nicht allein die diegetische Motivierung sein kann, welche eine Ikonografie des „Außer-Ordentlichen“ in zeitgenössischen Computerspielen begründet, sollen in Ergänzung dazu zugleich die Produktionsbedingungen in die Argumentation mit einbezogen werden. Ein solches Vorgehen zieht seine Legitimation ja dezidiert aus der hyperrealistischen Programmatik, mediate „Wirklichkeit[en] her[zu]stell[en], die aus dieser Herstellung keinen Hehl mach[en]“⁸⁰⁶. Dieses Bewusstsein der artifiziellen Gemachtheit erhöht per se schon einmal die Informationsdichte des Wahrgenommenen, nötigt allerdings ebenso auf dieser Ebene zu einer vorteilhaften Inszenierung. Vor diesem Hintergrund ergibt sich eine andere Lesart des vorliegenden Bildprogramms. Wie im vorigen Kapitel bereits angedeutet, betonen die Bildwelten der „Un-Ordnung“ nicht mehr das Regelmaß oder die kalkulatorische Perfektion des Technischen, sie scheinen sich zumindest visuell weitgehend der Logik des Computermediums selbst zu entziehen. Mit Hilfe des Dargestellten kommunizieren und inszenieren die Spiel-Designer vielmehr „subjektive Achtsamkeit“ als eine spezifische Form erlebnisrationaler „Kreativität“, die aus der Auseinandersetzung mit dem Medium erwächst. Denn während die Generierung von Ordnung, seriellen und symmetrischen Strukturen für den Computer eine Routine darstellt, lässt sich „Un-Ordnung“ nur bedingt algorithmisieren und nur unter erhöhtem Arbeitsaufwand programmieren. Die ikonische Modellierung des Außer-Ordentlichen befördert denn auch eine Individualisierung der Raumbilder. So zieht bspw. eine Tapete ihre „Identität“ nicht länger nur aus einem speziellen Muster oder Motiv, das unendlich oft repro-

⁸⁰⁵ Vgl. Douglas: *Reinheit und Gefährdung*, S. 208-209.

⁸⁰⁶ Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 38. Vgl. auch Kap. 5.3.2.

duziert und lediglich durch eine Bildtextur – quasi als „Phänotyp“ dieser Tapete – repräsentiert werden kann.



Abb. 109: HALF LIFE 2
(Valve, 2004)



Abb. 110: SILENT HILL 2
(Konami, 2003)



Abb. 111: TOMB RAIDER
(Eidos, 1996)

Für die Darstellung einer punktuell mit Flecken, Einschusslöchern, Rissen und anderen ikonisch identifizierbaren „Abweichungen“ durchsetzten Tapete ist auf Texturebene ein umfassenderer Bilderfundus notwendig (vgl. Abb. 109-110), sollen diese Interferenzen nicht selbst unmittelbar als integrales und sich stetig wiederholendes Element des Tapetenmusters wahrgenommen werden. Unabhängig davon, ob das Spieldesign tatsächlich im Rahmen der Interiurgestaltung mit der Simulation bzw. Abbildung einer entsprechenden Stoff- oder Papiertapete aufwartet, insistiert interessanterweise das Handbuch zum *TOMB RAIDER*-Editor grundsätzlich darauf, „Tapeteneffekte“⁸⁰⁷, also die serielle Reihung der immergleichen Bildtexturen, zu vermeiden. Eingedenk eines begrenzten Texturespeichers⁸⁰⁸ haben insbesondere ältere Spieltitel dieser Forderung nicht immer nachkommen können, wie etwa das betreffende Bildbeispiel aus dem Original *TOMB RAIDER* verdeutlicht (vgl. Abb. 111). So wird hier eine fortlaufende, mit Büchern gefüllte Regalreihe über die Vervielfältigung einer identischen Bildtextur repräsentiert, deren serieller Charakter vor allem durch die markanten Kontrastierungen von Hell- und Dunkelzonen an stets derselben Stelle im jeweiligen Bild kommuniziert wird. Dass diese und vergleichbare Effekte zur Zeit der Spiellancierung dennoch wenig Beachtung gefunden haben bzw. nicht als defizitär titulierte wurden, hängt zum einen mit dem populären Wissen um technische Gestaltungslimits zum andern jedoch vornehmlich mit dem noch unverbrauchten Neuheitswert der 3D-Engine zusammen, welche die Aufmerksamkeit von Publikum und Fachpresse zu dieser Zeit weitgehend absorbiert hat. Das Anwachsen des gestalterischen Möglichkeitsraumes bei gleichzeitiger Normalisierung des innovatorischen Potentials bereits hergebrachter Darstellungsmodi, wie dem zentralperspektivischem Echtzeit-rendering, fungiert allerdings auch auf Produzentenseite als eine Art „Gestaltungsimpera-

⁸⁰⁷ Vgl. *Tomb Raider Editor. Handbuch und Tutorial*. Eidos 2000, S. 103.

⁸⁰⁸ Vgl. Ebd., S. 102.

tiv“⁸⁰⁹. Dabei geht es um die Annahme, dass der jeweils erreichte paradigmatisch verfügbare Möglichkeitsfundus auch dazu verpflichtet und herausfordert, rekurrent neue (Selbst-) Inszenierungsstrategien zu entwickeln, die ein glaubwürdiges Bild über die punktuellen sowie aktuellen Investitionen von Zeit- und Aufmerksamkeitsressourcen abgeben, die in die Produktion (und Wartung) der Erlebnismittel geflossen sind. Gefeierte Technologiesprünge auf diesem Sektor maskieren und verkennen dabei unentwegt den intendierten Attraktionswert, der sich gerade aus der Evidenz von subjektivem (Produktions-)Aufwand ergibt. Nach Georg Franck erweisen sich ja gerade diejenigen kulturellen Artefakte als besonders beachtenswert, die selbst bereits von anderer Seite Beachtung und Wertschätzung erfahren haben⁸¹⁰. Der Erlebnismarkt, unter den auch die Computerspielindustrie zu subsumieren ist, verstärkt diese Verschaltung noch dadurch, dass hier dezidiert „innenorientierte Dienstleistungen“ angeboten werden, die sich direkt um das reflexive Erlebnismanagement der Konsumenten bemühen, verbunden mit dem Ziel, systematisch zu einer Steigerung und Intensivierung der intrinsischen Selbstwertschätzung von Individuen beizutragen. So ökonomisch kalkuliert und gebrochen dieser Bezug von Dienstleistung und tatsächlichem (Erlebnis-)Resultat auch nachweislich ist⁸¹¹, so unabdingbar scheint doch gerade bei artifiziellen Erlebnisräumen der Fremdzoll an entgegengebrachter Aufmerksamkeit. Vor diesem Hintergrund gewinnt die Rede von einem „lieb- oder seelenlosen“ Spieldesign ein ganz neues Gewicht, wird hier doch gerade die Absenz eines achtgebenden und wertschätzenden Bewusstseins postuliert (vgl. Kap. 5.3.3.). Die Programmierung und kalkulierte Implementierung von *Unordnung* und singulären Abweichungen (der Systemabsturz zählt nicht dazu!) in einem Medium, das sich eigentlich viel besser auf die serielle Reproduktion mit sich selbst identischer Muster und Objekte versteht, signifiziert hingegen Mehrarbeit und detailbezogene Achtsamkeit. Anstatt also das Unperfekte als quasi natürlich-kontingentes Phänomen vorzutäuschen, geht es eher darum „die Spürbarkeit des Menschlichen“⁸¹² als Attraktor bewusst zu gestalten. Demselben Prinzip sind nun auch die 3D-soliden Erlebniskulissen, wie Themenparks, verpflichtet, allerdings mit veränderten Vorzeichen, die partiell eine vollkommen gegensätzliche Ikonografie bedingen. Denn während in einer computerisierten virtuellen Welt Ordnung im wahrsten Sinne Programm ist, gestaltet sich unter „wirklichen“ Umweltbedingungen das Einhalten von Ordnung als weitaus schwieriger als das Schaffen von Un-Ordnung. Hans-Peter Dürr etwa begründet dies mit der Wirksamkeit des Entropiegesetzes, dem Zweiten Hauptsatz der Thermodynamik:

⁸⁰⁹ Schulze: *Kulissen des Glücks*, S. 32.

⁸¹⁰ Vgl. Kap. 1.5.5.

⁸¹¹ Vgl. Franck: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, S. 79-88.

⁸¹² Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 237.

Ein unwahrscheinliches System, das abgeschlossen ist, verwandelt sich im Laufe der Zeit automatisch in einen neuen Zustand, der eine höhere Wahrscheinlichkeit in der Anordnung seiner Teile hat. [...]. Ein System, das eine gewisse Ausgezeichnetheit, eine gewisse Differenziertheit, Besonderheit hat, wird – wenn ich es sich selbst überlasse – diese Besonderheit automatisch verlieren. [...]. Jede Ordnung verschwindet und verwandelt sich in Unordnung.⁸¹³

Eingedenk dessen lasse sich ein jedes Bemühen um Ordnung auch immer nur als energetisch aufwändiger „Gegentrend“ (Syntropie⁸¹⁴) zu dieser dominanten Tendenz natürlicher Abbauprozesse beschreiben, der neben der externen Zuführung arbeitfähiger Energie vor allem einer intelligenten Steuerung bedürfe. Diese naturwissenschaftliche Deutung korrespondiert im Übrigen mit dem Ordnungsbegriff von Mary Douglas, der zufolge nämlich hinter dem Bestreben, „Schmutz zu meiden [...] weder Furcht noch Unvernunft [steht]: es ist eine kreative Handlung,“⁸¹⁵ eine „positive Anstrengung, die Umwelt zu organisieren.“⁸¹⁶

Somit vermag auch die extreme Reinheit an einem physisch existenten Ort genau die Funktion zu erfüllen, wie die Unordnung an einem virtuellen. Es ist die steigerungslogisch optimierte und visualisierte Dokumentation subjektiver Achtsamkeit einer Produzenteninstanz, die sich eben nicht nur als Anzeichen von Repression und Überwachung interpretieren lässt und deren Situationsmanagement nicht nur negativ, nach Maßgabe einer entlarvenden Kulturkritik, über die durch diesen Prozess ausgesparten und ausgegrenzten Entitäten definiert werden kann. So wird bspw. Arbeit an diesen Orten denn auch keinesfalls ausgeblendet, sondern geradezu inszeniert. Sie findet ihren Widerschein entweder in den gesäuberten situativen Szenarien oder direkt in dem anwesenden Servicepersonal, dass diese Ordnung garantiert⁸¹⁷. Das Dienstpersonal desillusioniert dementsprechend auch nicht den Schein zeitloser Perfektion, es ist vollwertiger Bestandteil eines hyperrealistischen Gestaltungskonzeptes, das vielmehr die Prozesshaftigkeit eines steigerungslogisch motivierten und durch die unentwegte Zuführung von wertschätzender Beachtung (Humanenergie) aufrechtzuerhaltenden Perfektionsstrebens betont.

⁸¹³ Dürr: *Die Zukunft ist ein unbetretener Pfad*, S. 54.

⁸¹⁴ Vgl. Ebd.

⁸¹⁵ Douglas: *Reinheit und Gefährdung*, S. 13.

⁸¹⁶ Ebd., S. 12.

⁸¹⁷ Vgl. Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 229. Die Autoren sind an dieser Stelle denn auch um eine Differenzierung des Theorems von einer „Unsichtbarkeit der Arbeit“ bemüht, welches in der einschlägigen Sekundärliteratur zu künstlichen Erlebniskulissen immer wieder als Kritik an diesen Welten in Anschlag gebracht wurde. Zwar ist es richtig, dass etwa Disneyland ein weiträumiges unterirdisches Tunnelnetz unterhält, über welches auf unsichtbaren Wege der An- und Abtransport von Waren und Müll organisiert wird. Zur Wirklichkeit Disneyland gehört jedoch auch die sichtbare Anwesenheit von Reinigungskräften, die gerade auch während der Öffnungszeiten die Parkanlagen und Straßen von den punktuellen Verunreinigungen und Abfällen befreien, die durch die aktuellen Besucherströme verursacht worden. Was sich dort zeigt ist eine performative Reproduktion von Ordnung. Die These wäre nun, dass genau solche Herstellungs- und Arbeitsprozesse öffentlich visualisiert werden, die sich direkt als personenbezogene und *personeninduzierte Serviceleistungen* inszenieren lassen. Zur weiteren wissenschaftlichen Absicherung dieser Argumentation bedürfte es jedoch zusätzlicher Forschungen und vergleichender Studien zu hyperrealen Erlebniswelten.

Erlebnisparks, die sich so darstellen, wären insofern auch nicht länger als „virgine“⁸¹⁸, „purifizierte[...] Räume“⁸¹⁹ oder „Nicht-Orte“ im Sinne Augés klassifizierbar, wenn in diesen Zuschreibungen die These von einer „Absenz des Anthropogenen“ impliziert würde.

Interessanterweise findet sich nun ebenfalls in Bildschirmspielen ein solcher für „reale“ Erlebniskulissen konstitutiver Ordnungsservice, der als Aufmerksamkeit und nicht als technische Standardroutine genau deshalb abgebucht wird, weil er sich *sekundär* auf die primäre diegetische „Un-Ordnung“ der Bildräume bezieht, ohne diese zu tilgen. Gemeint sind hier einerseits die extradiegetischen Symbole und Piktogramme, die sich in Form einer opaken Bildmaske über den ikonisch modellierten Handlungsraum legen, andererseits jedoch die ordnenden Eingriffe in diesen Handlungsraum selbst. In *RESIDENT EVIL* oder fakultativ auch in *BIOSHOCK* gelingt z.B. die Ortung der funktionsrelevanten Spielressourcen deshalb zu problemlos, weil die entsprechend modellierten Objekte ein bestimmtes Eigenlicht abstrahlen.



Abb. 112: TOMB RAIDER ANNIVERSARY (Eidos, 2007)

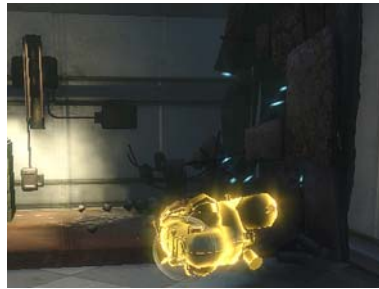


Abb. 113: BIOSHOCK (Detailansicht: 2K Games, 2007)



Abb. 114: RESIDENT EVIL (Capcom, 2002)

Die hyperrealistische „Aura“ der Gegenstände kann dabei als ein eindeutig deiktisches Zeichen gelesen werden, ausgesendet von einer präsupponierbaren Senderinstanz, um die Orientierung in den teilweise informationshypertrophen Bildräumen zu erleichtern. Diese semiotischen Strategien, die aufgrund ihres diskreten Charakters eigentlich näher an der Programmrealität liegen und die binäre Differenzierung von richtigen und falschen Handlungspropositionen über eine Figur/Grund-Unterscheidung schon vorwegnehmend abbilden, werden hier jedoch bewusst als Zusatzinformationen inszeniert, die vorhandene ikonische Gestalten lediglich akzentuieren und referentiell bestätigen aber nicht substituieren.

Bezeichnenderweise erhöhen diese *sekundären* Serviceleistungen noch einmal die visuelle Informationsdichte anstatt sie zu mindern. Sie sind überdies hinaus auch ein weiteres Indiz dafür, dass die Existenz der „unordentlichen Bilder“ sich nicht (allein) dem dramaturgischen bzw. narrativ-phantastischen Umstand verdankt, Desorientierung und Konfusion zu stiften. Derartige Effekte würden nämlich jeder Zeit abgefangen durch das Gros an extradiegetisch

⁸¹⁸ Vgl. Ullrich: *Habenwollen*, S. 86.

⁸¹⁹ Bauman: *Flüchtige Moderne*, S. 118.

oder intradiegetisch verfügbaren Hilfsmitteln, die allerdings jeweils der primären diegetischen „Un-Ordnung“ bedürfen, um als solche überhaupt wahrgenommen werden zu können. So produktiv diese vollständige Aufladung der Spielwelten mit einer sich ikonisch veräußernden „Fremdaufmerksamkeit“ sein mag, so sehr reduziert diese mit ihrer aufdringlichen Präsenz auch den Möglichkeitsraum subjektiver Aneignungs- und Imaginationspraxen. Ein durch Unordnungs- und/oder Ordnungsstrategien bereits ikonisch nahezu ganzheitlich individualisierter Raum bedeutet immer auch eine Festschreibung von Individualität, deren „Formklima“⁸²⁰ man ausgesetzt ist. Ein so verfahrenes Gestaltungsprogramm scheint sich dabei geradezu konträr zu dem modernen Phantasma einer „jokerhafte[n] Existenz“⁸²¹ zu verhalten, dergemäß insbesondere Wandlungsfähigkeit, Offenheit und Multioptionalität als attraktiv und erstrebenswert gelten. Jedoch verkennt dieser Deutungsansatz einer isolierten paradigmatisch orientierten Bildwahrnehmung die Tatsache, dass auch die hier thematisierten Computerspiele sehr wohl die soeben genannten Eigenschaften verheißen, allerdings über die syntagmatische Ebene⁸²² der Gestaltung, die sukzessive Distribution der Bildräume bei gleichzeitiger Variation der ikonischen Erscheinungen bzw. Ansichten. Die Grenzen des Blicks, das Off aber auch die narrative Ausrichtung der Spiele produzieren immer wieder neue Imaginationen des Möglichen, die der Entdeckung und subjektiven Erschließung harren. Über den architektonischen Aufbau der Spielwelt hinaus ist es vor allem die im letzten Kapitel erörterte Subjektivierung des Betrachterstandpunktes, die den Spieler als aktiven Mitgestalter bzw. „Prosumer“ des auf dem Schirm konkretisierten Geschehens modelliert⁸²³.

Die bildlich vermittelten Räume und der Raumdurchlauf der Spiele erweisen sich somit als Stätten und Momente der Begegnung von Individualität, des Austauschs von Aufmerksamkeit. Die in den überfüllten und „verschmutzten“ Bildinterieurs sich materialisierende Achtsamkeit einer impliziten Produzenteninstanz trifft auf eine sich über die zentralperspektivische Ausrichtung und Rhythmik der selbsterzeugten Bildwechsel ebenfalls ikonisch definierbare Blickinstanz. Die Strategien zur Visualisierung dieser beiden Ebenen sind allerdings zugleich als Versuch zu deuten, sowohl die Zuwendung von Aufmerksamkeit als auch die Herstellung subjektiver Präsenz situativ zu kontrollieren bzw. einseitig anbieterzentriert vorzustrukturieren. Kritikwürdig an einem solchen „Kontrollregime“⁸²⁴ ist dabei nicht so sehr die latente *operationale* Heteronomie, d.h. die indirekte situative Beeinflussung und Steuerung scheinbar

⁸²⁰ Ullrich: *Geschichte der Unschärfe*, S. 121.

⁸²¹ Ullrich: *Habenwollen*, S. 95.

⁸²² Ein visuelles Korrelat für die Andeutung paradigmatischer Optionalität wäre für Ullrich hingegen die Unschärfe. Vgl. ders.: *Geschichte der Unschärfe*, S. 123-127.

⁸²³ Vgl. auch Schelske: *Bild als Link*, S. 522.

⁸²⁴ Legnaro/Birenheide: *Stätten der späten Moderne*, S. 285.

autonomen Entscheidungshandelns, sondern eher die *Totalität*⁸²⁵ des Gestaltungsprinzips selbst. In dem zwanghaften Bemühen aufzufallen bzw. subjektiv „ins Gewicht [zu] fallen“⁸²⁶ unterwirft sich das Raumdesign immer stärker dem Diktat externer kommunikationsökonomischer Prinzipien, die zunehmend auch diegetisch motivierte Gestaltungsentscheidungen überlagern. Die Präferenz etwa für zerstörte, von Spuren der Alterung durchsetzte und allgemein informationsüberladene Kulissenräume kann somit auch zu einer *Vereinheitlichung* der Spielwelten führen. Eine sich über Abweichungen, „Un-Ordnung“ und hohen Gestaltungsaufwand konstituierende Bildästhetik erfährt gerade durch ihre allgegenwärtige Präsenz eine Normalisierung. Strukturell wären derart ausgestaffierte Szenerien insofern auch nicht länger „schmutzig“, lassen sie sich doch eher als Ausdruck eines neuen Konformitäts- und Ordnungsschemas wahrnehmen, als professionell kalkulierte Verfahren der Aufmerksamkeitsbindung.

⁸²⁵ Eco spricht in diesem Zusammenhang von einer „Industrie der totalen Ikonizität“ (ders.: *Über Gott und die Welt*, S. 51).

⁸²⁶ Ullrich: *Geschichte der Unschärfe*, S. 121.

6. Zusammenfassung der Ergebnisse

Ziel der vorliegenden Untersuchung ist es gewesen, Bildschirmspiele als soziokulturell motivierte sowie marktstrategisch organisierte Aggregationen eines zeitgenössischen *Erlebnismagements* auszuweisen, welches sich im Spannungsfeld von kollektiven wie individuellen Selbstverwirklichungsphantasmen auf der einen und von ökonomischen Selbsterhaltungs- bzw. Profilierungskalkülen auf der anderen Seite entfaltet. Elektronische Spiele lassen sich insofern als produktbezogene Vergegenwärtigungen hypothetisch für wirksam erachteter und faktisch nachgefragter *ästhetischer Orientierungen* begreifen, die im Rahmen dieser Arbeit in ihren Weltbildimplikationen rekonstruiert und analysiert worden sind.

In einem ersten Untersuchungsschritt (Kap. 3) galt es dabei, die gesellschaftliche und lebensbiografische Funktion von Spielen als populärkulturelle Erlebniskulissen herauszuarbeiten. *Spielhandlungen* wurden im Zuge dessen als eine *spezifische* kulturelle Praxis definiert, in Abgrenzung zu einem dezidiert außenorientierten Entscheidungs- und Probe-Handeln, aber auch in Unterscheidung zu ästhetischen Gestaltungsprojekten mit *unmittelbarem* Bezug zur „realen“ Lebensumwelt und Selbstkonzeption von Subjekten. Spiele im Allgemeinen und Computerspiele im Besondern sind dabei als frei wählbare sowie primär zu Erlebniszwecken (*play*) initiierte, responsive Tätigkeiten mit *fiktionaler Ausrichtung* klassifiziert worden. Spielen ist insofern „reales“ Verhalten in einer mediat designierten Situation. Es konstituiert und reproduziert sich permanent in einem realweltlichen Möglichkeitsraum, zieht seinen Sinn jedoch aus einem darüber errichteten virtuellen bzw. symbolisch erzeugten Weltkosmos. Ein solcher offeriert zum einen größere gestalterische Freiheitspotentiale, kann zum anderen jedoch aufgrund seiner Unverbindlichkeit *keine direkte* lebensweltliche Relevanz beanspruchen. Dieses *Dilemma* erhöht einmal mehr den Schwierigkeitsanspruch einer kultursemiotischen Analyse, der zur Folge sich in Bildschirmspiele auch übergreifend transmediale Einstellungen, Orientierungen und Angemessenheitsentscheidungen artikulieren, die für moderne Gegenwartskulturen und deren Realitätskonzeption in Gänze Bedeutsamkeit erlangen. Die Konsequenz aus dieser Problematik bestand in der Wahl methodischer Instrumente mit einer notwendigen Tiefenschärfe, die es auch jenseits konkret abweichender Erscheinungsformen und Motivkontexte ermöglichten, strukturelle Kopplungen und Homologien zwischen fiktionsinternen und alltagsästhetischen Weltmodellierungen nachzuweisen.

Vor dem Hintergrund dieser Überlegungen ist sodann eine struktural-narratologische Korpusanalyse durchgeführt worden (Kap. 4). Bereits der interpretatorische Befund, dass all die untersuchten Titel Spieltätigkeiten nicht nur vollständig in diegetisches Geschehen übersetzt und autopoietisch durch eine eigene dargestellte Weltordnung motiviert haben, sondern auch eine minimale *narrative Strukturierung* aufwiesen, muss eingedenk konträrer spieltheoretischer Positionen als ein nichttrivialer Sachverhalt gedeutet werden. Statt sich als zyklische Sequenz innerhalb eines a priori vertrauten (Spiel-)Feldes zu entfalten, synthetisieren sich Spielhandlungen zu einem linearen Syntagma und transzendieren permanent gegebene situative Bindungen. Dieser Prozess ist dabei jeweils gebunden an eine perspektivische mit der Avatar-Performance relationierte Wissensdistribution. Auch hier geht es weniger um eine fortlaufende Verfeinerung und Verdichtung von situationsspezifischem Wissen, als um eine diskontinuierlich organisierte und steigerungslogisch ausgerichtete, induktive Erschließung von Spielwelt. Bezogen auf die jeweils bearbeiteten Spielweltausschnitte erweist sich Steigerungswissen als niveaubegrenzt und verbraucht sich in der Anwendung. Gleichsam erhebt es Lernen zum Prinzip und dynamisiert die Rollenentwürfe des Spiels. Die fiktionalen Weltmodelle inkorporieren hier insofern moderne Identitätskonzepte und Wunschkonstellationen, die Variabilität, Mobilität, Anschlussfähigkeit sowie subjektive Verfügbarkeit und Gestaltbarkeit von Zukunftshorizonten verheißen. Vor allem jedoch vermag eine basale narrative Strukturierung der Spieltätigkeit situative Veränderungen und „Neuigkeiten“ in ein stufenförmiges *Entwicklungsprogramm* einzuordnen, in welches sich prospektiv auch die noch nicht realisierten Spielhandlungen einfügen lassen.

Unter Berücksichtigung eines restriktiveren Kriteriums für Narrativität, grundgelegt im Theoriemodell Lotmans (vgl. Kap. 4.2.), konnte jedoch in einer weiterführenden makrostrukturellen Analyse aufgezeigt werden, dass das Gros der an der (topografischen) Spieloberfläche vorgeführten Transformationsprozesse selbst eine *sujetlose Ordnung* ausbildet und/oder einer solchen folgt. Die steigerungslogische Modellierung des Handlungsgeschehens kommuniziert eine „habitualisierte Unzufriedenheit“⁸²⁷ mit dem Bestehenden, erklärt Wandel zum Prinzip und zu einer skalierbaren Größe, durch welche das „Neue“ als *Mehrwert* und eine unerschöpfliche aber gleichsam erreichbare *Leistungsressource* konzeptionalisiert wird. Auf einer Metaebene bleibt das im Spiel unentwegt akkumulierte und deaktualisierte Steigerungswissen demnach fortwährend gekoppelt an ein niveauflexibles und damit konstantes Universalwissen, das Verhaltensorientierung selbst in rekurrent wechselnden Spielumgebungen gewährleistet. Der Weg des Avatars/ Spielers folgt hier dementsprechend mehrheitlich einer Dramaturgie

⁸²⁷ Schulze: *Gehen ohne Grund*, S. 87.

der stetigen *Grenzverschiebung* und Möglichkeitserweiterung und hat nur noch wenig gemein mit den durch das Signifikantenmaterial anzitierten *phantastischen* Rollenentwürfen und Motivkontexten (vgl. Kap. 4.3., 4.4. u. 4.5.), welche sich gewöhnlich durch *subjehafte Grenzüberschreitungen* konstituieren, sei es in Form einer expliziten Problematisierung ideologischer Normalität über eine Konfrontation mit dem abweichend „Fremden“ auf der dargestellten Weltebene und/oder in Form initiatorischer Transformationen auf der Figurenebene (vgl. Kap. 3.6.). Aufgrund der Nivellierung semantischer Raumgrenzen in den Spielen reduziert sich Widerständigkeit hier vornehmlich auf operationale Herausforderungen und bezieht sich nicht auf eine Infragestellung der eigenen denk- und handlungslogischen Basisprämissen. Zugleich befördert diese Raumstruktur eine potentielle Gleichgewichtung des „Neuen“, das zwar sukzessiv die *Extension* nicht aber zwangsläufig die *Intension* der Raumordnung verändert.

Dennoch konnte an Einzelfällen nachgewiesen werden, dass Spiele gleichsam als Träger *subjehafter* Konflikte fungieren können (vgl. Kap. 4.8.). Dieser Umstand bestätigt einmal mehr die Ausgangsthese, dass es sich bei den analysierten Strukturen um kulturelle und insbesondere diegetisch-fiktionale Variablen handelt, die nicht allein durch eine genuine Medien- und Spielspezifik prädestiniert werden. Der Erfolg eines spielinternen Gestaltungsprogramms erweist sich demgegenüber vielmehr als abhängig von den verfügbaren und für angemessen befundenen Kategorien ästhetischer (Selbst-)Beschreibung.

Ergänzt wurde die narratologische Rekonstruktion abstrakter Plotmodelle und Handlungsmuster darüber hinaus durch eine bildtheoretische Reflexion der visuellen Konkretisationen von Spiel-, „Welt“ in ihren semantischen Funktionspotentialen (Kap.5).

In diesem Zusammenhang ist nachdrücklich auf die Relevanz ikonischer Repräsentationsverfahren in elektronischen Medien insistiert (Kap. 5.2.) und die spezifische Bedeutung derselben für die diegetische Prozeption sowie für die extratextuelle Profilierung von Spielen auf dem Erlebnismarkt herausgearbeitet worden (Kap. 5.3.).

Die dargestellten Welten der Computerspiele sind dabei als *imaginäre* Produkte bzw. als geordnete Gesamtmenge von *Propositionen* klassifiziert worden, die sich insbesondere aus den Vermittlungssystemen des *point-of-view* und des *point-of-action* ableiten lassen. Dabei konnte nachgewiesen werden, dass der zunehmende Illusionismus der Computerspielgrafik zwar zu einer kontinuierlichen Steigerung der Wahrnehmungspräsenz des Abgebildeten führt, andererseits jedoch auch systematisch ein Gefälle zwischen *point-of-view* und *point-of-action* installiert. Die hohe visuelle Informationsdichte befördert die (legitime) Konstruktion einer e-

benso spezifizierten und komplex strukturierten Diegese, der gegenüber sich die verfügbaren Navigationsoptionen, die einen unmittelbaren performativen Zugriff auf diese „Welt“ gewähren, als stets defizitär ausnehmen. Mittels der ikonischen Informationsdistribution modellieren die Spiele textintern einen Standard von erwartbaren „Welt“-Merkmale, die jedoch im Kontext des programminduzierten Handlungssystems niemals vollständig besetzt werden (können), wodurch sich eine Reihe nicht auffüllbarer *pragmatischer Nullpositionen* ergeben (vgl. Kap. 5.2.2.). Dieses selbsterzeugte Defizit im Komplexitätsniveau und in der Proportionalität von Handlungsoptionen *innerhalb* der Diegese, gerade in Bezug auf die Mikrostrukturen der *visuell* dargestellten Welten, wird intratextuell etwa durch die Erhöhung der *quantitativen Ausdehnung* des Navigationsraumes kompensiert, verbunden mit einer Aufmerksamkeitslenkung auf die dargestellten Entitäten und Weltstrukturen, bei denen sich Bild- und Handlungspropositionen *koextensiv* verhalten oder miteinander synchronisiert sind. Extratextuell erwächst aus diesem Spannungsverhältnis eine Produktionsdynamik mit konkreten Ansatzpunkten für eine stufenweise Fortsetzung gestalterischer Steigerungspfade, bspw. auf der Ebene computerisierter Physikmodelle. Der letztgenannte Aspekt leitet dabei über zu einem weiteren relevanten Untersuchungsergebnis. So wurden die Spiele des Analyse-Korpus als *hyperrealistische Erlebnisräume* klassifiziert (Kap. 5.3.2.), die zum einen um ein hohes Maß an visueller Anschlussfähigkeit bemüht sind durch die Implementierung vertrauter Themen und Darstellungsmodi. Davon zeugt der Rückgriff auf zentralperspektivische Raumprojektionsregeln ebenso wie die Reproduktion „naturalistischer“ Wahrnehmungsmuster oder der referentielle Bezug auf populärkulturelle Motivatkontexte. Zum anderen steigert der *Hyperrealismus* seine Attraktivität durch die bewusste Ausstellung bzw. Kommunikation der eigenen Künstlichkeit, die selbst zu einer Ressource der Wertschöpfung aufrückt. Als wertsteigernd erweist sich hier insbesondere die Kommunikation und authentische Inszenierung einer produzentenseitig entgegengebrachten *Wertschätzung*, als deren visuelle Korrelate in Computerspielen u.a. die Ikonografien des „*Außer-Ordentlichen*“ angesehen werden können (Kap. 5.3.4.). In einem Medium, in welchem Ordnung Programm ist, vermögen ikonische Musterabweichungen und eine darüber erzielte Individualisierung der Bildräume einen beachtlichen und deshalb seinerseits beachtenswerten Gestaltungsaufwand zu dokumentieren, der technische Standardroutinen transzendiert und damit menschliche Autorschaft akzentuiert. Die extratextuelle Motivierung auf der einen Seite und die Totalität eines solchen Darstellungsprinzips auf der anderen Seite überlagern und erschweren dabei allerdings primär narrative Funktionalisierungen von Bildtopografien, etwa als Träger topologischer Ordnungen bzw. als Indikator und Ausdruck semantischer Strukturbildung.

In der Synthese lassen sich aus den kultursemiotisch ausgerichteten Untersuchungssträngen darüber hinaus weitere zentrale Erkenntnisse abstrahieren, welche die *Produktivität* eines steigerungslogischen Erlebnismanagements sowie dessen Durchsetzung zu einem ästhetischen Orientierungsmodell (eingehender) zu verstehen und zu erklären verhelfen.

Trotz der paradigmatischen Begrenzungen und sujetlosen Konzeption der in den Spielen popularisierten Transformationsschemata konnte im Rahmen dieser Arbeit auf mehreren Ebenen die produktseitige Modellierung eines *reflexiven Subjekts* als einer notwendigen Bedingungsgröße von Spielprozessen aufgezeigt werden. Es sind die allgemein theoretischen Ausführungen zu den subjektbezogenen Aneignungsformen von Spielerlebnissen (Kap. 3.1.2.), aber auch die spezifisch auf die hier thematisierten Computerspiele zugeschnittenen Erörterungen von (stets begrenzten) Immersionspotentialen (Kap. 3.4.2.) und „Avatar“-gebundenen bzw. *homodiegetischen* Rollenentwürfen gewesen (Kap. 3.5.), die den Spieler über dessen figurale Verortung *innerhalb* der Diegese hinaus immer auch als eine *extradiegetische Adressaten- und Nutzerinstanz* vorsehen. Diese Ebene bleibt dabei, so konnte ebenfalls dargelegt werden, keinesfalls imaginär, sondern materialisiert sich visuell etwa in der perspektivischen Konstruktion und Simulation eines motivierten Kamerablicks und in den symbolisch oder piktogrammatisch kodierten Menüleisten, Karten und Tabellen, die referentiell Bezug nehmen auf die Diegese und damit dem Spieler einen (Macht-)Anreiz zur permanenten Kontrolle und diskontinuierlichen Bearbeitbarkeit des diegetischen Avatar-Körpers verschaffen (Kap. 4.5. u. 5.3.3.). Die Spielkonstruktionen präfigurieren damit einmal mehr das ästhetische Handlungsmodell der *Erlebnisrationalität*, hinter welchem der Entwurf eines durch reflexive Introspektion (Innen-Schau) mit sich selbst vertrauten Subjektes steht, das in dem Wissen um die eigenen Dispositionen und Reaktionsmuster zu einer systematischen Selbstbeeinflussung durch angemessenes Situationsmanagement fähig ist. Die Erweiterung dieses Modells innerhalb des Analyse-Korpus der Computerspiele besteht allerdings darin, die stets *unsichere* und *risikoanfällige* Ebene *reflexiver Erlebnisaneignung* selbst zu inkorporieren und damit bereits intratextuell Perspektiven und Kategorien für eine *erfolgreiche Selbstbeschreibung* anzubieten. Ästhetische Erfüllung wird dieser Logik nach als eine konsumierbare Dienstleistung gedacht. Die Pointe ist freilich, dass das Gelingen einer solchen Strategie ebenso notwendig der auto-suggestiven Bestätigung bedarf und damit auch weiterhin dem Subjekt eine ästhetische Angemessenheitsentscheidung zur *Selbstunterwerfung* abnötigt. Die virtuellen Erlebniskulissen konfrontieren den Spieler mit einem Modell seiner selbst, dessen vermeintliche „Richtigkeit“ und dessen Orientierungswert er durch die Fortsetzung seiner Spiel-Performance letztlich nur mehr rekurrent bestätigt.

Als Produkte auf dem globalen Erlebnismarkt verstehen es die hier diskutierten Spielgenres optimal, produzentenseitige Profilierungsbestrebungen einerseits und konsumentenseitige Selbstermächtigungsbedürfnisse andererseits optimal auszutarieren und in einen positiv rückgekoppelte Gestaltungsprozess zu überführen. Über die jeweils ausschnitthaft und sukzessiv angelegte Spielwelterschließung lassen sich die „individualisierten“ Bildräume als vollständig ausgearbeitete Gestaltungsvorschläge und ikonische Ressourcen der Markenbildung und Aufmerksamkeitsbindung begreifen, die dabei jedoch *keine Festlegung* für das spielende Subjekt bedeuten. Denn aufgrund ihres punktuellen und partiellen Charakters erscheinen sie beliebig austauschbar und der freien Disponibilität der Spielerinstanz überantwortet. In Ergänzung dessen erweist sich insbesondere die narrativ funktionalisierte Bild- und Blickgrenze immer wieder als der Ort, durch welchen das Phantasma eines frei verfügbaren Möglichkeitsraumes, als erreichbare Spielzukunft, permanent neu genährt wird. Als *dynamische Enklaven* verlagern die Spiele damit ihre größten Optionen stetig in ein imaginäres Außen, wodurch sie zugleich eine intra- sowie intermediale Entwicklungsdynamik befördern, ohne dabei jedoch jeweils fundamental von ihren strukturellen Basisannahmen abzurücken.

Globale Anschlussfähigkeit erreichen die Spiele ebenso autopoietisch, indem sie die Bedingungen ihrer Spielbarkeit selbst herstellen und als didaktisch aufbereitete Lernsequenzen in das Spielgeschehen implementieren. In diesem Kontext sind es vor allem die Komplexitätsreduktionen der virtuellen Weltmodelle gegenüber der immediaten (Modell-)Realität, welche zu einer Radikalisierung und uneingeschränkten Viabilität *erlebnisrationaler Orientierungsmuster* und *steigerungslogischer Transformationskonzepte* beitragen. Eingedenk dessen eröffnen die mediaten Spielwelten gerade wegen ihrer inszenierten Sonderstellung und ihres fiktionalen Charakters einen viel *direkteren* Zugang zu den Normalitäten und den Relevanzsystemen der zeitgenössischen Kultur als die „Realität“ selbst. Damit sind die sujetlosen Spiele auf einer Metaebene jedoch zugleich Ausdruck eines kulturellen Selbstverständnisses, das favorisierte Denkstrukturen und Realitätsannahmen weniger an der erlebbaren Umwelt mit ihren Unsicherheiten, Brüchen und Kontingenzen ausrichtet und überprüft, sondern das sich stattdessen solche Umwelten sucht und errichtet, die genau diesen bevorzugten Selbstbeschreibungen zur vorbehaltlosen Durchsetzung verhelfen. Dass zur Nobilitierung dieser Modelle dabei ein „Ausweichen“ auf die mediate Ebene der Spielwelten nötig ist, zeugt jedoch nicht unbedingt von einem nachhaltigen Vertrauen in die Adäquatheit der eigenen Systemprämissen.

7. Ausblick

Der mit dieser Forschungsarbeit angestoßene Theoriebildungsprozess über die Qualität und den Stellenwert ästhetischer Praxen in elektronischen Spielumwelten, ließe sich im Anschluss an die vorliegende Untersuchung auf mehreren Ebenen erkenntnisfördernd ausbauen.

Über eine Ausweitung des Analysekorpus auf andere Spielgenres hinaus wäre hier vor allem an eine Verlagerung des Forschungsfokus zu denken, bspw. durch eine systematische Integration der jugendlichen Rezipientenperspektive. Hat das bisherige Forschungsdesign sich ausschließlich auf die Produktkosmen selbst und die dort inkorporierten ästhetischen Modelle beschränkt, die ein bestimmtes Nutzerverhalten wahrscheinlich machen, so könnten nun, in Ergänzung dessen, auch die tatsächlich realisierten Gestaltungsoptionen und ästhetischen Präferenzmuster der anvisierten Zielgruppe in Korrespondenz und Abweichung zu den produktseitig bzw. konsumkulturell präfigurierten Wahrnehmungs- und Verhaltensstandards ermittelt werden. Dabei ließen sich sowohl *intermediale* Bezüge zu den konvergierenden Medienmenüs der Heranwachsenden herstellen als auch *transmediale* Bezüge zu „realen“ ästhetischen Handlungsfeldern und Denkmustern. In einem ersten Schritt sollte sich der Untersuchungsrahmen jedoch unmittelbar auf eine qualitative Rekonstruktion der Bildschirmspielerfahrungen und auf deren lebensweltliche Assimilation selbst beziehen. Da sich ästhetische Präferenzen und Angemessenheitsentscheidungen, wie diese Untersuchung gezeigt hat, niemals hinreichend über das symbolisch und ikonisch produzierte Signifikantenmaterial artikulieren, sondern stets das Ergebnis von subjektiv für sinnvoll erachteten Strukturbildungsprozessen sind, würde sich hier methodisch das jeweils durch eine Fotodokumentation⁸²⁸ begleitete narrative Interview als geeignetes non-direktives Erhebungsverfahren anbieten. Als vorgegebener Erzählrahmen könnte dabei entweder die gesamte Spielbiografie der Jugendlichen oder deren Karriere in einem bestimmten Spiel, etwa in einem zeitextensiven und über die Dauer mehrerer Jahre verfolgten Online-Rollenspiel, gewählt werden. Bei den so generierten Selbstbeschreibungen und Selbstorganisationen von Spielerlebnissen ließe sich dann auch dezidiert nach der Existenz genderspezifischer Erzählmuster fragen. In diesem Zusammenhang wäre zu erörtern und zu überprüfen, ob andersgelagerte Genrevorlieben aber auch vermeintlich zielgruppenbezogene Themen- und Bilddesigns tatsächlich auch *qualitativ* unterscheidbare Gen-

⁸²⁸ Die Fotodokumentation bzw. Fotobefragung ist ein nondirektives, qualitatives Verfahren der kultursoziologischen Lebensstilforschung, bei welchem die Probanden mit einer Fotokamera ausgestattet werden, um eine festgelegte Anzahl von Bildern ihres eigenen sozialen Umfeldes zu erzeugen. Aus diesen Bildern sollen Rückschlüsse über die individuellen Stilpräferenzen und Denkkategorien der Fotografen gezogen werden. Eine solche Methode, wie sie etwa von Wuggening (ders.: *Die Photobefragung als projektives Verfahren*, S. 109-129) ausgebreitet wird, lässt sich problemlos auch auf das Feld der Computerspiele und die dort mögliche Screenshot-Produktion nach individuellen Gesichtspunkten und Relevanzannahmen übertragen.

der-Ästhetiken zur Geltung bringen, oder ob hinter diesen scheinbar so abweichenden Oberflächenarrangements „männlich“ und „weiblich“ konnotierter Erlebniskulissen strukturell nicht doch vergleichbare ästhetische Orientierungsmuster erkennbar werden, die sich in Homologie zu allgemeinen Werten, Prämissen und Wunschkonstellationen zeitgenössischer Konsumkulturen entwickeln.

Aufbauend auf diesen Fragestellungen und im Anschluss an die in dieser Arbeit generierten Ergebnisse und Theoriemodelle lassen sich zudem relevante didaktische Anwendungsbezüge herstellen. So sind etwa gezielt Interventionsmöglichkeiten für eine kulturelle Bildung zu entwickeln, die ausgehen von den hier ausgebreiteten ästhetischen Orientierungsmustern mit dem Ziel einer systematischen Erweiterung und Differenzierung derselben. In einem ersten Schritt müsste hierzu eruiert werden, ob und inwieweit bestimmte Unterrichtspraktiken und Fachtraditionen nicht auch *ihr* Selbstverständnis aus bestimmten *normalisierten* ästhetischen Modellen ziehen, die sich wohl durch ein internes Reflexionssystem auszeichnen mögen, die ihre Systemgrenzen jedoch ideologisieren und damit als selbstverständliche, unhinterfragbare Prämissen setzen. So ließe sich etwa gerade im Zusammenhang der Kunst- und Welterbepädagogik die These überprüfen, ob die dort normierten und eingeforderten Wertkategorien sowie Erinnerungs- und Aufmerksamkeitsmodi, wie in Kap. 1.5.5. u. 4.8.2. angeführt, nicht zu den steigerungslogischen Relevanzannahmen, dynamischen Entwicklungskonzepten und ästhetischen Orientierungsmustern postindustrieller (Konsum-)Gesellschaften in einem diametralen Verhältnis stehen. Jugendliche, die diese Wertideen teilen, mögen in diesem Spannungsfeld zwar zu einer intellektuellen Auseinandersetzung mit alternativen Weltansichten befähigt werden können, die Modifikation und Revision intrinsisch motivierter Angemessenheitsentscheidungen ist darüber hinaus jedoch notwendig durch ein dezidiert ästhetisches Bildungsprogramm zu begleiten und zu erweitern. Dabei ist grundlegend anzuerkennen, dass auch bereits die *Bildschirmspielnutzung eine ästhetische Praxis darstellt, die selbstreferentiell ist, Lernprozesse herausfordert und den Nutzern Medienkompetenz und Reflexionsvermögen abverlangt*. Qualifizierende *Bildungsprozesse* müssen sich in Anknüpfung daran zusätzlich um eine diskursive Aufarbeitung und/oder Problematisierung der ästhetischen Modellgrenzen und der impliziten Bewertungsmaßstäbe bemühen. Ein solches „Kulturverstehen“ bedarf im Anschluss an den Soziologen Gerhard Schulze demnach unabdingbar mindestens einer „doppelte[n] Reflexivität“.⁸²⁹

⁸²⁹ Schulze: *Die beste aller Welten*, S. 343.

In einem zweiten Schritt muss, in Anerkennung der Ausgangslage, nach geeigneten didaktisch-methodischen Verfahren gesucht werden, die es einerseits verstehen unterschiedliche Reflexions- und Orientierungsformen wechselseitig aufeinander zu projizieren und damit Inkonsistenzen provozieren⁸³⁰, die andererseits jedoch ebenso intrinsisch motivierte Zugänge und authentische Konfliktszenarien bereitstellen müssen, um die angestrebte kulturelle Kompetenzvermittlung auch herausfordernd und zielgruppengerecht zu gestalten.

Mit Bezug auf die diskutierten Ansätze *immersiver Lehr- und Lernarrangements* in Bildschirmspielen sind im Rahmen dieser Arbeit bereits entsprechende konzeptionelle Vorschläge erörtert worden (Kap. 4.9.). Angestoßen wurde bspw. eine erzähltheoretische Reformulierung des Lern- und Bildungsbegriffs, die unbedingt mit dem Ziel weiterzuführen wäre, selbstgesteuerte ästhetische Bildungsprozesse systematisch in narrative bzw. sujethafte Zusammenhänge einzubinden. Die Stärke narrativer Verfahren in ihrer Funktion als *Erkenntnismodelle* besteht nicht nur darin, lebensweltliche *Kontingenzen* als *Grenzüberschreitungen* zu inszenieren, sondern vor allem auch in der Bereitstellung von daraus erwachsenen *Kontingenzbewältigungsstrategien*⁸³¹, die eine diskursive und/oder aktionale Thematisierung, Bearbeitung und Reflexion konflikträchtiger Erfahrungen und individueller wie systemischer *Ereignisse* befördern und als subjektiven Erkenntnis- und Aneignungsprozess zu strukturieren vermögen. Damit ließen sich die in dieser Arbeit generierten Theorien und Ergebnisse unmittelbar funktionalisieren für die Weiterentwicklung und den qualifizierten Ausbau so genannter „stealth teaching“-Konzepte⁸³² im Rahmen der Produktion von Bildungssoftware- und Edutainment-Angeboten, welche dezidiert darauf ausgerichtet sind, einen Beitrag zur kulturellen „Selbstinformation“⁸³³ zu leisten und damit gleichsam eine Auseinandersetzung mit den (alltags-)ästhetischen Determinanten kulturellen Entscheidungshandelns befördern.

⁸³⁰ Gemeint sind Erfahrungskontexte, welche den normierten und/oder normalisierten Gültigkeitsanspruch hergebrachter kultureller wie individueller Selbstbeschreibungspraxen durch eine Konfrontation mit alternativen Orientierungsmodellen auf unterschiedlichen Ebenen problematisieren.

⁸³¹ Vgl. hier die Ausführungen zum Konsistenzprinzip in Kap. 4.2.

⁸³² Vgl. Bopp: *Immersive Didaktik u. Framingprozesse in Computerspielen*, S. 170-186. S. auch Kap. 4.9.

⁸³³ Vgl. Sottong: *Wissen – Kommunikation – Selbstinformation*, S. 415.

8. Medien- und Literaturverzeichnis

8.1. Primärquellen

[Titel (Produktionsland, Erscheinungsjahr, Entwicklerstudio/ Publisher, Plattform)]

BIOSHOCK (USA/ Australien 2007, 2K Games/ Take 2 Interactive, PC DVD)

DIABLO II und *LORD OF DESTRUCTION* (USA 2000/2001, Blizzard North/
Blizzard Entertainment, PC CD)

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (USA 2006, Bethesda Softworks/
Take 2 Interactive, PC DVD)

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM (Kanada 2002, Silicon Knights/
Nintendo, NG)

FINAL FANTASY VII (Japan 1997, Squaresoft/ Sony, PS)

FINAL FANTASY X (Japan 2002, Squaresoft/ Sony, PS 2)

HALF LIFE 2 (USA 2004, Sierra/ Valve, PC DVD)

THE LEGEND OF ZELDA (Japan 1990, Nintendo, NES)

ONIMUSHA 3 (Japan 2004, Capcom, PS 2)

RESIDENT EVIL (Japan 1996, Capcom/ Virgin Interactive, PS)

RESIDENT EVIL (Japan 2002, Capcom/ Nintendo, NG)

SHADOW OF THE COLOSSUS (Japan 2006, Sony, PS 2)

SILENT HILL 2 - Dir. Cut (Japan 2003, Konami, PC CD)

STILL LIFE (FR 2003, Microids, PC CD)

TOMB RAIDER (GB 1996, Core Design/ Eidos Interactive, PS)

TOMB RAIDER: DIE CHRONIK (GB 2000, Core Design/ Eidos Interactive, PC CD)

TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS (GB 2003, Core Design/
Eidos Interactive, PS 2)

TOMB RAIDER ANNIVERSARY (USA 2007, Crystal Dynamics/ Eidos Interactive, PC DVD)

VAGRANT STORY (Japan 2000, Squaresoft/ Square Europe, PS)

8.2. Sekundärliteratur

- Aarseth, Espen: Warum Game Studies? In: Clash of Realities. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 17-23.
- Anderson, Craig A.: An Update on the Effects of Violent Video Games. In: Journal of Adolescence 27 (2004). S. 133-122. Online verfügbar: <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/04A.pdf> [03.04.2007].
- Arnseth, Hans Christian: Learning to Play or Playing to Learn - A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay. In: Game Studies 6 (2006) H.1. Online verfügbar: <http://gamestudies.org/0601/articles/arnseth> [20.11.2007].
- Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt a.M.: Campus 2000.
- Asmuth, Bernhard: Einführung in die Dramenanalyse. 5., aktualisierte Aufl. Stuttgart: Metzler 1997 (= Sammlung Metzler; Bd. 188).
- Aufenanger, Stefan u. Uwe Mattusch: Interaktion u. Narration in Computerspielen: Beispiele. In: C+U 36 (1999). S. 42-43.
- Augé, Marc: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt a.M.: S. Fischer Verl. 1994.
- Barthes, Roland: Das semiologische Abenteuer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1988 (=edition suhrkamp 1441).
- Barthes, Roland: L'Effet de Réel [1968]. In: Ders.: Oeuvres complètes. Hg. v. Éric Marty. Bd. 2: 1966-1973. Paris: Éd. du Seuil 1994. S. 479-484.
- Bateson, Gregory: Geist u. Natur. Eine notwendige Einheit. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1987 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 691).
- Bateson, Gregory: Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische u. epistemologische Perspektiven. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1985 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 571).
- Baudrillard, Jean: Die Agonie des Realen. Berlin: Merve Verl. 1978.
- Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. München: Matthes & Seitz 1982.
- Baudrillard, Jean: Simulations. New York: Semiotext(e) 1983.
- Bauman, Zygmunt: Flüchtige Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2003 (=edition suhrkamp 2447).
- Bauman, Zygmunt: Unbehagen in der Postmoderne. Hamburg: Hamburger Ed. 1999.

- Baumgärtel, Tilman (Hg.): Games. Computerspiele von KünstlerInnen. Ausstellungskatalog. Frankfurt a.M.: Revolver 2003.
- Baumgärtel, Tilman: [net.art]. Materialien zur Netzkunst. Nürnberg: Verl. für moderne Kunst 1999.
- Beck, Ulrich: Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1986 (=edition suhrkamp1365).
- Becker, Barbara unter Mitarbeit von Christian Hüls: Zwischen Allmacht und Ohnmacht: Spielräume des „Ich“ im Cyberspace. In: Soziologie des Cyberspace. Hg. v. Udo Thiedeke. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften 2004. S. 170-192.
- Bentele, Günter: Die Entwicklung ikonischer Formen. In: Zeichenentwicklung-Bedeutungswandel-Handlungsmuster. Hg. v. Karl F. Reimers. München: Ölschläger 1983.
- Billmeyer, Franz: Tunnelblick und Gipfelglück. In: BDK-Mitteilungen 41 (2005) H. 4. S. 10-14.
- Bopp, Matthias: Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Hg. v. Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren 2006. S. 170-186.
- Bopp, Matthias: Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung. In: „See? I’m Real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Hg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr. Münster. Lit Verl. 2004. S. 74-95.
- Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1987 (=suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 658).
- Breuer, Stefan: Die Gesellschaft des Verschwindens. Von der Selbstzerstörung der technischen Zivilisation. Hamburg: Rotbuch Verl. 1995.
- Bruns, Karin: Game Over? Narration und Spannung im Computerspiel. In: kultuRRevolution 45/46 (2003) H. 1/2. S. 85-89.
- Bublitz, Hannelore: In der Zerstreuung organisiert. Paradoxien und Phantasmen der Massenkultur. Bielefeld: transcript Verl. 2005.
- Bublitz, Hannelore: Diskurs. Bielefeld: transcript Verl. 2003.
- Bünger, Traudl: Narrative Computerspiele. Struktur & Rezeption. München: kopaed 2005.
- Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. Stuttgart: Schwab 1960.

- Calvert, Sandra L.: Cognitive Effects of Video Games. In: Handbook of Computer Game Studies. Hg. v. Joost Raessens u. Jeffrey Goldstein. Massachusetts: MIT Press 2005. S. 125-131.
- Campbell, Joseph : Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt a.M.: Insel 1999 (= insel taschenbuch 2556).
- Certeau, Michel de: Kunst des Handelns. Berlin: Merve Verl. 1988.
- Clarke, John (Hg.): Jugendkultur als Widerstand. Frankfurt a.M.: Syndikat Verl. 1979.
- Couchot, Edmond: Die Spiele des Realen u. des Virtuellen. In: Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Hg. v. Florian Rötzer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991. S. 346-355.
- Crawford, Chris: Interactive Storytelling. In: The Video Game Theory Reader. Hg. v. Mark J.P. Wolf und Bernard Perron. N.Y.: Routledge 2003. S. 259-273.
- Danto, Arthur C.: Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst. 3. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 957).
- Degler, Frank: Erspielte Geschichten. Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel. In: „See? I'm Real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Hg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr. Münster. Lit Verl. 2004. S. 58-72.
- Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001.
- Distelmeyer, Jan: „... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie“. Überlegungen zum Verhältnis zwischen Videospiele und dem populären Kino In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Hg. v. Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren 2006. S. 187-207.
- Douglas, Mary: Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu. Berlin: Reimer 1985.
- Dubois, Jacques u.a.: Allgemeine Rhetorik. München : Wilhelm Fink Verl. 1974 (=UTB 128).
- Durkin, Kevin u. Kate Aisbett: Computer Games and Australians Today. Sydney: Office of Film and Literature Classification 1999.
- Dürr, Hans-Peter: Die Zukunft ist ein unbetretener Pfad. Bedeutung und Gestaltung eines ökologischen Lebensstils. Freiburg u.a.: Herder 1995.
- Eco, Umberto: Reise ins Reich der Hyperrealität. In: ders.: Über Gott und die Welt. München: Carl Hanser Verl. 1985. S. 36-99.
- Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik. 8. Aufl. München: Fink 1994.

- Eco, Umberto: Lector in Fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten. 3. Aufl. München: dtv 1998.
- Elias, Norbert: Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische u. psychogenetische Untersuchungen. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1997.
- Elias, Norbert: Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation. In: Der Satz „Der Ball ist rund“ hat eine gewisse philosophische Tiefe. Hg. v. Rolf Lindner u.a. Berlin: Transit Verl. 1983. S. 12-21.
- Erb, Hubert: Architecture and Morality. In: telepolis (27.08.2007). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26053/1.html> [20.11.2007].
- Eskelinen, Markku: The Gaming Situation. In: Game Studies 1 (2001) H.1. Online verfügbar: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [20.11.2007].
- Farin, Klaus: Von der Erfindung des Teenagers und anderer Märkte. In: Markt und Sinn. Dominiert der Markt unsere Werte? Hg. v. Florian u. Michael Müller. Frankfurt a.M.: Campus 1996. S. 146-162.
- Faulstich, Werner: Medienkulturen. Zwischen Exotik, Heil u. Horror. Das Fremdartige als Dramaturgie von Kultur. München: Fink 2000. S. 127-138.
- Feldbusch, Elisabeth: Sprache – ein Spiel? Münster 1986. (Arbeitsberichte/ Institut für Allgemeine Sprachwissenschaft der Westf. Willhelms-Universität; 3).
- Flusser, Vilém: Medienkultur. 2. Aufl. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verl. 1999.
- Foucault, Michel: In Verteidigung der Gesellschaft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001 (=suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 1585).
- Foucault, Michel: Andere Räume. In: Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Hg. v. Karlheinz Barck, Peter Gente u.a. Leipzig: Reclam 1990. S. 34-46.
- Franck, Georg: Mentaler Kapitalismus. Eine politische Ökonomie des Geistes. München: Carl Hanser Verl. 2005.
- Franck, Georg: Funktionalismus der Auffälligkeit. In: Der Architekt 5-6 (2004). S. 26-29.
- Franck, Georg: Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München: Carl Hanser Verl. 1998.
- Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: The Video Game Theory Reader. Hg. v. Mark J.P. Wolf und Bernard Perron. N.Y.: Routledge 2003. S. 221-235.
- Fritz Jürgen u. Wolfgang Fehr: Videospiele und ihre Typisierung. In: Computerspiele – Bunte Welt im grauem Alltag. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1993.

- Fritz, Jürgen: Zur „Landschaft“ der Computerspiele. In: Handbuch Medien: Computerspiele. Hg. v. Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997. S. 87-97.
- Fritz, Jürgen: Langeweile, Stress u. Flow. Gefühle beim Computerspiel. In: Handbuch Medien: Computerspiele. Hg. v. Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997. S. 207-217.
- Fritz, Jürgen: Was sind Computerspiele? In: Handbuch Medien: Computerspiele. Hg. v. Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997. S. 81 – 86.
- Fritz, Jürgen: Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren. In: Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Hg. v. Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003. S. 10-24.
- Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim u.a.: Juventa Verl. 2004.
- Fromm, Rainer: Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene. Marburg: Schüren 2002.
- Fromme, Johannes: Pädagogische Reflexionen über die Computerspielekultur der Heranwachsenden. In: Handbuch Medien: Computerspiele. Hg. v. Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997. S. 299 - 308.
- Fromme, Johannes u. Norbert Meder: Computerspiele in der Kinderkultur. Opladen: Leske + Budrich 2000.
- Fromme, Johannes: Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotentiale von Computerspielen. In: Clash of Realities. Hg. v. Winfried Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 177-209.
- Funken, Christiane u. Martina Löw: Ego-Shooters Container. Raumkonstruktionen im elektronischen Netz. In: Raum – Wissen – Macht. Hg. v. Rudolf Maresch. Suhrkamp: Frankfurt a.M.: 2002. S. 69-91.
- Funken, Christiane: Digitale Identitäten. In: Medienidentitäten. Hg. v. Carsten Winter u.a. Köln: Halem 2003. S. 282-297.
- Furtwängler, Frank: „A crossword at war with a narrative“. Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen. In: Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien. Hg. v. Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz u.a. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001 (=suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 1544). S. 369-407.
- Furtwängler, Frank: Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Hg. v. Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren 2006. S. 154-169.

- Gardner, Howard: Der ungeschulte Kopf. Wie Kinder denken. 4. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta 2001.
- Gast, Wolfgang: Werbung. In: Medien in der Schule. Hg. v. Werner Faulstich u. Gerhard Lippert. Paderborn: Ferdinand Schöningh 1996. S. 169-188.
- Gebauer, Gunter u. Christoph Wulf: Spiel, Ritual, Geste. Reinbek: Rowohlt 1998.
- Gee, James Paul: What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan 2003.
- Glaserfeld, Ernst von: Konstruktion der Wirklichkeit und des Begriffs der Objektivität. In Einführung in den Konstruktivismus. 6. Aufl. München: Piper 2002. S. 9-40.
- Goldhaber, Michael H.: Kunst und die Aufmerksamkeitsökonomie im wirklichen Raum und im Cyberspace. In: Kunstforum international 148 (1999-2000). S. 78-84.
- Goldhaber, Michael H.: Das gespenstische Leben des Geldes und die Ankunft der Aufmerksamkeitsökonomie. In: telepolis (03.10.1999). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/5/5341/1.html> [22.10.2007].
- Goldstein, Jeffrey: Violent Video Games. In: Handbook of Computer Game Studies. Hg. v. Joost Raessens u. Jeffrey Goldstein. Massachusetts. MIT Press 2005. S. 341-357.
- Gombrich, Ernst: Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung. Stuttgart: Klett-Cotta 1984.
- Goodman, Nelson: Weisen der Welterzeugung. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1990 (=suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 863).
- Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie. 2. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1998 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 1304).
- Grimm, Petra: Die Illusion der Realität im Labyrinth der Medien. Die Konstruktion von Authentizität an der Grenze von Fiction und Non-Fiction. In: Weltentwürfe in Literatur u. Medien. Hg. v. Hans Krahl u. Claus-Michael Ort. Kiel: Ludwig 2002. S. 361-383.
- Grimm, Petra: Filmnarratologie. Eine Einführung in die Praxis der Interpretation am Beispiel des Werbespots. München: Diskurs-Film-Verl. Schaudig u. Ledig 1996.
- Grosch, Waldemar: Computerspiele im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verl. 2002 (=Geschichte am Computer Bd.2).
- Grossman, Dave u. Gloria DeGaetano: Stop Teaching Our Kids to Kill. N.Y.: Crown Publishers 1999.
- Gunter, Barrie: Psychological Effects of Video Games. In: Handbook of Computer Game Studies. Hg. v. Joost Raessens u. Jeffrey Goldstein. Massachusetts. MIT Press 2005. S. 145-160.

- Günzel, Stephan: Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person. In: Image 4 (2006). Online verfügbar: <http://www.bildwissenschaft.org/VIB/journal/index.php?menuItem=miArchive&showIssue=27> [18.12.2007].
- Hant, Peter: Das Drehbuch. Praktische Filmdramaturgie. Waldeck: Hübner 1992.
- Hartmann, Tilo: Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Clash of Realities. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 81-99.
- Hartmann, Hans Albrecht u. Rolf Haubl (Hg.): „Erlebe dein Leben“. Eine Einführung. In: Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz. Opladen: Westdt. Verl. 1996. S. 7-18.
- Hasebrink, Uwe: Konvergenz aus Nutzerperspektive. Zur Integration neuer Medien in die Nutzungsmuster von Jugendlichen. In: Telekommunikation u. Jugendkultur. Hg. v. Judith Bug u. Matthias Karmasin. Wiesbaden: Westdt. Verl. 2003. S. 29-46.
- Haug, Wolfgang Fritz: Kritik der Warenästhetik. 3. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1972.
- Heidenreich, Stefan: Zur Praxis moderner Bildmedien: Neue Medien. In: Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2005 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 1751).
- Hellmann, Kai-Uwe u. Rüdiger Pichler (Hg.): Ausweitung der Markenzone. Interdisziplinäre Zugänge zur Erforschung des Markenwesens. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften 2005.
- Hennig, Christoph: Reiselust. Touristen, Tourismus und Urlaubskultur. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1999 (= suhrkamp taschenbuch, Bd. 3001).
- Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 3. Aufl. Stuttgart u.a.: Metzler 2001 (=Sammlung Metzler; Bd. 227).
- Himmelsbach, Sabine: Multi-Player Media. Kommunikationsstrategien im Cyberspace. In: Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien u. Markt. Hg. v. Klaus Neumann-Braun u. Birgit Richard. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2005 (= suhrkamp taschenbuch, Bd. 3693). S. 145-158.
- Holländer, Hans: Zeit-Zeichen der Malerei. In: Ästhetik des Comic. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt Verl. 2002. S. 103-124.
- Höltgen, Stefan: Mehr als man sehen kann. Actionfigur, Comic, Film, Computerspiel - Transformers sind extrem wandlungsfähig. In telepolis (07.08.2007) Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/25/25896/1.html> [09.09.2007].
- Huhtamo, Erkki: Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming. In: Handbook of Computer Game Studies. Hg. v. Joost Raessens u. Jeffrey Goldstein. Massachusetts. MIT Press 2005. S. 3-21.

- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt 1987.
- Illing, Frank: *Kitsch, Kommerz und Kult. Soziologie des schlechten Geschmacks*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH 2006.
- Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press 2005.
- Juul, Jesper: *A Clash between Game and Narrative. A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction*. Kopenhagen 2001. Online verfügbar: <http://www.jesperjuul.net/thesis/> [08.01.2008].
- Kaminski, Winfred: Stoffe, aus denen Computerspiele sind. Die Funktion mythisch-märchenhafter Elemente in Computerspielen. In: *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten* Hg. v. Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003. CD-ROM-Version, S. 1-7.
- Kaminski, Winfred u. Martin Lorber (Hg.): *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München: kopaed 2006.
- Karmasin, Helene: *Produkte als Botschaften*. 3. aktualisierte u. erweiterte Aufl. Frankfurt a.M.: Ueberreuter 2004.
- Karmasin, Helene: *The Bovine Ferrari. Normierung – Mehrwert – Distinktion in Stammes- und Industriegesellschaften*. In: *Norm – Grenze – Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft*. Hg. v. Gustav Frank u. Wolfgang Lukas. Passau: Verl. Karl Stutz 2004, S. 383-409.
- Karmasin, Helene: *Die geheime Botschaft unserer Speisen. Was Essen über uns aussagt*. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 2001.
- Karmasin, Helene: *Zeitkonzeptionen und Wertsysteme in der Werbung*. In: *KODIKAS 19* (1996) Nr. 3. S. 249-257.
- Keitel, Evelyne: *Zum Genre Computerspiel*. In: *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften*. Hg. v. Evelyne Keitel, Gunter Süß, Randi Gunzenhäuser u. Angela Hahn. Lengerich: Pabst Science Publishers 2003. S. 7-32.
- Kiste, Katja: *Blackout und Tabula rasa. Zur Funktion des Amnesie-Motivs im filmischen Erzählen*. In: *All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien*. Hg. v. Hans Krahl. Kiel: Ludwig 2001. S. 169-193.
- Klimmt, Christoph: *Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen*. In: *Clash of Realities*. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 65-79.
- Koch, Lennard: *Zur Narrativik in Computerspielen*. In: *Deutschunterricht 52* (1999). S. 109 – 117.

- Kocher, Mela: Der ludoliterarische Typenkreis. Analyse und Kategorisierung von Cybertexten. In: Clash of Realities. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 33-52.
- Korn, Andreas: Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedien zum Computerspiel. Aachen: Shaker Verl. 2005.
- Krah, Hans: Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. In: KODIKAS 22 (1999) H. 1-2. S. 3-12.
- Krah, Hans u. Claus-Michael Ort: Weltentwürfe in Literatur u. Medien. Phantastische Wirklichkeiten, Realistische Imaginationen. Kiel: Ludwig 2002.
- Krah, Hans u. Marianne Wunsch: Phantastisch/Phantastik. In: Ästhetische Grundbegriffe. Hrsg. v. Karlheinz Barck u.a. Bd. 4. Stuttgart: Metzler 2002. S. 798-814.
- Krah, Hans: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom ‚Ende‘ in Literatur und Film 1945-1990. Kiel: Ludwig 2004.
- Krah, Hans: Einführung in die Literaturwissenschaft/Textanalyse. Kiel: Ludwig 2006.
- Krah, Hans: Semiotische Grundbegriffe. Zeichen und Zeichensysteme. In: Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung. Hg. v. Michael Titzmann u. Hans Krah. Passau: Verl. Karl Stutz 2006, S. 9-31.
- Krah, Hans: Kommunikation und Medien am Beispiel Film. In: Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung. Hg. v. Michael Titzmann u. Hans Krah. Passau: Verl. Karl Stutz 2006, S. 249-279.
- Krah, Hans: Erzählen in Folge. Eine Systematisierung narrativer Fortsetzungszusammenhänge. In: Positionen der Filmanalyse. Hg. v. Michael Schaudig. München: diskurs film Verl. [erscheint 2008].
- Krämer, Sybille: Die Welt, ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit. In: Spielen. Zwischen Rausch und Regel. Hg. v. Stiftung Deutsches Hygiene-Museum. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2005. S. 11-17.
- Krämer, Sybille: Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität. In: Medien – Welten – Wirklichkeiten. Hg. v. Gianni Vattimo u. Wolfgang Welsch. München: Fink 1998. S. 27- 37.
- Krützen, Michaela: Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verl. 2004.
- Kubisch, Susanne u. Hardy Dreier: Let's play the games. Angebot u. Nutzung von Bildschirmspielen. In: Telekommunikation u. Jugendkultur. Hg. v. Judith Bug u. Matthias Karmasin. Wiesbaden: Westdt. Verl. 2003. S. 77-94.
- Kücklich, Julian: Wieviele Polygone hat die Wirklichkeit? Zum Realismus von Ego-Shooter-Spielen. In: Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse: Hg. v. Oliver Jahraus u. Bernd Scheffer. Bielefeld: Aisthesis Verl. 2004. S. 219-232.

- Kücklich, Julian: Computerspielphilologie. Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien. MA. München 2001.
- Küttler, Dörte: Baustelle Computerspiel. Warum Spieleentwickler Literaturkenntnisse brauchen. In: telepolis (25.09.2006). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/23/23589/1.html> [23.12.2007].
- Lange, Andreas: Storykiller. In: Ästhetik u. Kommunikation 115 (2001/02). S. 79-84.
- Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r). Wirkung u. Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a.M.: Lang 2002.
- Laschet, Armin: Computerspiele und Politik. Zwischen Wirtschaftspolitik, Jugendmedienschutz u. Bildungspolitik. In: Clash of Realities. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 9-13.
- Lederer, Mark: Spielfilm oder Filmspiel. Auf dem Weg zum Multiplattformspiel. In: telepolis (29.07.2007). Online Verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/25/25622/1.html> [09.09.2007].
- Legnaro, Aldo u. Almut Birenheide: Stätten der späten Moderne. Reiseführer durch Bahnhöfe, shopping malls, Disneyland Paris. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften 2005 (=Erlebniswelten Bd. 6).
- Lewis, David u. Darren Bridger: Die Neuen Konsumenten. Frankfurt a.M.: Campus 2001.
- Lischka, Konrad: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte u. Ästhetik des Computerspiels. Hannover: Heise 2002.
- Lotman, Jurij M: Aufsätze zur Theorie und Methodologie der Literatur und Kultur. Kronberg: Scriptor Verl. 1974.
- Lotman, Jurij M: Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films. Frankfurt a.M.: Syndikat 1977.
- Lotman, Jurij M: Die Struktur literarischer Texte. 4. Aufl. München: Wilhelm Fink Verl. 1993.
- Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien. 2. erw. Aufl. Opladen: Westdt. Verl. 1996.
- Luhmann, Niklas: Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1987.
- Maack, Benjamin: Bioshock. In: GEE 31 (2007). S. 22-27.
- Malliet, Steven u. Gust de Meyer: The History of the Video Game. In: Handbook of Computer Game Studies. Hg. v. Joost Raessens u. Jeffrey Goldstein. Massachusetts. MIT Press 2005. S. 23-45.

- Männel, Beate: Sprache und Ökonomie. Über die Bedeutung sprachlicher Phänomene für ökonomische Prozesse. Marburg: Metropolis Verl. 2002.
- Martinez, Matias u. Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 3. Aufl. München: Beck 2002.
- Mathiak, Klaus u. René Weber: Computerspiele, Gewalt und Gehirne. In: Clash of Realities. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 101-110.
- Mattusch, Uwe: Zwischen Interaktion u. Narration. Erzählen in digitalen Medien. In: C+U 36 (1999). S. 39-42.
- McKee, Robert: Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens. 3. Aufl. Berlin: Alexander Verl. 2004.
- McMahan, Alison: Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: The Video Game Theory Reader. Hg. v. Mark J.P. Wolf und Bernard Perron. N.Y.: Routledge 2003. S. 67-86.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2006. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2006. Online verfügbar: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie_2006.pdf [11.09.2007].
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): KIM 2006. Kinder u. Medien, Computer u. Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2007. Online verfügbar: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf> [11.09.2007].
- Merschmann, Helmut: aus Ernst soll Spaß werden. In: telepolis (16.03.2007). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24823/1.html> [09.09.2007].
- Mertens, Mathias: „A Mind Forever Voyaging“. Durch Computerspielräume von den Siebziger bis heute. In: Escape. Computerspiele als Kulturtechnik. Hg. v. Claus Pias u. Christian Holtorf. Köln u.a.: Böhlau Verl. 2007. S. 45-54.
- Mertens, Mathias: Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Interaktivität. Hg. v. Christoph Bieber u. Claus Leggewie. Frankfurt a.M.: Campus 2004, S. 272-288.
- Mertens, Mathias u. Tobias O. Meißner : Wir waren Space Invaders. Geschichten von Computerspielen. Frankfurt a.M.: Eichborn 2002.
- Meyer, Thomas: Das Konzept der Lebensstile in der Sozialstrukturforschung – eine kritische Bilanz. In: Soziale Welt 52 (2001) H. 3. S. 255-272.
- Mörth, Ingo u. Gerhard Fröhlich (Hg.): Das symbolische Kapital der Lebensstile. Zur Kulturosoziologie der Moderne nach Pierre Bourdieu. Frankfurt a.M.: Campus 1994.
- Müller, Florian u. Michael Müller: Macht Markt Sinn? In: Markt und Sinn. Dominiert der Markt unsere Werte? Hg. v. Florian u. Michael Müller. Frankfurt a.M.: Campus 1996. S. 7-15.

- Müller-Lietzkow, Jörg; Ricarda Bouncken u. Wolfgang Seufert: Gegenwart u. Zukunft der Computer- u. Videospieleindustrie in Deutschland. Dornach: Entertainment Media Verl. 2006.
- Müller, Michael: Das ‚Erzählte Unternehmen‘. Die Rekonstruktion von System-Regularitäten aus Erzählungen von Mitarbeitern. In: Norm – Grenze – Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft. Hg. v. Gustav Frank u. Wolfgang Lukas. Passau: Verl. Karl Stutz 2004, S. 431-445.
- Müller, Michael u. Hermann Sottong: Der symbolische Rausch und der Kode. Zeichenfunktionen und ihre Neutralisierung. Tübingen: Staufenberg 1993.
- Müller, Michael u. Hermann Sottong: Simulation als Äußerungsform. Ansätze zu einer semiotischen Theorie der Simulation. In: Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. Hg. v. Florian Rötzer u. Peter Weibel. München: Klaus Boer Verl. 1991. S. 83-92.
- Müller-Schneider, Thomas: Die Erlebnisgesellschaft – der kollektive Weg ins Glück? In: Politik u. Zeitgeschichte 12 (2000). Online verfügbar: <http://www.bpb.de/publikationen/NA6W8Q.html> [03.12.2005].
- Neckel, Sighard: Die Macht der Unterscheidung. Essays zur Kulturosoziologie der modernen Gesellschaft. Frankfurt a.M.: Campus 2000.
- Neitzel, Britta: Videospiele zwischen Fernsehen und Holodeck. In: TV-Trash. The TV-show I Love to Hate. Hg. v. Ulrike Bergermann u. Hartmut Winkler. Marburg: Schüren 2000. S. 107-122.
- Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. Diss. Weimar: Bauhaus-Universität 2001a.
- Neitzel, Britta: Die Frage nach Gott. In Ästhetik u. Kommunikation 115 (2001b). S. 61-68.
- Neitzel, Britta: Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung: In: „See? I’m Real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Hg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr. Münster. Lit Verl. 2004. S. 193-212.
- Neitzel, Britta: Computerspiele – ein literarisches Genre? In: Digitalität und Literalität. Hg. v. Harro Segeberg u. Simone Winko. München: Wilhelm Fink Verl. 2005, S. 111-135.
- Nohr, Rolf F.: Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games. In: „See? I’m Real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Hg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr. Münster. Lit Verl. 2004. S. 96-125.
- Nohr, Rolf F.: Rhythmusarbeit. In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Hg. v. Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren 2006. S. 223-243.

- Nöth, Winfried: Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft. In: Bildwissenschaft. Zwischen Reflexion u. Anwendung. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Köln: Herbert von Halem Verl. 2005. S. 33-44.
- Opaschowski, Horst W.: Einführung in die Freizeitwissenschaft. 4. überarbeitete u. aktualisierte Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften 2006.
- Opaschowski, Horst W.: Kathedralen und Ikonen des 21. Jahrhunderts. In: Erlebnis- und Konsumwelten. Hg. v. Albrecht Steinecke. München u.a.: Oldenbourg 2000. S. 44-54.
- Pabst, Eckhard: „Is anybody out there?“ Zur Funktion von Architektur im Horrorfilm. In: Allgemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien. Hg. v. Hans Krahl. Kiel: Ludwig 2001. S. 194-211.
- Pabst, Eckhard: Das Monster als genrekonstituierende Größe im Horrorfilm. In: Enzyklopädie des phantastischen Films. Hg. v. Heinrich Wimmer u. Norbert Stresau. Meitingen: Corian. 40. Erg.-Lfg. 1995. S. 1-18.
- Petersmann, Christine: Die perspektivische Zeichnung. Möglichkeiten und Grenzen eines Zeichensystems. In: Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Hg. v. Klaus Sachs Hombach u.a. Wiesbaden: Dt. Univ. Verl. 1998. S. 153-162.
- Piaget, Jean u. Bärbel Inhelder: Die Psychologie des Kindes. 8. Aufl. München: dtv 2000.
- Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel u. Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Stuttgart: Klett 1975.
- Pias, Claus: Computerspiele. Zusammenspiel von Mensch und Maschine. In: K+U 274/275 (2003). S. 58-60.
- Pias, Claus: Mit Computern spielen. Ping/Pong als Urszene des Computerspiels. In: Homo faber ludens. Hg. v. Stefan Poser u. Karin Zachmann. Frankfurt a.M.: Peter Lang 2003 (=Technik interdisziplinär Bd. 4). S. 255-277.
- Pias, Claus: Computer Spiel Welten. München: sequenzia 2002.
- Pias, Claus: noisy, narrow-band devices. Prolegomena zur Animationsgeschichte des Computerspiel(er)s. In: Bilder in Bewegung. Traditionen digitaler Ästhetik. Hg. v. Kai-Uwe Hemken. Köln: DuMont 2000. S.222-235.
- Poole, Steven: Trigger happy. The inner life of videogames. London: Fourth Estate Limited 2000.
- Postmann, Neil: Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verl. 1992.
- Rautzenberg, Markus: Vom Rausch(en) des Realen. In: „See? I’m Real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Hg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr. Münster. Lit Verl. 2004. S. 126-144.

- Rautzenberg, Markus: Spiegelwelt. Elemente einer Aisthetik des Bildschirmspiels. Berlin: Logos Verl. 2002.
- Rehkämper, Klaus: Ist der Begriff der bildhaften Ähnlichkeit wirklich undefinierbar? In: Bildwissenschaft. Zwischen Reflexion u. Anwendung. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Köln: Herbert von Halem Verl. 2005, S. 242-250.
- Rehkämper, Klaus: Bilder, Ähnlichkeit und Perspektive. Auf dem Weg zu einer neuen Theorie der bildhaften Repräsentation. Wiesbaden: DUV 2002.
- Reicher, Maria E.: Einführung in die philosophische Ästhetik. Darmstadt: Wissenschaftl. Buchgesellschaft 2005.
- Reinmann, Gabi: Blended Learning in der Lehrerbildung. Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen. Lengerich: Pabst Science Publishers 2005.
- Renner, Karl N.: Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von J.M. Lotman. In: Norm – Grenze – Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft. Hg. v. Gustav Frank u. Wolfgang Lukas. Passau: Verl. Karl Stutz 2004, S. 357-381.
- Renner, Karl N.: Zu den Brennpunkten des Geschehens. Erweiterung der Grenzüberschreitungstheorie: die Extrempunktregel. In: Strategien der Filmanalyse. Hrsg. v. Ludwig Bauer. München: Schaudig u. Ledig 1987.
- Renner, Karl N.: Der Findling. Eine Erzählung von Heinrich von Kleist und ein Film von Georg Moore. Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen. München: Wilhelm Fink Verl. 1983.
- Rodaway, Paul: Exploring the Subject in Hyper-Reality. In: Mapping the Subject. Geographies of Cultural Transformation. Hg. V. Steve Pile u. Nigel Thrift. London: Routledge 1995. S. 241-266.
- Röll, Franz Josef: Mythen u. Symbole in populären Medien. Der wahrnehmungsorientierte Ansatz in der Medienpädagogik. Frankfurt a.M.: GEP 1998.
- Roth, Gerhard: Aus der Sicht des Gehirns. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2003.
- Roth, Gerhard: Das Gehirn und seine Wirklichkeit. Kognitive Neurobiologie u. ihre philosophischen Konsequenzen. 5. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996.
- Rötzer, Florian: Computerspiele verbessern die Aufmerksamkeit. In: telepolis (29.05.2003). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/14/14900/1.html> [22.11.2007].
- Rötzer, Florian: Die Ökonomie der Aufmerksamkeit wird alles verändern. Ein Interview mit Michael Goldhaber. In: telepolis (16.03.1998). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/2/2293/1.html> [23.11.2007].
- Sachs- Hombach, Klaus u. Jörg Schirra: Darstellungsstil als bild-rhetorische Kategorie. In: Bild-Stil: Strukturierung der Bildinformation. Themenheft zu IMAGE 3

- (15.01.2006). Online verfügbar: <http://www.bildwissenschaft.org/VIB/journal/index.php?menuItem=miArchive&showIssue=26> [28.11.2007].
- Sachs-Hombach, Klaus: Das Bild in der Spannung von perzeptuellen und semiotischen Determinanten. In: Bildwissenschaft. Zwischen Reflexion u. Anwendung. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Köln: Herbert von Halem Verl. 2005. S. 163-176.
- Sachs-Hombach, Klaus: Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft. Köln: Herbert von Halem Verl. 2003.
- Schädler, Ulrich: Induktion statt Deduktion. Neues Denken für neue Spiele. In: Spielen. Zwischen Rausch und Regel. Hg. v. Stiftung Deutsches Hygiene-Museum. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2005. S. 94-108.
- Schäfers, Bernhard: Jugendsoziologie. 7. Aufl. Opladen: Leske + Budrich 2001.
- Schelske, Andreas: Bild als Link: die gesellschaftliche Pragmatik der Bilder in multimedialen Systemen. In: Bildwissenschaft. Zwischen Reflexion u. Anwendung. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Köln: Herbert von Halem Verl. 2005, S. 510-528.
- Scheuring, Dirk: „Ich hatte mir fest vorgenommen, sie alle zu killen, aber ich konnt's nicht tun“. In: telepolis (03.09.2007). Online verfügbar: <http://www.heise.de/t/r4/artikel/26/26107/1.html> [20.11.2007].
- Schindler, Friedmann u. Jens Wiemken: DOOM is invading my dreams. Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte. In: Handbuch Medien: Computerspiele. Hg. v. Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997. S. 289 – 297.
- Schirra, Jörg R.J. u. Martin Scholz : Zwei Skizzen zum Begriff 'Photorealismus' in der Computergraphik. In: Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Hg. v. Klaus Sachs Hombach u.a. Wiesbaden: Dt. Univ. Verl. 1998. S. 69-80.
- Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele u. ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen u. Erleben interaktiver Medienangebote. München: R. Fischer 2002.
- Schmidt, Karla: Der Archeplot im Game. Silent Hill 2 als klassische Heldenreise. In: „See? I'm Real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Hg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr. Münster. Lit Verl. 2004. S. 20-40.
- Schmidt, Siegfried J.: Jenseits von Realität und Fiktion? In: Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. Hg. v. Florian Rötzer u. Peter Weibel. München: Klaus Boer Verl. 1991. S. 83-92.
- Schröter, Jens: Intelligence Data. Zum Weltbezug der so genannten „digitalen Bilder“. In: Berliner Debatte Initial 5 (2001). S. 55-65. Online verfügbar: http://theorie-der-medien.de/text_druck.php?nr=43 [01.12.2007].
- Schulz, Martin: Ordnungen der Bilder. Eine Einführung in die Bildwissenschaft. München: Wilhelm Fink Verl. 2005.

- Schulze, Gerhard: Metamorphosen der Sozialwelt seit den Fünfziger Jahren. In: *Mitteilungsblatt des Instituts für Sozialforschung Frankfurt* 2 (1993). S. 80-97.
- Schulze, Gerhard: Gehen ohne Grund. Eine Skizze zur Kulturgeschichte des Denkens. In: *Philosophische Ansichten der Kultur der Moderne*. Hg. v. A. Kuhlmann. Frankfurt a.M.: Fischer 1994. S. 79-130.
- Schulze, Gerhard: Wissens- und Informationsarbeit im Steigerungsspiel. In: *Kempfenhauser Notizen* 11 (1998). S. 3-10.
- Schulze, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. 8. Aufl. Frankfurt a.M.: Campus 2000.
- Schulze, Gerhard: *Kulissen des Glücks. Streifzüge durch die Eventkultur*. 2. Aufl. Frankfurt a.M.: Campus 2000.
- Schulze, Gerhard: Scheinkonflikte. Zu Thomas Meyers Kritik der Lebensstilforschung. In: *Soziale Welt* 52 (2001) H. 3. S. 283-296.
- Schulze, Gerhard: Wohin bewegt sich die Werbung? In: *Die Gesellschaft der Werbung*. Hg. v. Herbert Willems. Wiesbaden: Westdt. Verl. 2002. S. 973-995.
- Schulze, Gerhard: *Die beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert?* Wien: Carl Hanser 2003.
- Schulze, Gerhard: Haben, Erleben, Sein. In: *Der Architekt* 5-6 (2004). S. 23-25.
- Schulze, Gerhard: Das Leben, ein Spiel. Spiel und Wahrheit sind kein Gegensatz. In: *Spielen. Zwischen Rausch und Regel*. Hg. v. Stiftung Deutsches Hygiene-Museum. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2005. S. 139-150.
- Schulze, Gerhard: *Übergang wohin? Kommentar im Jahr 2005*. Vorwort zu ders.: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. 2. um den Anhang gekürzte u. mit einem neuen Vorwort versehene Aufl. Frankfurt a.M.: Campus 2005. S. I-XXII.
- Schulze, Gerhard: Das Drama der Freiheit. In: *Welche Freiheit. Plädoyers für eine offene Gesellschaft*. Hg. v. Ulrike Ackermann. Berlin: Matthes & Seitz 2007. S. 62-106.
- Seel, Martin: *Ästhetik des Erscheinens*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2003 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 1641).
- Seel, Martin: Zur ästhetischen Praxis der Kunst. In: *Die Aktualität des Ästhetischen*. München: Wilhelm Fink Verl. 1993. S. 398-416.
- Sennett, Richard: *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin: Berlin-Verl. 1998.
- Sennett, Richard: *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*. Frankfurt a.M.: Fischer 1983.

- Soeffner, Hans-Georg: Auslegung des Alltags – Der Alltag der Auslegung. Zur wissenssoziologischen Konzeption einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik. 2., durchgesehene u. erweiterte Aufl. Konstanz: UVK 2004 (=UTB Bd. 2519).
- Sottong, Hermann: Wissen – Kommunikation – Selbstinformation. Literatursemiotik in der Organisationsberatung. In: Norm – Grenze – Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien und Wirtschaft. Hg. v. Gustav Frank u. Wolfgang Lukas. Passau: Verl. Karl Stutz 2004, S. 413-429.
- Sottong, Hermann u. Michael Müller: Zwischen Sender und Empfänger. Eine Einführung in die Semiotik der Kommunikationsgesellschaft. Bielefeld: Erich Schmidt 1998.
- Sottong, Hermann und Corinna Wernz: Zur Bedeutung individuellen Zeiterlebens und der Konstruktion von Zeit für die Psychotherapie in forensischen Institutionen. In: Forensische Psychiatrie u. Psychotherapie 3 (1996) H.1. S. 37-70.
- Stengel, Martin: Freizeit als Restkategorie. Das Dilemma einer eigenständigen Freizeitforschung. „Erlebe dein Leben“. Eine Einführung. In: Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Hg. v. Hans A. Hartmann u. Rolf Haubl. Opladen: Westdt. Verl. 1996. S. 7-18.
- Ströter-Bender, Jutta: Meidet den roten Flammenwerfer. Zur ästhetischen Wirkung von Computerspielen auf Kinder u. Jugendliche. In: Kunst + Unterricht 5 (1996). S. 10 – 13.
- Ströter-Bender, Jutta: „Flotte Grafik“ u. „Ohrenschmaus“. Zur ästhetischen Wirkung von Bildschirmspielen auf Heranwachsende. In: Interaktiv – Im Labyrinth der Möglichkeiten. Hg. v. Wolfgang Zacharias. München 1997. S. 203 – 212.
- Schweinitz, Jörg: Totale Immersion. Kino und die Utopie von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos. In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Hg. v. Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren 2006. S. 136-153.
- Theunert, Helga u. Ulrike Wagner: Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. Eine Untersuchung zur konvergenzbezogenen Medienaneignung von 11- bis 17-Jährigen. In: medien + erziehung 51 (2007) H.1. S. 42-50.
- Titzmann, Michael: Propositionale Analyse – kulturelles Wissen – Interpretation. In: Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung. Hg. v. Michael Titzmann u. Hans Krahl. Passau: Verl. Karl Stutz 2006, S. 67-92.
- Titzmann, Michael: Interaktion und Kooperation von Texten und Bildern: In: Medien und Kommunikation. Eine interdisziplinäre Einführung. Hg. v. Michael Titzmann u. Hans Krahl. Passau: Verl. Karl Stutz 2006, S. 215-248.
- Titzmann, Michael: Literatursemiotik. In: Handbuch Semiotik. Hg. v. Roland Posner. Bd.3. Berlin: de Gruyter 2003. S. 3028-3103.
- Titzmann, Michael: Die „Bildungs-“/ Initiationsgeschichte der Goethe-Zeit und das System der Altersklassen im anthropologischen Diskurs der Epoche. In: Wissen in Litera-

- tur im 19. Jahrhundert. Hg. v. Lutz Danneberg u. Friedrich Vollhardt. Tübingen: Max Niemeyer Verl. 2002. S. 7-64.
- Titzmann, Michael: ‚Grenzziehung‘ vs. ‚Grenztilgung‘. In: Weltentwürfe in Literatur u. Medien. Hg. v. Hans Krahl u. Claus-Michael Ort. Kiel: Ludwig 2002. S. 181-209.
- Titzmann, Michael: Zeiterfahrung und Lebenslaufmodelle als theoretischer und historischer Problemkomplex. In: KODIKAS 19 (1996) Nr. 3. S. 155-164.
- Titzmann, Michael: Strukturelle Textanalyse. Theorie u. Praxis der Interpretation. 3. Aufl. München: Fink 1993.
- Titzmann, Michael: Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relation. In: Text und Bild, Bild und Text. Hg. v. Wolfgang Harms. Stuttgart: Metzler 1990, S. 368-284.
- Thon, Jan-Noël: Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: medien – zeit – zeichen. Hg. v. Christian Hißnauer u. Andreas Jahn-Sudmann. Marburg: Schüren 2006. S. 125-132.
- Todorov, Tzvetan: The Two Principles of Narrative. In Diacritics 1 (1971). S. 37-44.
- Tulodziecki, Gerhard: Medien in Erziehung und Bildung. Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik. 3. Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt 1997.
- Tulodziecki, Gerhard u. Bardo Herzig: Computer & Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele. Berlin: Cornelsen Scriptor 2002.
- Ullrich, Wolfgang: Habenwollen. Wie funktioniert die Konsumkultur? Frankfurt a.M.: S. Fischer Verl. 2006.
- Ullrich, Wolfgang: Bilder auf Weltreise. Eine Globalisierungskritik. Berlin: Klaus Wagenbach Verl. 2006.
- Ullrich, Wolfgang: Tiefer hängen. Über den Umgang mit der Kunst. Berlin: Klaus Wagenbach Verl. 2003.
- Ullrich, Wolfgang: Geschichte der Unschärfe. Berlin: Klaus Wagenbach Verl. 2002.
- Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. [VUD] (Hg.): Jahrbuch 2004. Unterhaltungssoftwaremarkt in Deutschland. Dornach: Entertainment Media Verl. 2004.
- Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 2., aktualisierte u. erweiterte Aufl. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins 1998.
- Vollmer, Dennis Ray: Does it have to be 3D? Überlegungen zur Beziehung von 3D-Hardware, -Software und User. In: playability 1 (2003). Online verfügbar: <http://www.playability.de/1/vollmer.html> [03.12.2007].

- Vorderer, Peter: Warum sind Computerspiele attraktiv? In: Clash of Realities. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 55-63.
- Wages, Richard, Benno Grützmaker u. Stefan M. Grünvogel: Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten. In: „See? I'm Real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘. Hg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr. Münster. Lit Verl. 2004. S. 41-57.
- Walther, Bo Kampmann: Playing and Gaming. Reflections and Classifications. In: Game Studies 3 (2003) H.1. Online verfügbar: <http://www.gamestudies.org/0301/walther/> [20.11.2007].
- Welsch, Wolfgang: Eine Doppelfigur der Gegenwart. Virtualisierung und Revalidierung. In: Medien – Welten – Wirklichkeiten. Hg. v. Gianni Vattimo u. Wolfgang Welsch. München: Fink 1998. S. 229-248.
- Welsch, Wolfgang (Hg.): Das Ästhetische – eine Schlüsselkategorie unserer Zeit? In: Die Aktualität des Ästhetischen. München: Wilhelm Fink Verl. 1993. S. 13-47.
- Wenz, Karin: Computerspiele als jugendkulturelles Referenzmedium? In: Clash of Realities. Hg. v. Winfred Kaminski u. Martin Lorber. München: kopaed 2006. S. 147-159.
- Wenz, Karin: Spiele und Spielen. In: Zeitschrift für Semiotik 23/3-4 (2001). S. 269-283.
- Wenz, Karin: Computerspiele u. Kulturwissenschaften. In: parapluie 13 (2002). Online verfügbar: <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/computerspiele/> [09.09.2008].
- Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerspielen. Frankfurt a.M.: Lang 1997 (= Europäische Hochschulschriften: Reihe 23; Bd. 612).
- Wiemer, Serjoscha: Körpergrenzen. Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen. In: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Hg. v. Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren 2006. S. 244-260.
- Wiesing, Lambert: Artificielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt.a.M.: Suhrkamp 2005 (= suhrkamp taschenbuch wissenschaft, Bd. 1737).
- Wiesing, Lambert: Sind Bilder Zeichen? In: In: Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Hg. v. Klaus Sachs Hombach u.a. Wiesbaden: Dt. Univ. Verl. 1998. S. 95-101.
- Willmann, Thomas: Resident Evil auf dem Gamecube: Alte Seele in neuem Fleisch. In: telepolis (15.10.2002). Online verfügbar: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/13/13417/1.html> [20.12.2007].
- Winkler, Hartmut: Docuverse. Zur Medientheorie der Computer. München: Boer 1997.
- Winko, Simone: Lost in hypertext? Autorkonzepte in neuen Medien. In: Rückkehr des Autors. Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs. Hg. v. Fotis Jannidis u.a. Tübingen: Niemeyer 1999. S. 511 – 533.

- Wolf, Mark J.P.: Abstraction in the Video Game. In: The Video Game Theory Reader. Hg. v. Mark J.P. Wolf und Bernard Perron. N.Y.: Routledge 2003. S. 47-65.
- Wolf, Mark J.P.: Bernard Perron u. David Winter: Home Video Game Systems. The First Thirty Years (1972-2001). In: The Video Game Theory Reader. Hg. v. Mark J.P. Wolf und Bernard Perron. N.Y.: Routledge 2003. S. 303-314.
- Wolf, Peter: Freibeuter der Chronologie. Geschichtsbilder des Historismus im Computerspiel „Der Patrizier“. In: GWU 44 (1993) H. 10. S. 665-670.
- Wuggening, Ulf: Die Photobefragung als projektives Verfahren. In: Angewandte Sozialforschung 1/2 (1990). S. 109-129.
- Wulf, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. In: Weltentwürfe in Literatur u. Medien. Hg. v. Hans Krah u. Claus-Michael Ort. Kiel: Ludwig 2002. S. 431-448.
- Wünsch, Marianne: Narrative und rhetorische Strukturen im Bild. In: helle döne schöne. Versammelte Arbeiten zur älteren und neueren deutschen Literatur. Hg. v. Horst Brunner, Claudia Händl u.a. Göppingen: Kümmerle Verl. 1999, S. 323-359.
- Wünsch, Marianne: Die Fantastische Literatur der Frühen Moderne (1890-1930). Definition, Denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen. München: Wilhelm Fink Verl. 1991.
- Zumbansen, Lars u. Jutta Ströter-Bender: UNESCO-Weltkulturerbe. Lebensräume von Kunst u. Wissen: Das ästhetische Potential von Bildschirmspielen in der Kulturvermittlung. In: Bilder, die die Welt bedeuten. Hg. v. Johannes Kirschenmann u. Ernst Wagner. München: kopaed 2006. S. 265-272.
- Zumbansen, Lars: Spielräume des Erinnerns. Kulturelles Erbe in Bildschirmspielen. In: BDK-Mitteilungen 42 (2006) H.3. S. 15-18.

9. Abbildungsverzeichnis

Wenn nicht anders aufgeführt, entstammen alle verwendeten Bildschirmfotos/ Screenshots dem Archiv des Autors und sind von diesen erstellt worden.

Abb. 1: Matrix zu Varianten kultureller „Spiel“-Praxis, Grafik des Autors, 2007

Abb. 2: Screenshot aus *STILL LIFE* (FR 2003, Microids, PC CD). Hervorhebung des Autors

Abb. 3: Screenshot aus *TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS* (GB 2003, Core Design/ Eidos Interactive, PS 2)

Abb. 4 und 26, 27, 28, 112: Screenshots aus *TOMB RAIDER ANNIVERSARY* (USA 2007, Crystal Dynamics/ Eidos Interactive, PC DVD)

Abb. 5 und 6, 10, 43, 68, 69, 70, 81, 88, 89, 90, 100 : Screenshots aus *THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION* (USA 2006, Bethesda Softworks/ Take 2 Interactive, PC DVD)

Abb. 7 und 76, 94, 97, 109: Screenshots aus *HALF-LIFE 2* (USA 2004, Sierra/ Valve, PC DVD)

Abb. 8 und 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 44, 87: Screenshots aus *DIABLO II* und *LORD OF DESTRUCTION* (USA 2000/2001, Blizzard North/ Blizzard Entertainment, PC CD)

Abb. 9 und 30, 47, 48, 49, 75, 99: Screenshots aus *ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM* (Kanada 2002, Silicon Knights/ Nintendo, NG)

Abb. 11 und 12, 13, 102, 103, 104, 105, 114: Screenshots aus *RESIDENT EVIL* (Japan 2002, Capcom/ Nintendo, NG)

Abb. 14 und 15, 16, 17, 18, 19, 92, 93, 101, 108, 110: Screenshots aus *SILENT HILL 2 - Dir. Cut* (Japan 2003, Konami, PC CD)

Abb. 20 und 21, 22, 23, 24, 25, 31, 72, 73, 80, 91, 95, 98, 106, 107, 113: Screenshots aus *BIOSHOCK* (USA/ Australien 2007, 2K Games/ Take 2 Interactive, PC DVD)

Abb. 29 und 32, 41: Screenshots aus *VAGRANT STORY* (Japan 2000, Squaresoft/ Square Europe, PS)

Abb. 37 und 77, 78, 111: Screenshots aus *TOMB RAIDER* (GB 1996, Core Design/ Eidos Interactive, PS)

Abb. 42: Screenshot aus *FINAL FANTASY X* (Japan 2002, Squaresoft/ Sony, PS 2)

Abb. 45 und 46: Screenshots aus *RESIDENT EVIL* (Japan 1996, Capcom/ Virgin Interactive, PS)

- Abb. 50 und 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 82 : Screenshots aus *SHADOW OF THE COLOSSUS* (Japan 2006, Sony, PS 2)
- Abb. 59 und 60, 61, 62, 63, 64: Screenshots aus *ONIMUSHA 3* (Japan 2004, Capcom, PS 2)
- Abb. 65 und 66, 67: Screenshots aus *TOMB RAIDER LEVEL EDITOR* (GB 2000, Core Design/ Eidos Interactive, PC CD)
- Abb. 71: Screenshot aus *SPACE INVADERS* (Japan 1978, Taito, Arcade). Emulatorenversion online verfügbar: <http://www.spaceinvaders.de> [02.01.2008]
- Abb. 74: Screenshot aus *DOOM* (USA 1993, ID-Soft/ CDV Software Entertainment).
Bildquelle: <http://psychosaurus.com/doom/images/holiday2.jpg> [03.01.2008]
- Abb. 79: Filmstill aus *JURASSIC PARK* (USA 1993, Steven Spielberg/ © Universal, PAL-DVD 2005)
- Abb. 83: *MONA LISA POSING FOR THE MASTER* (Movieland Wax Museum, Buena Park/ Los Angeles) Bildquelle: <http://www.studiolo.org/Mona/MONA35.htm#35a> [10.01.2008]
- Abb. 84: *MONA LISA* (Wax Museum, San Francisco) Bildquelle: © Pedro Meyer, 1986.
Online verfügbar: <http://zonezero.com/editorial/julio04/06.html#> [10.01.2008]
- Abb. 85 und 86: Screenshots aus *THE LEGEND OF ZELDA* (Japan 1990, Nintendo, NES)
- Abb. 96: Screenshot aus *SILENT HILL 3* (Japan 2003, Konami, PS 2)