

Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.)

# Das Spiel mit dem Medium

Partizipation - Immersion - Interaktion

**SCHÜREN**

# Inhaltsverzeichnis

*Britta Neitzel / Rolf F. Nobr*  
Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion 9

## SPIEL

*Ulrike Bergermann*  
Regel und Beispiel. Ashbys kybernetische Übungsaufgaben 20

*Karin Wenz*  
Game Art 39

*Maaïke Lauwaert*  
Get up and play! Historicizing computer games in the context of learning, consumerism, and health issues 48

## INTERAKTION

*Eggo Müller*  
Interaktivität: Polemische Ontologie und gesellschaftliche Form 66

*Joan Kristin Bleicher*  
Der Zuschauer als Spielleiter. Formen der Interaktivität  
in aktuellen Unterhaltungskonzepten des Deutschen Fernsehens 80

*Oliver Fable*  
Augmented Reality – Das partizipierende Auge 91

*Jens Schröter / Christian Spieß*  
Interface. Analoges Closed Circuit vs. Digitale Interaktivität? 104

*Norbert M. Schmitz*  
Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie 117

IMMERSION

*Jörg Schweinitz*

Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität.  
Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos 136

*Frank Furtwängler*

Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs 154

*Matthias Bopp*

Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen.  
Ein handlungstheoretischer Ansatz 170

*Jan Distelmeyer*

«... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie» Überlegungen zum Verhältnis  
zwischen Videospiele und dem populären Kino 187

*Jack Post*

Phatic communication in computer games 208

*Rolf F. Nohr*

Rhythmusarbeit 223

*Serjoscha Wiemer*

Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospiele 244

PARTIZIPATION

*Karin Esders*

Gender Games. Geschlecht und die ungleiche Lust am Spiel 262

*Christian Riedel*

My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in The Sims  
und The Sims Online 276

*Mirko Tobias Schäfer*

Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des  
Konsums software-basierter Produkte 296

*Judith Mathez*

Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in herkömmlichen Medien und in partizipativen Onlineprojekten 313

*Karin Bruns*

«Do it wherever you want it but do it!» Das Gerücht als partizipative Produktivkraft der «neuen Medien» 332

*Frank Degler*

Partizipation und Destruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen «resurrectio» und «save as» 348

Autorenverzeichnis 365

## Das Spiel mit dem Medium

### Partizipation, Immersion, Interaktion

Game Studies werden diskursfähig. Nicht nur, weil aktuell eine erste Generation von jungen WissenschaftlerInnen, die selbst mit dem Computer- und Konsolenspiel sozialisiert wurden, den Gegenstand mit in ihre Disziplin bringen; nicht nur, weil sich über Begriffe wie ‚Partizipation‘, ‚Interaktion‘, ‚Immersion‘ oder dem ‚Ludischen‘ Brückenbegriffe zwischen unterschiedlichen Gegenstandsbereichen erschließen lassen; nicht nur, weil das digital basierte Spiel und der Rechner ökonomisch die Vormachtstellung etablierter Mediensysteme unterläuft. Das Spiel mit dem Medium ist auch deshalb integraler Bestandteil einer medienwissenschaftlichen Debatte, weil es ein hervorgehobener und exemplarischer ‚Ort‘ ist, an dem Aufschlüsse über die Struktur und Funktion von Medien selbst gewonnen werden können. Und es ist vorrangig dieser Aspekt, der die Motivation für den vorliegenden Band bildet: Aus dem Diskurs und dem Funktionieren des Spiels im und mit dem Medium soll das Medium selbst in Augenmerk genommen werden.

Auf ihrer Jahrestagung 1999 hat sich die GfM (die damals noch GFF – Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft – hieß) schon einmal in einem Fensterthema mit den jungen Spielstudien beschäftigt. Dieses Fenster fand auf der Tagung mit dem Titel «TV-Trash» Raum. Computerspiele fanden also über den «Müll», den «Abfall», das «Ausgesonderte» den Weg in die deutsche Medienwissenschaft. Das muss nicht der schlechteste Weg sein, wenn man z. B. an den Punk denkt, der sich selbst als Abfall bezeichnete und doch einen enormen Einfluss auf die Popmusik und auch die Mode der letzten Jahrzehnte hatte. Andererseits kann der «Abfall» aber auch als die Wiederkehr, das Recyclen eines gesellschaftlich verdrängten Bestandes verstanden werden. Und eher in diesem Sinne kehren nun die Spielstudien in die Medienwissenschaft zurück. Dieser Band, der auf die Jahrestagung 2004 in Braunschweig zurückgeht, dokumentiert die erneute Auseinandersetzung der GfM mit dem Computerspiel, den *game studies* und dem Begriff des Spiels als strukturelles wie funktionales Moment des Mediums. Gleichzeitig setzt auch die 2000 gegründete Arbeitsgemeinschaft Computerspiel innerhalb der GfM mit der Tagung und dem Tagungsband ihre Arbeit fort.

## Computerspiel und Medien(wissenschaft)

Wenn auch diskursfähig, so stehen Computerspiele immer noch nicht im Fokus medienwissenschaftlicher Forschung, und auch dieser Tagungsband markiert mehr einen Brückenschlag, denn eine gar abschließende oder homogene Diskussion um, über und an Spielen. Deutlich geworden ist aber in den Diskussionen während der Tagung, dass eine solche übergreifende Diskussion auch und gerade für die Medienwissenschaften wichtig ist – die Berührungspunkte zwischen *game studies* und ‹klassischer› Medientheorie sind evident; ihre Bearbeitung verspricht eine beidseitige Belebung. Dabei ist es sicherlich von Vorteil, dass wir wissenschaftstheoretisch nicht von einer Situation auszugehen haben, in der eine etablierte Großtheorie sich eines neuen Gegenstandes annimmt, sondern dass sich eine Medienwissenschaft mit konkurrierenden *grand theories* einem Gegenstandsbereich wie einer Theoriebildung annähert, die offensichtlich Überschneidungen im Objekt, aber auch grundsätzlich andere Denkweisen im Zugriff anbietet. Hier bietet sich die Möglichkeit, anhand gemeinsamer Begriffe und Perspektiven auch die Frage nach der Selbstdefinition der jeweiligen Epistemologien und Erkenntnisdiskurse noch einmal und neu zu stellen (wie es beispielsweise der Beitrag von Ulrike Bergermann tut).

Wie schon angedeutet, sind die trans-, multi- und interdisziplinären Zugriffe auf das Computerspiel jung, disparat und noch keineswegs im Sinne einer Disziplin konsistent.<sup>1</sup> Fundamentale Fragen sind noch in der Schweben. Betrachtet man dies weniger als ein Manko denn als eine Herausforderung (nicht zuletzt auch an die Medientheorie), so wäre natürlich zunächst an der Frage zu arbeiten, was das Computer-, Konsolen-, Internet- oder Handyspiel überhaupt ist? Ist ‹das Computerspiel› ein Medium, ein Medienimplement oder einfach nur ein reaktiver Programmcode? Ist es als Objekt der Medienform



oder des Medieninhalts zu begreifen? Ist das Computerspiel sinnvollerweise als Textsorte, Diskursformation, als Struktur, als Prozess oder als subjektive oder soziale Praktik zu verstehen?

Naheliegenderweise verändert sich das Computerspiel (und ebenso natürlich auch jedes ‹Spiel mit dem Medium›) durch die theoretische Perspektive, die sich auf das Spiel richtet. Positiv formuliert ist dies jedoch auch der Erkenntnisgewinn der Beschäftigung mit dem

1 Vgl. dazu auch Matthias Bopp/Britta Neitzel/Rolf F. Nohr: ‹Einleitung›. In: Dies. (Hg.): ‹See, I'm real›. *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von Silent Hill*. Münster 2005; oder auch Jost Raessens/Jeffrey Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge/Mass 2005.

Computerspiel: Es lässt sich nur schwerlich aus einer generellen Verständigung über übergreifende Funktionen, Strukturen und symbolische Operationen der Medien herauslösen, sodass jede Aussage über <das Spiel> im Medium zugleich auch eine Aussage über die Medien an sich ist. Und mehr als das: Nicht nur lassen sich so Aufschlüsse über die Genealogie von Medien gewinnen, sondern auch die Reflektionen über die archäologische Rückkoppelung der Medien in ihrer technischen wie gesellschaftlichen Genese lassen sich so neu befruchten. Dazu ist es aber unabdingbar, eine Einbindung des Denkens über das Medienspiel in eine Theorie und Geschichtsschreibung des und der Medien selbst vorzunehmen.

Fruchtbringend im Sinne einer Medienwissenschaft sind somit die verschiedenen Perspektiven unter denen das Computerspiel konzeptualisiert werden kann, sei es z. B. die Frage nach der potenziellen Narrativität, die Frage nach einer Kinematographizität, die Frage nach der Einbindung der Rezipienten. Diese Fragen schaffen zunächst einmal Differenzen und eine neue Perspektive auf die Konzepte und die beteiligten Medien.

Denn digitale Medien lassen die nicht originär digitalen nicht unberührt: Im Kino hat der Einsatz der digitalen Techniken dazu geführt, dass neben der Narration inzwischen auch das Spektakel mit seiner Stimulation der Sinne zu einem wichtigen Teil der kinematographischen Imagination geworden ist. Digitale Technologien ließen neue Formen von Kunst und Unterhaltung entstehen, von interaktiven Videoinstallationen zu Simulationen, in denen die Umgebungen auf die Bewegungen der Besucher reagieren (vgl. dazu beispielsweise den Beitrag von Jens Schröter und Christian Spieß). Und selbst in klassischen Umgebungen, wie dem Museum z. B., wird zunehmend darauf geachtet, dass die Besucher auch etwas *tun* und entdecken können sollen, statt nur zu betrachten und zu lesen.



Medientheoretisch lassen sich diese Verschiebungen, Überschneidungen und Verwebungen unter dem Begriff der Intermedialität fassen. Sie kann als ein im weiteren Sinne in der Intertextualitätsdebatte entstandenes Konzept verstanden werden und als epistemologisch weiter in ihr verwurzelte Auseinandersetzung dargestellt werden. So betrachtet würde die Frage nach der Intermedialität des Medienspiels (hier natürlich in der Fokussierung auf seinen erweiterten Textstatus, also im Sinne eines diskursiven Bezugssystems) zunächst eine Frage nach seinen horizontalen und vertikalen Verflechtungen innerhalb der (jeweils medienspezifischen) Textsorten einschließen.

Aus der Intertextualität leitet sich jedoch auch ein medienspezifisches (Text-) Verständnis ab, demzufolge aus der Annahme einer historischen Veränderung der Relation zwischen Mediensorten und -texten (also wenn Medien Strukturen und Möglichkeiten von anderen Medien übernehmen, entlehnen

und in sich bergen) nicht mehr weiter von der Annahme von «Medien-Monaden»<sup>2</sup> oder singulären Mediensorten ausgegangen werden kann.

Dieser Begriff von Intertextualität führt zu der spannenden Frage, ob diese Verfahren der textuellen Produktivität und Fortschreibung nicht nur ausschließlich auf (dann polysem anzunehmende) Medientexte bezogen gedacht werden, sondern auch auf kulturelle Strukturen, subjektive Leseweisen und diskursive Entfaltungen bezogen werden sollten.

Damit wäre die Frage nach der Intermedialität und Intertextualität des Medienspiels nicht mehr länger eine (unterkomplexe) Frage nach den Zitationsspuren beispielsweise zwischen Spiel und Kino, sondern die Frage nach einer subjektlosen Produktivität des Spiels von Texten in einem Universum der Medientexte, in dem alle Texte Teil eines umfassenden «text général ludique» wären: Die Figur des «Gewinns» innerhalb einer spielerischen Situation wäre hier ein abstraktes Beispiel, an dem sich zeigen ließe, wie sich ein solcher Text intermedial schreibt – von der Ökonomie über das Ludische selbst hin zu Konzeptualisierungen von Mediennutzungen.

Im Zusammenhang mit der Frage nach den intermedialisierenden Tendenzen innerhalb des Medienspiels (hier nun eher in einem Verständnis einer Medienform) sind aber sicherlich auch noch andere Fragen zu subsumieren. Denn natürlich ist auch die Ebene dezidierter medialer Fusionen hier abzuarbeiten. Die schon angesprochenen Interdependenzen zwischen Kino, Fernsehen und Spiel, die medialen Fusionen und Hybridisierungen, die hochproduktive Prozesse in Gang setzen, lassen die Frage nach eben dem Begriff des Medienhybriden noch einmal stark werden – speziell die Frage nach den Effekten dieser Hybridisierungen, die als weitaus effektiver angenommen werden müssen als in der schlichten Addition zweier Mediensysteme zu einem dritten.<sup>3</sup> Gerade am Spiel (beispielsweise im Bezug auf das Kino) wird deutlich, dass es hierbei nicht schlicht um die Frage geht, ob und wie sich die beiden «Aufschreibesysteme»<sup>4</sup> gegenseitig «zitieren», sondern inwieweit die beiden medialen Bedeutungsproduktionen in einer gegenseitigen Durchdringung in der Lage sind, Effekte und Prozesse der «Weiterentwicklung» von Medien anzutreiben; eine Entwicklung, die z. B. Jan Distelmeyer in seinem Beitrag beschreibt.

Um diesen Interdependenzen zwischen den medialen Phänomenen und den möglichen Methodologien Raum zu geben, haben wir das Thema der Tagung

2 Jürgen E. Müller: «Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte». In: Jörg Helbig (Hg.): *Intermedialität: Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes*. Berlin 1998, S. 31–40; Michail M. Bachtin: *Die Ästhetik des Wortes*. Hg. von Rainer Gröbel, Frankfurt/M. 1979 [1934/35].

3 Marshall McLuhan: «Energie aus Bastarden». In: Ders.: *Die magischen Kanäle*. Düsseldorf/Wien/New York/Moskau 1992 [1964].

4 Friedrich A. Kittler: *Aufschreibesysteme 1800 – 1900*. München<sup>3</sup> 1995.



durch Begrifflichkeiten konturiert, die den oben angeführten Brückenschlag ermöglichen sollen; dem Spiel selbst wurden die Begriffe ›Partizipation‹, ›Interaktion‹ und ›Immersion‹ zur Seite gestellt, die – in der Diskussion über Computerspiele an prominenter Stelle stehend – ihre historischen Wurzeln und Ausprägungsformen aber in anderen Medien finden. Während der Begriff ›Interaktivität‹ vor allem auf den Umgang mit digitalen Medien abzielt, Aktionen des Benutzers zu fassen sucht, gehen die Begriffe ›Immersion‹ und ›Partizipation‹ über den Bereich der digitalen Medien hinaus.

## Spiel

Zentral steht sicherlich der Begriff des Spiels selbst. Dass der digitalen Kultur zunehmend häufiger ein ludisches Potenzial attestiert wird,<sup>5</sup> deutet auf die zunehmende Bedeutung des Spielbegriffs auch für die Medienkultur hin. Neben den eben beschriebenen Konzeptualisierungen des Spiels als dem Spiel von Bedeutungen, Formen und Strukturen verweist der Begriff des Spiels historisch auf einen herausgehobenen Moment des Handelns jenseits von gesetzten Rahmen. Dieser kann konkret gefasst werden, wie z. B. beim Spielen eines Computerspiels, als auch metaphorisiert werden, wie z. B. im Spiel mit Aktien oder auch dem ›zweckfreien‹ Herumspielen mit dem Computer oder anderen Medienformen.

Die (ästhetische) Freiheit, die Schiller<sup>6</sup> im Spiel verwirklicht sieht, setzte den theoretisch wirkungsmächtigen Ansatzpunkt für eine idealisierte Sichtweise des Spiels, die sich z. B. in den Grundgedanken zum Kindergarten wieder findet (vgl. hierzu den Beitrag von Maaïke Lauwaert). Spricht man jedoch von konkreten Spielen, so zeigt sich die kulturelle Eingebundenheit des Spiels (oder gar seine kulturkonstitutive Funktion<sup>7</sup>). Durch das dem Spiel zugehörige Regelwerk überformt sich der Moment des Spielerischen



- 5 Vgl. z. B. Vilém Flusser: *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen 1985; Florian Rötzer (Hg.): *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München 1995; Sybille Krämer: «Werkzeug – Denkzeug – Spielzeug. Zehn Thesen über unseren Umgang mit Computern». In: Heinz Ulrich Hoppe/Wolfram Luther (Hg.): *Informatik und Lernen in der Informationsgesellschaft*. Berlin/Heidelberg/New York 1997; Natascha Adamowski: *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/M. 2000.
- 6 Friedrich Schiller: «Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen». In: Ders.: *Gesammelte Werke*, Bd. 8. Berlin 1959 [1802].
- 7 Vgl. z. B. Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck b. Hamburg 1994 [1938]; oder auch die Conflict-Enculturation Theorie von Brian Sutton-Smith, die von der Prämisse ausgeht, dass Spiele immer auf gesellschaftlich relevanten Problemlagen beruhen (vgl. Brian Sutton-Smith: *Toys as Culture*. New York/London 1986).

zu einem dispositiv organisierten und subjektiv, sozial und gesellschaftlich wirkenden Handlungsmoment.

Als eine Art Gegenposition wäre das Spiel demgegenüber – weniger als ästhetische denn als politische Äußerungsform erkennbar – eine (anti-) hegemoniale Handlung innerhalb einer disziplinatorischen und reglementierten Gesellschaft.<sup>8</sup> Das Spektakel innerhalb einer (produzierenden und arbeitsorientierten) Kultur wäre somit als widerständiger (strategischer) Prozess zu verstehen. Das Spiel wäre dann u. U. als politische Utopie<sup>9</sup> oder als Widerständigkeit<sup>10</sup> lesbar (vgl. hierzu auch die Beiträge von Christian Riedel, Mirko Tobias Schäfer und Karin Wenz, kritisch in Bezug auf das Kunstsystem: Norbert M. Schmitz). Beiden Positionen zu Eigen wäre aber die generelle Denkweise, das Spiel per se als antithetisch zu setzen: sei es als Antithese zur Disziplin und gesellschaftlichen Reglementierung der Ratio (im homo ludens) oder als interventionistischer Charakter im Handeln als Antikonsumismus (Bsp. Potlache). Solche Argumentationen setzen vorrangig darauf, das Spiel als eine Art des Probehandelns zu verstehen. Nicht nur, dass mit diesem Handeln ohne unmittelbare gesellschaftliche oder subjektive Konsequenz auch ein Strukturmerkmal der Medien selbst benannt werden kann,<sup>11</sup> es lassen sich damit eben auch die Möglichkeiten der «spielerischen» Manipulation und Außerkraftsetzung von Semantiken, Regeln, Normen und Muster etablierten Handelns durchexerzieren, welche in ihrer Wirkung angehalten sein können, bestehende Ordnungsfunktionen der Gesellschaft in alternativen Formen zu erproben (vgl. den Beitrag von Frank Degler).

Wie auch immer wir den generellen Charakter des Spielerischen annehmen; deutlich wird vor allem, dass das Computerspiel wie auch jedes Moment des Spielerischen in den Medien damit grundsätzlich in einem Verweissystem kultureller und vor allem kulturhistorischer Setzungen steht. Ebenso deutlich wird daran aber auch, dass sich eine Auseinandersetzung mit Theorie, Ästhetik, Analyse und Rezeptionsbestimmungen des Spiels dabei auch den parallel gewachsenen Begriffen des theoretisch-reflektorischen Repertoires an Wissensbeständen bedienen kann und muss: einerseits in Übernahme des interdisziplinären Denkens, andererseits in vorsichtiger Distanzierung angesichts radikal unterschiedlicher Gegenstandsbereiche.



8 Michel DeCerteau: *Die Kunst des Handelns*. Berlin 1988.

9 Guy Debord: *Gesellschaft des Spektakels*. Hamburg 1978.

10 Michail M. Bachtin: *Literatur und Karneval*. München 1969.

11 Vgl. Hartmut Winkler: «Mediendefinition». In: *Medienwissenschaft: Rezensionen-Reviews*. Heft 1/04 (2004), S. 9–27.

## Partizipation und Interaktion

Im Umfeld der Medienwissenschaft erschien der Begriff ‚Partizipation‘ zuerst im Umfeld der Cultural Studies, die die Mitarbeit der Rezipientinnen und Rezipienten bei der Interpretation von medialen Texten<sup>12</sup> sowie deren Weiterschreiben auch jenseits ökonomischer Verwertungszusammenhänge<sup>13</sup> betonten. Auch in hermeneutisch oder texttheoretisch fundierten Theoriebildungen wie bei Iser<sup>14</sup> oder Eco<sup>15</sup> wird der Rezipient als beteiligt am Text gedacht (vgl. dazu den Beitrag von Judith Mathez).

Diese Art der Partizipation kann verstanden werden als ein auf Interpretation gerichtetes und hochaktives und nicht reglementiertes Handeln am repräsentationalen System (vgl. dazu den Beitrag von Karin Bruns) und damit – wie Marie-Laure Ryan es ausdrückt – als ‚interactivity in the figural sense‘.<sup>16</sup> Der Begriff der Interaktivität – ‚in the literal sense‘<sup>17</sup> – ist jedoch vor allem gekoppelt an den Umgang mit digitalen Medien. Differenziert werden muss auch in Hinblick auf die Perspektive, die den Prozess und die Handlung des Interagierens fokussiert, beispielsweise das Feld des Didaktischen im und durch das Spiel (vgl. dazu auch den Beitrag von Matthias Bopp).

Interaktion kann verstanden werden als ein Überbegriff für ‚eingreifendes‘, agierendes und reagierendes Intervenieren innerhalb eines vorgegebenen technischen Zusammenhangs oder sozialen Handlungsrahmens (vgl. die Beiträge von Oliver Fahle und Karin Esders), wie es z. B. die vor allem utopischen Konzeptionen des interaktiven Fernsehens tun (vgl. dazu die Beiträge von Joan Bleicher und Eggo Müller). Oder aber verstehen wir Interaktivität als eine Funktion ‚kybernetisch‘ gedachter Regelkreise, als eine Form quantitativ hoch aufgehäufter Optionalitäten im Sinne vorgegebener Entscheidungsbäume und -graphen (multilineares Modell)? Ließe sich in diesem zweiten Zugriff eine Form der Interaktivität als eine Frage nach Freiheitsgraden der Handlungsmöglichkeiten und eine Frage der temporalen Dichte der Eingriffsmöglichkeiten herunterbrechen? Oder ist Interaktivität gar zu verstehen als ein

12 Vgl. z. B. Stuart Hall: ‚Encoding, Decoding‘. In: Simon During (Hg.): *The Cultural Studies Reader*. London/New York 1993, S. 507–517.

13 So z. B. John Fiske: ‚Active Audience‘. In: Ders.: *Television Culture*. London 1989, S. 62–83; oder Henry Jenkins: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York/London 1992.

14 So: Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt/M. 1993.

15 Z. B. in: Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt/M. 1993 [1962].

16 Vgl. Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London 2001.

17 Ebd.

kommunikatives Konzept von ‹gleichberechtigt› angenommenen Kommunikationspartnern?

Klar ist, dass die Interaktivitätsbehauptung dem Medienspiel (formal wie inhaltlich) substanziell beigegeben ist. Das Spiel scheint (je nach Genre, technischer Möglichkeit und ästhetischer Gestaltung) seinen Partizipanten aktiv am Entstehungszusammenhang eines Textes, einer Narration, einer Struktur und vor allem eines Prozesses teilhaben zu lassen und gleichzeitig die explizite Einschreibung von Autorenhaftigkeit zu negieren.

## Immersion

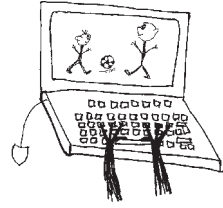
‹Immersion› kann zunächst einmal bestimmt werden als das Hineingezogenwerden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des Textes. Die Medien entwickeln hierfür verschiedene Techniken: eine konsistente narrative Welt, die Perspektive, den unsichtbaren Schnitt – um nur einige zu nennen. Es sind Techniken, die die Konstruktion der Fiktion verstecken: Ein Prozess, der nicht erst mit dem Aufkommen des Computerspiels diskutiert wurde (vgl. dazu den Beitrag von Jörg Schweinitz), aber innerhalb der Diskussion um das Computerspiel und virtuelle Welten neue Aktualität gewinnt (vgl. den Beitrag von Frank Furtwängler).

Immersion impliziert Grenzen und Grenzüberschreitungen. Während die Interaktivität als eingreifendes Handeln konzeptualisiert werden kann, fallen unter das Stichwort Immersion Techniken der Perspektivierung, die sich in den Bezeichnungen *first person shooter* (oder im Deutschen: ‹Ego-Shooter›), *third person view* oder *god view* niederschlagen und Fragen nach Analogien zum Kino mit sich bringen. Aber auch Fragen nach der Handlungspositionierung und den sich daraus ergebenden Präsenzeffekten sind Fragen zum Komplex der Immersion.

Geregelt wird die Immersion – wie auch eine mögliche interaktive Teilnahme – durch das Interface. Es stellt, wie der selten gebrauchte deutsche Begriff der Schnittstelle deutlich macht, die Ebene dar, an der das Medium als technisches und symbolisches Artefakt vom Zuschauer oder Benutzer getrennt – abgeschnitten – wird. Die Modi der Überbrückung dieser Trennung, d. h. die Schnittstelle als Nahtstelle, sind also Orte, an denen aufschlussreiche und analysierbare Kräfte wirken (vgl. die Beiträge von Jack Post und Serjoscha Wiemer).

Im Zusammenhang damit ist die Frage nach dem Technischen eine weitere nahe liegende medienwissenschaftliche Perspektive auf das Spiel. Und dies nicht nur, weil es sich innerhalb des theoretischen Kontextes anbietet, sondern vor allem, weil sich im Medienspiel eine sonderbar ambivalente Technizität mit einschreibt. Auf der einen Seite stellt sich in diesem Zusammenhang das Medien-

spiel als ein ausgesprochen an der Technizität seines Trägermediums orientiertes Objekt dar: Die Geschichte des Spiels wie auch seine Ästhetik und seine Bedeutungsfaltung koppeln sich stark an Genese und Weiterentwicklung des Technischen an. Insofern spricht einiges für eine theoretisch-analytische Betrachtung des Spiels durch die Perspektive von Technikphilosophie, -geschichte oder -soziologie. Das Technische schreibt in diesen Betrachtungsweisen wesentliche Spuren und Diskursmuster in das eigentliche Spiel mit ein. Ebenso aber ist auch eine Koppelung des Begriffs des Spielerischen über die Techniken an die soziale Praxis eine Hybridisierung, die medienwissenschaftliche Aufmerksamkeit verdient.



Gegenüber dem offensichtlichen Technischen innerhalb des Spiels gibt es die gegenläufige Tendenz der Verunsichtbarung des Technischen. Im Sinne der nachgerade fast jedem technisch-medialen Subsystem innewohnenden Tendenz, seine Apparativität zu verunsichtbaren, sich ideologisch zu naturalisieren, treibt auch das Spiel diese Tendenz voran. Die Koppelung von Spiel an den Computer, an das Handy oder das Internet ist dabei jeweils different zu werten; gemein ist diesen Tendenzen der Arbeit am Technischen, dass sie auf Techniken zugreifen, die weitaus mehr im Zusammenhangsbereich des Erwerbsökonomischen anzusiedeln sind als genuin ‹freizeitorientierte› Medien wie Kino oder Fernsehen (vgl. dazu auch den Beitrag von Rolf F. Nohr). Die Naturalisierung dieser Techniken ist dabei aber eben nicht nur ein Prozess aktueller Überformungen, sondern dem Medienspiel auch historisch ‹von Beginn an› beigegeben.<sup>18</sup>

Dank für direkte und indirekte Förderung gilt der Stiftung NORD/LB – Öffentliche, der HBK Braunschweig und dem Institut für Medienforschung. Dank für tatkräftige Unterstützung und Mithilfe an Kristina Hering, Lena Salden, Tobias Conradi, Arjan Dhupia, Björn Bischoff, Erika Kosch und Eku Wand. Ein Dank auch an die OrganisatorInnen von netzspannung.org, die die Tagung auf ihrer Seite im Internet dokumentieren.

Ein besonderer Dank an Oke Maas für sein inspirierendes game play.

18 Vgl. Claus Pias: *Computer – Spiel – Welten*. München 2002.