

Britta Neitzel

Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck

Abstract: Der Aufsatz leitet ein Spezifikum der Videospiele, die Verdoppelung der Position der Spielerin durch das Spiel und im Spiel, über allgemeine spieltheoretische Beschreibungen des Spiels her. Differenzkriterium ist dabei die Art der Grenzziehungen und Grenzüberschreitungen in Spielen. Dadurch werden theoretischen Überlegungen zum Videospiele zwei Anschlussmöglichkeiten eröffnet: Der Anschluss an Theorien des Spiels und an Einzelmedientheorien, insbesondere des Films und des Fernsehens.

Die drei Begriffe im Titel dieses Aufsatzes haben einen unterschiedlichen Status. Das Fernsehen ist jeder und jedem durch tagtägliche eigene Anschauung bekannt. Auch das Holodeck hat einen allgemeinen Bekanntheitsgrad erreicht – auch wenn es nur im Fernsehen existiert (möglicherweise auch *weil* es im Fernsehen existiert). Der Begriff "Videospiele" allerdings ist erklärungsbedürftig. Er wird oftmals einschränkend für Konsolen- und Arcadespiele und gegensätzlich zum Begriff "Computerspiele" gebraucht. "Computerspiele" meint dabei Spiele, die auf Computern gespielt werden, d. h. auf Geräten, die *programmierbar* sind, speichern und verarbeiten können. Videospiele hingegen werden auf Computern gespielt, die *vorprogrammiert* sind, speichern und verarbeiten können. Diese Unterscheidung bezieht sich vor allem auf die Möglichkeit bzw. Unmöglichkeit der Benutzerin, das Gerät selbst zu programmieren. Daneben existieren noch Unterschiede zwischen den technischen Komponenten der Geräte, die damit einhergehen, dass Arcadegeräte ausschließlich und Spielkonsolen noch (!) vorrangig zum Spielen verwendet werden, während Computer auch für "ernsthafte" Anwendungen zur Verfügung stehen.

Im Folgenden wird der Begriff "Videospiele" nicht in diesem über die Technik differenzierenden Sinn genutzt.¹; es geht mir vielmehr darum, mit seiner Verwendung eine Gemeinsamkeit zwischen den computerbasierten Spielen herauszustellen, denn – bis auf die Text-Adventures – arbeiten alle diese Spiele mit der visuellen Abbildung einer Welt auf einem Bildschirm, d.h. sie sind *Videospiele*². Es ist das Vorhandensein des Bildschirms und die damit verbundene Möglichkeit des Umgangs mit der Bildebene, die das Spezifikum der Videospiele ausmachen. Und es sind der Bildschirm und die Umgangsweise mit den Darstellungen auf ihm, die den Titel dieses Aufsatzes rechtfertigen: Die auf die Oberfläche bezogene Herangehensweise an Videospiele

¹ Eine andere Differenzierung, nämlich die zwischen Arcade-Spielen und Heim-Videospielen, also zwischen öffentlichem und privatem Spielen, zu dem in der letzten Zeit noch das Online-Spielen und das Spielen auf LAN-Parties hinzutrat, wird damit in diesem Aufsatz ebenfalls vernachlässigt.

² Die Bezeichnung VCS - Video-Computer-System, die Atari für die ab 1976 eingeführten Konsolen nutzte, ist vielleicht die gelungenste Bezeichnung.

ermöglicht es, auch jenseits bzw. diesseits von einem technischen Verständnis³ intermediale Beziehungen und Hybridisierungen der Medien festzustellen und die Videospiele zwischen Fernsehen und Holodeck zu situieren.

Doch vor der Hybridisierung steht die Abgrenzung, denn um etwas zu beschreiben, das zwischen anderen Gegenständen liegt, müssen zunächst einmal die Grenzen dieser Gegenstände beschrieben werden. Ich beginne also mit Unterscheidungen.

Abgrenzungen des Spiels (*play*)

Grenzen umschließen jedes Spiel. Ein Schachspiel findet auf einem mit 64 schwarzen und weißen Quadraten versehenen Feld, das Theaterspiel auf einer Bühne statt. Fußballspieler stecken ein Spielfeld ab, auf dem gespielt wird. Fliegt der Ball über die Begrenzung hinaus, so ist er *aus*. Und selbst Boxer begeben sich für den Kampf in einen Ring, um sich eben dort zu schlagen.

Bei Johan Huizinga heißt es: „Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. *Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen*. Es ‚spielt‘ sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ‚ab‘.⁴ Neben die Abgrenzungen durch Zeit und Raum stellt Huizinga die Abgrenzungsmöglichkeit durch Spielregeln. Die Regeln trennen das Spiel von der „normalen“ Lebenswelt und bauen „die besondere Welt des Spiels“⁵ auf. Im Spiel gelten nur die Spielregeln, die, so Huizinga, auch eigene Spielgemeinschaften herstellen, die sich nur durch das Spiel zusammenfinden und definieren: *„In der Sphäre des Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung“*⁶.

Nicht nur Huizinga hält Abgeschlossenheit und Begrenztheit für bestimmende Kennzeichen des Spiels. In welcher Hinsicht auch immer das Spiel betrachtet wird, die Abgeschlossenheit ist stets ein entscheidendes Kriterium für seine Definition.⁷ Es wird auf unterschiedliche Weise präzisiert.

Im Gegensatz zu Huizinga, der hier schon unterschiedliche Abgrenzungsmöglichkeiten präzisiert, argumentieren viele Theorien des Spiels mit kultureller Fundierung vom

³ Dass Technik natürlich wesentliche Bedingungen für die Computerspiele schafft, soll damit keineswegs gesagt werden. Mir geht es jedoch nicht um *das* Wesentliche, sondern um den Gebrauch. Technik- und wesenszentrierte Untersuchungen sind, wenn auch leider noch nicht zahlreich, an anderer Stelle zu finden, z. B. Pias, Claus: *ComputerSpielWelten*, München/Wien 2001.

⁴ Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek 1994, S. 15.

⁵ Ebd., S. 21.

⁶ Ebd., S. 21. Die „Andersartigkeit“ dieser Spielgemeinschaften erläutert er insbesondere anhand von kultischen, rituellen oder sakralen Handlungen, die er als Ausdruck des Spielgeistes begreift (vgl. ebd., S. 21-37). Gegenätzlich hierzu argumentiert Benveniste (Benveniste, Émile: *Le jeu comme structure*. In: *Deucalion 2*, Paris 1947, S. 159-167), der heilige Handlungen und Spiel dadurch unterscheidet, dass im Bereich des Sakralen der Mensch in eine höhere Sphäre, d. h. in die Nähe Gottes, erhoben wird, während im Spiel das Heilige zum Profanen herabgezogen wird.

Inneren des Spiels her. Es wird versucht, das Spiel oder das Spielerische, das sich innerhalb dieser Grenzen "abspielt", zu beschreiben, getreu der Husserlschen Forderung "zu den Sachen selbst"⁸ zu gelangen und damit zum Phänomen Spiel. Das Englische hält hierfür den Begriff *play* bereit. Werden konkrete Spiele oder *games* untersucht, so widmet man sich auch der Art der Grenzziehung und der Regelgebung.⁹

In Bezug auf das Spiel (*play*) argumentiert F.J.J. Buytendijk ausgesprochen einfach und überzeugend unter einem strukturellen Gesichtspunkt: Bestimmendes Merkmal des Spiels ist seiner Ansicht nach ein Hin und Her, das sowohl zwischen den Spielern als auch zwischen einem Spieler und einem Spielzeug ablaufen kann. Ein Hin und Her zwischen den Spielern bedeutet, dass abwechselnd eine Wahl getroffen wird. Ein Hin und Her zwischen Spieler und Spielzeug entwickle sich zum Beispiel, wenn man einen Ball immer wieder an eine Wand wirft, ihn wieder auffängt, ihn wieder an die Wand wirft ... Eine solche pendelnde Bewegung brauche natürlich Begrenzungen zwischen denen sie pendeln kann:¹⁰ "Würde man einen Ball werfen und dieser nicht zurückkehren, so würde sich kein Spiel entwickeln. ... Ohne Spielfeld würde sich die Aktivität des Spielers verlieren".¹¹

Eng mit dem Kriterium der Abgeschlossenheit hängt die Definition des Spiels als folgenlos zusammen. Die spielerischen Handlungen werden als Handlungen verstanden, die nur in einem abgeschlossenen Bereich mit nur für diesen Bereich verbindlichen Regeln gültig sind, also keinen Sinn oder kein Ziel außerhalb dieses Bereiches haben. Man kann mit Luhmann ein Spiel also als selbstreferentielles System verstehen, das sich durch Selektion ausbildet. Systemische Handlungen sind außerhalb des Systems folgenlos – oder umgekehrt: Die Handlungen sind folgenlos außerhalb der Systemgrenzen und damit in einem System abgeschlossen.

Der Pädagoge Hans Scheuerl sieht im Gegensatz zu den spielerischen Handlungen die außerspielerischen Handlungen stets auf ein Ziel gerichtet, d. h. durch Ausrichtung auf einen Zweck oder die Befriedigung eines Bedürfnisses gekennzeichnet. Das Spiel hingegen sei frei von einer solchen Unterordnung unter eine Zielvorgabe, es falle vielmehr immer in sich selbst zurück. So wählt Scheuerl einen Kreis, um die Bewegung des Spiels zu symbolisieren und einen Pfeil, um die Bewegungen oder Handlungen außerhalb des Spiels zu symbolisieren. Solche Symbolisierungen, insbesondere der

⁷ Vgl. dazu Scheuerl, Hans: Das Spiel. Weinheim, Basel 1990, S. 91-95.

⁸ Heidegger, Martin: Sein und Zeit, Tübingen 1993, S. 27.

⁹ Das Spiel (*play*) wird in anthropologisch-phänomenologischen Spieltheorien als Phänomen betrachtet, das alle konkreten Spiele (*games*) umfasst (vgl. dazu Scheuerl: Das Spiel, S. 347 f., oder Kolb, Michael: Spiel als Phänomen - Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin 1990, S. 355 f.).

¹⁰ Vgl. Buytendijk, F.J.J.: Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb. Berlin 1933, S. 118 f.

¹¹ Ebd., S. 118.

Zweck- und Bedürfnishandlung, legen eine Analogie zu Symbolisierungen der Zeit nahe. Der Pfeil entspricht dem Zeitstrahl, der die chronologisch ablaufende Zeit repräsentiert, die von der Vergangenheit in die Zukunft läuft. Der Kreis hingegen führt den Verlauf der Zeit immer wieder in sich selbst zurück und schließt ein Vorwärtsschreiten in eine bestimmte Richtung aus. Die Selbstreferentialität der spielerischen Handlungen hat also wiederum Folgen für die temporale Modellierung des Spiels, es wird auch als zeitlich abgeschlossen gedacht:

”Sie [die Bewegung des Spiels, B. N.] ist abgeschlossen gegenüber allem Äußeren und zugleich in sich selbst unabschließbar. Sie ist gegenüber Vergangenheit und Zukunft indifferent, zugleich augenblicksverhaftet und zeitlos”.¹²

Wird das Spiel in temporaler Hinsicht als geschlossenes Ganzes betrachtet, so heißt dies, dass es keine Beziehungen zu einer außerhalb seiner selbst liegenden Vergangenheit oder Zukunft unterhält. Damit ist ein Spiel aus einer zeitlichen Kontinuität herausgenommen, wie es in einigen Zeitmodellen auch die Gegenwart ist, die dadurch gekennzeichnet wird, dass sie nicht abläuft, sondern nur ein Dazwischenliegendes ohne jegliche Ausdehnung darstellt, den Punkt, an dem die Zukunft in Vergangenheit umschlägt.

Diesen Umschlagspunkt thematisiert Luhmann¹³ in Bezug auf Handlungen, Handlungssysteme und das Ergebnis von Handlungen – genauer die Irreversibilität von Handlungen. Er geht davon aus, dass erst dann, wenn die Veränderungen, die durch eine Handlungskette ausgelöst werden, nicht mehr reversibel sind, die Vergangenheit einsetze. Bevor das geschehe, gebe es eine ausgedehnte Gegenwart. In ihr seien zwar schon bestimmte Tendenzen für die Zukunft angelegt, sie könnten aber möglicherweise noch in eine andere Richtung gelenkt werden. Man könne sich in dieser Gegenwart ”aufhalten und gegebenenfalls aushandeln [...], was werden soll”¹⁴ (ebd., 133). Die Zukunft wäre also noch offen. Anders ausgedrückt heißt das: Ein Zustand dauert an, das Ergebnis steht noch nicht fest, man befindet sich noch im Prozess der Festlegung. Ein Spiel kann mit Hilfe dieses Modells also als ein Prozess der Ausdehnung der Gegenwart bezeichnet werden, in dem gewisse richtungsweisende Tendenzen durch die Regeln angelegt sind, nicht aber der genaue Ablauf und das Ergebnis.

Um es noch einmal zu betonen: Sowohl die Folgenlosigkeit, die Herausgenommenheit des Spiels aus der Chronologie und aus dem ”täglichen Leben”, wie auch die Selbstreferentialität und Buytendijks Hin und Her kennzeichnen das Spiel als *play*.

¹² Scheuerl: Das Spiel, S. 77.

¹³ Luhmann, Niklas: Temporalstrukturen des Handlungssystems. Zum Zusammenhang von Handlungs- und Systemtheorie. In: Ders.: Das Recht der Gesellschaft. Frankfurt a. M. 1993, S. 126-150.

¹⁴ Ebd., S. 133.

Ein Bezug von *play* und *games* lässt sich über Roger Caillois herstellen, der eine ganze Zivilisationstheorie auf dem Spiel aufbaut.¹⁵ Caillois hält die Abgetrenntheit der Spiele vom normalen Leben für eine zivilisatorische Notwendigkeit. Blicke das Spiel vom Ernst, vom täglichen Leben getrennt, so könnten die "mächtigen Triebe", auf denen es beruhe, gezügelt und kulturell nutzbar gemacht werden. "Sich selbst überlassen, können diese ursprünglichen Antriebe, die wie alle Triebe maßlos und zerstörerisch sind, nur bei unheilvollen Folgen enden".¹⁶ Würden die Spiele ihr abgeschottetes Terrain verlassen, so käme es zu pervertierten Formen: Die agonale Tendenz, der Wettkampf, führe zu übersteigertem Ehrgeiz, *alea*, das Glücksspiel, würde zum Aberglauben, *mimicry*, die Nachahmung, könne im schlimmsten Fall zur Schizophrenie führen und *illinx*, das Bedürfnis, sich zu berauschen, zur Drogenabhängigkeit.

Das *play*, so könnte man mit Caillois sagen, wird also im Prozess der Zivilisation in verschiedene *games* eingeregelt. Denn wenn man die auf dem Spiel aufbauende Zivilisationstheorie Caillois' genauer ansieht, wird man darauf aufmerksam, dass das Kennzeichen der Abgetrenntheit nicht in einem – wie auch immer gearteten – Wesen des Spiels begründet liegt, sondern sich in einem kulturellen Prozess der Abtrennung – einer ständig neuen Grenzziehung – vollzieht.

Dass die Caillois'sche Beschreibung einer möglichen Entgrenzung des Spiels und der Gefahren, die diese Entgrenzung mit sich bringen kann, durchaus zum kulturellen Gemeingut gehört, lässt sich u. A. daran erkennen, dass die Beschreibung der Missachtung von Spielregeln auch in populären Medien dazu benutzt wird, eine pervertierte Gesellschaftsform darzustellen¹⁷; und selbst beim "Kriegsspielen" werden Regeln aufgestellt, die Ordnung gewährleisten sollen und deren Bruch einen größeren Perversion bedeutet als das Töten von Menschen.¹⁸

Die Möglichkeit eines Übergriffs des Lebens auf Spielhandlungen zeigt, dass die Abgetrenntheit von Spiel und Leben eine Idealvorstellung ist. Sie trägt die letztlich auf Schiller (1801) zurückgehende Annahme weiter, dass das Spiel eine ästhetische Geisteshaltung befördert, die dem Menschen Freiheit garantiert.¹⁹ Durch die

¹⁵ Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Stuttgart 1960 [orig.: Le jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Paris 1958], S. 50.

¹⁶ Ebd., S. 64.

¹⁷ So in dem Film *Running Man* (Regie: Paul Michael Glaser, USA 1987). Ein weiteres Filmbeispiel wäre *Rollerball* (Regie: Norman Jewison, GB 1974).

¹⁸ Man vergleiche z. B. die auf den Haager Friedenskonferenzen beschlossenen Abkommen, die eine eindeutige Kriegserklärung verlangen (die also den Beginn des "Spiels" anzeigt), und des Weiteren den Umgang mit Kriegsgefangenen, den Einsatz von bestimmten Waffen, den Umgang mit Kulturgütern, die Umwandlung von zivilen Fahrzeugen in militärische u. v. m. regeln.

¹⁹ Der wohl bekannteste Satz über das Spiel, dass nämlich der Mensch ist nur da ganz Mensch sei, wo er spiele, beruht auf genau dieser Annahme. In der Schillerschen Konzeption ist der spielende Mensch von allen Zwängen des Lebens befreit.

Funktionalisierung von Spielen gerät diese Vorstellung in Gefahr, was zu der Forderung nach der Freiheit des Spiels führt. Dass diese *Forderung* nach Freiheit notwendig ist, bedeutet allerdings auch, dass eine Funktionalisierung von Spielen immer möglich ist. Spiele können, auch wenn ihr innerer Funktionskreislauf unangetastet bleibt, funktionalisiert werden.²⁰

Der mögliche Übergriff von Spielhandlungen auf das Leben zeigt aber auch an, dass sich die einzelnen Spieltätigkeiten strukturell nicht von anderen unterscheiden lassen. Es gibt eine strukturelle Handlungsgleichheit zwischen Spiel und Nicht-Spiel. Nicht zuletzt deshalb können Arcade-Simulationen vom Militär zur Schulung von Soldaten angekauft werden, wie es schon 1980 mit dem Spiel *Battlezone* (Atari), nachdem einige Modifikationen vorgenommen wurden, geschah²¹.

Die Grenzen der Spiele sind brüchig. Denn schließlich braucht jedes System, auch das Spiel, Input aus der Umwelt.

Grenzziehungen in Spielen (*games*)

Der Input wird in jedem Spiel (*game*) durch je spezifische und konkrete Grenzziehungen und Einlass- bzw. Übersetzungsmechanismen geregelt: Jede Grenze stellt nach de Certeau²² auch immer einen Übergang dar.

So gibt es Spielfelder mit materiellen Grenzen wie ein Fußballfeld oder ein Schachbrett, die betreten werden können bzw. mit Hilfe der Spielfiguren betreten werden. Auch Spielregeln sorgen dafür, dass die Handlungen der Spieler in einem bestimmten Rahmen bleiben, z. B. dafür, dass beim Fußball nicht die Hände zu Hilfe genommen werden. Eine Person, die die Regeln verletzt, indem sie ein Fußballtor *wirft*, wäre eine Spielverderberin, da sie die Grenzen des Spiels überschreitet.²³ Es wird also festgelegt, wer zum Spiel gehört, und was getan werden darf.

Neben der Abgrenzung des Spiels durch Verhaltensmaßregeln, räumliche und zeitliche Eingrenzungen, also durch Spielregeln, Spielplätze und Spielzeiten (Freizeit), findet man noch eine weitere Abgrenzungsmöglichkeit, die Caillois²⁴ die Abgrenzung durch die

²⁰ Man vergleiche als bekanntestes Beispiel die Olympischen Spiele. Zu den Olympischen Spielen der Neuzeit s. insbesondere Alkemeyer, Thomas: Die Wiederbegründung der Olympischen Spiele als Fest einer Bürgerreligion. In: Gebauer, Gunter (Hg.): Olympische Spiele - die andere Utopie der Moderne. Olympia zwischen Kult und Droge. Frankfurt a. M. 1996, S. 65-101.

²¹ Thomas Jr.: <http://icwhen.com.the.80ies>. Gesehen am 28.6.1999.

²² de Certeau, Michel: Kunst des Handelns. Berlin 1988, S. 226-236 [orig.: L'invention du quotidien. 1. Arts de faire. Paris 1980].

²³ Im Gegensatz dazu bleibt der Falschspieler im Spiel; er verschafft sich zwar unerlaubte Vorteile, achtet aber vorgeblich die Spielregeln.

²⁴ Caillois: Die Spiele und die Menschen, S. 14 ff.

Fiktion nennt. Beim Verstellungsspiel, der *mimicry*, tut jemand so, als wäre er jemand oder etwas anderes, d. h. er handelt so, wie diese andere, die fiktive Person, es tun würde. Diese andere Person ist fiktiv, doch die Vorstellung von ihr steuert das Spiel und somit alle Handlungen: Wenn ein Kind "Flugzeug" spielt, so kann es nicht trinken, sondern nur tanken.

Werden solche Spiele zu mehreren gespielt, so tragen Absprachen dazu bei, dass die Spieler so behandelt werden, als wären sie die fiktiven Personen. Soll das Spiel funktionieren, darf niemand "aus der Rolle fallen". Regeln, die bei anderen Spielen die zugelassenen Handlungen bestimmen, werden beim Verstellungsspiel durch die von den Spielern gemeinsam anerkannte Fiktion ersetzt, in deren Rahmen und nach deren Gesetzen sie handeln. Ein Spiel kann also nicht nur als Handlungssystem verstanden werden, sondern auch als Bedeutungssystem nach dem Vorbild von Lotmans *Semiosphäre*²⁵. Die Semiosphäre regelt nach Lotman – analog zur Biosphäre – alle in ihr befindlichen Bedeutungen. Sie grenzt sich durch die Regeln zur Erzeugung von Bedeutungen von anderen Semiosphären ab und hält über "Übersetzer" Kontakt zu anderen Semiosphären. Die Rolle des "Übersetzers" kann in Spielen von der Spielerin übernommen werden. Sie verbindet das spielerische Bedeutungssystem mit dem Bedeutungssystem ihrer Umwelt.

Die verschiedenen Abgrenzungsmöglichkeiten des Spiels können auch zusammen auftreten; so hat das Fußballspiel sowohl ein räumlich umgrenztes Spielfeld als auch Regeln. Das Theaterspiel ist gleich dreifach abgesichert: Zum einen durch Regeln, die die Zuschauer von Schauspielern trennen, und die des Weiteren besagen, dass nur die Schauspieler "spielen", was die Zuschauer auch wissen. Die zweite Absicherung bildet die durch das Schauspielhaus gegebene räumliche Trennung: Mauern, die nur nach bestimmten Einlassformalitäten durchschritten werden dürfen, trennen den Illusionsraum von der Straße. Zudem wird innerhalb des Theaterhauses zwischen Bühne und Zuschauerraum unterschieden. Auf der Bühne schließlich gilt es, die Fiktion aufrechtzuerhalten.

Das Schauspiel braucht zu seiner Aufrechterhaltung und Durchführung nicht all diese Absicherungen - man vergleiche das Straßentheater oder Versuche, die Bühne in den Zuschauerraum zu verlegen -, doch mindestens eine. Diese historisch gewachsene vielfache Abgrenzung des Theaterspiels vom "Ernst" weist auch auf die Fragilität der Vereinbarung, etwas als Schauspiel zu betrachten, hin.

²⁵Lotman, Jurij M.: Über die Semiosphäre. In: Zeitschrift für Semiotik, Bd. 12, H.4 (1990), S. 287-305.

Grenzziehungen im Videospiel

Langsam betritt Lara die Höhle. Knarrend und schließlich mit einem dumpfen Knall schließt sich das Tor hinter ihr. (*Tomb Raider*, Core, Eidos 1996)

oder:

Dash Rendar steht in einem Fahrstuhlschacht, er betätigt einen Mechanismus. Das Fahrstuhltor öffnet sich, er betritt einen Gang. (*Shadows of the Empire*, Lucas Arts, Nintendo 1996)

oder:

Mario steht in der Halle des Schlosses der Prinzessin. Er springt durch ein Bild an der Wand und ist in einem neuen Land. (*Super Mario 64*, Nintendo 1997)

oder:

Mit einem metallischen Geräusch öffnet sich ein Tor, Ripley betritt einen nur matt erleuchteten Gang und hinter ihr schließt sich das Tor. (*Alien-Trilogie*, Akklaim, Fox Interactive 1996)

Mit diesen Sätzen lassen sich Situationen des Spielbeginns beschreiben. In den Spielen wird dieser Beginn durch das Überschreiten materieller Grenzen symbolisiert - ein steinernes Tor, Stahlto, ein Bild mit zwei Seiten.

Mit Beginn des Spiels betritt die Spielfigur eine neue Welt. Hinter die Tore kann sie nicht zurück, sie kann sich nur dieser Welt und ihren Regeln stellen, denn der Ausgang befindet sich irgendwo am anderen Ende dieser Welt, so dass sie durchquert werden muss. Die hier benannten Grenzziehungen zu Beginn der Videospiele beziehen sich auf die dargestellte Fiktion. Betrachtet man den Spielablauf als Geschichte, so begibt sich der Protagonist/die Protagonistin mit dem Überschreiten der Abgrenzung in ihren Handlungsraum. Hier findet das Spiel statt. Das Tor symbolisiert somit den Handlungsbeginn für Lara, für Dash Rendar, für Mario oder für Ripley in der fiktiven Welt des Spiels. Und diese Art der Abgrenzung rückt die Videospiele in die Nähe von Darstellungen fiktionaler Welten (insbesondere von Geschichten) in anderen Medien.

Für Lotman²⁶ macht die Grenzüberschreitung den Unterschied zwischen einem sujethaften und einem sujetlosen, d. h. zwischen einem erzählenden und einem beschreibenden Text aus: Sujetlose Texte beschrieben eine bestimmte Ordnung und schrieben sie fest, während die sujethaften Texte vom Kampf gegen eine Ordnung erzählten.

”Sujettexte stellen immer einen ‚Vorfall‘, ein Ereignis dar (nicht zufällig leitet sich die Bezeichnung des Sujettextes ‚Novella‘ etymologisch vom Wort ‚novum‘ ab) – also etwas, was es bisher nicht gab oder was es nicht geben durfte”.²⁷

Dieser ”Vorfall” oder das Ereignis besteht nach Lotman zumeist darin, dass der Held einer Erzählung sich über eine Grenze innerhalb der fiktionalen Welt auf verbotenes Terrain begibt. Wird eine Grenze überschritten, so ereignet sich etwas, das erzählt werden kann.

Und so findet sich das Motiv der Grenzüberschreitung auch in literarischen Werken: Alice fällt durch ein Erdloch und befindet sich im Wunderland, oder sie tritt durch einen Spiegel (es sei darauf hingewiesen, dass Carroll die Welt hinter den Spiegeln als – wenn auch nicht ganz regelkonformes – Schachspiel aufbaut), oder in Filmen: Orpheus begibt sich hinter den Spiegel, um nach Euridike in der Unterwelt zu suchen (*Orphée*, Jean Cocteau, F 1949), um nur einige Beispiele zu nennen.

Videospiele zeichnen sich jedoch, wie das institutionalisierte Theaterspiel, dadurch aus, dass sie mehrere Abgrenzungen besitzen und dass der Handlungsbeginn des Avatars nicht mit dem Handlungsbeginn der Spielerin übereinstimmt. Damit die fiktionale Geschichte beginnen kann, muss die Spielerin andere Grenzen überschreiten.

Zunächst wird sie den Computer bzw. das Fernsehgerät und die Spielkonsole einschalten, die CD-ROM (oder ein anderes Speichermedium) einlegen und sich so positionieren, dass sie einen ungehinderten Blick auf den Bildschirm hat. Bei Spielen, die auf dem Computer gespielt werden, wird sie danach noch unter den verschiedenen Anwendungen des Computers das Spiel auswählen. Das Anschalten des Fernsehgeräts und der Anschluss der Konsole etc. kann als eine Vorbereitung des Spiels interpretiert werden, äquivalent zur Vorbereitung anderer Spiele, bei denen man z. B. die Spielfiguren heraussucht, das Schachbrett auf den Tisch stellt und die Schachfiguren in die Ausgangsposition bringt. Die Spielobjekte werden regelgerecht angeordnet, damit das Spiel gespielt werden kann.

Das Anschalten des Fernsehgeräts, der Anschluss eines Zusatzgerätes und das Einlegen einer CD-ROM oder eines anderen Speichermediums und die Positionierung vor dem Fernsehgerät entsprechen aber auch den Handlungen, die ausgeführt werden, wenn man sich eine Fernsehsendung bzw. ein Video ansehen möchte.

Diese Situation ist für alle Videospiele gegeben. Wird ein Spiel nicht mit einer Konsole, sondern mit einem Computer gespielt, so befindet sich die Spielerin wahrscheinlich vor einem Computermonitor und nicht vor dem Fernsehgerät. Die ersten Heimcomputer wie z. B. der Atari 400 (1981) und der Commodore 64 (1982) wurden allerdings an einen

²⁶ Vgl. Lotman, Jurij M.: Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films. Frankfurt a. M. 1977, und ders.: Über die Semiosphäre. In: Zeitschrift für Semiotik, Bd. 12, H.4 (1990), S. 287-305.

Fernseher angeschlossen, und mittlerweile konvergieren TV-Monitor und Computermonitor wieder: Über das Fernsehgerät kann ein Internetzugang hergestellt werden, und der Computermonitor kann zum Fernsehen genutzt werden. Ich werde in dem hier vertretenen nicht-technischen Ansatz die Differenz zwischen den jeweils konkreten Ausgabegeräten deshalb vernachlässigen.

Der dem Fernsehschauen ähnlichen Rezeptionssituation – gemeint ist hier die reale, eben beschriebene Situation, keine fiktive "Erzählsituation", wie sie etwa in der Literaturwissenschaft verhandelt wird²⁸ – wird durch die visuelle und narrative Einführung in das Spiel Rechnung getragen. Auch auf dieser Ebene wird an Strategien anderer Medien angeschlossen. Die Videospiele näherten sich im Laufe ihrer Entwicklung der Ästhetik des Films und des Fernsehens an. Die Konvergenz der Medien zeigt sich auch hier:

Bei *Tomb Raider* z.B. erscheint zunächst das Logo der Sony-Playstation auf dem Monitor, dann eine Warnung vor Piraterie, das Logo der Herstellerfirma Core, und schließlich wird eine computeranimierte Sequenz in der Wüste "Los Alamos, New Mexico" eingeblendet. Im Bild ist eine Schlange zu sehen, dann der Himmel, an dem etwas aufblitzt oder explodiert. Danach fällt ein undefinierbarer Gegenstand auf die Erde und sinkt in sie hinein. Die genauere Bedeutung der Sequenz bleibt unklar. Es folgt die Exposition einer Geschichte: In der Halle des Imperial Hotels, Calcutta, erhält Lara Croft den Auftrag, ein verschollenes Artefakt, das Scion, zu suchen. Am nächsten Tag bricht sie auf.

Bis hierhin haben wir es mit einem klassischen Filmanfang zu tun.²⁹ Er gibt paratextuelle³⁰ Informationen und die Exposition für die Erzählung. Ort und Zeit der Handlung werden vorgestellt sowie die Aufgabe der Protagonistin – sie soll das Artefakt suchen.

Bis hierhin ist das Spiel eingebettet in eine Eröffnung, die auch aus anderen Kontexten bekannt ist. Die Situation entspricht in etwa der Fernsehsituation, und die Abgrenzungskennzeichen des Spiels werden aus dem Film übernommen. So wie der Kino-

²⁷ Lotman: Probleme der Kinoästhetik, S. 205.

²⁸ Zu den Erzählsituationen in der Literaturwissenschaft vgl. z. B. Stanzel, Franz K.: Die typischen Erzählsituationen im Roman: dargestellt an Tom Jones, Moby Dick, The Ambassadors, Ulysses u. a.. Wien 1969.

²⁹ Andere Spiele wie zum Beispiel *Rebel Assault II* (Lucas Arts 1995) gehen in Bezug auf die in die Fiktion einführenden Stilmittel noch weiter. Über einer ca. siebenminütigen Einführungssequenz in die Fiktion, die z. T. mit Realbildern arbeitet, laufen die Credits aller Beteiligten ab.

³⁰ Die paratextuellen Elemente stellen keine "Übersetzer" dar, sie dienen vielmehr der Heranführung an ein (fiktionales) Bedeutungssystem. Zum Konzept der paratextuellen Elemente vgl. Eco, Umberto: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. München, Wien 1994, S. 9-37, und ausführlich in bezug auf schriftliche Paratexte Genette, Gérard: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt, New York 1992 [org.: Paratextes, Paris 1987].

oder Fernsehzuschauer an die Fiktion herangeführt wird, wird hier die Spielerin an das Spiel herangeführt.

Schließlich erscheint der Startbildschirm, auf dem die Möglichkeit gegeben ist, "Spiel starten" zu wählen oder in den Optionsbildschirm zu wechseln, in dem der Schwierigkeitsgrad, Tastenbelegungen, Toneffekte u. v. m. bestimmt werden können. Die Wahlen, die auf dem Optionsbildschirm getroffen werden, können zum einen wiederum mit Modifikationen der Spielumgebung und der Spielgegenstände verglichen werden: Auswahl der richtigen Leistungsklasse, Test des Rasens, auf dem gespielt werden soll, Auswahl der richtigen Schuhe oder der richtigen Bowlingkugel. Zum anderen bietet sich bei einigen Optionen, aber nur bei einigen, wieder der Vergleich zum Umgang mit dem Fernsehgerät an, so bei der Regelung der Lautstärke, der Farbintensität oder der Bildhelligkeit. Und von nun an nehmen die Gemeinsamkeiten zwischen der Fernsehsituation und Videospielsituation ab.

Nach dem Durchlaufen des Optionsbildschirms wird die Spielerin wieder zum Startbildschirm zurückgeführt. Auf ihm kann sie entscheiden, ob sie das Spiel spielen möchte oder nicht.³¹ Die Spielerin hat also bis hierhin alle notwendigen Informationen erhalten und kann nun auswählen, ob Lara den Auftrag annimmt, d. h. ob die Handlung beginnt oder nicht. Mit der Auswahl von "Spiel starten" überschreitet die Spielerin die Schwelle zum Spiel. Damit wird ein zeitlicher Anfangspunkt – der Startschuss – gesetzt.

Danach folgt eine Sequenz, die Laras Weg zu den Höhlen, in denen das Artefakt verborgen sein soll, zeigt. An sie schließt sich, ohne dass noch einmal eine gesonderte Eingabe erfolgen muss, die Spielsituation, in der die Spielerin handelt, an. Dem eigentlichen Spiel ist also noch einmal eine erzählte Episode vorgelagert.

Der Übergang von Nicht-Spiel zu Spiel vollzieht sich demnach in einer Reihe von Schritten. Und die erste und entscheidende Grenze, die überschritten wird, ist diejenige, die die Oberfläche des Monitors bildet. Es sind die Grenzen des Bildes, die die Spielwelt von der Außenwelt trennen. Denn die Spielhandlungen finden in einem Raum statt, der bis dahin unzugänglich war - in der Welt "hinter" der "Mattscheibe". Ausgelöst aber werden die Spielhandlungen von Handlungen außerhalb dieser Welt, von der Spielerin vor dem Monitor, die den Controller in der Hand hält und die Bewegungen auf dem Bildschirm steuert bzw. auf die Vorgaben der virtuellen Welt reagiert. Die Computertechnologie nimmt dabei die Rolle des Übersetzers ein - sie regelt wer zum

³¹ *Tomb Raider* bietet auch noch die Möglichkeit, zunächst eine Trainingslektion in Laras Haus durchzuführen (dies wird im Beiheft dringend empfohlen, damit man lernt, die Tastenkombinationen zu beherrschen).

Spiel gehört und welche Handlungen ausgeführt werden können. Die Abgrenzung des Videospieles von der restlichen Welt wird durch das technische Dispositiv gegeben.

Das Videospiel wird also dadurch aufrechterhalten, dass die Grenze zwischen materieller Umwelt und der Welt im Bildraum ständig überschritten wird. Und so kann man sagen, dass das Prinzip des Videospieles die permanente Grenzüberschreitung ist. In dieser Hinsicht ist die virtuelle Welt keinesfalls ein geschlossenes System, sondern eines, das ständig neuen Input aus der Umwelt braucht. Oder anders gesagt: Das Spiel besteht in der ständigen Aktualisierung der von ihm vorgegebenen Möglichkeiten. Die Aktualisierung übernimmt die Spielerin.

Grenzüberschreitungen: Eintritt in die andere Welt

Wie kann ein Videospiel angemessen beschrieben werden? Etwa so?:

“Die Hochanden. Majestätische Bergketten, steile Wände aus blankem Eis, wilde Felsklüfte, heulende Winde. Inmitten der weiten Gebirgszüge kämpfen sich zwei Personen durch den tiefen Schnee. Es sind Lara Croft und ein peruanischer Begleiter. Als sie das Tor zum Grab des Qualopek erreichen, wird der Peruaner von wilden Wölfen getötet. Lara ist auf sich allein gestellt. Sie betritt die Höhle. Mit einem dumpfen Knall schließt sich das Tor.

Ich drücke Taste ^ , um Lara vorwärts in die Höhle hinein zu bewegen. Die Wände werfen das Geräusch ihrer Schritte zurück. Ich lasse die Taste ^ los und bleibe stehen. Drücke die Taste < L1, um nach links zu sehen. Ich drehe sie im Kreis, um einen Überblick über die Umgebung zu bekommen, und laufe weiter. Ein kreischendes Geräusch kommt näher – es sind Fledermäuse, die Lara angreifen. Ich ziehe die Pistolen, indem ich Taste Δ drücke, und feuere auf die Angreifer mit Taste X.”

In dieser Beschreibung von *Tomb Raider* habe ich die Perspektive gewechselt. Die Beschreibung des Vorspanns läuft in der dritten Person ab, für die Erzählung des Spiels habe ich die dritte mit der ersten Person gemischt.

Es wäre auch möglich gewesen, für die Erzählung des Spiels gänzlich die Perspektive der dritten Person zu wählen. Dabei wäre allerdings ein wesentliches Merkmal aller Spiele verlorengegangen: die Beteiligung der Spielerin am Spiel und ihre Verantwortlichkeit für das Spielgeschehen.

Denn Lara Croft - die auf dem Monitor abgebildete Figur - bewegt sich nicht, ohne dass die Spielerin bestimmte Tasten betätigt. Die Aktionen Laras sind von der Spielerin abhängig. Sie dient als ihre Stellvertreterin in der virtuellen Welt. Diese Stellvertreter

werden bekanntlich auch Avatare genannt. Der Begriff "Avatar" stammt, so Wessely,³² aus dem Hinduismus:

"[Er] bezeichnet eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann, um dem Bösen zu wehren und Unheil abzuwenden".³³

Wesselys Beschreibung des Avatars gibt auch eine genaue Beschreibung der Position der Spielerin im Videospiel: Sie verlässt zwar ihre Position in der realen Welt nicht, begibt sich aber als Spielfigur in die virtuelle Welt, um dort mit dem Bösen zu kämpfen. Der Avatar ist den Gesetzen der virtuellen Welt unterworfen. Die Spielerin ist nur so gut wie ihr Avatar. So wie die Spielerin die Möglichkeit hat, als virtuelle Figur im Spiel zu erscheinen und diese Figur über den Controller zu steuern, so ist auch sie von der Figur gesteuert, denn was dieser passiert, passiert auch ihr. So wie der Gott Vishnu von seiner irdischen Inkarnation abhängig ist, kann auch die Videospielelerin nur durch ihren Stellvertreter handeln.

Eine korrekte Beschreibung des Spielverlaufs von *Tomb Raider* müsste also eine Doppelung der Perspektive vornehmen, d. h. sowohl aus der Perspektive der Spielerin als auch aus der Perspektive des Avatars erzählen. Und des Weiteren müsste auf die Interaktion zwischen Spielerin und Spielfigur eingegangen werden, da beim Videospiel nicht mehr eindeutig zu entscheiden ist, wer mit wem spielt, wer Subjekt oder Objekt des Spiels ist.

Das Spiel entwickelt sich in der pathischen Bindung an ein Spielobjekt, das eigensinnig [sic!] ist und eine nur teilweise berechenbare Dynamik hat. Es kann weder vollkommen beherrscht werden noch steht es außerhalb jeglicher Kontrolle. Dieses Objekt erscheint als ‚Bild‘ mit dynamischen Möglichkeiten, das zum Gegenspieler des Spielers wird. Der Spieler trifft mit seinen Handlungen auf einen Resonanzraum, der seine Bestrebungen zurückwirft und ihn zu weiterer Aktivität verlockt. Im Spiel bildet sich eine doppelseitige Beziehung, ein gegenseitiges dynamisches Verhältnis aus. Man kann nur mit etwas spielen, daß [sic!] auch mit dem Spieler spielt. Das Spiel ist deshalb weder ausschließlich von der Objektseite noch von der Subjektseite her beschreibbar, sondern nur als Zusammenspiel dieser beiden Pole in einer umfassenden Beziehung. Der Spielende ist zugleich Subjekt und Objekt eines subjektübergreifenden Spielgeschehens.³⁴

Diese Beschreibung des Spielgeschehens, die Kolb in Anlehnung an die Buytendijksche Konzeption vornimmt, bezieht sich nicht auf das Videospiel, sondern stellt eine Beschreibung des Spiels im allgemeinen dar. Das heißt, dass eine eindeutige Zuordnung von Subjekt- und Objektpositionen und die Aufstellung der Opposition von Subjekt und Objekt in *jedem* Spiel verunmöglicht wird. Im Spiel ist die Spielerin *sowohl* Subjekt, denn

³² Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom: mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerspielen. Frankfurt a. M. 1997, S. 177 f.

³³ Ebd.

sie trifft Entscheidungen und führt Handlungen aus, *als auch* Objekt, denn die Regeln oder die anderen Begrenzungen, wie die Fiktion, determinieren die möglichen Handlungen, d. h. die Gruppe von Handlungen, die ausgeführt werden dürfen.³⁵

Der entscheidende Unterschied zwischen Videospiele und anderen Spielen besteht darin, dass sich im Videospiele das Spielobjekt selbst verdoppelt. D. h. das erste Spielobjekt, die Apparatur, stellt ein zweites Spielobjekt her, mit dem man über die Apparatur vermittelt spielt. Dieses zweite Spielobjekt, das "als ‚Bild‘ mit dynamischen Möglichkeiten" (s. o.) erscheint, ist das Videobild. Das erste Spielobjekt tritt hinter diesem Bild zurück, denn das Spielgeschehen spielt sich beim Videospiele in einer visualisierten Welt ab, nicht in der realen oder imaginären. Die Metapher vom "Bild", mit dem man spielt, bekommt hier ihre eigentliche Bedeutung zurück.

Es ist ihre Bildlichkeit, die Videospiele vor allem von anderen Spielen unterscheidet.

Visuelle (Re)präsentation als Grenze und Übergang

Die Bedeutung dieses Punktes wird klarer, wenn ein Blick auf die Bedeutung der Materialität für die verschiedenen Spiele geworfen wird.

Im Spiel (*play*) kann alles zu einem Spielobjekt werden, sei es der eigene Körper, Körper anderer Menschen, der Wind, ein Baum, ein Tisch, ein Bauklotz, eine elektrische Rennbahn oder ein Computer. Im Spiel werden die Gegenstände in unterschiedlichem Maße ihrem "eigentlichen" Zweck entfremdet. Sie werden für das Spiel genutzt oder umgenutzt.

So lassen sich Spiele idealtypisch auch in Hinblick auf ihre Materialbezogenheit differenzieren. Man kann zwischen materiellen, imaginären und virtuellen Spielobjekten unterscheiden.³⁶

³⁴ Kolb: Spiel als Phänomen - Das Phänomen Spiel, S. 166.

³⁵ Die Auflösung der eindeutigen Subjekt- und Objektpositionen im Spiel, die Buytendijk beschreibt, erläutert einen Punkt, an dem andere Spieltheoretiker nicht weiterkommen. Huizinga (vgl. Huizinga: Homo Ludens, S. 11) bemüht sich, den "Witz" des Spiels zu erklären. Er versucht, greifbar zu machen, warum es jenseits jeglicher Nützlichkeitsabwägungen solchen Spaß macht zu spielen, und kommt über das Konstatieren dieses Sachverhalts nicht hinaus. Caillois (vgl. Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Stuttgart 1960) spricht davon, dass Spiel "eine Gelegenheit zu reiner Vergeudung" sei. Ein Konzept, das ihn mit seinem langjährigen Kollegen Bataille und dessen Konzept der Verausgabung (vgl. Bataille, Georges: Das obszöne Werk. Reinbek 1985) verbindet. Bataille findet die Verausgabung allerdings nicht vorrangig im Spiel, sondern in der Sexualität, die bei ihm auch immer als Spiel inszeniert wird. Das Unnütze des Spiels, die Vergeudung oder Verausgabung im Spiel kann durch die Auflösung des Subjekts näher charakterisiert werden. Nutzen kann nur in Hinblick auf etwas dem Subjekt Äußerliches erzielt werden, weshalb die Beschäftigung mit sich selbst keinen Nutzen erbringen kann. Vergeudung ist es, wenn sich jemand freiwillig in eine Objektposition bringt und gleichzeitig auch noch Subjekt ist. Damit ist ein unnütziges Zuviel beschrieben. Diese Verdoppelung und die damit einhergehende Auflösung der Subjektgrenzen kann schließlich auch das Rauschhafte jedes Spiels erklären und die Furcht Caillois' vor der "mächtigen Kraft der Spieltriebe".

³⁶ Jean Château unternimmt eine Einteilung der Kinderspiele, die z. T. mit materiellen Unterscheidungen arbeitet. Er mischt sie jedoch mit den Kriterien der Gerechtigkeit und der Bedeutung der Spiele für die Spielenden (vgl. Château, Jean: Das Spiel des Kindes. Natur und Disziplin des

Die erste Gruppe, die materialbezogenen Spiele, sind Spiele, in denen die Beschaffenheit des Körpers, mit dem gespielt wird, Unterschiede macht, so zum Beispiel alle Sportspiele. Aber es macht auch einen Unterschied, ob ein Spieler einen Ball oder eine Tasse an die Wand wirft. Es ist von Bedeutung, ob der Ball aufgepumpt oder schlapp ist. Die Beschaffenheit des Körpers steht im Vordergrund, gespielt wird mit dem Material.

Bei der zweiten Gruppe leisten die materiellen Eigenschaften der Spielobjekte lediglich Hilfestellung für die Imagination.

Schachfiguren können aus Schrauben bestehen, aus eigens für das Schachspiel hergestellten, kunstvoll verzierten Figuren oder nur in einer Computersimulation existent sein – für den Spielverlauf ist dies irrelevant. Als materielle Gegenstände können sie sich in der gleichen Welt wie die Spielerin befinden, für das Spiel jedoch hat ihre materielle Beschaffenheit keine Bedeutung. Im Spiel gibt es nur die Schachzüge sowie Könige, Damen, Springer, Läufer, Türme und Bauern, die als Funktionsbündel bezeichnet werden können. Das Material, aus dem sie beschaffen sind, ist nur insoweit wichtig, als es eine Unterscheidung zwischen den Figuren und damit zwischen den Funktionen ermöglicht. Von außen betrachtet, zeigt uns das Schachspiel zwei Menschen, die weiße bzw. schwarze Figuren auf bestimmte Felder stellen. Was im Spiel vorgeht, ist ein imaginärer Kampf zwischen zwei Armeen.

In Kinderspielen, die auf Imagination beruhen, bleibt das Spielfeld imaginär. Wenn die Kinder z. B. Höhlenforscher spielen und einen Tisch zu einer Höhle umfunktionieren, d. h. darunter herumkriechen und interessante Entdeckungen machen, so bleibt die Höhle doch imaginär, sie existiert nur in der Vorstellung der Kinder. Was auch der Außenstehende sehen kann, ist ein Tisch. Während die Schachfiguren speziell für das Schachspiel hergestellt werden, wird hier ein Gegenstand, der Tisch, umfunktioniert, um die Imagination zu unterstützen. Eine dritte Möglichkeit, die noch weitergeht, wäre die reine Imagination, wenn zum Beispiel ein Bär in der Höhle auftaucht, der durch keinerlei Gegenstand repräsentiert wird, sondern nur durch die Reaktionen der "Höhlenforscher" erkennbar ist.

Gibt es jedoch in einem Videospiele eine Höhle, so wird sie visualisiert. Die Höhlen, in denen Lara Croft nach dem Scion sucht, sind intersubjektiv beschreibbar; es sind Bilder von Höhlen, in denen sie sich bewegen kann. Die Welt im Videospiele ist durch die Programmierung vordefiniert. Die Beschaffenheit der Spielwelt und ihrer Bewohner ist also nicht abhängig von der Vorstellung der Spieler wie im eben beschriebenen Kinderspiel, sondern zunächst einmal von der Imagination und den technischen Möglichkeiten des Game-Designers oder Programmierers. Im Spiel wird die visualisierte

Spielens nach dem 3. Lebensjahr. Paderborn 1969, S. 376 ff. [org.: Le Jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline. Paris 1946]).

Videospielwelt, im Gegensatz zur imaginierten Welt, wahrgenommen und interpretiert. Das Videospiel schiebt also eine Ebene zwischen die Spielerin und ihre Imagination, nämlich die auf dem Monitor visualisierte Imagination.³⁷ Diese darstellende Ebene, die im Spiel wahrgenommen wird, fehlt bei den materialbezogenen Spielen und auch im Imaginationsspiel.

Ein Videospiel enthält die Darstellung eines Bildes oder einer Welt. Und es ist die Beschaffenheit dieser Welt, die für das Spielen des Videospieles relevant ist. Wie der Zustand des Balles im Ballspiel Unterschiede macht, ist es die Beschaffenheit der Abbildung und ihrer Gesetzmäßigkeiten inklusive der Perspektive, die sie auf die Spielwelt bietet, die die Unterschiede im Videospiel macht.

Die Videospielerin sieht diese Welt und geht mit ihr um. Die Spezifik des Videospieles liegt darin, dass Sehen und Handeln durch die dispositive Anordnung getrennt und im Spiel ständig zusammengebracht werden: Die Spielerin handelt. Der Computer lagert die Effekte der Handlungen aus der räumlich-materiellen Realität der Spielerin in den virtuellen Raum des Monitors aus. Dieser virtuelle Raum inklusive der Effekte der Handlungen wird wahrgenommen und interpretiert, was wiederum die folgenden Handlungen beeinflusst.

Videospiele können also auch als Selbstbeobachtung unter ständiger Rückkopplung bezeichnet werden. Die Position der Spielerin wird dabei in sich verdoppelt. Neben ihrer Funktion als Handelnde, die die Spielerin in jedem Spiel hat, wird ihr noch die Position der Sehenden zugeordnet, und diese wiederum bestimmt ihre Position als Handelnde im Bildraum. Die Spielerin nimmt eine in Handlungsposition und Beobachtungsperspektive geteilte Position ein, die im Prozess des Spielens miteinander interagieren.

Die Handlungsposition ist aus allen Spielen bekannt – gespielt wird, indem gehandelt wird. Und diese Handlungen binden die Spielerin an das Spiel.

Das Sehen einer Darstellung der Welt oder auch fiktiver Welten in einem Monitor findet ihr Vorbild im Fernsehen. Die Beobachtungsperspektive, die sich auf die Darstellung der Spielhandlungen und des Avatars bezieht, regelt auf andere Weise als die Handlungsposition die Einbezogenheit bzw. Distanz der Spielerin zum Geschehen. Die Beobachtungsperspektive beschreibt die Position, von der aus die Spielerin das Spielgeschehen wahrnehmen kann. Sie organisiert also, wie der Kamerastandpunkt im Film, den Blickwinkel, unter dem das Geschehen dargestellt wird, d. h. den Point-of-View im rein räumlichen Sinn. In diesem Sinne könnte die Beobachtungsperspektive also auch Wahrnehmungsperspektive genannt werden. Der Begriff "Beobachtung" geht aber im Luhmannschen Sinne weiter als der der "Wahrnehmung". Wahrnehmung findet immer statt und sie findet nur dort statt, wo sich der eigene Körper befindet.³⁸ Der Körper der

³⁷ Es ist an dieser Stelle irrelevant, um wessen Imagination es sich bei der Visualisierung handelt. Entscheidend ist, dass es die visualisierte Ebene gibt.

³⁸ Luhmann, Niklas: Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt a. M. 1998, S. 27 f.

Spielerin befindet sich jedoch nicht im virtuellen Spielraum. Der Terminus "Beobachten" nun schließt diese Unterscheidung ein: "Alles Beobachten ist das Einsetzen einer Unterscheidung in einem unmarkiert bleibenden Raum, aus dem heraus der Beobachter das Unterscheiden vollzieht".³⁹ Der Beobachter wäre im Falle der Videospiele die Spielerin, die von ihrer Position vor dem Monitor aus zwischen ihrer und der Welt des Spiels unterscheidet. Und diese Unterscheidung wiederum ermöglicht es ihr, sich selbst als eine andere, z. B. als Avatar, zu beobachten. Und nur diese Selbstbeobachtung ermöglicht es der Spielerin, in ihrer Funktion als Avatar in der Spielwelt zu handeln, d. h. die Handlungen des Avatars sich selbst als einer anderen zuzuschreiben.

Das Videospielen unterscheidet sich von anderem Spielen und auch von nicht computergestützten Bildmedien durch die Interaktion mit einer dargestellten Welt, einer Welt, die man nicht nur, aber *auch* sehen kann, und in die man nicht direkt, sondern nur indirekt, über technologische Apparaturen eindringen kann.

Dieses Eindringen in die "Welt hinter dem Monitor" stellt die Urszene der Videospiele, wie sie heute verstanden werden können, dar. Die Welt hinter einem Monitor war zuvor immer verschlossen. Der Fernseher hatte nur Zuschauer, man konnte nur hineinsehen. Jetzt konnte man mit dieser Welt spielen. Aus einem imaginären Bildraum wurde ein virtueller Handlungsraum. Der virtuelle Handlungsraum der Videospiele bleibt aber auch ein Repräsentationsraum. Brenda Laurel sieht das Potenzial des Computers "in its capacity to *represent action in which humans could participate*".⁴⁰

In der Doppelung der Position der Spielerin liegt das Spezifikum der Videospiele. Denn nur sie stellen ein Dispositiv dar, das der Benutzerin sowohl eine interne Handlungsperspektive als auch eine externe Beobachtungsperspektive zuweist, und das sich damit irgendwo zwischen dem Farbfernsehen, d.h. dem distanzierten Ansehen von Erzählungen, und dem Holodeck der Enterprise, auf dem die Distanz zur fiktiven Welt aufgehoben scheint, befindet. Um noch einmal die Theatermetapher heranzuziehen: Das Fernsehen weist seiner Benutzerin einen Platz im Zuschauerraum, das Holodeck einen Platz auf der Bühne zu. Videospiele weisen ihr beide Plätze zu.

So können Videospiele sowohl als Spiel interpretiert werden als auch als darstellendes Medium. Die Ansiedlung des Videospieles in einem Zwischenraum oder einem Raum des Sowohl-als-auch macht sie zu einem Übergangsphänomen – möglicherweise auch in historischer Hinsicht.

³⁹ Ebd., S. 92.

⁴⁰ Laurel, Brenda: Computers as Theatre. Reading, Mass. u. a. 1991, S. 1. Unterstreichung B. N.