

# **Spielpraktiken als Interface zwischen Mensch und Computerspiel**

TEODOR PČELAROV

BACHELORARBEIT

eingereicht am  
Bachelorstudiengang

MEDIENWISSENSCHAFTEN

in Paderborn

Abgabetermin:  
05. 11. 2016

Betreuer:

Prof. Dr. Hartmut Winkler

Bachelor Medienwissenschaften

**Institut für Medienwissenschaften**

an der

Universität Paderborn

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iv</b>
<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>1 Das »Mikrodispositiv« Computerspiel</b>	<b>4</b>
1.1 Computerbild als Interface . . . . .	4
1.2 Die drei konfigurativen Spielmomente . . . . .	7
1.3 Interfacegrammatiken und Spielpraktiken . . . . .	13
<b>2 Ästhetik und Ethik der Computerspiele</b>	<b>18</b>
2.1 Rekonfigurative Spielmomente und hybride Körper . . . . .	18
2.2 Gegenspiel, Spiel im Spiel . . . . .	20
2.3 Queer play – Robert Yang und die Enttäuschung des Subjekts	26
2.4 Spielerische Nivellierung – DEAR ESTHER und das Scheitern der Subjektconstitution . . . . .	31
<b>3 Widerspenstige Cyborgs?</b>	<b>34</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>37</b>

## Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Paderborn, am 30. 10. 2016

Teodor Pčelarov

## Einleitung

Heute spielen wir doch alle. Technische Artefakte, allen voran die Apparate, fordern uns auf, sie zu bedienen. Möchte ich etwa ein neues Smartphone nutzen, dann studiere ich nicht die Bedienungsanleitung (falls überhaupt eine beiliegt), denn der Funktionsumfang, der in den gegenwärtigen »Mini-Computern« vorhanden ist, ließe sich nicht durch das »bloße« Lesen einer Anleitung zufriedenstellend verstehen: Vielmehr spiele ich mit dem Apparat herum, um mir seine Funktionsmöglichkeiten anzueignen.

Und dieses *Spiele*n ist, wenn man Vilém Flusser<sup>1</sup> folgt, zum neuen Paradigma geworden. Es begleitet fast jede Apparatur, die nicht Natur, sondern nur noch Kultur bearbeitet und informiert. Wie könnte man nun die Beziehung zwischen (kultureller) Maschine<sup>2</sup> und Mensch beschreiben? Die vorliegende Arbeit soll einen Versuch darstellen, gegenwärtige Prozesse in der Mensch-Maschine-Interaktion als ein Spiel(en) zu begreifen. Computerspiele werden dabei als eine besondere ästhetisch-ethische Konstellation untersucht. Was sich beim Spielen mit Apparaten ebenfalls zeigt, könnte man das ›technologische Imaginäre‹ nennen, das den Nutzer oder die Spielerin zu einem ›idealized modern subject‹<sup>3</sup> macht.

Historisch betrachtet sind Computerspiele ein Teil des sogenannten *military-entertainment complex*, sie haben also eine Geschichte, die sich kaum in ihnen abzeichnet. Auch sie ist bedeutend für eine Rekonstruktion des Verhältnisses zwischen Mensch und Computer.<sup>4</sup> Ein weiterer Aspekt ist die kulturelle und gesellschaftliche Bedeutung von Computerspielen. Sie könnten als Orientierungshilfe in einer »digitalen Kultur« dienen, die vielleicht mehr auf »›abstrakte‹ Wissens- und Handlungsmuster« setzt.<sup>5</sup> In diesem Sinne wären Computerspiele-

---

1 Flusser, Vilém: Für eine Philosophie der Fotografie, 11. Aufl., Bd. 3 (Edition Flusser), 1983, Ndr. Berlin 2011, S. 25 ff.

2 Während Flusser zwischen Apparat und Maschine unterscheidet, verwende ich hier beide Begriffe synonym. Als »kulturelle Maschine« gilt ein technisches Artefakt, das primär Kultur (Zeichen, Bilder, Gesprochenes etc.) prozessiert.

3 Vgl. Dovey, Jon; Kennedy, Helen W.: Game Cultures. Computer games as new media (Issues in cultural and media studies), Maidenhead, Berkshire 2006, S. 66.

4 Vgl. Dyer-Witheford, Nick; de Peuter, Greig: Games of empire. Global capitalism and video games, Bd. 29 (Electronic Mediations), Minneapolis/London 2009, S. 31. Dyer-Witheford und de Peuter verorten die Entstehung des ›virtual play‹ in den 1960er Jahren, das sowohl die Arbeit als auch das Experimentieren/Spielen am Computer beschreibt.

5 Othmer, Julius; Pulst, Stefanie; Weich, Andreas: WTF is my GearScore? Risiko und Sicherheit als datenbankgenerierte Elemente im Computerspiel, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die

le nicht nur unterhaltend. Auch in der Computerspielforschung haben sich verschiedene Methoden und Zugänge entwickelt, die jeweils bestimmte Aspekte untersuchen. Eine oft naheliegende These wäre die, dass Spiele<sup>6</sup> »virtuelle Räume« konstituieren, in denen keine sozialen und kulturellen Konventionen gelten, in denen das bürgerliche, soziale Ich suspendiert wird, um neue Weisen des Selbst zu entdecken und zu erproben:

»Computerspiele machen solche Handlungsrollen direkt erfahrbar und ermöglichen simulierte Lebenserfahrungen in diesen Rollen. Viele dieser Erfahrungssimulationen sind im realen Leben zwar attraktiv, aber unzugänglich oder extrem gefährlich: (Fast) nur in Computerspielen kann man gefahrlos erleben, wie es ist, einen Kampfjet zu fliegen, ein Imperium aufzubauen oder einen fernen Planeten zu besiedeln. Weil sie interaktiv und multimedial sind, vermitteln Computerspiele solche simulierten Erfahrungen besonders anschaulich und eindrucksvoll.«<sup>7</sup>

Dass gerade die Zahl von sogenannten *simulator games* in letzter Zeit gestiegen ist, dürfte zunächst dafür sprechen.

Auch aus pädagogischer Sicht erscheinen Spiele teilweise als entwicklungs-fördernde Mittel, so wie es Fritz fast schon pathetisch formuliert: »Diese Kraft, die wir SPIEL nennen, beeinflusst das menschliche Verhalten. Der Mensch wirkt im Einfluss dieser Kraft frei, flexibel, überraschend, beweglich und lebendig. SPIEL ist im Wesen des Menschen verankert, ist untrennbar mit dem Lebendigen in ihm und mit seiner Entwicklung verbunden.«<sup>8</sup> Die ökonomische Sphäre ist ebenso ein bedeutender Teil von Computerspielen, die der Unterhaltungsindustrie angehören. So hat auch der sozioökonomische Status einen Einfluss auf Spielverhalten bzw. -gewohnheiten.<sup>9</sup> Ein weiterer, kritischer Zugang unter-

---

Datenbank als mediale Praxis, Bd. 18 (Medien'Welten), Münster 2012, S. 183–208, hier S. 183.

6 Im Folgenden werde ich Spiele und Computerspiele synonym verwenden.

7 Klimmt, Christoph: Unterhaltungserleben beim Computerspielen. Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven, in: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien 2008, S. 7–17, hier S. 10 f.

8 Fritz, Jürgen: Vorwort, in: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien 2008, S. VII–VIII, hier S. VII (Herv. i. Orig.). Fritz scheint das Spiel(en) mit einer gottähnlichen Kraft gleichzusetzen, wenn er schreibt: »SPIEL ist Verheißung und Hoffnung auf Freiheit, Entwicklung, Veränderung. SPIEL wirkt, dass Potenzialitäten wirklich werden. Von daher gilt: Dem SPIEL Raum geben, ihm neue Möglichkeitsräume zur Entfaltung schaffen, damit werde, was werden kann.« S. VIII, Herv. i. Orig.

9 Siehe Andrews, Gillian: Gameplay, gender, and socioeconomic status in two American high schools, in: E-Learning 5.2 (2008), S. 199–213, hier insbes. S. 208 f.

sucht zudem die Wechselwirkung zwischen symbolischem, kulturellem und monetärem Kapital. Ein zentraler Begriff ist hierbei die Kommodifizierung.<sup>10</sup>

Jeder dieser oben genannten Zugänge untersucht aber keine konkreten Spiele und fasst stattdessen genreübliche Merkmale zusammen. Eine solche »Makroperspektive« hat zwar Vorteile, was das Einschätzen von z. B. Spielverhalten und globalisierten Märkten betrifft, kann aber nicht die Spielpraktiken als solche herausstellen, die zwischen Spieler<sup>11</sup> und Computer vonstattengehen. Daher möchte ich situierte Untersuchungen durchführen, die neben den theoretischen Überlegungen auch einzelne Spiele staccatoartig vorstellen und ihre eigenen Ästhetiken und Spielweisen hervorheben. Es werden bewusst keine extensiven Spielanalysen im Sinne einer inhaltlichen Untersuchung angestellt, sondern nur bedeutende Spielelemente im Spielprozess herangezogen.

Im ersten Abschnitt wird das Computerspiel in seiner grundlegenden Funktion erforscht: Welche Eigenheiten weist das Spielen am Computer auf? Wie unterscheidet sich die Rezeption vom Medium Film? Im zweiten Abschnitt werden verschiedene Spielweisen näher untersucht. Dabei soll das Verhältnis zwischen Spielerin und Computerspiel herausgestellt und etwaige Umkehrungen oder Rekonfigurationen erforscht werden. Im dritten Abschnitt möchte ich die Mensch-Computer-Interaktionen als kybernetisch-körperliche Prozesse einer kurzen Kritik unterziehen. Ideologische und »befreiende« Elemente als Bestandteile des Spielens am Computer werden ebenfalls thematisiert.

---

10 »Razvojem kulturne industrije, masovne i potrošačke kulture, razvija se matrica u kojoj se zadovoljavaju želje subjekata, a uključivanjem ludističkih elemenata, posebno sa razvojem interneta, koncept igre kao slobodnog i neutilitarnog prostora sve više menja svoju prirodu i uključuje se u razmenu i proizvodnju, ne samo simboličkog, već i monetarnog kapitala.« Lukić, Kristian: Komodifikacije igre. Kritičke perspektive umetnosti digitalnih igara, in: Kultura (o. Jhrg.), 127 (2010), S. 236–251, URL: <http://www.ceeol.com/search/article-detail?id=37433> (besucht am 24. 10. 2016), hier S. 237. Englische Übersetzung aus dem Serbischen (T. P.):

»Since the development of the cultural industry and mass consumer culture, a matrix develops in which the desires of subjects are being satisfied, but since the inclusion of ludic elements, especially with the development of the Internet, the concept of games as free and non-utilitarian space changes its nature more and more and is included in the exchange and production of not only symbolic, but also monetary capital.«

11 Ich habe mich dafür entschieden, in der folgenden Arbeit »Spieler« und »Spielerin« mehr oder weniger abwechselnd und ohne Muster zu verwenden.

# 1 Das »Mikrodispositiv« Computerspiel

Wie lässt sich nun »das« Computerspiel theoretisch so eingrenzen, dass ebenso die Spielerin elementarer Bestandteil dieses Komplexes ist? Wie könnte das Erleben theoretisch mitreflektiert werden, ohne sich auf einen »idealen« Spieler festlegen zu müssen?<sup>12</sup> Wiemer weist darauf hin, dass »[d]ie tatsächlichen Aneignungsprozesse [...] komplex und heterogen und durch die Individualität der Spielenden und ihre jeweiligen Erfahrungen und situativen Einbindungen mit bestimmt«<sup>13</sup> sind. Dementsprechend besteht eine Analyse der Spielweisen und -formen nicht nur darin, eine Auswahl an möglichen Subjektivierungs- und Aneignungsprozessen zu beschreiben, sondern auch ihre Entstehungsmöglichkeiten theoretisch zu fassen. Anders ausgedrückt: Es ist nicht möglich, allen vom Spiel angebotenen Subjektivierungsmöglichkeiten nachzugehen, aber man »kann allerdings ›Spielräume‹, grundlegende Strukturen und Tendenzen aufzeigen, die in den Spielen selbst vorzufinden sind.«<sup>14</sup>

Mit dem Begriff »Mikrodispositiv« möchte ich vor allem betonen, dass die Computerspiel-Subjekt-Konstellation nicht so umfangreich ist wie etwa die von Foucault beschriebenen Dispositive. Würde man den *scope* ändern, könnte man sicherlich vom »Dispositiv Spielmarkt« sprechen. Meiner Ansicht nach aber sind einzelne Spiele, die – mehr oder weniger eigene – diskursive und nicht-diskursive Elemente besitzen, ebenfalls Dispositive, nur auf »mikroskopischer« Ebene.

## 1.1 Computerbild als Interface

Kino – Computerspiel: Gibt es Gemeinsamkeiten zwischen ihren ästhetischen Formen? Der Kinofilm wird von vielen Zuschauern gleichzeitig gesehen. Das Spiel hingegen wird höchstens von zwei bis vier Menschen gespielt, die am selben Computer angeschlossen sind – und meistens sitzt man eher allein vor dem Bildschirm.<sup>15</sup> Die wahrgenommenen Klänge, Geräusche, Stimmen und

---

12 Parallel fragt sich dies auch Meder im Bereich Filmtheorie, siehe Meder, Thomas: Nach Ferrara. Sieben Arten, ein Passagen-Bild zu verstehen, in: Heller, Heinz-B. u. a. (Hrsg.): Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft, Bd. 8 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft), Marburg 2000, S. 97–115, hier S. 106.

13 Wiemer, Serjoscha: Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiele, Paderborn 2014, S. 252.

14 Ebd., S. 252 f.

15 Selbstverständlich gibt es Onlinespiele mit weitaus mehr Spielern, die praktisch gleichzeitig zusammen spielen können. Man bedient aber trotzdem allein den PC:



Bilder haben bei beiden Medien einen besonderen Status. Metz beschreibt den Signifikanten im Kino als dual, sowohl reich an sinnlichen Daten als auch »unecht«: Unecht insofern, als wir als Zuschauer nur das sehen, was bereits früher aufgenommen wurde und in dem Sinne nicht wirklich »da« ist: Alles, was gesehen und gehört wird, ist nicht präsent. Nur der Signifikant, der auf die Bilder und Klänge »dort draußen« verweist, ist stets anwesend.<sup>16</sup> Dasselbe könnte für das Computerbild behauptet werden. Aber es gibt noch einen wesentlichen Unterschied: Die bewegten Bilder wurden für das Spiel nicht aufgezeichnet, sie werden be-schrieben und schreiben selbst via Medium Licht. Ein weiteres Merkmal, das viele Computerspiele mit dem Film teilen, ist die Zentralperspektive. Praktisch alle dreidimensionalen Spiele basieren auf diesem Prinzip, um Räumlichkeit darzustellen, die nicht auf einer Fläche gegeben sein kann. Der Fluchtpunkt wird dann vom wahrnehmenden Subjekt besetzt, um eine bestimmte Position einzunehmen, die meist eine ermächtigende Funktion besitzt.<sup>17</sup>

Zentral für Computerspiele ist also ihre Bildlichkeit, die – etwas eingeschränkt – mit dem Kino vergleichbar ist. Die größte Gemeinsamkeit liegt darin, dass beide das Imaginäre ansprechen und als Signifikanten sich dadurch auszeichnen, all das Wahrgenommene als abwesend zu markieren.<sup>18</sup> Das digitale Bild ist darüber hinaus auch formalsprachlich verfasst. Programm oder Code be-schreiben das (zu werdende) Bild, das als sichtbare Fläche wahrnehmbar ist. Dabei darf nicht vergessen werden, dass die Bildlichkeit des Computers nicht nur auf dem Code basiert, sondern ebenso auf der sinnlichen Wahrnehmbarkeit.<sup>19</sup>

»Dynamic, real-time, and interactive, a screen is still a screen. Interactivity, simulation, and telepresence: As was the case centuries ago, we are still looking at a flat, rectangular surface, existing in the space of our body and acting as a window into another space. We still have not left the era of the screen.«<sup>20</sup>

Der Bildschirm ist seit der Einführung der Zentralperspektive zu einem »Fens-seinen *personal computer*.

16 Vgl. Metz, Christian: *The imaginary signifier. Psychoanalysis and the cinema*, übers. v. Britton, Celia u. a., 7. Aufl., 1977, Ndr. Bloomington 2000, S. 45.

17 Vgl. ebd., S. 49.

18 Vgl. ebd., S. 43 f. Metz bezieht sich zwar nur auf das Kino, aber Computerspiele haben auch die Eigenschaft, in ihrer Materialität »unscheinbar« zu wirken. Der Code als Schrift kann nicht einmal ansatzweise erraten lassen, wie das Bild schließlich aussehen wird. Im Kino ist der Inhalt des aufgezeichneten Bildes »abwesend«.

19 Vgl. Wiemer: *Das geöffnete Intervall* (wie Anm. 13), S. 37.

20 Manovich, Lev: *The Language of new media* (Leonardo), Cambridge/London 2001, S. 115.

ter« geworden, das uns in einen anderen Raum blicken lässt. Aber ist dieser andere Raum immer gleich beschaffen? Könnte es nicht qualitative Unterschiede geben, wenn er digital beschrieben wird? Bereits die klassische Avantgarde in der Kunst hat, gegen die Zentralperspektive gewendet, Fragen nach Zeitlichkeit und Bewegung gestellt.<sup>21</sup> Diese »Thematisierungen des Medialen [...] verblieben hingegen im Sonderraum des Ästhetischen, eben im ausdifferenzierten gesellschaftlichen Subsystem Kunst.«<sup>22</sup> Der »perspektivische Illusionsraum« ist aufgrund der visuellen Alltagskultur in Form von Fotografie und Kino weiterhin dominant geblieben.<sup>23</sup>

Die Bildlichkeit des Computers ist eng mit der Subjektivität der Nutzerin verbunden. Im Film ist es das rezipierende Subjekt, das die projizierten Bilder zu einem solchen synthetisiert – die »bewegten Bilder« werden nur vom Subjekt erfahren, »the instance, in other words, which *constitutes* the cinema signifier (it is I who make the film).«<sup>24</sup> Ebenso helfen z. B. bestimmte Kameraeinstellungen, die die Subjektivität anrufen und so zu einer immersiven Rezeption führen.<sup>25</sup> Vielleicht noch eher als im Film werden die elektronischen Bilder erst durch das Subjekt zu solchen. Elektronische Bilder sind flüchtige Lichtimpulse, die das Subjekt zu flächigen visuellen Eindrücken synthetisiert.<sup>26</sup> Darin unterscheiden sie sich vom klassischen Film, der Einzelbilder materiell abspeichert. Somit könnte man wortwörtlich von »Videobildern« sprechen, die nur »ich sehe«.<sup>27</sup> Auch die Inhalte als Bildgestalten werden durch die Wiederholung, d. h. durch das wiederholte Betrachten, naturalisiert, so Nohr: »Es ist die Wahrnehmung

---

21 Vgl. Schmitz, Norbert M.: Bewegung als symbolische Form. Die Ikonologie und der Kunstbegriff der Medienwissenschaften, in: Heller, Heinz-B. u. a. (Hrsg.): Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft, Bd. 8 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft), Marburg 2000, S. 79–95, hier S. 92.

22 Ebd.

23 Vgl. ebd.

24 Metz: The imaginary signifier (wie Anm. 16), S. 48 (Herv. i. Orig.).

25 Ein Beispiel wäre die »subjektive Kamera«, siehe Winkler, Hartmut: Der filmische Raum und der Zuschauer. »Apparatus« – Semantik – »Ideology«, Bd. 110 (Reihe Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft), Heidelberg 1992, URL: <https://digital.ub.uni-paderborn.de/hs/content/titleinfo/371568> (besucht am 24. 10. 2016), S. 54 ff., hier insbesondere S. 57.

26 Vgl. Wiemer: Das geöffnete Intervall (wie Anm. 13), S. 28 f.

27 »In other words, the spectator *identifies with himself*, with himself as a pure act of perception (as wakefulness, alertness): as the condition of possibility of the perceived and hence as a kind of transcendental subject, which comes before every *there is*.« Metz: The imaginary signifier (wie Anm. 16), S. 49 (Herv. i. Orig.). Diese kantianische Auslegung dürfte mehr als naheliegend sein, richten sich doch die Kinobilder – wie die Dinge bei Kant – stets nach dem Subjekt.

selbst, die Subjektivität und symbolische Ordnung versöhnt.«<sup>28</sup>

Schließlich könnte man diese Form der Bildlichkeit auch als Klaustration beschreiben:

»The imprisonment of the body takes place on both the conceptual and literal levels; both kinds of imprisonment already appear with the first screen apparatus, Alberti's perspectival window, which, according to many interpreters of linear perspective, presents the world as seen by a singular eye—static, unblinking, and fixated.«<sup>29</sup>

Der Bildschirm als »Fenster zur Welt«, aber ebenso als »Gefängnis des Subjekts« – man könnte sagen, dass die (audio)visuell reichhaltigen Erfahrungen mit der Unbeweglichkeit bezahlt werden müssen. Computerspiele als Videospiele sind nun mit dem Kino insofern verwandt, als sie Bewegtbilder in der Zentralperspektive darstellen (können). Außerdem verfolgen viele Spiele das Ziel, möglichst realistisch wirkende Bilder zu produzieren. Auf formaler Ebene, Wiemer folgend, funktioniert die Zentralperspektive wie ein ›intermediales Scharnier‹, das die Bezugnahmen zwischen Film und Videospiele stabilisiert.<sup>30</sup>

Hinzu kommt aber auch die Prozessualität des Videobildes. Video lässt sich als ein kybernetisches System auffassen, das den Nutzer in den Prozess einbezieht:

»Ausgehend von Video gelangt man somit auch, eingedenk der Relation von Prozessualität und Dialogizität im Videobild, zu einer ersten Definition dessen, was die im Kern auf diese Eigenschaften rekurrierenden interaktiven Videobild-Konstellationen gemeinsam auszeichnet: *Videologisch betrachtet besteht das Grundprinzip aller Video-Feedback-Systeme darin, den Nutzer in die Signalverarbeitung des Videosignals einzuschleusen, dem Nutzer einen Spalt zu öffnen, um die Prozessierung des Videosignals zu beeinflussen.*«<sup>31</sup>

## 1.2 Die drei konfigurativen Spielmomente

Mensch-Maschine-Interaktionen möchte ich im Folgenden unter drei Aspekten betrachten: Macht, Wissen und Lust. Michel Foucault hat diese Trias vor allem in *Der Wille zum Wissen*<sup>32</sup> eingehend untersucht, dort aber auf das Sexuali-

28 Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Bd. 10 (Medien'Welten), Münster 2008, S. 191.

29 Manovich: The Language of new media (wie Anm. 20), S. 105.

30 Vgl. Wiemer: Das geöffnete Intervall (wie Anm. 13), S. 18.

31 Ebd., S. 49 (Herv. i. Orig.).

32 Foucault, Michel: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I, übers. v. Raulff, Ulrich; Seitter, Walter, 17. Aufl., Bd. 716 (suhrkamp taschenbuch wissenschaft), 1983, Ndr. Frankfurt a. M. 2008.

tätsdispositiv bezogen.<sup>33</sup> Da ich Computerspiele als Mikrodispositive ansehe, die viele heterogene Elemente miteinander vereinen (z. B. Entwicklerstudios, Fangemeinden, Literatur in Form von Lösungshilfen und sog. *walkthroughs*, Livestreams, Computer- und Interface-Hardware und -Software), und da das Spielen Spaß bereitet oder bereiten soll, erscheint es mir naheliegend, Foucaults Konzept für diese Untersuchung heranzuziehen. Zudem ist diese Trias konfiguratив auf beiden Seiten. Die Art und Weise, wie wir ein Spiel spielen und dieses Spiel mit uns spielt, beruht auf den konfigurativen Praktiken zwischen Spielerin und Spiel.<sup>34</sup> Diese Praktiken sind auch stets als situativ zu denken, selbst wenn sie erst durch ihre Wiederholbarkeit bedeutend werden.

Ein auffälliges Merkmal vieler Spiele ist ihre Beziehung zur Spielerin: Es herrscht ein scheinbares Machtgefälle, indem das Spiel sich den Handlungsanweisungen eines Menschen unterwirft. Das Spiel dient hier als ein unterhaltendes Medium, das insofern Spaß macht, als es der Spielerin erlaubt, selbst zu bestimmen, *was* sie beim Spielen *wie* tut. Dies gilt vor allem (aber nicht ausschließlich) für Rollenspiele und Spiele, die eine »offene Welt«<sup>35</sup> anbieten. So scheint es zumindest aufseiten des spielenden Subjekts zu wirken. Denn solche Spiele invozieren ein handlungsmächtiges, kontrolliert-kontrollierendes Subjekt, das sich die Maschine spielerisch und freiwillig aneignet. Imaginiere ich vielleicht also nur meine Handlungsmächtigkeit und übersehe, was das Spiel auch mit mir macht, wenn ich vor dem Bildschirm sitze? Könnte man von einem *revival* des bürgerlichen Subjekts sprechen?<sup>36</sup> Wie bereits weiter oben ausgeführt, konstituiert auch die Bildlichkeit von *first-person games* ein »ego-logisches« Modell, das dem spielenden Subjekt eine ermächtigende Position

---

33 Prominent wurde Foucaults Macht/Wissen, während die Lust als dritte »Kategorie« nur in der Reihe *Sexualität und Wahrheit* (besonders in Band I) erscheint.

34 Dementsprechend gehe ich nicht von der Subjektseite allein aus, sondern möchte diese »Spielpraktiken« als »Subjekt-Spiel-Interaktionen« verstanden wissen. Spiel und Subjekt lassen sich sowohl phänomenologisch nicht voneinander trennen, solange gespielt wird.

35 »Offen« meint hier: Nicht abgeschlossen, kein linearer Plot (falls eine Story vorhanden sein sollte) oder Regelloffenheit im Sinne einer *sandbox*. Sandbox-Spiele erlauben es den Spielern, eigene Regeln oder gar eigene derivative Spiele zu entwickeln.

36 Adelman und Winkler plädieren für eine kritische Untersuchung des »bürgerlichen Handlungsmodells«, das ein aktives (und kreatives) Subjekt impliziert. Dabei werden »Handlung« und »Subjekt« ebenfalls historisch beleuchtet und als gern gemiedene Begriffe in den Game Studies hervorgehoben. Siehe Adelman, Ralf; Winkler, Hartmut: Kurze Ketten. Handeln und Subjektconstitution in Computerspielen, in: *Ästhetik & Kommunikation* 41.148 (2010), S. 99–107, hier S. 99 f.

zuschreibt.<sup>37</sup>

Die Spielmechaniken sind immer ein Geflecht aus Macht und Wissen. Der Blick, wie im Kino, konstituiert das Bild, er ist sowohl mächtig/ermächtigend als auch informativ.<sup>38</sup> Die Bewegung durch virtuelle Räume »produziert einen ›Überschuss‹ an Bedeutung, ein ›Mehr‹ an Wissen«,<sup>39</sup> das nicht nur die Handlung im Spiel informiert, sondern auch, so die Theorie der mentalen Kartierung, »den erlebten Raum auflädt.«<sup>40</sup> Dovey/Kennedy sehen in dieser ›dominant technicity‹<sup>41</sup> einen männlich geprägten Wunsch, im kulturellen Raum imaginäre und kontrollierbare (virtuelle) Welten zu erschaffen.<sup>42</sup> Auf der Subjektseite also erfährt die Spielerin eine Ermächtigung, ein Gefühl der Autonomie. Betrachtet man aber nun auch die Seite des Spiels, so wird deutlich, dass diese Ermächtigung nur unter bestimmten Bedingungen möglich ist. Kein Spiel kann völlige Handlungsfreiheit ermöglichen: »Die Möglichkeiten, die ein Computerspiel und auch andere digitale Medien anbieten, oszillieren also zwischen Freiheit und Einschränkung.«<sup>43</sup> Außerdem lässt sich das Subjektideal insofern relativieren, als das Spielen eines konfigurierbaren Spiels (etwa durch Erstellen eigener Karten bzw. Spielwelten) zumeist bestimmte Operationen erfordert, die weit über die grafische Oberfläche hinausgehen, z. B. das Ändern von Konfigurationsdateien.<sup>44</sup> Vielleicht hat das von Adelman/Winkler beschriebene bürgerliche Subjekt, das dank der Computerspiele ein *revival* erlebe, bereits ein »Update« erfahren. Dovey/Kennedy plädieren für ein aktualisiertes Subjektideal, das vom Technokapitalismus konstituiert und angerufen werde:

---

37 Vgl. Günzel, Stephan: Raum, Karte und Weg im Computerspiel, in: Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Bd. 1 (Metabasis), Bielefeld 2008, S. 115–131, hier S. 122.

38 Vgl. Metz: The imaginary signifier (wie Anm. 16), S. 48.

39 Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens (wie Anm. 28), S. 62.

40 Ebd.

41 Unter ›technicity‹ verstehen Dovey/Kennedy eine Subjektposition, die seit dem 20. Jahrhundert durch technische Vernetzung aufgekommen ist und das Selbstverständnis maßgeblich (re)konfiguriert. Die ›dominant technicity‹ seit dem 21. Jahrhundert ist sozusagen eine hegemoniale Form der technischen Aneignung von Welt, nämlich über Simulation/Computerisierung/Spiel. Siehe Dovey; Kennedy: Game Cultures (wie Anm. 3), S. 75 f.

42 Vgl. ebd., S. 76.

43 Neitzel, Britta: Medienrezeption und Spiel, in: Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Bd. 1 (Metabasis), Bielefeld 2008, S. 95–113, hier S. 100.

44 Vgl. Sandkühler, Gunnar: Die Datenbank als Karte. Zur Verwendung von Geo-Informationssystemen im Computerspiel, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis, Bd. 18 (Medien'Welten), Münster 2012, S. 233–251, hier S. 241.

»How do you play?« constructs itself as the defining question for the ideal subject of Western technocapitalism at the start of the twenty-first century. This is no longer the humanist subject of the Enlightenment, of industrialization and mass culture. This is the networked subject as node in a matrix of different systems. Ludic engagements with culture offer themselves as the ideal expression of an identity which experiences itself as subject to the multiple determinations of biological and technological systems. These ludic engagements take the form of increasingly configurative relations with media in which the computer game emerges as absolutely paradigmatic. We have argued, therefore, that the political economies, textual strategies and emergent identities of computer game cultures are central to understanding early twenty-first century developments in media culture.«<sup>45</sup>

Das Subjekt steht nicht für sich allein. Es mag sich zwar wie ein freier Akteur in einer virtuellen Welt benehmen, aber diese (vielleicht nur scheinbare) Ermächtigung geht mit einer Form der Unterwerfung einher – Subjektivierung im eigentlichen Wortsinn.

Interfaces sind konfiguratив – Sowohl Software als auch Hardware bilden eine Form von Affordanz, die bestimmte Inputs der Spielerin vorzeichnet bzw. als »richtige«, optimale anbietet.<sup>46</sup> Bereits am Interface lässt sich also erkennen, dass die propagierte Handlungsfreiheit in einem Spiel stets an vorgegebene Handlungsstrukturen geknüpft ist. So banal es zunächst klingen mag: Ich handle, wortwörtlich also, mit meinen Händen – andere Körperteile werden sehr selten für Inputs erfordert.<sup>47</sup>

»Immersion« ist ein schillernder Begriff. Zum Einen bezeichnet er einen idealen Zustand, in dem man sich ununterbrochen befinden soll, wenn man unterhalten werden will. Zum Anderen aber steht er auch für einen unliebsamen Zustand ein, insofern er den Spieler nicht mehr als alleinigen Hand-

---

45 Dovey; Kennedy: *Game Cultures* (wie Anm. 3), S. 142.

46 Am Beispiel des Xbox-Controllers als Hardware-Interface zeigen Dyer-Witford/de Peuter, wie allein die Größe eines Eingabegeräts bestimmte kulturelle und ideologische Elemente kommuniziert. Siehe hierzu Dyer-Witford; de Peuter: *Games of empire* (wie Anm. 4), S. 81.

47 Diese »Banalität« müsste eingehender untersucht werden: Welchen Stellenwert hat die Hand in der westlichen Industrie- und Informationsgesellschaft? Flusser hat die Fingerspitzen als paradigmatische Organe unserer heutigen Kultur beschrieben. Derridas Untersuchung der »heideggerschen« Hand eröffnet einen weiteren Komplex, der das abendländische Denken selbst betrifft. Siehe Flusser, Vilém: *Ins Universum der technischen Bilder*, 3. Aufl., 1985, Ndr. Göttingen 1990, S. 23–30; Derrida, Jacques: *Heideggers Hand (Geschlecht II)*, in: Engelmann, Peter (Hrsg.): *Geschlecht (Heidegger)*, übers. v. Gondek, Hans-Dieter, Bd. 22 (Edition Passagen), Wien 2005, S. 43–98.

lungsträger auszeichnet: Der Spieler spielt zwar, aber er lässt sich vom Spiel »vereinnahmen«: »There is implicit in these assertions an incipient **humanism** that privileges the playing subject as the agent in computer gameplay.«<sup>48</sup>

Auch die anfangs erwähnte Möglichkeit des Probehandelns muss relativiert werden. »Interaktivität« – meist auf das spielende Subjekt und seine Handlungsmöglichkeiten und -formen bezogen, weniger auf die tatsächliche Verwobenheit zwischen Subjekt und Spiel – ist kein Inbegriff des freien Handelns. Nach Dyer-Witheford/de Peuter ist gerade das Gefühl, im Spiel frei handeln zu können, ein ideologisches Element, um eine bevorzugte (ermächtigte) Subjektposition zu konstituieren und zu stabilisieren, selbst wenn sie faktisch nicht (oder nur sehr eingeschränkt) vorliegen kann.<sup>49</sup> »Wo das Ich tatsächlich handelt, [...] wird es sich möglicherweise am wenigsten befragen.«<sup>50</sup> Diesem Gendanken folgend, erscheinen die Subjektpositionen (stets im Plural), die Computerspiele anbieten bzw. anfordern, als bereits kulturell vorkonfigurierte:

»Mostly [...] they simulate the normalized subjectivities of a global capitalist order—consumer, commander, commanded, cyborg, criminal—not to mention the rapid shedding and swapping between identities that is such an important aptitude of workers in »flexible accumulation«.«<sup>51</sup>

Das Subjekt ist immer und überall bestimmten kulturellen/staatlichen/sozialen Apparaten unterworfen. Wenn man Spiele als kulturelle Erzeugnisse in einer globalen Marktwirtschaft deutet, so sind sie zudem als »machines of »subjectivation«<sup>52</sup> zu verstehen.

Während Macht und Wissen in der Subjektkonfiguration und -konstitution eine zentrale Rolle spielen, ist die Lust vielmehr für die Stabilisierung einer gegebenen Subjektposition verantwortlich. Sie ist praktisch eine »Oberfläche« des Spiels/Spielens, auf der sich Macht und Wissen gegenseitig anregen und verstärken. Wenn das Spielen an erster Stelle Lust bereiten soll, empfiehlt es sich nun, diese oft unbestimmte Lusterfahrung näher zu beschreiben.

Der scheinbar schlimmste Zustand beim Spielen ist der Frust. Am Frust scheitert jede Form von Subjektkonstitution, da es zu keiner Stabilisierung der imaginierten/performierten Subjektposition mehr kommt. Interessanterweise erfährt sich das Subjekt dabei nicht mehr als ein spielendes, sondern sieht sich als ein Anhängsel des Computers, das sich nun der Regeln und Schranken in der

48 Dovey; Kennedy: *Game Cultures* (wie Anm. 3), S. 105 (Herv. i. Orig.).

49 Vgl. Dyer-Witheford; de Peuter: *Games of empire* (wie Anm. 4), S. 192 f.

50 Winkler, Hartmut: Nicht handeln. Versuch einer Wiederaufwertung des couch potato angesichts der Provokation des interaktiv Digitalen, in: Fahle, Oliver; Engell, Lorenz (Hrsg.): *Philosophie des Fernsehens*, München 2006, S. 93–101, hier S. 100.

51 Dyer-Witheford; de Peuter: *Games of empire* (wie Anm. 4), S. 192.

52 Ebd.

virtuellen Welt bewusst wird. Ein typischer Effekt, wenn die Immersion (und sei sie noch so schwach) völlig abbricht: Transparenz suggerieren Medien nur dann, wenn sie sich selbst in ihre Umgebung einbetten. Die »Zuhandenheit« der gesamten äußeren Spielumgebung (Tastatur, Maus, Bildschirm, Soundanlage/Kopfhörer etc.)<sup>53</sup> schlägt um in »Vorhandenheit«, sobald das Spiel keines mehr ist, sondern nur noch Frust produziert. Eine Möglichkeit, Frust zu vermeiden, ist das Verwenden von *cheats* oder *walkthroughs*. Dank ihnen kann die Spielerin in zu schwierigen Spielsituationen einen »Ausweg« finden und sich das Lösen von bestimmten Aufgaben erleichtern – »cheats are the ›key‹ that [...] gives back the opportunity to recreate lost pleasure.«<sup>54</sup> Es dürfte nicht überraschen, dass das Schummeln allgemein lustbehaftet ist, da es Regeln und Hürden unterwandert. Spezifisch im Mehrspieler-Kontext ist das Schummeln zudem etwas, das das sozial vereinbarte Fair Play verletzt und dem schummelnden Spieler, gerade wenn er unentdeckt bleibt, einen hohen Grad an Lust verschafft – vorausgesetzt, man ist bereit, zu betrügen.

Adelmann/Winkler beschreiben die kurzen Handlungsketten in Spielen als »Wiederaufführung« des archaischen »männlichen Handlungsmodells«.<sup>55</sup> Dieses verspreche eine unmittelbare/unvermittelte Lustbefriedigung, indem auf meine Aktion sofort eine Reaktion, ein Effekt folgt: »Ursache Wirkung. Zack und weg.«<sup>56</sup> Dem würde ich nur teilweise zustimmen, denn es ist dem Spielen nicht inhärent, dass die Handlungsketten ausschließlich kurz sind. Mehr noch: Computerspiele spielen mittlerweile mit der Idee, dass das spielende Subjekt der einzige *agent* sei.<sup>57</sup>

---

53 Als innere Spielumgebung bezeichne ich die virtuelle Welt, die über den Bildschirm und durch den Sound erfahrbar ist. Auch »dort« ist es möglich, dass etwaige Programmierfehler oder unabsichtliche »Fehlhandlungen« des Spielers die Immersion zum Einsturz bringen. Das muss aber nicht zwangsläufig zu einem Abbruch der Immersion der äußeren Spielumgebung führen. Sobald die Spielerin Gefallen daran findet, *glitches* und *bugs* zu erforschen, »funktioniert« das Spiel weiterhin. Nur dann, wenn innere und äußere Spielumgebung nicht miteinander synchronisiert sind, kommt es zu einem völligen Abbruch des Spiel(en)s. Anders ausgedrückt: Die Immersion ersten Grades findet auf der Hardware- und die Immersion zweiten Grades auf der Softwareseite statt. Damit betone ich die performative/pragmatische Seite des Spielens, allein schon weil viele Computerspielwelten nicht so immersiv sind oder gar keine Absicht haben, den Spieler »eintauchen« zu lassen.

54 Consalvo, Mia: *Cheating. Gaining advantage in videogames*, Cambridge 2007, S. 97.

55 Vgl. Adelmann; Winkler: *Kurze Ketten* (wie Anm. 36), S. 106.

56 Ebd.

57 Mit solchen Spielen werde ich mich eingehender im Abschnitt »Ästhetik und Ethik der Computerspiele« beschäftigen.



Der Spieler möchte weder über- noch unterfordert sein. Herausforderungen sollen – spätestens nach ein paar Übungen – zu bewältigen sein. Spielelemente dürfen den Spielerfolg nicht sukzessive vereinfachen. Sonst erfährt das Subjekt Langeweile, die ebenfalls gemieden werden muss, um das Spiel als Spiel weiterführen zu können. Nohr sieht in diesem sogenannten »flow-Zustand« eine diskursive Konstellation, die die Arbeit am Computer(spiel) als »positiv konnotierte Langeweile« ausgibt:

»Eine Arbeit, die sich aber wegen des Wohlgefühls der Erfahrung von produktiver Aufgabenerfüllung bei gleichzeitiger Erfahrung von Selbstwirksamkeit und Zufriedenheit im Tun nicht wie Arbeit, sondern wie Entspannung anfühlt. Der flow ist das Opium fürs (Gamer-) Volk.«<sup>58</sup>

Paradoxerweise wird der flow-Zustand mit der Trance verglichen. Die sonst vorherrschende ermächtigte Subjektposition wird also zugunsten einer trancheähnlichen Lusterfahrung aufgegeben. In diesem Zustand »verliert« sich das Subjekt im Spiel.

Kurz zusammengefasst: Die Lust als Oberflächenspannung zwischen Macht und Wissen stabilisiert bestehende Subjektkonstitutionen. Ein in Datenbanken und Spielelementen aufgelöstes Subjekt imaginiert sich als ein kohärent-handlungsmächtiges, das sowohl seine bisherigen Erfahrungen als auch sein Handlungswissen im Spiel sinnvoll, d. h. bewusst und überlegt, einsetzt. Aber erst durch (freies) Handeln und durch die grafische/erzählerische Implementierung wird das bürgerliche Subjekt erfolgreich invoziert.<sup>59</sup> Das Wechselspiel solcher Subjektkonfigurationen (ohnmächtig-dezentriertes Subjekt, mächtig-bürgerliches Subjekt) ist Ausdruck und Konstituens von Lust.<sup>60</sup>

### 1.3 Interfacegrammatiken und Spielpraktiken

»When we use the concept of ›interactive media‹ exclusively in relation to computer-based media, there is the danger that we will interpret ›interaction‹ literally, equating it with physical interaction between a user and a media object (pressing a button, choosing a link, moving the body), at the expense of psychological

58 Nohr, Rolf F.: »Du bist jetzt ein heldenhafter Stratege«. Die Anrufung des strategischen Subjekts, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie, Bd. 19 (Medien'Welten), Münster 2014, S. 19–67, hier S. 55.

59 Dies bedeutet aber nicht, dass jedes Spiel, jede Situation ein handlungsmächtiges Subjekt »voraussetzt« oder anbietet. Diese Form der Konfiguration ist nur eine (wenn auch prominente) unter vielen.

60 Vgl. Othmer; Pulst; Weich: WTF is my GearScore? (wie Anm. 5), S. 202.

interaction. The psychological processes of filling-in, hypothesis formation, recall, and identification, which are required for us to comprehend any text or image at all, are mistakenly identified with an objectively existing structure of interactive links.«<sup>61</sup>

Wenn ich spiele, so eröffne ich unzählige potenzielle Verknüpfungen zwischen mir, Körper, Interface und Spiel. *Wie* ich spiele und *wie* das Spiel mich adressiert, bestimmt die Spielsituation. Das *gameplay* (›Spielweise‹)<sup>62</sup> bestimmt die möglichen Subjekt- und Spielkonfigurationen, die situationsbedingt (re)aktualisiert/verwirklicht werden.

Je nahtloser die kybernetische Verschaltung zwischen Subjekt und Spiel ist, desto »flüssiger« erscheint das Gameplay, desto »besser« spielt es sich. Typischerweise verschränken sich Subjekt und Spiel mit der Zeit immer mehr, da sich die Spielerin einspielen und die Spielregeln kennenlernen kann.<sup>63</sup> Besonders die Räumlichkeit einer virtuellen Welt wird zum Objekt der Wissensgenerierung und des machtvollen Zugriffs.<sup>64</sup> Die Spielweise ist dementsprechend ein fortwährender Prozess der individuellen Entwicklung eigenen Spielwissens und -handelns, aber auch der *technicity* im Sinne einer bestimmten Subjektkonfiguration des 21. Jahrhunderts.<sup>65</sup>

Die Interfaces bilden das maßgebliche Regulativ des Mikrodispositivs Spiel. Sie sind die Schnittstellen zwischen Subjekt, Hardware und Bild. Darunter fallen u. a. die Spielhandlung des Subjekts, das Gameplay, die Hardwarekonfiguration,

---

61 Manovich: *The Language of new media* (wie Anm. 20), S. 57.

62 Es wird auch der Begriff ›Spielmechanik‹ verwendet, der meines Erachtens jedoch eher die physischen Tätigkeiten des spielenden Subjekts betont. Unter ›Spielweise‹ verstehe ich, wie Spiel und Subjekt miteinander kommunizieren.

63 »Richtig« eingespielte Spieler, die meistens über einen langen Zeitraum dasselbe Spiel spielen, beherrschen die Spielmechanik so gut, dass fast alle Bewegungsabläufe unbewusst durchgeführt werden. Dadurch wird eine »kreative«, ästhetische Handlungsform eröffnet, die weit über die vom Spiel abgesteckten Ziele und Aufgaben hinausgeht. Im kompetitiven Kontext wird es dem spielenden Subjekt möglich, bestimmte Positionierungen und strategische Bewegungsabläufe (Ausweichen, Verstecken, Anlocken) zu entdecken und sie vorteilhaft zu nutzen. Siehe auch Knorr, Alexander: *Trickjumping. Die kulturelle Aneignung des Spielraums: Vom virtuosen Spielen zum Modifizieren und zurück*, in: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, Bd. 12 (*Medien'Welten*), Münster u. a. 2009, S. 217–246.

64 Es wird nicht nur funktionales Wissen über den Raum angeeignet, vgl. Nohr: *Die Natürlichkeit des Spielens* (wie Anm. 28), S. 62.

65 Vgl. Dovey; Kennedy: *Game Cultures* (wie Anm. 3), S. 41. Das postmoderne Subjekt als konsumierende, (kapital)akkumulierende Maschine und als flexibler Cyborg – das könnte man zur heutigen *technicity* zählen.

die Spielkonfiguration und die Bildhandlung des Spiels. Grafische Interfaces möchte ich nicht auf sogenannte *head-up displays* beschränken, sondern auch Bildkompositionen einbeziehen.

Die Ego-Perspektive in einem Computerspiel führe ein nichtpsychologisches Ich vor, so Günzel: »Es ist weder ein Cogito, das die Welt als Repräsentation auffasst, noch ist es ein Ich, das von seinen Trieben gedrängt oder von Moralvorstellungen gegängelt wird.«<sup>66</sup> Man könnte sich dieses Ich als einen Platzhalter vorstellen, damit das spielende Subjekt umso einfacher der spielerischen (und sozialen/kulturellen) Ordnung Geltung verschafft. Die Subjektconstitution ist nur dann möglich, wenn sich die Spielerin selbst im Spiel »wahrnehmen« kann. Die Intentionalität soll möglichst »durch den Bildschirm« wirken.

Beil betont die Eigenständigkeit des First-Person-Avatars, der eine »Schnittstelle zum interaktiven Bild, eine handlungsevozierende *personale Perspektive*«<sup>67</sup> ist. Hier wird deutlich, dass selbst Bildpartikel wie der (unvollständige) Avatarkörper eigenständige Interfaces sein können, indem sie verschiedene Elemente zusammenbringen: Die Zentralperspektive, die Konstitution/Konfiguration des spielenden Subjekts und eine bestimmte Ordnung des Wissens (Räumlichkeit, Ver-Ortung, Intentionalität, nach Nohr auch bestimmte Diskurse). Darum ist es geboten, von multiplen Interfaces zu sprechen, da sie zumeist eng miteinander verbunden sind, etwa Bild und Bewegung:

»Das Eingabegerät bildet eine Seite der Interface-Struktur, über die der Spieler Aktionen im Bild beeinflussen kann und so an den Apparat angebunden wird. Die motorische Aktion des Spielers wird zum Input für das Spiel. Umgekehrt wird der an den Spieler gerichtete audiovisuelle Output des Spiels für diesen zum Input: Bild und Bewegung werden wechselseitig miteinander verbunden.«<sup>68</sup>

Der Körper des Spielers und die Bildlichkeit des Spiels bilden ein kybernetisches System, eine immerwährende Feedback-Schleife. Die zuvor erwähnte Immersion wäre hier als potenzieller Zustand anzusiedeln. Was diese Konstellation aber interessant macht, ist ihre ideologische Wirkung. Der klassische Realismus sieht kein Aufbrechen der Illusion vor, so Manovich. »In contrast,

66 Günzel, Stephan: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels, Frankfurt a. M./New York 2012, S. 169.

67 Beil, Benjamin: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels, Bielefeld 2012, S. 180 f. (Herv. i. Orig.). Beil beschreibt den Avatar auch als »Grenzfigur« in Form eines »Wirtskörpers, in dem sich der Spieler einnistet.« Ebd., S. 181.

68 Wiemer, Serjoscha: Horror, Ekel und Affekt. Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot, in: Nohr, Rolf F.; Neitzel, Britta; Bopp, Matthias (Hrsg.): »See? I'm real ...«. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹, Bd. 4 (Medien`Welten), Münster u. a. 2010, S. 177–192, hier S. 179.

the new materialism is based on oscillation between illusion and its destruction, between immersing a viewer in illusion and directly addressing her.«<sup>69</sup> Im Hintergrund ist mir immer bewusst, dass ich nicht in der virtuellen Welt bin, dass mein Avatar nicht wirklich meinen Körper darstellt. Aber gerade weil ich mir bewusst machen kann, dass diese Virtualität nur eine Illusion ist und dass ich jederzeit »aufhören« kann, lasse ich mich umso leichter darin verlieren, weil mir eine bestimmte »Kontrolle« darüber suggeriert wird: »The user invests in the illusion precisely because she is given control over it.«<sup>70</sup> Dieser Kontrollgedanke ist typisch für eine kybernetische Verschaltung zwischen Mensch und Maschine. Mit McLuhan lässt sich diese Beziehung zum Spiel als narzisstisch beschreiben.<sup>71</sup> Meine Autonomie gebe ich auf, um mich in das Spiel hineinversetzen zu lassen, um mich darin überhaupt verlieren zu können (dies funktioniert, weil meine Intentionalität scheinbar auf die Spielwelt übertragen wird). Indem ich nun meine Kontrolle der Spielordnung übergeben habe, erscheint mir meine freie Spielhandlung als selbst kontrolliert, als freie Entscheidung. Durch den Verlust meiner Selbstkontrolle »betäubt«, sehe ich nun die freie Handlung im Spiel als schon immer von mir ausgehend, in mir gegeben (und nicht vom Spiel angeboten/vorgegeben).

Auf diese Weise wirken Ideologie und Spiel zusammen: Das spielende Subjekt erfährt sich meistens als ein handlungsmächtiges, während es immer verwertet und in die Logik des Spiels eingearbeitet wird. Nur durch den (unbewussten) Kontrollverlust erfährt man eine Handlungsmacht, die nicht unbedingt Kontrolle im Spiel verspricht, und selbst wenn, dann ist diese »Kontrolle« vielmehr Effekt einer Feedback-Schleife. Imaginäres und Reales werden dank Interfaces miteinander versöhnt.<sup>72</sup> In diesem Sinne muss Neitzels Aussage, die Spielerin befinde sich »gleichzeitig innerhalb als auch außerhalb des Spiels«,<sup>73</sup> sie sei also weder komplett immersiert noch völlig distanziert, umgekehrt werden. Eben dieser Gedanke ist ein Effekt der kybernetischen Verschaltung zwischen Subjekt und Spiel. Man ist umso tiefer »im Spiel drin«, je mehr man sich in »distanzierter« Sicherheit wiegt.

Sind Interfaces determiniert-determinierende Konstellationen? Nein, denn

---

69 Manovich: *The Language of new media* (wie Anm. 20), S. 209.

70 Ebd., S. 209.

71 Siehe McLuhan, Marshall: *Understanding media. The extensions of man*. Critical edition, hrsg. v. Gordon, W. Terrence, 2. Aufl., 2003, Ndr. Berkeley 2011, S. 63–70.

72 Vgl. Adelman, Ralf: »There is no correct way to use the system«. *Das doppelte Subjekt in Datenbanklogiken*, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*, Bd. 18 (*Medien`Welten*), Münster 2012, S. 253–267, hier S. 262.

73 Neitzel: *Medienrezeption und Spiel* (wie Anm. 43), S. 102.

das Spielerische bleibt immer gegeben, und Spielen bedeutet auch, zwischen Freiheit und Zwang, zwischen Möglichkeit und Einschränkung zu handeln. Diese Elemente werden ihrerseits gegeneinander ausgespielt, aber zu niemandes Vorteil. Interfaces bleiben also offen. »Etablierte« Interfacegrammatiken, wie sie meist vorprogrammiert und nach einer bestimmten Idee entwickelt worden sind, dienen als mediale Infrastrukturen, um Spielern einen potenziellen »Weg« durch das Spiel anzubieten. Andererseits (re)konfigurieren Spielpraktiken implementierte Interfacegrammatiken und können so weitere (vom Entwickler teilweise unerwartete) Spielhandlungen ermöglichen: Interfaces verhandeln. Damit wäre auch die andere Seite beschrieben, die Nohr unberechtigt vernachlässigt. Denn Spiele versöhnen nicht nur »Arbeit und Freizeit ganz im ›produktions-ökonomischen‹ Sinne«,<sup>74</sup> sie sind auch Werke, die eine ästhetische Interpretation und Aushandlung zulassen. Es ist mitnichten ein Widerspruch, dass die meisten Spiele im globalen Unterhaltungsmarkt anzusiedeln sind, sie aber trotzdem einen »Ausweg« aus dieser Verwertungslogik anbieten. Spiele können sowohl kommodifiziert als auch ästhetisiert/politisiert werden, auch und gerade wenn sie der Computerlogik und der technischen Anordnung folgen. Auch die frühe Hacker-Kultur fuße auf der spielerischen Tätigkeit am Computer, so Dovey/Kennedy.<sup>75</sup> Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass das Mikrodispositiv Computerspiel ein offenes ist, da seine Interfaces zu konfigurativen Praktiken anreizen:

»Als programmierbare Maschine ist er [der Computer, T. P.] nicht allein Ausdruck militärischer und kapitalistischer Kommando- und Kontrollstrukturen. Seine Medialität erzeugt ein offenes Dispositiv, in dem die Nutzer selber zu Programmierern werden, indem sie sich im Spiel an die Funktionsfähigkeit der Maschine adaptieren.«<sup>76</sup>

---

74 Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens (wie Anm. 28), S. 41.

75 Vgl. Dovey; Kennedy: Game Cultures (wie Anm. 3), S. 39.

76 Hillgärtner, Harald: Die Maschine im Medium. Strategiespiele als Perspektivierung des medialen Dispositivs Computer, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie, Bd. 19 (Medien'Welten), Münster 2014, S. 113–134, hier S. 130.

## 2 Ästhetik und Ethik der Computerspiele

Jedes Computerspiel besitzt eine eigene ästhetische Form. Die »Oberfläche« eines Spiels gilt es ebenfalls ernst zu nehmen, nicht nur seine »Unterfläche«, den Code. Jedes Spiel »wächst« auch mit seinen Spielern, es wird ständig rekonfiguriert. *Fan communities* pflegen teilweise ihre eigenen *game contents*, sind also aktiv an einer Modifizierung/Erweiterung eines Spiels beteiligt. Selbst wenn diese Kulturen nicht von Entwicklern antizipiert werden (können), sind sie dennoch zu einem wesentlichen Bestandteil globaler Vermarktung und der »Erhaltung« des Spiels – weit über sein übliches *shelf life* hinaus – geworden.<sup>77</sup>

Zudem kann man von einem »Ethos« der Computerspiele sprechen. Nachdem geklärt wurde, dass und wie Computerspiele selbst handeln und mit der Spielerin ver-handeln, erscheint es nicht mehr abwegig, nach ethischen Elementen zu fragen. Welches Subjekt wird dabei konstituiert, das sich spielerisch zu sich selbst und zu der Welt verhält?<sup>78</sup> Inwiefern »erziehen« Spiele uns zu einem bestimmten Subjekt?<sup>79</sup>

### 2.1 Rekonfigurative Spielmomente und hybride Körper

Das virtuelle Spielen ist ein körperliches.<sup>80</sup> Spiel und Spielerin steuern sich gegenseitig, (ver)handeln miteinander und nehmen sich gegenseitig auf ihre eigene Art und Weise wahr. »Das Spiel konfiguriert seinen Spieler. Mensch und Technik formatieren sich gegenseitig um eine strukturelle Kopplung zu ermöglichen.«<sup>81</sup> Bild und Körper treten in eine Feedback-Situation, die gleichzeitig mechanische Abläufe generiert und garantiert, und dabei lustvoll-ästhetisch

---

77 Vgl. Consalvo, Mia: Videogame content: Game, text, or something else?, in: Valdivia, Angharad N. (Hrsg.): The international encyclopedia of media studies, Bd. 3: Content and representation, Chichester, West Sussex 2013, S. 406–425, hier S. 418.

78 Malaby argumentiert, dass Spiele nicht nur in einer Virtualität sich aktualisieren, sondern ihren »Geltungsbereich« auch transzendieren können. Am Beispiel der Glücksspieler aus Griechenland zeigt er auf, dass Spielen nicht einmal Spaß machen muss. Siehe Malaby, Thomas M.: Beyond Play. A new approach to games, in: Games and Culture 2.2 (2007), S. 95–113, hier S. 98 f.

79 An erster Stelle geht es hierbei nicht um eine Erziehung im Sinne einer moralischen. Vielmehr stellt sich mir die Frage, wie Computerspiele das Subjekt zu einem bestimmten Handeln, zu einer bestimmten Haltung verleiten. »Gute« und »böse« Handlungen sind nicht Teil der Untersuchung.

80 Vgl. Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens (wie Anm. 28), S. 125.

81 Ders.: »Du bist jetzt ein heldenhafter Stratege« (wie Anm. 58), S. 39.

wirksam ist.<sup>82</sup> Aber diese Verbindung ist nie vollständig determiniert und unterliegt »emergent human-technical configurations to make unexpected connections and take disruptive ›lines of flight‹.«<sup>83</sup>

Wie kann man nun diese rekonfigurativen Spielmomente<sup>84</sup> fassen? Kehren sie bloß die vorherrschenden Macht/Wissen/Lust-Konstellationen um oder subvertieren sie sie? Oder sind sie vielmehr jedem Spielmoment inhärent? DeVane fasst die Menge der sich überschneidenden und kreuzenden Selbstauffassungen (›projects of self‹) unter dem Begriff ›nexus of identification‹ zusammen.<sup>85</sup> Damit soll deutlich gemacht werden, dass durch die (Re-)Konfiguration des Diskurses (mit anderen Mitspielern), der Aktivität im Spiel, der fortwährenden Selbstverständnisse (›understandings of self‹) und der Positionierung im sozialen Kontext eine »Identität« entsteht.<sup>86</sup> Ein Teil dieses Nexus ist also die kybernetische Verschaltung von Subjekt und Spiel.

Spiele sind auch ein Versuch, mit Kontingenzen ludisch oder problemorientiert umzugehen. Simulationen – ob als »richtige« Spiele oder Programme in Militär und Wissenschaft – sind das beste Beispiel hierfür. Malaby zählt vier Kontingenzformen auf, die in einem Spiel vorkommen können: stochastisch, sozial, performativ, semiotisch: »Zufälle« und Unerwartetes; Verhalten von Mitspielern, soziale Erwartungen, Konventionen, das Einschätzen anderer Mitspieler; eigenes Handeln im Spiel, Leistung, Ausführbarkeit bestimmter Handlungen; Aushandeln der Bedeutung des Spiels und seines »Ziels«, Spielregeln und ihre Reversibilität/»Subversibilität« etc.<sup>87</sup> Möchte man bestimmte Spielmomente in ihrer Vielschichtigkeit untersuchen, erscheint es mir naheliegend, den Begriff »Situation« zu verwenden:

»Rückt die Situation in den Fokus der Betrachtung, dann hat man es mit einer Mikropolitik von Intensitäten, Affekten, Bedeutungspartikeln zu tun und mit einer molekularen Ebene, die auf der Vielheit möglicher Relationen und fließenden (libidinösen) Energien beruht – im Unterschied zu den umfassenden Bewegungen der Handlung (Plot) oder den fokalisierten Besetzungen von Figuren als Träger der Handlung und der mehr oder weniger geregelten Bedeutung. An die Stelle von semiotischen Systemen treten intensive Vielheiten, ›multiplicities‹. Diese können die Situation auch immer auf spezifische Weise übersteigen, durch die Fluchtlinien, die sie aufzeigen, durch die unterschiedlichen Geschwindigkeiten, die das Kraftfeld

---

82 Vgl. Wiemer: Das geöffnete Intervall (wie Anm. 13), S. 182.

83 Dyer-Witheford; de Peuter: Games of empire (wie Anm. 4), S. 84.

84 Im Folgenden meine ich hiermit das Spielmoment im Neutrum.

85 Vgl. DeVane, Benjamin: Beyond the screen. Game-based learning as nexus of identification, in: Mind, culture, and activity 21.3 (2014), S. 221–237, hier S. 234.

86 Vgl. ebd.

87 Vgl. Malaby: Beyond Play (wie Anm. 78), S. 107 ff.

zwischen den Einheiten definieren.«<sup>88</sup>

Dementsprechend ist die von Nohr postulierte »Disziplinierungsfunktion« der Computerspiele stark zu relativieren – Wiemer spricht hier von einer bestimmten Form des »Aktionsbildes«.<sup>89</sup>

Selbst bei einem ›Shoot 'em up‹ (kurz ›shmup‹), das im Prinzip auf Reiz-Reaktion basiert, wird die disziplinierende Funktion immer von einem rekonfigurativen Moment begleitet.<sup>90</sup> Anspruchsvolle Bewegungstechniken, wie sie im Trickjumping gehäuft benötigt werden, lassen nicht mehr daran zweifeln, dass das Spielen am Computer mehr ist als Einübung in effizientes Arbeiten.<sup>91</sup>

Das Mikrodispositiv als Ensemble von Bildern, Regeln, Spieltechniken und -weisen ist wesentlich prozesshaft: »One of the first things we must recognize is that *games are processual*. Every game is an ongoing process. As it is played, it always contains the potential for generating new practices and new meanings, possibly refiguring the game itself.«<sup>92</sup>

## 2.2 Gegenspiel, Spiel im Spiel

Was heißt »dissidentes Spielen«? Das Spielen gegen die Regeln? Wenn ja, wäre es damit automatisch widerständig? Nohr möchte die Naturalisierung der Computerspieldispositive und -diskurse als jede potenzielle »Dissidenz« entschärfende Funktion verstanden wissen.<sup>93</sup> Jede Form von nicht regelkonformer Handlung wäre damit einer alternativen (den »hegemonialen« Diskurs stabilisierenden) Diskurspraktik zuzurechnen. In diesem Sinne wäre jedes Spiel eine

---

88 Wiemer: Das geöffnete Intervall (wie Anm. 13), S. 160.

89 Vgl. ebd., S. 190.

90 Vgl. Rumbke, Leif: »P1 Ready«. Das klassische Shoot 'em Up als kinetische Konfiguration, in: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung, Bd. 12 (Medien'Welten), Münster u. a. 2009, S. 43–74, hier S. 68.

91 Spieltechniken sind letztlich auch Selbsttechniken, die einen Bezug zur Wahrheit herstellen: »*Strafe-jumping* ist nicht nur unabdingbare Voraussetzung für das Absolvieren der meisten *DeFRaG maps*, sondern generelle Grundlage weiterführender Kombinationen von Techniken. Es ist ein Kernelement der *Trickjumping*-Kultur, viel diskutiert, gepflegt, praktiziert und generell zur identitätsstiftenden Philosophie erhoben: ›You can't see the truth until you strafe it.‹ Diese Bewegungstechnik eignet sich außerordentlich für diese Rolle, sie stellt eine echte Schwelle dar, denn bereits die ihr zugrunde liegenden physikalischen Eigenheiten des Q3A-Spielraumes sind schwer zu verstehen.« Knorr: Trickjumping (wie Anm. 63), S. 232 (Herv. i. Orig.).

92 Malaby: Beyond Play (wie Anm. 78), S. 102 (Herv. i. Orig.).

93 Vgl. Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens (wie Anm. 28), S. 214.



Subjektivierungsmaschine, die immer wieder die gleichen Subjekte konfiguriert und konstituiert – denn wer meint, sich den hegemonialen (Diskurs-)Regeln widersetzen zu können, wird einfach in das System integriert, ja mehr noch, man hat eigentlich immer schon innerhalb des Systems gehandelt. Hier grüßt das Sexualitätsdispositiv.

Ich möchte aber einen Schritt zurückgehen und den Begriff des »dissidenten Spielens« anders fassen. Nohr setzt voraus, dass es notwendig ist, sich in irgendeiner Form des *Widerstands* zu befinden, um gegen die (naturalisierten) Mächte und Ideologien vorgehen zu können.<sup>94</sup> Diese Voraussetzung sehe ich aber nicht gegeben. Konsequenter gedacht, deutet die kybernetische Verschaltung zwischen Subjekt und Computerspiel etwas ganz anderes an: Es ist keine Frage der Negation, des Widerstands, sondern eine der *Verwindung*.<sup>95</sup> Dem Diskurs, der Technik können wir nicht entgehen. Was zeichnet aber die fast schon intime Beziehung zwischen Subjekt und Spiel aus, wenn wir spielen? Man müsste also die Sache anders betrachten: *Was entbirgt sich, wenn wir einfach weiterspielen und nicht aufhören (können)?* Deutet sich hier doch noch eine mögliche »Befreiung« von der kybernetischen Verschaltung an? Spieler und Spiel treten in eine produktive Beziehung, indem sie sich gegenseitig »anreichern« (Macht/Wissen), und überdies stabilisiert sich diese Beziehung, indem sie sich auch gegenseitig wollen (Lust). Auf der Ebene der Konsolenentwicklung argumentiert Consalvo folgendermaßen:

»The system needs the hackers and chip makers to push the boundaries of the allowable as well as to lay bare the limits that have been carefully shrouded over by dominant interests. Power is expressed as a give-and-take, with it being a perpetual cat-and-mouse game between the dominant and oppositional positions.«<sup>96</sup>

Aber da das Spielen eine Vielheit von Subjektivitäten hervorbringt, sind die Subjekte nie vollständig den ideologischen Anwendungen unterworfen.<sup>97</sup>

Ein »Gegenspiel« als »Spiel im Spiel« beschreibt etwas gänzlich anderes als »dissidentes Spielen«. Die Spielerin spielt hierbei ein »eigenes« Spiel in

94 Vgl. auch Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens (wie Anm. 28), S. 15.

95 Während ›Überwindung‹ impliziert, dass am Ende etwas zurückgelassen (also überwunden) wird, lässt der Begriff ›Verwindung‹ dies offen. Darunter verstehe ich eine gleichzeitige Ent- und Einfaltung, die nicht der hegelschen Dialektik entspricht. Für diese Arbeit soll im Grunde nur folgendes damit gemeint sein: Eine sich verstärkende, einengende und produktive Beziehung zwischen Mensch und Technik, konkret: zwischen Subjekt und Computerspiel. Siehe auch Heidegger, Martin: Zur Seinsfrage, in: ders.: Wegmarken, hrsg. v. von Herrmann, Friedrich-Wilhelm, 3. Aufl., Bd. 9 (Gesamtausgabe), 1976, Ndr. Frankfurt a. M. 2004, S. 385–426, hier S. 413 f.

96 Consalvo: Cheating (wie Anm. 54), S. 79.

97 Vgl. Dyer-Witheford; de Peuter: Games of empire (wie Anm. 4), S. 187.

einem gegebenen. Man stellt sich eigene Aufgaben, die nichts mit denen vom Entwickler zu tun haben, oder man errichtet neue Hindernisse, die einem das Durchspielen erschweren. Dabei kann auch eine ästhetische Spielweise bedeutend sein, wie Knorr am Beispiel von Trickjumping in *QUAKE*-Spielen<sup>98</sup> zeigt:

»Anthony Bailey sah sich als der Experimentalphysiker der Gruppe, der die Möglichkeiten eines neuen Universums erforscht, um den Virtuosen unter den Spielern neue Techniken an die Hand geben zu können, die sie noch schneller werden lassen sollten. Ein Forscher in einer Welt, die ihm bedingten Zugang zu dem erlaubt, was sie im Innersten zusammenhält. Bailey untersuchte nicht nur so weit möglich den Quelltext, sondern programmierte auch kleine Tools, die ihm in Echtzeit, während er sich im Spielraum aufhielt, entscheidende Statistiken direkt aus dem Game-Engine einblendeten.«<sup>99</sup>

Das Erforschen unentdeckter Spielfehler oder Waffenattribute bildet ein besonderes Spielwissen, das neue Spielpraktiken und damit auch neue Subjektkonfigurationen ermöglicht.

Wiemer beschreibt anhand des Videos »Dance, Voldo, Dance« eine mögliche Form der spielerischen Interpretation, die rhythmisch-kinästhetische Qualitäten besitzt.<sup>100</sup> Als Fallbeispiel wähle ich ein sehr ähnliches Video, das in einem Spiel aufgenommen und nachträglich geschnitten und mit Musik unterlegt wurde. In »Voldo Dance 4«<sup>101</sup> sieht man, ganz analog zu Wiemers Beispiel, eine tänzerisch-rhythmische Interpretation zweier Spieler, die zu dem Lied »Smooth Criminal« von Michael Jackson bestimmte Angriffsbewegungen, die das Spiel als vorprogrammierte anbietet, ausführen. Dabei werden diese Bewegungen wortwörtlich rekonfiguriert, also umgestaltet. Sie gewinnen an ästhetischer Wirkung, die durch die Musik noch einmal intensiviert wird. Die homoerotische Komponente, wie sie Wiemer in seinem Fallbeispiel beschreibt, ist auch in diesem Video präsent. Die zwei Voldos tanzen synchron als Paar und entwickeln (neue) Tanzfiguren. Das Kampfspiel *SOULCALIBUR*<sup>102</sup> wird verschärft ästhetisiert und von den Interpreten zu einem reinen Rhythmus- und Tanzspiel rekonfiguriert. Dabei werden auch die Körper-Bild-Bezüge neu gesetzt: die latent-rhythmischen Elemente des Kampfspiels kommen nun in der tänzeri-

---

98 Damit sind alle »Nachfahren« der *QUAKE ENGINE* gemeint. Alternativ: *quake-like games*. id Software u. a.: *QUAKE* (Spieleserie), seit 1996.

99 Knorr: Trickjumping (wie Anm. 63), S. 224.

100 Siehe Wiemer: Das geöffnete Intervall (wie Anm. 13), S. 179 ff.

101 Shen, Rii; Shen, Chan; Shen, Yu: Voldo Dance 4, YouTube, 2009, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JB17m79SBdg> (besucht am 24. 10. 2016).

102 Namco: *SOULCALIBUR IV*, 2008.

schen Interpretation zu sich selbst. Die kybernetische Verschaltung zwischen Spielerin und Computerspiel wird intensiviert und gleichzeitig offengelegt.

Sehr häufig kommt es bei Spielen mit Spieleravataren zum (vorläufigen) Game Over, wenn der besagte Avatar stirbt. Sterben im Spiel ist somit an erster Stelle negativ konnotiert und erzeugt Frust. Aber auch hier wird deutlich, dass die ludischen Situationen eine Umkehrung dieses Zustands erlauben. Je nach Spiel und Spielerin sind verschiedene *coping mechanisms* möglich, die den Tod spielerisch rekonfigurieren und ihn somit »erträglich« machen oder sogar lustig erscheinen lassen. Wenz argumentiert, dass das bewusste Töten des eigenen Avatars, meist verbunden mit kuriosen oder humoristischen Effekten in der Spielwelt, den Kontrollgedanken des Spielers unterstützt.<sup>103</sup> Gleichzeitig ist es aber auch ein Kontrollverlust, wenn man den Avatar nicht mehr steuern kann. Diese Ambivalenz wird von der Spielerin insofern zum lustvollen Erleben, als sie sich dafür entscheidet, für kurze Zeit ihre Kontrolle dem Spiel zu übergeben.

Eine weitere Möglichkeit ist das Hervorheben der dem 3D-Spiel zugrundeliegenden »fotografischen Sicht«. Die (wenigen?) Gemeinsamkeiten zwischen Kino und (3D-)Computerspiel legen auch nahe, dass die historisch weiter zurückliegende Fotografie sich auch hier teilweise niederschlägt. Seitdem man sogenannte *screenshots* beim Spielen erstellen kann, hat sich daraus eine eigene Kunst entwickelt: Anstatt »nur« ein Standbild der Spielwelt zu erzeugen, gibt sich der Spieler sehr viel Mühe, die »perfekte« Einstellung zu finden, das Setting dabei genauestens zu gestalten und – sofern möglich – die richtige Beleuchtung zu erzielen. Dabei wird auch versucht, alle grafischen Interfaces auszuschalten, sodass nur die Spielwelt auf dem Bildschirm zu sehen ist. Diese Spielpraktiken werden meistens von erfahrenen *videogame artists* ausgeübt. Eine neue Methode, Fotos zu erstellen, bietet das kürzlich erschienene Spiel DOOM:<sup>104</sup> Der sogenannte »DOOM Photo Mode« erlaubt es dem Spieler, die Zeit »einzufrieren« und die Spielwelt – in Matrix-Manier – aus allen Blickwinkeln und Einstellungen zu erkunden. Der hohe fotorealistische Anspruch des Spiels zeigt sich an der Nachahmung üblicher Fotokameras: *lens flare* und *depth of field* sind sehr präsent.<sup>105</sup> Die Dämonen im Spiel sind keine Gegner mehr, sondern

---

103 Vgl. Wenz, Karin: Selbstmord in digitalen Spielen, Daumenkino, 31. Mai 2013, URL: <http://dkritik.de/schwerpunkt/schwerpunkt-special-spiel-mit-dem-tod-selbstmord-in-digitalen-spielen/> (besucht am 24. 10. 2016).

104 id Software; Bethesda Softworks: DOOM, 2016.

105 Siehe folgende Beispiele: »DeathStalker« (pseud.): The amazing details of DOOM (PhotoMode), YouTube, 6. Juli 2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=I87SxirxjA8> (besucht am 24. 10. 2016); ders.: DOOM: The beauty of death (PhotoMode), YouTube, 8. Juli 2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QR9uLRNr19c> (besucht am 24. 10. 2016).

werden zu Fotomodellen, die wegen ihrer »Zerstückelbarkeit« (*for lack of a better word*) g(l)orifiziert<sup>106</sup> werden.

Die »klassische« Variante, bei der das Spielgeschehen nicht eingefroren werden kann, ist mittlerweile sehr anspruchsvoll. Landschafts- und Porträtaufnahmen erfordern ein bestimmtes Know-how des Künstlers. Harris beschreibt, was an der Spielefotografie interessant ist:

»Assuming all the basics like lighting and composition are there, the great screenshot is one where the person has added something of themselves or their experience that's not supplied by the game. That's how you elevate the medium, or at least take people by surprise. You broaden their idea of a game.«<sup>107</sup>

Seine Screenshots werden von zahlreichen Spieleentwicklern für Werbung gekauft – und hier schließt sich wieder der Kreis. Nichtsdestoweniger zeigt sich an dieser Spielpraktik eine gehobene Beschäftigung mit dem Medium, die den Anschluss an das Spiel neu figuriert.<sup>108</sup>

Spielwelten sind zum Objekt einer rigorosen Erforschung ihrer »Geheimnisse«, Datenstrukturen und versteckten Regeln geworden. *Speedruns* bezeichnen verschiedene Arten des schnellen Durchspielens eines Spiels. Mal soll die Spielerin alle möglichen *collectibles* sammeln und Missionen erfüllen, ehe sie mit dem Spiel fertig wird (meist als *100 % speedrun* bezeichnet), mal soll sie einfach so schnell wie möglich das Ende erreichen, unabhängig davon, was während des Spielens erzielt wird – dabei wird sehr gern auf Spielfehler und *exploits* zurückgegriffen, um bestimmte Areale oder Level zu überspringen. Es gibt etliche Fangemeinden, die sich jeweils für ein bestimmtes Spiel interessieren. Um möglichst kurze Zeiten zu schaffen und sich im Wettbewerb mit anderen zu messen, forschen die *speedrunners* im Spiel herum, um bisher unentdeckte Möglichkeiten zu finden, das Spiel noch schneller zu beenden.<sup>109</sup> Effiziente Handlungen und Bewegungen im Spiel sind Teil der körperlichen Disziplin eines Speedrunners. Somit verschalten sich Körper und Bild, Mensch und Maschine umso besser.

106 Das englische Wort *gore* (Adjektiv *gory*) wird für Horrorfilme und -spiele häufig benutzt, um brutale Szenen/Handlungen zu beschreiben.

107 Talley, Trevor: *Dead End Thrills talks screenshots and art*, Killscreen, 26. Jan. 2015, URL: <https://killscreen.com/articles/dead-end-thrills-talks-screenshots-and-art/> (besucht am 24. 10. 2016).

108 Weitere Beispiele seiner Arbeit sind hier zu finden: Harris, Duncan: *Dead End Thrills*, URL: <http://deadendthrills.com/> (besucht am 24. 10. 2016); ders.: *Dead End Thrills (tumblr)*, 2015, URL: <http://tumblr.deadendthrills.com/> (besucht am 24. 10. 2016).

109 Siehe Alexandra, Heather: *Wind Waker speedrunner finds glitch people thought was impossible*, Kotaku, 22. Aug. 2016, URL: <http://kotaku.com/wind-waker-speedrunner-finds-glitch-people-thought-was-1785590768> (besucht am 24. 10. 2016).

Als Fallbeispiel nehme ich ein kommentiertes Video eines Spielers,<sup>110</sup> der keine Speedruns nach obiger Definition durchführt, sondern bestimmte (von der Community/sich selbst auferlegte) Regeln beachtet.<sup>111</sup> SUPER MARIO 64<sup>112</sup> ist ein älteres Konsolenspiel, das für moderne Speedruns oder bestimmte Herausforderungen auf PCs emuliert wird, um sich leichten Zugang zu seinen Daten zu verschaffen. Um Missverständnisse zu vermeiden: Der kommentierende Spieler spielt das Spiel nicht in Echtzeit, sondern verwendet bestimmte *tools*, um exakte Bewegungen zu jedem gegebenen Zeitpunkt zu erzielen – Bewegungsabläufe also, die teils nicht menschenmöglich sind.<sup>113</sup> In dem Video erläutert er die Herausforderung für seinen Durchlauf eines Levels: So wenig den A-Knopf drücken wie möglich. Die dort bereitgestellten Skizzen, Grafiken, Querschnitte und Diagramme erinnern ungewollt einer naturwissenschaftlichen Abhandlung. Sogar eine physikalisch-mathematische Theorie wird als Erklärungsansatz erläutert.<sup>114</sup> Eine solche Hingabe, die Herausforderung letztlich mit nur einem »halben« A-Knopfdruck zu schaffen, ist bemerkenswert – umso bemerkenswerter aber ist die Kommentierung dazu. Dieses Video verdeutlicht noch einmal, wie sehr Spiele für eine Rekonfiguration offen sind. *Data mining* im Spiel gewinnt dadurch eine völlig andere Bedeutung. Die Exploitation der Spielregeln und -daten wird zu einem eigenen ästhetischen Spiel mit dem Spiel selbst.

---

110 Scott Buchanan ist mit dem Erforschen der SUPER MARIO 64-Welt bekannt geworden. Siehe auch: Hernandez, Patricia: The man who does the impossible in Super Mario 64, Kotaku, 17. März 2015, URL: <http://kotaku.com/the-man-who-does-the-impossible-in-super-mario-64-1656869221> (besucht am 24. 10. 2016).

111 Buchanan, Scott: SM64 – Watch for Rolling Rocks – 0.5x A Presses (Commentated), YouTube, 12. Jan. 2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kpk2tdsPh0A> (besucht am 24. 10. 2016).

112 Nintendo: SUPER MARIO 64, 1996.

113 Einen solchen Durchlauf nennt man »tool assisted speedrun«, kurz TAS. Damit soll den Zuschauern deutlich gemacht werden, dass der infrage kommende Spieler nicht in Echtzeit diese Bewegungen ausgeführt hat, sondern sehr oft einen Spielzustand lädt, um von da aus die nächste Bewegung durchzuführen, um schließlich wieder den neuen Spielzustand abzuspeichern usw. Anschließend werden die einzelnen Bearbeitungen zu einem flüssigen Video zusammengefasst: Dadurch entsteht ein »perfekter« Durchlauf, der so aussieht, als würde ein begnadeter Spieler diese Bewegungen durchführen. Bei einem TAS geht es also nicht um körperliches Können, sondern um die Idee selbst: Wie kann die Figur sich auf der Welt am schnellsten bewegen, ohne dass es ein Mensch durchführen muss? Welche künstlerischen Bewegungsabläufe lässt das Spiel zu, wenn man den Avatar minutiös dirigieren kann? Hier hat die Zeitdehnung bei der Durchführung der einzelnen Bewegungen eine eigene Qualität.

114 Buchanan: SM64 – Watch for Rolling Rocks – 0.5x A Presses (Commentated) (wie Anm. 111), 11. Minute.

## 2.3 Queer play – Robert Yang und die Enttäuschung des Subjekts

Spiel und Sex werden seit Kurzem von Entwicklern vielfältig ausprobiert. Sexuelle Exploration wird zum Spiel gemacht oder spielerisch thematisiert.<sup>115</sup> Bereits früh erkannte man die libidinöse Besetzung des Computers, der als Interface zwischen Realität und Virtualität Lust versprach.<sup>116</sup> In diesem Abschnitt möchte ich die Arbeit eines bestimmten unabhängigen Spieleentwicklers untersuchen. Robert Yang ist amerikanischer *indie game developer*, der sich auf experimentelle *gay sex games* spezialisiert hat.<sup>117</sup> Mit diesen möchte er nicht nur schwulen Sex, sondern allgemein schwule Liebe in der Gesellschaft mit viel Witz und Sarkasmus ästhetisch interpretieren. Im Grunde geht es dabei nicht um den Sex selbst, sondern um all das, was ihn ebenfalls »regiert« – zwischenmenschliche Kontakte, Orte, Körper etc. Yang untersucht also das dispositive Gefüge rund um Homosexualität. Die folgenden Fallbeispiele sollen drei Punkte verdeutlichen: Wie Spiele explizit libidinös besetzt sein können; dass die Subjektposition und -konstitution brüchig ist; dass das Spielen eine Form der Selbsttechnik ist.

HURT ME PLENTY (enthalten im Bundle RADIATOR 2)<sup>118</sup> ist ein Spiel, das die BDSM-Praktik ›Spanking‹ zum Thema hat. In diesem vereinbart sich die Spielerin via Smartphone mit einem Partner, »schüttelt« mit ihm die Hand eine Weile lang, während das Spiel bestimmte Parameter setzt, und fängt dann die *spanking session* an. Dabei ist der Spieler stets der ›Spanker‹, also derjenige, der den ›Spankee‹ auf den Po klapst. Nach jedem Schlag poppen verschiedene Symbole auf, die, je nach Ampel-Farbe (grün, gelb, rot), den Gemütszustand des Spankees abbilden. Es besteht jederzeit die Möglichkeit, auf sein Smartphone

---

115 LA PETITE MORT hat das Ziel, Frauen und Männern die Vulva »näherzubringen«. Der Slogan: »Reclaim the vulva one pixel at a time«: Lovable Hat Cult: LA PETITE MORT, 2016, URL: <http://lovablehatcult.dk/lapetite/> (besucht am 24. 10. 2016).

116 Eine satirische Verarbeitung dieser Trope bietet das frei erfundene Interface »FuckU–FuckMe«: »The basic FuckU–FuckMe(tm) kit consists of two hardware units – genitalDrive(tm) model M (male) and genitalDrive(tm) model F (female) and an accompanying software interface. The genitalDrive is an internal device in a standard case that can be installed in any free 5.25" slot of your PC. The FuckU–FuckMe software connects your genitalDrive with a corresponding unit on a remote PC using TCP/IP protocol. When you start remote sexual intercourse with your partner using FuckU–FuckMe(tm) the system will transmit all your actions to his/her genitalDrive and precisely reproduce them in real time.« URL: <http://www.easylife.org/fufme/>

117 Alle Spiele sind frei verfügbar auf Yang, Robert: Robert Yang (itch.io), 28. Apr. 2014, URL: <https://radiatoryang.itch.io/> (besucht am 24. 10. 2016).

118 Ders.: RADIATOR 2, 2016, URL: <https://radiatoryang.itch.io/radiator2> (besucht am 24. 10. 2016).

zu schauen und die bisher verstrichene Zeit zu begutachten oder die Session auch zu beenden – denn bis auf eine Ausnahme beendet das Spiel die Session nicht und läuft unbegrenzt weiter. Nach dem Spanking soll man den Partner noch streicheln, während das Spiel erneut Parameter ausgewertet. Die Symbole, die dabei auftauchen, sind nicht immer selbsterklärend, und auch das Spiel sieht nicht vor, die Spielerin darüber aufzuklären. Dies lässt sich so deuten, dass es nicht darum geht, die Lust und Sicherheit des Spankees statistisch auszuwerten, um bei weiteren Sessions ein »besseres« Ergebnis zu erzielen. Yang konfrontiert damit Spiele, die bei Erfüllung bestimmter Aufgaben den Spieler mit einer Sex-Sequenz »belohnen«:

»These kinds of representations are dangerous more for their structural properties: players understand these romances as puzzles to be solved where sex is the reward – and the idea that sex is a puzzle reward feeds directly into a pick-up artist (PUA) culture built on manipulation and perceived entitlement to bodies. This is essentially the ›kindness coins‹ critique, that the logic of training players to expect sex, based on a series of so-called strategic actions, is super gross and perpetuates damaging ways of thinking about relationships.«<sup>119</sup>

Nur zu Beginn des Spiels sieht man wenige Hinweise, was zu tun ist. Diese Zurückhaltung soll im Spieler die Lust wecken, sich auszuprobieren – aber seine Handlungen haben auch Konsequenzen. Der einzige Ausnahmefall, in dem das Spiel selbst die Session beendet, tritt auf, wenn der Spieler zu brutal mit dem Spankee umgeht und seine *safewords*<sup>120</sup> willentlich ignoriert. Ruft man nach einer solchen Session den Partner an, antwortet dieser nicht. Es ist anzunehmen, dass, je nach Grad der Misshandlung, der Spieler für eine bestimmte Zeit nicht in der Lage ist, eine neue Session zu starten.<sup>121</sup> Das Spiel bestraft das falsche Handeln des Spielers mit Nicht-Spiel – die vermutlich schlimmste Form der Strafe für den Spieler. Im Hintergrund ist zudem ein Poster zu erkennen, das folgenden Text zeigt: »All power exchange has to be negotiated!«

SUCCULENT (enthalten im Bundle RADIATOR 2)<sup>122</sup> ist ein surreales Spiel mit homoerotischen Elementen. Es sind drei Männer (mit Sonnenbrille, leicht be-

---

119 Yang, Robert: Notes on sex, consent, and intimacy in games and tech, 27. Dez. 2014, URL: <http://www.blog.radiator.debacl.us/2014/12/notes-on-sex-consent-and-intimacy-in.html> (besucht am 24. 10. 2016).

120 ›Safewords‹ sind Signalwörter, die der ausführenden Person sagen sollen, wie weit sie gehen darf. Siehe auch Wikipedia, die freie Enzyklopädie (Hrsg.): »Safeword«, 14. Juni 2016, URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Safeword> (besucht am 24. 10. 2016).

121 In der älteren Version, die nicht im Bundle RADIATOR 2 erschien, beträgt die Dauer zwischen 2 und 20 Tagen. Dies erläutert Yang in seinem Blogeintrag: Yang: Notes on sex, consent, and intimacy in games and tech (wie Anm. 119).

122 Ders.: RADIATOR 2 (wie Anm. 118).

kleidet) und gleichem Aussehen zu sehen. Sie scheinen die Spielerin direkt anzublicken. Die Spielerin steuert die Hand des mittleren Mannes, mit der er sich ein Fruchteis in den Mund führt. Je nachdem, wie man die Maus bewegt, kann man zweideutige Mund- und Stielbewegungen ausführen. Solange das Eis im Mund des Mannes sich befindet, hört man Musik und die zwei Männer im Hintergrund bewegen sich erotisch. Nimmt man das Eis aus dem Mund wieder heraus, scheint alles stillzustehen und es ertönt keine Musik. Die Körperbewegung der Spielerin und die Audiovisualität des Spiels werden streng miteinander synchronisiert. Gleichzeitig wird das Subjekt als ein beobachtendes und genießendes konfiguriert.<sup>123</sup> Die Ästhetik des Spiels zielt darauf, libidinöse Energien freizusetzen, um sie im nächsten Schritt umzukehren: Je länger nämlich der Mann am Eis leckt, desto verstörender wird das gesamte Setting. Das Bild wirkt nun dank neuer Lichteffekte überladen, die Musik lässt leicht dämonisch wirkende Stimmen erklingen und die Männer im Hintergrund bewegen sich völlig unnatürlich und unregelmäßig. Dies steigert sich so weit, bis der Mann in der Mitte kein Eis mehr im Mund hat. Dann zieht sich die untere Gesichtshälfte in die Länge und hinterlässt ein sehr verstörendes Bild. Diese *visual glitches* sind intendiert und sollen den Spieler irritieren.

»The satanic angle also suggested an ending: after consuming the carrot / popsicle / corn dog and hypnotizing you, he has nothing left to feed upon, so he reveals his demonic nature and proceeds to consume you. [...] In this sense, »Succulent« evokes the act of »sucking« and the sensory pleasure of taste, as well as a gender reversal of the legendary succubus.«<sup>124</sup>

Das Spiel hinterlässt einen bitteren Beigeschmack. Was anfangs erotisch wirken sollte, entpuppt sich am Ende als dämonische Verführung. Das »kontrollierende« und lüsterne Subjekt wurde hinters Licht geführt.

STICK SHIFT (enthalten im Bundle RADIATOR 2)<sup>125</sup> ist ein wortwitziges Spiel über Auto-Erotik. Die Spielerin steuert die rechte Hand eines Autofahrers. Auch hier wird nur die Maus als Eingabegerät benötigt. »Ziel« des Spiels ist es, das Auto auf den höchsten Gang zu beschleunigen, um schließlich »zum Höhepunkt« zu gelangen. Die Gesichtsausdrücke des Fahrers deuten eine sexuelle Erregung an, je schneller der Wagen fährt. Schaltet man jedoch zu früh hoch, bleibt das Auto stehen. Timing wird hier zu einer (sexuellen) Körpertechnik, um die »Beschleunigung« zu kontrollieren. Auch die Mausbewegungen der Spielerin sind doppeldeutig zu lesen: Das ständige Auf und Ab der Fahrerhand

123 Vgl. Wiemer: Horror, Ekel und Affekt (wie Anm. 68), S. 186 f.

124 Yang, Robert: »Succulent« as hypnotizing homo hop homage, 13. Jan. 2015, URL: <http://www.blog.radiator.debacl.us/2015/01/succulent-as-hypnotizing-homo-hop-homage.html> (besucht am 24. 10. 2016).

125 Ders.: RADIATOR 2 (wie Anm. 118).



am Schalthebel soll einem masturbatorischen Akt ähneln – und genau so wirkt es für die Spielerin selbst, wenn sie die Maus vor- und zurückschiebt.<sup>126</sup> Die Metaphorik reicht bis hin zum Kondenswasser aus dem Auspuffrohr als Ejakulat. Im Grunde wird vielmehr das Auto »beglückt« und nicht so sehr der Fahrer.<sup>127</sup> Es kann aber bei 48 %<sup>128</sup> aller Durchläufe zu einem Abbruch des Spiels kommen: Der Fahrer wird von der Polizei gestoppt und es läuft ein Timer, der dem Spieler es nicht erlaubt, einen neuen Durchlauf zu starten. Der Spieler kann mit dem Avatar den Polizisten eine »Kusshand« zuwerfen und kassiert dabei eine Verlängerung der Spielpause – jeder weitere Kuss wird addiert. Dies ist als eine Form des Protests zu lesen, wie Yang, an die »Stonewall Riots« und diskriminierende polizeiliche Fehlritte auf der Straße erinnernd, zusammenfasst:

»When the cops interrupt play in *Stick Shift*, the player is afforded a similar opportunity: the player can blow a kiss at the two faceless men armed with riot sticks, grenades, and an M4 rifle.

When you blow a kiss at the cops, it adds another 10 minutes to the »penalty« timer [...] My hope is that players quickly embrace this, voluntarily adding more time and locking themselves out of the game longer as a form of protest – ideally, you force the cops to detain you to absurd extremes. Imagine a gay car and its lover, stopped by cops on the street, unmoving, for days or even weeks.«<sup>129</sup>

STICK SHIFT soll die Spielerin zum Lachen bringen ob der absurd klingenden Aufgabe, das Auto sexuell zu befriedigen. Dabei wird über das Gameplay die körperliche Beziehung zum Auto<sup>130</sup> nicht nur ästhetisiert und sexualisiert, sondern

---

126 »But personally I am interested more in the idea of game feel and input and controls and gesture. Like in *Stick Shift*, you have to move your mouse up and down really fast to get your car going. Well, if someone is squinting from far away, it might look like you're also choking your chicken [umgangsspr.: »masturbieren«, Anm. T. P.]. I wanted to evoke that idea in the game.« Grayson, Nathan: It's not easy putting a gay sex game on Steam, Kotaku, 22. Juni 2016, URL: <http://steamed.kotaku.com/it-s-not-easy-putting-a-gay-sex-game-on-steam-1782457390> (besucht am 24. 10. 2016), Herv. i. Orig.

127 Yang beschreibt das Auto als schwul, das vom Fahrer sexuell erregt wird. All die (meist heterosexuellen) männlichen Fantasien über schnelle Autos werden hier in eine homosexuelle Erfahrung umgemünzt. Für weitere Erläuterungen und sehr erhellende Ideen siehe auch Yang, Robert: »Stick Shift« as activist autoerotica, 3. Apr. 2015, URL: <http://www.blog.radiator.debaacle.us/2015/04/stick-shift-as-activist-autoerotica.html> (besucht am 24. 10. 2016).

128 Diese Zahl entnimmt Yang einer Studie über »Discrimination and Harassment by Law Enforcement Officers in the LGBT Community«: Ebd.

129 Ebd.

130 »Körperlich« meint hier vor allem die Verbindung zwischen Mensch und Auto. Mit dem Auto zu rasen ist eine körperlich-ästhetische Erfahrung, die vielen Fahrern bekannt ist.

überhaupt erst bewusst gemacht. Auch hier werden Körper und Bild konkret in Beziehung gesetzt und dem Subjekt verdeutlicht.

RINSE AND REPEAT<sup>131</sup> handelt von einem Mann als *person of color*, der im Duschaum eines Fitnessstudios einen *hunk*<sup>132</sup> trifft und über mehrere Tage eine intime Beziehung mit ihm aufbaut. Der Spieler steuert mit der Maus die Kamerasicht (Egoperspektive) und in bestimmten Sequenzen auch die Hand seines Avatars. Der *hunk* steht dem Spieler gegenüber und fängt an, zu duschen. Nach einer kurzen Weile bittet er den Spieler, ihm beim Duschen zu helfen, indem er bestimmte Körperpartien einseift. Es muss darauf geachtet werden, nicht zu stark und nicht zu sanft vorzugehen, sonst beschwert sich der Partner und der Spieler erhält ein schlechteres Ergebnis.<sup>133</sup> Nach ein paar Körperpartien hört die Session auf und der *hunk* verabschiedet sich. Möchte man ihn wieder treffen, muss die Spielerin in einem bestimmten Zeitfenster das Spiel starten, sonst verpasst sie ihre Chance. Die Zeiten werden randomisiert, aber stets ausgehend vom ersten Durchgang, gesetzt. Auf einer Tafel kann man die Trainingsstunden mit ebenfalls zufallsgenerierten Namen einsehen. Die Tage und Stunden richten sich dabei nach der Echtzeit außerhalb des Spiels bzw. das Spiel spiegelt sie (mit eigener Uhr) wider.<sup>134</sup> Nachdem eine Trainingseinheit – mit einer festen Dauer von einer Stunde – vorbei ist, ist das Spiel unmittelbar danach für eine Stunde spielbar. Die Spielerin soll sich in Geduld üben, wenn sie spielen will. Gleichzeitig ist es eine besondere Art der Unterwerfung, sich vom Spiel vorschreiben zu lassen, wann es gespielt werden will.<sup>135</sup> Bei weiteren Sessions werden die zu einseifenden Körperpartien etwas intimer und die Beziehung zum *hunk* ebenfalls. Schließlich wird er den Spieler bitten, sein Gesicht zu »waschen«. Es beginnt eine Traumsequenz, in der der Avatar das Gesicht des *hunks* mit der Hand berührt und dessen Kopf leicht bewegen kann. Die Sonnenbrille verschwindet und man sieht die geschlossenen Augen des *hunks*. Es werden Worte eingeblendet, die eine tiefe Sehnsucht des Träumers ausdrücken: Er möchte den Mann für immer in seinen Händen halten.

---

131 Yang, Robert: RINSE AND REPEAT, 2015, URL: <https://radiatoryang.itch.io/rinseandrepeat> (besucht am 24. 10. 2016).

132 Dieser *hunk* (gutausssehender, gut gebauter Mann) ist dasselbe Charaktermodell wie aus HURT ME PLENTY und SUCCULENT und wird bewusst als schwule Fantasie eingesetzt. Weiß, muskulös, bärtig und stets mit Sonnenbrille.

133 Es tauchen Prozentzahlen auf nach dem Durchgang einer Körperpartie. Je nach Leistung antwortet der *hunk* unterschiedlich.

134 Dass manche Trainingseinheiten sehr wahrscheinlich sogar in den Nachtstunden liegen, ist vom Entwickler intendiert.

135 »Wichtig ist aber der Hinweis, dass es eben nicht nur die Position des aktiv Handelnden oder des Trägers des Blicks ist, die als lustvoll oder erstrebenswert konnotiert wird, sondern ebenso davon abweichende Positionen.« Wiemer: Das geöffnete Intervall (wie Anm. 13), S. 213.

Im Hintergrund sind bereits Wasserwellen zu erkennen, die darauf deuten, dass der Kopf des *hunks* auf einer Wasseroberfläche »schwimmt«. Plötzlich mehren sich die Hände des Avatars, die den Kopf praktisch umschlingen. Auf einmal bemerkt der *hunk*, dass er ertränkt wird. Dieser Schockmoment überfällt die Spielerin und verwandelt den Traum in einen Alptraum.<sup>136</sup>

»Then we cut back to reality. The dude is alive and well, staring at you, a little bit shocked as if he saw your dream too. His voice is shaky, ›dude, I can't do this anymore, sorry.« And he walks away, disappearing from your save game file forever. The player is now left alone with their own body, forever.«<sup>137</sup>

Das Spiel kann nach diesem Vorfall nicht mehr gespielt werden. Jedes Mal, wenn man das Spiel startet, steht man allein unter der Dusche – im Hintergrund stehen nur andere Männer, die sich dem Avatar niemals nähern werden. »When you look down, you're noticeably much less fit than the man you scrubbed the past few days, and you are also not white. You don't fit this platonic gay male ideal. Who would ever want to scrub you back, really?«<sup>138</sup> Dieser Kontrast zwischen Intimität und Aufdringlichkeit, zwischen Unterwürfigkeit und Dominanz wird dem Subjekt spieltechnisch bewusst gemacht.

Yangs Spiele verfolgen immer das Ziel, ein bestimmtes Spielgefühl hervorzurufen. Unbehagen und Schock gehören ebenso zum Repertoire wie Kitzel und Lust. Das Gameplay reflektiert die Körper-Bild-Beziehung zumeist über die Analogie, aber inhaltlich sind die Handlungen und visuellen Affekte tief durchdrungen von Sarkasmus und Kritik. Ästhetik und Ethik treffen sich im Vollzug des Spielens und bilden zwei ästhet(h)ische Akteure, die sich gegenseitig an-spielen. Das Subjekt wird sehr oft aus seiner fest geglaubten Position (Dominanz/Macht, objektifizierender Blick, Lust) gestoßen und rekonfiguriert: Man kann im doppelten Sinne von Enttäuschung sprechen.

## 2.4 Spielerische Nivellierung – DEAR ESTHER und das Scheitern der Subjektkonstitution

DEAR ESTHER<sup>139</sup> ist ein *first-person video game*, das vom Team *The Chinese Room* entwickelt wurde. Das Spiel ist als Modifikation seit 2008 frei erhältlich, für

136 Vgl. Wiemer: Das geöffnete Intervall (wie Anm. 13), S. 211.

137 Yang, Robert: Rinse and Repeat as cup runneth over, 17. Sep. 2015, URL: <http://www.blog.radiator.debacl.us/2015/09/rinse-and-repeat.html> (besucht am 24. 10. 2016).

138 Ebd.

139 The Chinese Room; Briscoe, Robert: DEAR ESTHER, 2012, URL: <http://dear-esther.com/> (besucht am 24. 10. 2016).

den Verkauf aber wurden Grafik und Musik 2012 dramatisch verbessert.<sup>140</sup> Ich werde mich im Folgenden auf den *commercial release* beziehen.

In *DEAR ESTHER* wacht der Avatar auf einer Hebrideninsel auf und der Erzähler beginnt mit seiner Geschichte: Er sei auf derselben Insel gewesen und habe Erfahrungen über sein Leben und den (tödlichen) Autounfall – mit der stets adressierten Esther – gesammelt. Sein Ziel ist/war es, die Antenne,<sup>141</sup> die seit Beginn des Spiels im Hintergrund zu sehen ist, zu besteigen und sich so zu »befreien«. Mit der Zeit werden die Erzählpartikel<sup>142</sup> immer widersprüchlicher und die Spielerin weiß nicht mehr so recht, wer überhaupt Esther, Paul, Jakobson und Donnelly sind, die ständig erwähnt werden. Die Spielerin durchquert die Landschaft auf der Insel und »kriecht« durch eine fluoreszierende Höhle. Schließlich begeht sie die steile Klippe, auf der die große Antenne steht und ständig rotes Licht sendet. Der Avatar klettert eine Leiter hinauf bis zum höchsten Punkt und springt ab. Es stellt sich heraus, dass der Avatar keinen Suizid begeht, sondern sich in einen Vogel verwandelt hat und nun über die Insel fliegt.

Die Geschichte lässt sich nicht konsistent wiedergeben, da sie bewusst widersprüchlich ist und den Spieler mit Fragen zurücklassen soll. Dies ist ein besonderer Aspekt dieses Spiels, da es alle typischen Elemente eines First-Person-Shooters entfernt und nur noch die Egoperspektive beibehält.<sup>143</sup> Ursprünglich als Forschungsprojekt an der University of Portsmouth angelegt, soll das First-Person-Spiel allein durch seine Geschichte ein immersives Erlebnis

---

140 Wikipedia, die freie Enzyklopädie (Hrsg.): »Dear Esther«, 20. Sep. 2016, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dear\\_Esther](https://en.wikipedia.org/wiki/Dear_Esther) (besucht am 24. 10. 2016).

141 Höchstwahrscheinlich handelt es sich konkret um eine große, turmhafte Radioantenne. Das britische Wort *aerial* bezieht sich vornehmlich auf Radio und Fernsehen. Im Spiel scheint aber die Radioantenne schlüssig zu sein.

142 Die Erzählung wird an bestimmten Stellen im Spiel getriggert. Zudem werden manche zufällig eingeblendet, sodass ein mehrmaliges Durchspielen notwendig ist, wenn man die gesamte Geschichte erfahren möchte.

143 Pinchbeck sieht in den Shootern ein zentrales Element immer vertreten: »However, behind all this increase in sophistication, FPS genres are constructed around a very simple and inflexible political core determined by the central act of gameplay. [...] Rather than becoming wrapped up in the politics of violence and the endless discussions of social and psychological impact, the fact remains that FPS games are predicated around the removal of objects from a simplifying environment. Every action in the game is based upon this ludic format.« Pinchbeck, Dan: Conscientious objector. Pacifism, politics and abusing the player in *Doom 3*, in: Stevens, Scott M.; Saldamarco, Shirley J. (Hrsg.): *Entertainment Computing: 7th International Conference*, Bd. 5309 (Lecture Notes in Computer Science), Berlin/Heidelberg/New York 2008, S. 185–189, hier S. 187.

sein. Die Steuerung ist minimalistisch: Nur der Avatar wird bewegt, es gibt keine sonstige Interaktion mit der Spielwelt. Pejorativ werden diese Spiele als *walking simulators* bezeichnet, weil man nur die Spielwelt begeht. DEAR ESTHER zeichnet sich aber durch die Geschichte insofern aus, als der Spieler keine konsistente Subjektposition einnehmen kann – es kommt zu keiner Subjektkonstitution, da die vom Spiel gebotenen Subjektkonfigurationen ständig wechseln und inkonsistent bleiben. Die primäre Diskrepanz ist die zwischen Bild und Subjekt: Der Avatar besitzt keinen Körper, sondern nur den Blick. Zudem wird nie deutlich, *wer* dieser Avatar sein soll. Für das Subjekt gibt es kein Identifikationsangebot. Die vier Namen, die der Erzähler häufig erwähnt, können keiner konkreten Person zugeordnet werden, weswegen es auch unmöglich ist, anzunehmen, wer der Erzähler und wer der Avatar sein soll. »Compounding this, the randomisation of the narrative fragments and contradictions coded into the text means a closed reading of the events is impossible to ever reach.«<sup>144</sup> In diesem Sinne kann man auch von einer Geistergeschichte über Verlust und Erlösung sprechen, in der nicht klar ist, wer überhaupt wirklich existiert, inklusive Erzähler. Die kybernetische Verschaltung zwischen Spiel und Subjekt geschieht nur noch über das Bild und die Erzählung, über die Egoperspektive und den Icherzähler. Gleichzeitig wird das Subjekt ständig rekonfiguriert, sodass nicht mehr zu bestimmen ist, was es eigentlich in der Spielwelt tut, außer nur zuzuhören und weiterzugehen: Bild, Sound und Subjekt unterlegen der fragmentierten Geschichte einen situativen Sinn, oder anders ausgedrückt: Subjekt und Spiel werden im Spielvollzug nivelliert. Das Spielgefühl ist pures In-der-Welt-sein.

---

144 Pinchbeck, Dan: Dear Esther. An interactive ghost story built using the Source Engine, in: Spierling, Ulrike; Szilas, Nicolas (Hrsg.): Interactive Storytelling: First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, Bd. 5334 (Lecture Notes in Computer Science), Berlin/Heidelberg/New York 2008, S. 51–54, hier S. 52.

### 3 Widerspenstige Cyborgs?

Die Bildlichkeit des Computerspiels weist eigene Qualitäten auf: Sie hat eine indirekte Beziehung zum Subjekt und dessen Körper, weil sie mithilfe von Lichtpunkten eine Bildfläche in die Retina des Spielers projiziert. Die Prozessualität des Computerbilds, den Spieler einbeziehend, erlaubt konfigurative Praktiken zwischen Mensch und Computer.

Macht/Wissen/Lust als wesentliche (konfigurative) Spielmomente eines jeden Computerspiels illustrieren die Dynamik zwischen Spielerin und Spiel. Sowohl kontingentes Spielraum- als auch produktives »Handlungswissen« – auch außerhalb des Spiels – werden angeeignet. Dabei unterwirft sich die Spielerin, je nach Konfiguration, auf bestimmte Weise und erfährt sich als ein bestimmtes Subjekt beim Spielen und im Spiel. Die Lust im Sinne von *pleasure* sichert die konstituierten und aktualisierten (meistens auch oszillierenden) Subjektpositionen. Das Spielen wäre keines, wenn es nicht auf irgendeine Weise lustvoll wäre.

Hardware- und Softwareinterface, zusammen mit Bild und Ton, bilden eine bestimmte Interfacegrammatik, die der Spieler – spielerisch – anwendet. Dadurch entstehen eigene Rhythmen, Affekte und Handlungsabläufe, die das Spiel jeweils anders »erscheinen« lassen.

Die Ästhetik der Computerspiele weist auch immer eine Form von Ethik auf. Zwischen Affordanz und (scheinbar) eigener Entscheidung bewegt sich das spielende Subjekt – Freiheit und Zwang werden stetig gespielt. Gleichzeitig kann auch die Subjektposition infrage gestellt und selbst zum Teil des Spiels werden, wie Yangs künstlerische Spiele aufzeigen. DEAR ESTHER ist ein extremes Beispiel dafür, dass das Subjekt keinen richtigen »Platz« im Spiel finden kann und somit die Spielerin selbst paradoxerweise zum Spielelement in der Spielwelt wird.

Es wurde herausgestellt, dass Spiel und Spielerin ein kybernetisches System bilden, das Affekte, Körpertechniken, Bilder und Codes miteinander in Beziehung setzt und sie (re)konfiguriert. Die Subjektivität der Spielerin wird spielerisch und affektiv konstituiert. Die Interdependenz zwischen Spiel und Subjekt erinnert an den Begriff des Cyborgs.<sup>145</sup> Körperlichkeit und Virtualität sind nicht getrennt voneinander zu denken – sie bedingen sich gegenseitig. »Im Prinzip wird durch jedes Videospiel und jede Interfacestruktur ein anderer modularer Körper produziert.«<sup>146</sup> Dementsprechend sind audiovisuelle und libidinöse Intensitäten nicht von Subjekt und Spiel zu trennen: Bild und Af-

---

145 Vgl. Dovey; Kennedy: *Game Cultures* (wie Anm. 3), S. 109.

146 Wiemer: *Das geöffnete Intervall* (wie Anm. 13), S. 159.

fekt können sich gegenseitig verstärken und eine einzigartige Spielsituation hervorbringen.<sup>147</sup>

Das (dominante) Handlungssubjekt im Sinne eines autonomen und mächtigen Akteurs<sup>148</sup> bleibt weiterhin relevant, insofern es (vermehrt?) als mögliche oder gar nahegelegte Subjektposition in Spielen »angeboten« wird. Als Waren nehmen global verkaufte Spiele auch am Tausch und an der Produktion symbolischen und ökonomischen Kapitals teil, gleichzeitig können sie aber auch als Plattform für Kritik dienen.<sup>149</sup> Ihr militärisches Erbe ist auch ein kontrovers diskutiertes Thema, spätestens wenn es um die Frage geht, ob sie noch Teil des *military-entertainment complex* sind.<sup>150</sup> Fakt ist: Das Spielen kann, muss aber nicht in jedem Fall ideologisch wirksam sein.<sup>151</sup> Zu beachten ist, dass das Subjekt sich stetig verändert, rekonfiguriert.<sup>152</sup> »Das« Handlungssubjekt hingegen kann als *eine mögliche* Konfiguration des »technologischen Imaginären«<sup>153</sup> gesehen werden.

Pinchbeck argumentiert, dass »ethische« Spiele ihre eigene affektive und

---

147 Vgl. Wiemer: Horror, Ekel und Affekt (wie Anm. 68), S. 180.

148 Vgl. Adelman; Winkler: Kurze Ketten (wie Anm. 36), S. 102.

149 »Kao što je roman u 18. veku bio tekstualni aparat koji je generisao buržoaski karakter potreban za merkantilni kolonijalizam (u isto vreme ga i kritikujući), tako su film i televizija u XX veku bili integralni u industrijskom konzumerizmu (takođe i film i televizija mogu u isto vreme biti i platforme za kritiku konzumerizma). Na isti način Vitford i Pojter sugerišu da su virtuelne igre primer medijskih subjekata ›globalnog hiperkapitalizma‹ za XXI vek, ali u isto vreme i egzodus iz njega.« Lukić: Komodifikacije igre (wie Anm. 10), S. 243. Englische Übersetzung aus dem Serbischen (T.P.):

»As the novel in the 18th century was a textual apparatus that generated bourgeois character required for mercantile colonialism (at the same time it is criticizing it), so too were film and television in the 20th century integral to the industrial consumerism (also, film and television can be at the same time a platform for criticism of consumerism). In the same way Witheford and Peuter suggest that virtual games are an example of media entities of ›global hypercapitalism‹ for the 21st century, but at the same time an escape from it.«

150 Vgl. Crogan, Patrick: Gameplay Mode. War, simulation, and technoculture, Bd. 36 (Electronic Mediations), Minneapolis/London 2011, S. 155.

151 Nohrs Konzept sieht keine Alternative vor. Vgl. Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens (wie Anm. 28), S. 169.

152 Vgl. Reichert, Ramón: Government Gaming. Gouvernementalität in Strategiespielen, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie, Bd. 19 (Medien'Welten), Münster 2014, S. 185–203, hier S. 200.

153 Vgl. Dovey; Kennedy: Game Cultures (wie Anm. 3), S. 106.

dramaturgische Struktur offenbaren sollen, um kritische Reflexion zu ermöglichen.<sup>154</sup> Yangs Spiele sind ein Beispiel eines solchen Anspruchs: Affekt, Handlung und Ästhetik brechen auf und irritieren das Subjekt. Aber wäre es damit getan? Müssen Spiele ihre ludische Struktur kenntlich machen, um nicht ideologisch-immersiv zu sein? Es ist auch möglich, dass die situativen Spielpraktiken zwischen Subjekt und Spiel eine eigene ludische Struktur offenbaren, die weder vom Spiel vorgegeben wurde noch das Subjekt sich ausgedacht hat. Das Gegenspiel ist ein Beispiel dafür, wie Macht/Wissen/Lust neue, andere Spielweisen hervorbringen, die eine völlig eigene Kinästhetik entwickeln können. Wenn der Film und der Roman neue Subjektivitäten hervorbringen können, dann ebenso auch Spiele.<sup>155</sup> Um nicht falsch verstanden zu werden: Es gibt keine Garantie, dass ein Spiel den Spieler zur kritischen Reflexion veranlasst. Auch die Idee, dass Spiele als partizipatorische Medienkulturen *per se* kritisch seien, greift zu kurz. Die meisten Computerspiele sind auch Waren, und das sogar an erster Stelle. Dies gilt es immer zu bedenken.<sup>156</sup>

Neue Spielformen geben auch Anlass zu einer kritischen Haltung gegenüber dem »Ludokapitalismus«: *Gamification* als neues Phänomen – gerade im Unternehmenswesen – verdient eine gesonderte Betrachtung. Es bleibt noch abzuwarten, wie die Computerspiele sich dazu verhalten werden, so Malaby:

»As institutions are coming to deploy games in their governance and in their engagement with a computer-mediated public, we may be well advised to see their efforts as similar to the age-old and ongoing attempts to employ ritual to prompt sentiments for nations or other groupings. The disposition of play is, in many ways, the latest sentiment to have been turned into the object of institutional desire. Some of us are prepared to bet that its roots in indeterminacy will be a bulwark against corporate takeover; but a bet is probably the most we can hazard.«<sup>157</sup>

Mit Heidegger gesprochen, bleibt uns auch nichts anderes übrig. *Warten* bedeutet aber nicht, dass wir nichts tun – die heideggersche Gelassenheit ist ein gleichzeitiges »Ja« und »Nein« zur Technik, die uns immer begleitet – wenn man so will, ist es ein Spiel zwischen Freiheit und Zwang.

---

154 Vgl. Pinchbeck, Dan: A theatre of ethics and interaction? Bertolt Brecht and learning to behave in first-person shooter environments, in: Pan, Zhigeng u. a. (Hrsg.): Technologies for E-Learning and Digital Entertainment: First International Conference, Bd. 3942 (Lecture Notes in Computer Science), Berlin/Heidelberg 2006, S. 399–408, hier S. 407.

155 Vgl. Dyer-Witheford; de Peuter: Games of empire (wie Anm. 4), S. 194.

156 Vgl. Crogan: Gameplay Mode (wie Anm. 150), S. 174 f.

157 Malaby, Thomas M.: Anthropology and play. The contours of playful experience, in: New Literary History 40.1 (2009), S. 205–218, URL: <http://www.jstor.org/stable/20533141>, hier S. 216.



# Quellenverzeichnis

## Literatur

- Adelmann, Ralf; Winkler, Hartmut: Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen, in: *Ästhetik & Kommunikation* 41.148 (2010), S. 99–107.
- Andrews, Gillian: Gameplay, gender, and socioeconomic status in two American high schools, in: *E-Learning* 5.2 (2008), S. 199–213.
- Beil, Benjamin: *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*, Bielefeld 2012.
- Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*, Bd. 19 (*Medien'Welten*), Münster 2014.
- Dies. (Hrsg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*, Bd. 18 (*Medien'Welten*), Münster 2012.
- Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, Bd. 12 (*Medien'Welten*), Münster u. a. 2009.
- Consalvo, Mia: *Cheating. Gaining advantage in videogames*, Cambridge 2007.
- Dies.: *Videogame content: Game, text, or something else?*, in: Valdivia, Angharad N. (Hrsg.): *The international encyclopedia of media studies*, Bd. 3: *Content and representation*, Chichester, West Sussex 2013, S. 406–425.
- Crogan, Patrick: *Gameplay Mode. War, simulation, and technoculture*, Bd. 36 (*Electronic Mediations*), Minneapolis/London 2011.
- Derrida, Jacques: *Heideggers Hand (Geschlecht II)*, in: Engelmann, Peter (Hrsg.): *Geschlecht (Heidegger)*, übers. v. Gondek, Hans-Dieter, Bd. 22 (*Edition Passagen*), Wien 2005, S. 43–98.
- DeVane, Benjamin: *Beyond the screen. Game-based learning as nexus of identification*, in: *Mind, culture, and activity* 21.3 (2014), S. 221–237.
- Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hrsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bd. 1 (*Metabasis*), Bielefeld 2008.
- Dovey, Jon; Kennedy, Helen W.: *Game Cultures. Computer games as new media (Issues in cultural and media studies)*, Maidenhead, Berkshire 2006.
- Dyer-Witthof, Nick; de Peuter, Greig: *Games of empire. Global capitalism and video games*, Bd. 29 (*Electronic Mediations*), Minneapolis/London 2009.
- Flusser, Vilém: *Für eine Philosophie der Fotografie*, 11. Aufl., Bd. 3 (*Edition Flusser*), 1983, Ndr. Berlin 2011.
- Ders.: *Ins Universum der technischen Bilder*, 3. Aufl., 1985, Ndr. Göttingen 1990.

- Foucault, Michel: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I, übers. v. Raulff, Ulrich; Seitter, Walter, 17. Aufl., Bd. 716 (suhrkamp taschenbuch wissenschaft), 1983, Ndr. Frankfurt a. M. 2008.
- Günzel, Stephan: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels, Frankfurt a. M./New York 2012.
- Ders.: Raum, Karte und Weg im Computerspiel, in: Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Bd. 1 (Metabasis), Bielefeld 2008, S. 115–131.
- Heidegger, Martin: Zur Seinsfrage, in: ders.: Wegmarken, hrsg. v. von Herrmann, Friedrich-Wilhelm, 3. Aufl., Bd. 9 (Gesamtausgabe), 1976, Ndr. Frankfurt a. M. 2004, S. 385–426.
- Hillgärtner, Harald: Die Maschine im Medium. Strategiespiele als Perspektivierung des medialen Dispositivs Computer, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie, Bd. 19 (Medien`Welten), Münster 2014, S. 113–134.
- Klimmt, Christoph: Unterhaltungserleben beim Computerspielen. Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven, in: Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien 2008, S. 7–17.
- Knorr, Alexander: Trickjumping. Die kulturelle Aneignung des Spielraums: Vom virtuoseren Spielen zum Modifizieren und zurück, in: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung, Bd. 12 (Medien`Welten), Münster u. a. 2009, S. 217–246.
- Lukić, Kristian: Komodifikacije igre. Kritičke perspektive umetnosti digitalnih igara, in: Kultura (o. Jhrg.), 127 (2010), S. 236–251, URL: <http://www.ceeol.com/search/article-detail?id=37433> (besucht am 24. 10. 2016).
- Malaby, Thomas M.: Anthropology and play. The contours of playful experience, in: New Literary History 40.1 (2009), S. 205–218, URL: <http://www.jstor.org/stable/20533141>.
- Ders.: Beyond Play. A new approach to games, in: Games and Culture 2.2 (2007), S. 95–113.
- McLuhan, Marshall: Understanding media. The extensions of man. Critical edition, hrsg. v. Gordon, W. Terrence, 2. Aufl., 2003, Ndr. Berkeley 2011.
- Mitgutsch, Konstantin; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.): Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben, Wien 2008.
- Neitzel, Britta: Medienrezeption und Spiel, in: Distelmeyer, Jan; Hanke, Christine; Mersch, Dieter (Hrsg.): Game over!? Perspektiven des Computerspiels, Bd. 1 (Metabasis), Bielefeld 2008, S. 95–113.

- Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Bd. 10 (Medien'Welten), Münster 2008.
- Ders.: »Du bist jetzt ein heldenhafter Strategie«. Die Anrufung des strategischen Subjekts, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernamentalität, Topografie, Bd. 19 (Medien'Welten), Münster 2014, S. 19–67.
- Pinchbeck, Dan: A theatre of ethics and interaction? Bertolt Brecht and learning to behave in first-person shooter environments, in: Pan, Zhigeng u. a. (Hrsg.): Technologies for E-Learning and Digital Entertainment: First International Conference, Bd. 3942 (Lecture Notes in Computer Science), Berlin/Heidelberg 2006, S. 399–408.
- Ders.: Conscientious objector. Pacifism, politics and abusing the player in Doom 3, in: Stevens, Scott M.; Saldamarco, Shirley J. (Hrsg.): Entertainment Computing: 7th International Conference, Bd. 5309 (Lecture Notes in Computer Science), Berlin/Heidelberg/New York 2008, S. 185–189.
- Ders.: Dear Esther. An interactive ghost story built using the Source Engine, in: Spierling, Ulrike; Szilas, Nicolas (Hrsg.): Interactive Storytelling: First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, Bd. 5334 (Lecture Notes in Computer Science), Berlin/Heidelberg/New York 2008, S. 51–54.
- Reichert, Ramón: Government Gaming. Gouvernamentalität in Strategiespielen, in: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernamentalität, Topografie, Bd. 19 (Medien'Welten), Münster 2014, S. 185–203.
- Rumbke, Leif: »P1 Ready«. Das klassische Shoot 'em Up als kinetische Konfiguration, in: Bopp, Matthias; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung, Bd. 12 (Medien'Welten), Münster u. a. 2009, S. 43–74.
- Wiemer, Serjoscha: Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiele, Paderborn 2014.
- Ders.: Horror, Ekel und Affekt. Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot, in: Nohr, Rolf F.; Neitzel, Britta; Bopp, Matthias (Hrsg.): »See? I'm real ...«. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«, Bd. 4 (Medien'Welten), Münster u. a. 2010, S. 177–192.
- Winkler, Hartmut: Der filmische Raum und der Zuschauer. »Apparatus« – Semantik – »Ideology«, Bd. 110 (Reihe Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft), Heidelberg 1992, URL: <https://digital.ub.uni-paderborn.de/hs/content/titleinfo/371568> (besucht am 24. 10. 2016).
- Ders.: Nicht handeln. Versuch einer Wiederaufwertung des couch potato angesichts der Provokation des interaktiv Digitalen, in: Fahle, Oliver; Engell, Lorenz (Hrsg.): Philosophie des Fernsehens, München 2006, S. 93–101.

## Online

- Alexandra, Heather: Wind Waker speedrunner finds glitch people thought was impossible, Kotaku, 22. Aug. 2016, URL: <http://kotaku.com/wind-waker-speedrunner-finds-glitch-people-thought-was-1785590768> (besucht am 24. 10. 2016).
- Buchanan, Scott: SM64 – Watch for Rolling Rocks – 0.5x A Presses (Commentated), YouTube, 12. Jan. 2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kpk2tdsPh0A> (besucht am 24. 10. 2016).
- »DeathStalker« (pseud.): DOOM: The beauty of death (PhotoMode), YouTube, 8. Juli 2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=QR9ulRNr19c> (besucht am 24. 10. 2016).
- Ders.: The amazing details of DOOM (PhotoMode), YouTube, 6. Juli 2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=I87SxirxjA8> (besucht am 24. 10. 2016).
- Grayson, Nathan: It's not easy putting a gay sex game on Steam, Kotaku, 22. Juni 2016, URL: <http://steamed.kotaku.com/it-s-not-easy-putting-a-gay-sex-game-on-steam-1782457390> (besucht am 24. 10. 2016).
- Harris, Duncan: Dead End Thrills, URL: <http://deadendthrills.com/> (besucht am 24. 10. 2016).
- Ders.: Dead End Thrills (tumblr), 2015, URL: <http://tumblr.deadendthrills.com/> (besucht am 24. 10. 2016).
- Hernandez, Patricia: The man who does the impossible in Super Mario 64, Kotaku, 17. März 2015, URL: <http://kotaku.com/the-man-who-does-the-impossible-in-super-mario-64-1656869221> (besucht am 24. 10. 2016).
- Shen, Rii; Shen, Chan; Shen, Yu: Voldo Dance 4, YouTube, 2009, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JB17m79SBdg> (besucht am 24. 10. 2016).
- Talley, Trevor: Dead End Thrills talks screenshots and art, Killscreen, 26. Jan. 2015, URL: <https://killscreen.com/articles/dead-end-thrills-talks-screenshots-and-art/> (besucht am 24. 10. 2016).
- Wenz, Karin: Selbstmord in digitalen Spielen, Daumenkino, 31. Mai 2013, URL: <http://dkritik.de/schwerpunkt/schwerpunkt-special-spiel-mit-dem-tod-selbstmord-in-digitalen-spielen/> (besucht am 24. 10. 2016).
- Wikipedia, die freie Enzyklopädie (Hrsg.): »Dear Esther«, 20. Sep. 2016, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dear\\_Esther](https://en.wikipedia.org/wiki/Dear_Esther) (besucht am 24. 10. 2016).
- Dies. (Hrsg.): »Safeword«, 14. Juni 2016, URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Safeword> (besucht am 24. 10. 2016).
- Yang, Robert: Notes on sex, consent, and intimacy in games and tech, 27. Dez. 2014, URL: <http://www.blog.radiator.debacl.us/2014/12/notes-on-sex-consent-and-intimacy-in.html> (besucht am 24. 10. 2016).

Yang, Robert: Rinse and Repeat as cup runneth over, 17. Sep. 2015, URL: <http://www.blog.radiator.debaacle.us/2015/09/rinse-and-repeat.html> (besucht am 24. 10. 2016).

Ders.: Robert Yang (itch.io), 28. Apr. 2014, URL: <https://radiatoryang.itch.io/> (besucht am 24. 10. 2016).

Ders.: »Stick Shift« as activist autoerotica, 3. Apr. 2015, URL: <http://www.blog.radiator.debaacle.us/2015/04/stick-shift-as-activist-autoerotica.html> (besucht am 24. 10. 2016).

Ders.: ›Succulent‹ as hypnotizing homo hop homage, 13. Jan. 2015, URL: <http://www.blog.radiator.debaacle.us/2015/01/succulent-as-hypnotizing-homo-hop-homage.html> (besucht am 24. 10. 2016).

## **Spiele**

id Software; Bethesda Softworks: DOOM, 2016.

id Software u. a.: QUAKE (Spieleserie), seit 1996.

Lovable Hat Cult: LA PETITE MORT, 2016, URL: <http://lovablehatcult.dk/lapetite/> (besucht am 24. 10. 2016).

Namco: SOULCALIBUR IV, 2008.

Nintendo: SUPER MARIO 64, 1996.

The Chinese Room; Briscoe, Robert: DEAR ESTHER, 2012, URL: <http://dear-esther.com/> (besucht am 24. 10. 2016).

Yang, Robert: RADIATOR 2, 2016, URL: <https://radiatoryang.itch.io/radiator2> (besucht am 24. 10. 2016).

Ders.: RINSE AND REPEAT, 2015, URL: <https://radiatoryang.itch.io/rinseandrepeat> (besucht am 24. 10. 2016).