

Martin Hennig

Spielräume als Weltentwürfe

Kultursemiotik des Videospiele

SCHÜREN

Inhalt

1 Hybride Spielräume

- 1.1 Die aktuelle kulturelle und kulturwissenschaftliche Relevanz des Videospiels
- 1.2 Videospiele als Weltentwürfe
- 1.3 Forschungsansatz
- 1.4 Weiteres Vorgehen

2 Dispositiv Videospiele

- 2.1 Kulturwissenschaftliche Spieleforschung
- 2.2 Die Ludologie-vs.-Narratologie-Debatte
- 2.3 Zum aktuellen Stand der Game Studies

3 Medienwandel: Zur diachronen und synchronen Ausdifferenzierung des Videospieldispositivs

- 3.1 Historische Entwicklung
- 3.2 Sozialräumliche Kontexte der Videospieldnutzung
- 3.3 Strukturelle Ausdifferenzierung
- 3.4 Der aktuelle deutsche Videospielemarkt und seine Nutzerdemografie
- 3.5 Technisch-apparative Transformationen
- 3.6 Öffentliches vs. privates Spiel
- 3.7 Aktuelle formalästhetische Tendenzen

4 Medien und Privatheit

- 4.1 <Öffentlichkeit vs. Privatheit> als kulturelle Leitsemantik
- 4.2 Zerfallsgeschichten von Privatheit
- 4.3 Digitalisierung, Überwachung und Subjekt

- 4.4 Die Konstruktion von Privatheit in den Medien
- 4.5 Online-Medien und Privatheit
 - 4.5.1 Post-Privacy-Gesellschaft
 - 4.5.2 Konservative Bewertungen digitaler Technologien
 - 4.5.3 Vermittelnde medienanalytische Positionen
 - 4.5.4 Öffentlichkeitsmodelle

5 Videospielesemiotik

- 5.1 Spielebenen
 - 5.1.1 Narrative Spielebene
 - 5.1.1.1 Narration vs. Simulation
 - 5.1.1.2 Erzählmodi
 - 5.1.1.3 Raumsemantik
 - 5.1.1.4 Videospielhelden
 - 5.1.1.5 Perspektivierung der Spieler
 - 5.1.2 Ludische Spielebene
 - 5.1.2.1 Interfacekomponenten
 - 5.1.2.2 Interaktivität als Zeichensystem
 - 5.1.2.3 Dramaturgie
- 5.2 Die Verknüpfung ludischer und narrativer Spielkomponenten im Raum

6 Analyse des Offline-Videospiels

- 6.1 Auswahl des Untersuchungssamples
- 6.2 Raum-Figuren-Verhältnisse
 - 6.2.1 Ego-Räume
 - 6.2.2 Genreabhängige Modellierungen des Verhältnisses <öffentlich vs. privat>
 - 6.2.3 Die Subjektivierung öffentlicher Räume
 - 6.2.4 Das Private als Repräsentant traditioneller Wert- und Ordnungsvorstellungen
 - 6.2.5 Privatheitsintrusionen
 - 6.2.5.1 Invasion von Eigenräumen
 - 6.2.5.2 Aneignung von Fremdräumen
 - 6.2.6 Extremvarianten des Modells: Überwachungsszenarien
 - 6.2.6.1 Der fremde Blick auf die Spielwelt
 - 6.2.6.2 Vertiefung: *Watch Dogs*
 - 6.2.7 Abweichungen vom Modell: Pathologische Privaträume
 - 6.2.8 Verhältnisse öffentlicher und privater Figurenrollen
 - 6.2.9 Diachrone Komplexitätssteigerung in der Darstellung von Figurenbeziehungen

6.2.10 Raum & Gender

6.2.11 Fremd-Perspektivierungen mittels fragmentarischer Erzählungen

7 Spiel-Spieler-Verhältnisse: Die Kontrolle des Spiele(r)s

7.1 Technikutopien

7.2 Verhandlungen von Digitalität

7.3 Entscheidungen im Videospiel

7.4 Vertiefung: Paradigmatisch valide Entscheidung (narrativ moderiert)

7.5 Verhandlungen von Autonomie und Kontrolle

7.5.1 Selbststeuerung und Kontrolle: *Assassin's Creed*

7.5.8 Fremdsteuerung und Kontrolle: *Beyond: Two Souls*

7.5.3 Autonomie im Kollektiv: *Remember Me*

7.5.4 Autonomie, Rolle und Person: *Bioshock Infinite*

7.6 Zwischenfazit: Weltentwürfe des Offline-Videospiels

8 Medienwandel des Offline-Videospiels

8.1 Spielreflexionen im Independent-Bereich

8.2 Die narrativen Eigenlogiken des Videospiels im Medienverbund

8.3 Hybride apparative Anordnungen

8.3.1 Mobile Anwendungen

8.3.2 Beispielanalysen

8.3.3 Dispositive Konfrontationen

8.3.3.1 Simulationen von Online-Medien

8.3.3.2 Einzelspieler-/Mehrspieler-Hybriden

9 Analyse des Online-Rollenspiels

9.1 Forschung zum MMORPG: Das Online-Rollenspiel als Öffentlichkeitsutopie?

9.2 Das MMORPG als diskursiver Raum

9.3 Vier Perspektiven auf die Weltentwürfe des MMORPGs

9.3.1 Technisch-apparative und ludische Grundlagen

9.3.1.1 Technisch-apparative Basis

9.3.1.2 Geschäftsmodelle des MMORPGs

9.3.1.3 Spielübergreifende ludische Konventionen

9.3.2 Öffentliche vs. private / individuelle vs. kollektive Handlungskontexte

9.3.2.1 Das MMORPG als exklusiver Raum

9.3.2.2 Transparenz der Diegese vs. Transparenz der Person

9.3.3 Narrativer Kontext: Harmonisierung individueller Ego-Räume

9.3.4 Soziale Nutzungsanschlüsse

9.3.4.1 Reproduktion vs. Subversion

9.3.4.2 Theatralität vs. Performativität

9.4 Einzelspielanalysen

9.4.1 Der Prototyp: *World of Warcraft*

9.4.2 Narrativ organisierte Produktionen

9.4.2.1 Soziale Transformationen: *The Secret World*

9.4.2.2 Semantische Ordnungen des Spielraums in *DC Universe Online*

9.4.2.3 Rolle vs. Person: Narrative Weltentwürfe in *Star Wars: The Old Republic*

9.5 Weltentwürfe des Online-Rollenspiels

10 Abschlussdiskussion: Videospiele und Kultur

11 Anhang

Literatur

Abbildungsverzeichnis

1 Hybride Spielräume

Wir befinden uns im Zeitalter universeller Überwachung, die bereits groteske Ausmaße angenommen hat. Dies wurde spätestens im Dezember 2013 deutlich, als der Whistleblower Edward Snowden im Rahmen des *PRISM*-Privatheitsskandals enthüllte, dass amerikanische und britische Geheimdienste auch Online-Spielräume, -Spielsysteme und virtuelle Welten (d.h. soziale Anwendungen mit reduziertem Spielcharakter) überwachten.¹ Berichtet wurde von Spionageaktionen u. a. in dem Online-Rollenspiel *WORLD OF WARCRAFT* (Blizzard Entertainment / Vivendi, seit 2004),² dem Online-Dienst *Xbox LIVE* (Microsoft, seit 2002) und der virtuellen Welt *SECOND LIFE* (Linden Lab, seit 2003). Dabei sollen sowohl Daten gesammelt und Kommunikationsinhalte zwischen Spielern³ überwacht, als auch Fake-Avatare erstellt worden sein, um Informanten innerhalb der Spielewelten zu gewinnen. Weiterhin seien mobile Spiele entwickelt worden, die einzig dem Zweck der geheimen Datensammlung dienten.⁴

1 Vgl. Mark Mazzetti, Justin Elliott: Spies infiltrate a Fantasy Realm of Online Games. In: *The New York Times*, 10.12.2013, S. 1. <http://www.nytimes.com/2013/12/10/world/spies-drag-net-reaches-a-playing-field-of-elves-and-trolls.html> (30.12.2016).

2 Im Folgenden wird für Werkangaben das folgende Schema verwendet: Entwickler/Produzent, Veröffentlichungsjahr. Sind Entwickler und Produzent identisch, steht hier nur eine Angabe. Falls für die unterschiedlichen Veröffentlichungsplattformen (PC, Mac, PlayStation, Xbox etc.) die Benennung verschiedener Entwickler oder Produzenten notwendig wäre, bezieht sich die hier gemachte Angabe der Einfachheit halber auf die Erstveröffentlichung des jeweiligen Titels.

3 Im Text wird in der Regel das generische Maskulinum verwendet, auch wenn stets beide Geschlechter gemeint sind. Auf die eigentlich präzisere Rede von Spieler/innen oder Spielenden wurde aus Gründen der besseren Lesbarkeit verzichtet.

4 Im Anschluss an die Terroranschläge von Paris im November 2015 wurde tatsächlich vermutet, die Terroristen könnten die Spielekonsole PlayStation 4 zur Kommunikation genutzt haben. Hier soll es jedoch nicht um eine Diskussion einzelner terroristischer Aktivitäten gehen, bei denen

Online-Welten, ob mit oder ohne Spielcharakter, wurden in den *Surveillance Studies* allerdings bereits lange vor der Diskussion um konkrete Geheimdienst-Machenschaften als Überwachungsdystopien bzw. Orte der sozialen und systemischen Kontrolle behandelt. So mehrten sich bereits im letzten Jahrzehnt die Indizien für anbieterseitige Überwachungspraktiken in virtuellen Sozialräumen wie SECOND LIFE, weswegen etwa Jennifer Whitson im Jahr 2010 das dortige Machtungleichgewicht zwischen allwissenden Betreibern und unwissenden Nutzern anprangerte – entgegen der anfänglichen Demokratieversprechungen des digitalen Raums seien Konzerne hier viel eher vergleichbar mit Göttern oder Diktatoren, statt mit demokratisch gewählten Regierungen.⁵

Nutzeraktivitäten und -identitäten wurden aufgrund kommerzieller Interessen der Anbieter auch in Online-Rollenspielen (engl. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, im Folgenden kurz: MMORPGs)⁶ regelmäßig überwacht. Christian Hoffstadt und Michael Nagenborg berichten am Beispiel von WORLD OF WARCRAFT allerdings nicht nur von Überwachungstätigkeiten des Anbieters Blizzard,⁷ sondern auch von Überwachungspraktiken der Spieler untereinander, zum Beispiel wenn im Falle der Mitgliedschaft in einer Spielervereinigung (Gilde) individuelle Leistungen seitens der Gildeleitung sichtbar und damit auch belohn- oder sanktionierbar gemacht werden.⁸

Jedoch gelten Online-Rollenspiele in den Game Studies nach wie vor primär als Öffentlichkeits- und Gemeinschaftsäquivalente und im Extremfall sogar als beinahe utopische Manifestationen von «gesellschaftspolitisch relevanten Interaktions- und Partizipationsräumen»⁹ im Internet. Wie Online-Spieledesigner Richard Garriott herausstellt, fungieren individuelle Spieler im MMORPG im Gegensatz zu herkömmlichen Einzelspielererlebnissen nicht mehr als alleinige Helden der Geschichte.¹⁰ Insofern kann das Online-Spiel als Experimentierfeld möglicher Überschneidung von individuellen und kollektiven Handlungsbezügen begriffen werden, woraus prinzipiell ein beträchtliches diskursives Potenzial des Spielraums erwächst, schließlich

Spielehardware zweckentfremdet eingesetzt wurde. Andersherum sind Geheimdienstaktivitäten in Online-Spielen durchaus als symptomatisch in Bezug auf digitale Spielräume zu begreifen, da sie direkt an mediale Spezifika anschließen.

- 5 Vgl. Jennifer R. Whitson: Surveillance and democracy in the digital enclosure. In: Kevin Haggerty, Minas Samatas (Hrsg.): *Surveillance and Democracy*. Oxford 2010, S. 231–246, hier S. 243.
- 6 In der Literatur findet sich außerdem die Abkürzung MMO, wobei der Begriff semantisch breiter ist und auch Online-Mehrspieleranwendungen ohne Rollenspielanteile umfasst.
- 7 Vgl. Christian Hoffstadt, Michael Nagenborg: Game Developers, Gods, and Surveillance. In: Luke Cuddy, John Nordlinger (Hrsg.): *World of Warcraft and Philosophy*. Chicago 2009, S. 195–202.
- 8 Vgl. ebd., S. 202.
- 9 Jeffrey Wimmer: Im Auftrag der Gesellschaft? Das Potential von Online-Spielwelten für Public Value. In: Winfried Kaminski, Martin Lorber (Hrsg.): *Clash of Realities 2010. Computerspiele: Medien und mehr ...*. München 2010, S. 173–187, hier S. 177.
- 10 Siehe die im Rahmen der Dokumentationsreihe GAMES ODYSSEY (D 2003, Carsten Walter) getätigten Aussagen Garriotts, vgl. *Games Odyssey 3 – Künstliche Abenteuer* (00:27:58 ff.).

gilt es beide Ebenen theoretisch permanent im Einklang zu halten bzw. aufeinander abzustimmen.

Die beschriebenen Tendenzen zur Spielraum-Überwachung machen jedoch deutlich, dass sich hier nicht automatisch auch Konstellationen ausbilden, die man tatsächlich als Öffentlichkeits- oder Gemeinschaftsutopie lesen könnte. Gleichzeitig stellen MMORPGs trotz der Möglichkeit zum Rollenwechsel auch keine rein anonymen oder privaten Kommunikationsräume bereit:

Eine Gruppe per se atomisierter Individuen schafft die Öffentlichkeit des Ereignisses durch die Summe ihrer einzelnen Mitglieder – eine Form der domestizierten Öffentlichkeit. Gleichzeitig wird dabei aber auch das Private umgewandelt: Der Raum wie auch die Erfahrung des Spiels sind weder öffentlich noch intim.¹¹

Die damit angesprochene Hybridität der Raum- und Bedeutungszuschreibungen im MMORPG kann dem Nachvollzug einiger grundlegender Frage- und Problemstellungen in Bezug auf digitale Spiele im Allgemeinen dienen. Innerhalb der Computer- und Videospielkultur¹² manifestiert sich eine zunehmende Tendenz zur Herstellung sozialer Anschlussfähigkeit sowohl in dafür explizit ausgewiesenen Mehrspieler-räumen als auch in Bezug auf vormals individuelle Spielpraxen. Dementsprechend gerät in den Game Studies vermehrt die Rolle des Spiels bei der Darstellung und Konstruktion sozialer Realität in den Blick. So stellt Caja Thimm im Zusammenhang mit aktuellen soziotechnologischen Entwicklungen die Frage, ob «das Spiel im digitalen Umfeld nur Hinweis für eine zunehmende Virtualisierung sozial-kommunikativer Strukturen und damit Symptom und Zeichen eines einzigartigen gesellschaftlichen Umbruchs [ist], der durch die Onlinemedien erzeugt wird?»¹³ Genauso wird in den Kultur- und Medientheorien vereinzelt bereits ein «ludic, playful turn»¹⁴ ausgerufen, der Spielprinzipien eine zentrale Stellung in postmodernen Gesellschaften einräumt. Entsprechend werden diese als interpretativer Rahmen zur Medien- und Nutzungsanalyse herangezogen.¹⁵

11 Rolf F. Nohr: Raumfetischismus. Topographien des Spiels. In: Klaus Bartels, Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies.* (=Hamburger Hefte zur Medienkultur: Heft 5) Hamburg 2007, S. 61–81, hier S. 76.

12 Die beiden Lexeme Computerspiel und Videospiel werden in der Forschung teilweise synonym und teilweise als Referenz auf unterschiedliche technische Plattformen verwendet. Im Folgenden soll der (semantisch breitere) Begriff des Videospieles für die Gesamtmenge an audiovisuell präsentierten Spielen stehen, unabhängig von der technischen Plattform, auf der diese genutzt werden können (PC/Spielekonsolen etc.).

13 Caja Thimm: Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld. In: Caja Thimm (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft.* Wiesbaden 2010, S. 7–16, hier S. 7.

14 Joost Raessens (2012): *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory.* S. 13. <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/255181> (30.12.2016).

15 Vgl. für den deutschsprachigen Raum exemplarisch Ramón Reichert: «Make it count!» Biomedialität im Kontext von Self-Tracking und Social Media. In: Eva Beyvers, Paula Helm, Martin Hennig,

In diesem Rahmen aufgerufene und einer umfassenden Beantwortung harrende Fragen kreisen sowohl um die Eigenschaften der in Online-Welten entstehenden Spielergemeinschaften als auch um die Beschaffenheit der die Spieler beherbergenden Räume. Wie den obigen Ausführungen zu entnehmen ist, scheinen sich Spielräume und dort angesiedelte Sozialphänomene gewissermaßen einer klaren Zuordnung zwischen Fiktionalität und Realität sowie zwischen Öffentlichkeit und Privatheit zu entziehen: Den zwischen Spiel, Fiktion und Performanz angesiedelten Rollenspielwelten entsprechen die paradoxen, jedoch mit der Hybridität des Raums korrelierenden Geheimdienstpraktiken, im Zuge derer sich Abgesandte realer Geheimdienste in die medial vermittelte, fiktionale Welt *Azeroth*¹⁶ begeben haben (unklarer Referenzstatus der sozialen Interaktion im MMORPG zwischen Realität und Fiktionalität), um in einer virtuellen Öffentlichkeit an letztlich private Informationen zu gelangen (unklarer Raumstatus des MMORPGs zwischen Öffentlichkeit und Privatheit).

Aus dieser Komplexität wird ersichtlich, dass allgemein angelegte Bedeutungszuschreibungen (Gemeinschaftsutopie vs. Überwachungs dystopie) zu kurz greifen, um das Online-Rollenspiel in seiner Gänze einer wissenschaftlichen Untersuchung zugänglich zu machen. Utopische oder dystopische Raumzuschreibungen müssen bei einer ausbleibenden Trennung von Spielebenen und der damit einhergehenden Komplexitätsreduktion rein assoziativ bleiben. In einer komplexitätssteigernden Lesart hingegen kann die virtuelle Welt des MMORPGs als ludischer, narrativer und sozialer Raum definiert werden:¹⁷ Was sich in der fiktionalen Welt des Online-Rollenspiels ereignet, ist erstens durch Spielregeln und -ziele (ludische Ebene), zweitens durch narrative Strukturen und ihre Darstellung (narrative Ebene) sowie drittens durch die Interaktion und Kommunikation zwischen den Spielern bestimmt (soziale Ebene).

Sämtliche Interaktionen in der Spielwelt finden dabei mithilfe grafischer Stellvertreter (Avatare) statt. Das Wort «Avatar» leitet sich aus dem Sanskrit ab und bezeichnet die Inkarnation einer Gottheit auf Erden. Auf dem Bildschirm erscheint der Avatar als Zeichenkonfiguration, als «semiotische Prothese» der Spieler.¹⁸ Ausgehend von der Mittelbarkeit der medialen, sozialen Interaktion wird in der Spiele-

Carmen Keckeis, Innokentij Kreknin, Florian Püschel (Hrsg.): *Räume und Kulturen des Privaten*. Wiesbaden 2016, S. 165–187.

16 *Azeroth* ist der Name des fiktionalen Handlungsortes von *World of Warcraft*.

17 Vgl. Jan-Noël Thon: Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume heutiger Computerspiele. In: Klaus Bartels, Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. (=Hamburger Hefte zur Medienkultur: Heft 5) Hamburg 2007, S. 29–60, hier S. 32 ff.

18 Vgl. Klaus Bartels: Vom *Elephant Land* bis *Second Life*. Eine Archäologie des Computerspiels als Raumprothese. In: Klaus Bartels, Jan-Noël Thon (Hrsg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. (=Hamburger Hefte zur Medienkultur: Heft 5) Hamburg 2007, S. 82–100, hier S. 90.

forschung angenommen, dass das Potenzial von Videospielen im Allgemeinen und des MMORPGs im Besonderen in der Ausbildung gesellschaftlicher Möglichkeitsräume liegen könnte, welche alltägliche Normalitätserwartungen ausschließen und für die Dauer des Spielvorgangs durch eigene Setzungen substituieren.¹⁹ Dies ist natürlich erst einmal wenig spezifisch und stellt das Videospiel in eine Reihe mit Literatur, Kunst, Theater etc. Allerdings bietet das Online-Rollenspiel im Gegensatz zu nicht computergestützten Spielformen laut Udo Thiedeke die Möglichkeit, vollständig in einer komplett virtualisierten zweiten Wirklichkeit zu versinken: «Diese hoch immersive Wirklichkeit ist deshalb ein Exklusionsbereich, ein Spielraum, weil sie die aktuellen Wirklichkeitsbedingungen virtualisiert, d.h. kontrolliert entgrenzt und so *vermöglcht*»²⁰. Aus dieser Perspektive erzeugt das Online-Rollenspiel virtuelle Heterotopien im Sinne Michel Foucaults: Orte, «in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können».²¹ Diese Orte folgen ihren eigenen Regeln und Gesetzen und bieten aufgrund ihrer Differenz zu den übergeordneten Systemen die Möglichkeit der Reflexion und Problematisierung bestehender Werte und Normen.²² Folglich übernimmt die Heterotopie eine spezifische und historisch wandelbare Funktion für die umgebende Kultur, etwa indem Abweichungen ausgeschlossen oder ordnungssystematische Defizite kompensiert werden. Aus dieser Perspektive wäre die Welt des Online-Spiels auch als politischer Raum verstehbar, der strukturell-funktional auf die Realität bezogen bleibt und sich über seine reflektierende Funktion in die reale Umwelt einschreiben kann.²³

Das MMORPG baut allerdings auf den ästhetischen Konventionen des Offline-Videospiels auf und bedient sich der dort etablierten Codes. Dessen Dispositivcharakter²⁴ beeinflusst deshalb auch die Online-Erfahrung massiv. In Bezug auf das Offline-Videospiel sind es dabei natürlich weniger Fragen nach der Konstitution von Öffentlichkeit, sondern umgekehrt nach der Privatheit und Autonomie der Spieler,

19 Vgl. Udo Thiedeke: Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsbereiche. In: Caja Thimm (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 17–32, hier S. 18.

20 Ebd., S. 29. Hervorhebung im Original.

21 Michel Foucault: Andere Räume. In: Karlheinz Barck (Hrsg.): *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essays*. 5. Auflage. Leipzig 1993, S. 34–46, hier S. 39.

22 Als Beispiele nennt Foucault Gefängnisse, Kasernen, Kino und Theater, Bordelle, Friedhöfe oder Schiffe. Alle diese Orte sind durch ein von der Norm abweichendes Regelset (etwa eine eigene zeitliche Ordnung, die mit der Heterotopie lokalisiert wird) sowie durch ein System von Öffnungen und Schließungen (durch Zwang oder rituelle Abläufe) geprägt. Inwiefern das Online-Rollenspiel an diese Definition anschließt, wird in Kapitel 9 untersucht.

23 Vgl. Nohr 2007, S. 75.

24 Der Dispositivbegriff wird in Kapitel 2 näher ausdifferenziert. Hier soll darunter vorläufig ein technisch-apparativer Rahmen verstanden werden, der die Medienrezeption vorstrukturiert und den Spielern dabei eine spezifische Position zuweist.

die sich als prägend für den wissenschaftlichen Diskurs erwiesen haben: «By consenting to play, the player subjects her/himself to the rules and structures of the game and this defines the player – a person [...] no longer a complete, free subject with the power to decide what to do next.»²⁵ In Anbetracht der hiermit bereits angedeuteten komplexen Verflechtung von Offline- und Online-Spiel stellen sich einerseits Fragen nach Unterschieden in den jeweiligen Strukturen und kulturellen Funktionen, andererseits nach übergreifenden Charakteristika des Videospieldispositivs.

Nur eine umfassende Untersuchung unterschiedlicher digitaler Spielräume, welche die ludischen, narrativen und sozialen Aushandlungsprozesse in konkreten Beispielen beschreibbar macht und ihre variierenden kulturellen Bezüge und Funktionen berücksichtigt, eröffnet die Möglichkeit, die angedeuteten Raumparadoxien aufzulösen und damit letztendlich auch beispielübergreifende Spezifika des Videospieldispositivs zu bestimmen. Diesbezügliche Fragestellungen verlangen umso dringender eine Beantwortung, als dass das Medium aktuell eine zentrale Marktposition im westlichen Kulturraum einnimmt.

1.1 Die aktuelle kulturelle und kulturwissenschaftliche Relevanz des Videospiels

Aufgrund ihrer sich über alle Bevölkerungsgruppen hinweg stetig steigenden Popularität und marktwirtschaftlichen Relevanz können Videospiele längst nicht mehr auf die ihnen in den öffentlichen Auseinandersetzungen der Vergangenheit häufig zugewiesene Rolle als Unterhaltungsmedium für hauptsächlich männliche Kinder und Jugendliche reduziert werden. Das im September 2013 erschienene GTA V (Rockstar North / Rockstar Games, 2013) hatte bereits drei Tage nach seiner Veröffentlichung eine Milliarde Dollar eingespielt und hält damit den Titel für den erfolgreichsten Medienproduktstart aller Zeiten – AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA (USA 2009, James Cameron), der bislang erfolgreichste Hollywood-Film, brauchte 17 Tage zum Erreichen dieser Marke.²⁶

Das Videospiel ist damit als ein Leitmedium populärkulturellen audiovisuellen Erzählens zu begreifen und eignet sich deshalb in besonderem Maße, kulturelle und mentalitätsgeschichtliche Transformationen innerhalb veränderter gesellschaftlicher

25 Espen Aarseth: I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player. In: Naomi Segal, Daniela Koleva (Hrsg.): *From Literature to Cultural Literacy*. Houndmills 2014, S. 180–184, hier S. 181.

26 Vgl. Statista – Das Statistik-Portal (2013): *GTA V – von Null auf eine Milliarde in drei Tagen*. <http://de.statista.com/infografik/1485/zeit-bis-1-mrd-umsatz-bei-ausgewaehlten-videospielen-filmen/> (30.12.2016). Den erfolgreichsten Start im Filmbereich hält aktuell STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT (USA 2015, J.J. Abrams) mit 12 Tagen bis zum Erreichen der Milliardenmarke. Hierbei ist allerdings zu berücksichtigen, dass Videospiele sehr viel teurer angeboten werden als eine Kinokarte und deshalb auch kurzfristig höhere Umsätze generieren (nicht zwangsläufig jedoch auch höheren Gewinn).

Medienstrukturen zu evaluieren. Den kulturellen Wert des Mediums haben mittlerweile auch staatliche Institutionen erkannt: Das *Smithsonian American Art Museum* veranstaltete 2012 die Sonderausstellung *The Art of Video Games* und ebenfalls seit 2012 sammelt das *Museum of Modern Art* in New York Videospiele als Teil der Design-Abteilung.²⁷ Auch die deutsche Bundesregierung verleiht seit dem Jahr 2009 den *Deutschen Computerspielpreis* an kulturell und pädagogisch wertvolle Produktionen.²⁸

Das Videospiel kann dabei als wirkmächtiges Beispiel dafür gelten, dass der technische Fortschritt immer neue Medienformen hervorbringt, die sich sowohl auf das *Wie*, das *Was* und das *Wer* des Erzählens, sprich den erzählerischen Diskurs, die erzählte Geschichte und die narrative Instanz beziehen.²⁹ Die lineare Erzählung ist aus dieser Perspektive lediglich eine historisch gewachsene und technologieabhängige Möglichkeit der Organisation, Speicherung und Reproduktion von Daten. Nach Thomas Elsaesser zeigt diese Form der Verknüpfung von Informationen neben ihren Vorteilen (hoher Erinnerungsgrad, kausale Ordnung) auch eine Reihe von Nachteilen, wie die Neigung zur Teleologie und die Ausblendung von Kontingenz, die sich für die Beschreibung heutiger gesellschaftlicher Komplexität und unübersichtlicher, vielfach verknüpfter Rahmenbedingungen individuellen Handelns als unzureichend erweisen könnten.³⁰

Hier klingt bereits an, dass Veränderungen in der Darstellung nicht ohne Auswirkungen auf das Dargestellte bleiben. Videospiele «involvieren ihre Nutzer in regelbestimmte und im Hinblick auf Raum und Zeit sowohl kontinuierliche wie iterative Handlungsabläufe, die multi- oder nonlinear in und als Echtzeit [...] erfahren werden.»³¹ Derartige Befunde wiederum korrelieren mit einer spezifischen, den Spielern im Spielprozess zugewiesenen Subjektposition, die in der Forschung häu-

27 Vgl. Wikipedia: *The Art of Video Games*. https://de.wikipedia.org/wiki/The_Art_of_Video_Games (30.12.2016) und Wikipedia: *Museum of Modern Art*. https://de.wikipedia.org/wiki/Museum_of_Modern_Art (30.12.2016).

28 Vgl. Deutscher Computerspielpreis: *Homepage*. <http://deutscher-computerspielpreis.de/> (30.12.2016).

29 Diese Dreiteilung stammt von Karl Nikolaus Renner, der damit die Auswirkungen der Medienkonvergenz auf unterschiedliche Dimensionen des Erzählens festmacht. Vgl. Karl Nikolaus Renner: Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz. In: Karl Nikolaus Renner, Dagmar von Hoff, Matthias Krings (Hrsg.): *Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin 2013, S. 1–15, hier S. 7.

30 Vgl. Thomas Elsaesser: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin 2009, S. 246f. Entsprechend konstatiert Elsaesser bei der Untersuchung neuerer Beispiele des Hollywoodkinos, die er als *mindgame movies* betitelt, eine Abwendung von klassischen Erzählformen. Der Begriff *mindgame movies* bezeichnet Filme, die Spiele spielen, entweder auf personeller Ebene, indem mit Figuren ein intrigantes Spiel gespielt wird, ohne dass diese die Zusammenhänge erkennen, oder auf Rezeptionsebene, indem die Informationsvergabe durch das Medium bruchstückhaft oder mehrdeutig bleibt. Laut Elsaesser nähern sich diese filmischen Erzählungen damit in ihren Grundmustern dem interaktiven Videospiel an.

31 Gundolf S. Freyermuth: Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele. In: Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hrsg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 303–355, hier S. 344.

fig mit kulturellen Wandlungsprozessen in Zusammenhang gebracht wird. Wolfgang Neuhaus etwa verknüpft den fragmentarischen Charakter der Erzählungen im Videospiel argumentativ mit alternativen Vorstellungen des Subjekts in den digitalen Kontexten einer informatisierten Gesellschaft:

Daß <fragmentarische> Produkte entwickelt werden, kann in einer Beziehung dazu stehen, daß die Individuen sich selbst in der Welt als fragmentierte Subjekte erfahren [...]. Wer komplexe dezentrale (technische) Strukturen denken [...] und wer eine Vielidentität erleben kann, [...] hat Interesse an einer anderen Art der Annäherung an fiktive Welten.³²

Man muss den affirmativen Grundtenor derartiger Ausführungen und Analogieschlüsse nicht teilen, auch weil diese in ihrer allgemeinen Unbestimmtheit häufig ohne großen Erkenntnisgewinn bleiben: Worin genau die Spezifika des <neuen> Erzählens bestehen, bleibt abseits von Paraphrasierungen der interaktiven Spieloberfläche regelmäßig vage. Ob im Videospiel als digital-interaktivem Medium andere Subjektvorstellungen und Weltmodelle als in den <traditionellen> audiovisuellen Medien entworfen werden, ist anhand einer umfassenden Inhaltsanalyse genauer ausdifferenzieren. Es kann allerdings die Hypothese aufgestellt werden, dass sich die kulturelle Funktion des Videospiels im Mediensystem sowie sein Innovationspotenzial grundlegend (auch) auf die hier repräsentierten Weltentwürfe zurückführen lässt³³ – wobei die angesprochenen ambivalenten Bedeutungszuschreibungen in Bezug auf die dargestellten Räume ein Alleinstellungsmerkmal des Mediums bilden, das genauer zu beschreiben und untersuchen ist.

1.2 Videospiele als Weltentwürfe

Eine Grundannahme, die im Verlauf der Untersuchung näher ausdifferenziert werden soll, lautet: Da ein erfolgreicher Spieldurchgang³⁴ davon abhängig ist, inwiefern

32 Wolfgang Neuhaus: Auf der Suche nach einer «Meta-Dramaturgie» oder: Die Schwerkraft der Erzählung. In: Wolfgang Jeschke (Hrsg.): *Das Science Fiction Jahr #14. Ein Jahrbuch für den Science Fiction Leser*. München 1999, S. 520–543, hier S. 527.

33 Demgegenüber werden die spielerischen Grundelemente (Springen, Laufen, Schießen, Rätsel lösen etc.) und Strukturmuster des Mediums seit Jahrzehnten lediglich in einem eng begrenzten Rahmen variiert. Zu beobachten ist bspw., dass sich Innovationen innerhalb der Genrestruktur des Videospiels im letzten Jahrzehnt nicht etwa durch Genreneubildungen, sondern vor allem durch die Hybridisierung bereits vorhandener Spielformen ergeben haben. Vgl. Benjamin Beil: Genrekonzeppte des Computerspiels. In: GamesCoop: *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg 2010, S. 13–37. Insbesondere Ableger etablierter Spieleserien versuchen sich in der Regel weniger durch spielmechanische Innovationen, als vielmehr durch ein unverbrauchtes Setting (d.h. Veränderungen auf Ebene der dargestellten Welt) von der Konkurrenz abzuheben.

34 Gemeint ist hier eine Spielweise, die auf ein <Weiterkommen> abzielt, sei es innerhalb der erzählten Geschichte und/oder der Level- bzw. Missionsstruktur des Spiels. Werden semiotische Leit-

Spielelemente in ihrer Bedeutung für den Spielablauf verstanden worden sind, greifen Videospiele auf im kulturellen Wissen³⁵ verankerte semantische Oppositionen zurück, um das Spielerhandeln entsprechend zu kanalisieren. Mithilfe von Oppositionen wie der angesprochenen Unterscheidung «Öffentlichkeit vs. Privatheit» strukturieren Individuen ihre Selbst- und Weltwahrnehmung im kulturellen Rahmen. Das Begriffspaar «Öffentlichkeit vs. Privatheit» bildet dabei laut Norberto Bobbio eine «great dichotomy», welche sich durch einen konstanten Gebrauch im westlichen Kulturraum auszeichne – sowohl in politischen als auch sozialen Kontexten – und in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen Anwendung finde.³⁶ Derartige Dichotomien teilen die Welt nach Bobbio in zwei Sphären ein, denen letztlich jedes Element zugeordnet werden könne, wobei immer nur die Zuordnung zu einer Sphäre möglich sei³⁷ – sie dienen also letztlich der Komplexitätsreduktion.

Ausgehend von den bisherigen Ausführungen übernehmen insbesondere die Dichotomien «Öffentlichkeit vs. Privatheit», «Individuum vs. Kollektiv» sowie «Autonomie vs. Heteronomie» struktur- und bedeutungsbildende Funktionen in den Weltentwürfen des Videospiele. Die damit verknüpften Abweichungen von etablierten kulturellen Modellen sind hoch signifikant und erlauben Rückschlüsse auf Medienspezifika. Aus der spezifischen Konstitution der Weltentwürfe, so lässt sich vermuten, speisen sich zentrale Attraktionen und Gratifikationserwartungen im Zusammenhang mit der Videospiele Rezeption. Dies betrifft die für das Videospieldispositiv charakteristischen Raumordnungen und Figurenkonstellationen sowie typische Erzähl- und Interaktionsmuster, die in den Game Studies bislang unzureichend aus semantischer Perspektive beleuchtet wurden. Die folgenden Ausführungen folgen also der Annahme, dass sich mediale Entwicklungen signifikant vor dem Hintergrund traditioneller kultureller Bedeutungsbildungen abzeichnen.

Ausgehend von der Existenz videospiele spezifischer Weltentwürfe ergeben sich drei zentrale Fragestellungen: Erstens wird nach dem Zusammenhang zwischen dem allgemeinen Dispositivcharakter des Videospiele und den inhaltlichen und strukturellen Charakteristika konkreter Spielbeispiele gefragt. Zweitens können

und Regelsysteme nicht erkannt, sind davon natürlich nicht alle Spielweisen betroffen. So mag ein Flanieren durch den Handlungsort nach wie vor möglich sein, ist jedoch in Bezug auf das Spiel als Gesamtsystem als weniger zielführend einzustufen.

35 Zum kulturellen Wissen zählen die von den Mitgliedern einer Kultur oder Teilkultur für wahr gehaltenen Propositionen, was kognitive, affektive und evaluative Wissensmengen einschließt (Wissenschaften, Glaubenssysteme, Annahmen über die Realität sowie Einstellungen gegenüber Sachverhalten). Zum Begriff vgl. grundlegend Michael Titzmann: Kulturelles Wissen – Diskurs – Denksystem: Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichtsschreibung. In: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 99/1, 1989, S. 47–61. Vgl. auch Jan-Oliver Decker, Hans Krah: Mediensemiotik und Medienwandel. In: Institut für interdisziplinäre Medienforschung (Hrsg.): *Medien und Wandel*. Berlin 2011, S. 63–90, hier S. 79f.

36 Vgl. Norberto Bobbio: *The Great Dichotomy: Public/Private*. In: Norberto Bobbio (Hrsg.): *Democracy and Dictatorship. The Nature and Limits of State Power*. Minneapolis 1989, S. 1–21, hier S. 1.

37 Vgl. Bobbio 1989, S. 1.