

## Theatralisierung von Raum-Präsentationen in den digitalen Medien am Beispiel des Videospiele

Pranz, Sebastian

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pranz, S. (2008). Theatralisierung von Raum-Präsentationen in den digitalen Medien am Beispiel des Videospiele. In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006. Teilbd. 1 u. 2* (S. 4357-4371). Frankfurt am Main: Campus Verl. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-154915>

### Nutzungsbedingungen:

*Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.*

*Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.*

### Terms of use:

*This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.*

*By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.*

# Theatralisierung von Raum-Präsentationen in den digitalen Medien am Beispiel des Videospiele<sup>\*</sup>

Sebastian Pranz

Betrachtet man den Wandlungsprozess, den die digitalen Medien in der Zeit ihrer Existenz vollzogen haben und der in letzter Zeit in einer Vielzahl von Diskursen reflektiert und kommentiert worden ist, dann kann man zu dem Schluss kommen, dass die so genannten »Neuen Medien« zunehmend zu »Alltagsmedien« werden. Aktuelle Beispiele, die das illustrieren, sind Blogs oder die so genannten *social network services*, die meistens als mehr oder weniger spezielle Interessengemeinschaften entstehen, aus denen sich dann aber ein komplexes soziales Netzwerk herausbildet, in dem die Nutzer sich selbst und einen Teil ihres Lebens präsentieren. Die neue Generation von »Netizens« erweist sich vor allem dann als kreativ und innovativ, wenn es gilt, die technischen Strukturen des »Netzmediums« (Neverla 1998: 121) zu bewohnbaren »Netzwelten« auszugestalten. Dies zeigen populäre Phänomene wie die Online-Communities *flickr.com*<sup>1</sup> oder auch das Auktionshaus *eBay*<sup>2</sup>, die außerhalb eines funktionalen Rahmens von den Nutzern immer auch als personalisierte »Habitate« gesehen und dementsprechend »umgeprägt« werden. Damit sind zahlrei-

---

\* Dieser Vortrag basiert auf dem Aufsatz »Die Präsentation des Raumes im Videospiele«, der in Kürze im Sammelband »Weltweite Welten – Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive« (Willems 2007) erscheinen wird.

1 <http://www.flickr.com> wurde ursprünglich als Zusatzapplikation eines Spiele-Servers entwickelt, wobei die Möglichkeit, Benutzerprofile mit persönlichen Fotoalben anzulegen, bald im Zentrum des Nutzungsinteresses stand.

2 So bietet eBay jedem Nutzer die Möglichkeit, eine »Mich-Seite« (sic!) anzulegen, auf der Informationen über die angebotenen Produkte hinterlegt werden können, die interessanterweise jedoch auch und vor allem als »Bühne« für Selbstthematizierungen genutzt wird. Dabei wird die eigene Verkaufstätigkeit biographisch reflektiert und in ein Selbstkonzept integriert: »Vor eineinhalb Jahren bekam ich eine bittere Diagnose gestellt, die mein Leben abrupt verändern sollte. Nach Operation und anschließenden Therapien war ich ein Jahr nicht in der Lage meinem Beruf nachzugehen. Doch ich nutzte die Zeit, mich endlich etwas intensiver mit meinem Computer und dem Internet zu beschäftigen. Ich entdeckte eBay und war sofort begeistert von der Vielseitigkeit dieses Marktplatzes! (...) Oft bekomme ich nette E-Mails von den Leuten, die etwas Schönes aus meinen Auktionen ersteigert haben. Manchmal schreiben sie richtige kleine nette Briefe, so dass man das Gefühl hat, irgendwo dort in der Ferne einen Brieffreund/in zu haben! Durch die liebevolle Unterstützung meiner Familie und die Motivation meiner Freunde blicke ich positiv in die Zukunft und hoffe, mit meinem Angebot an schönen und edlen Stöffchen, viele Leute glücklich zu machen!« (in: <http://www.ebay.de>, 14. Februar 2006).

che qualitativ neue Erfahrungsbereiche entstanden, in denen der Nutzer im Zentrum steht: in die er als erlebendes Subjekt eingebunden ist, die er aber auch *selbst* gestaltet und präsentiert.<sup>3</sup> Das Web 2.0<sup>4</sup>, um einen in letzter Zeit häufig gebrauchten Begriff aufzugreifen, ist demnach mehr als ein hocheffizientes ›Vernetzungs-Tool: Es ist ein Medium, das Alltagsrealitäten generiert, konfiguriert und präsentiert.

Diese Tatsache ist vor allem dann erstaunlich, wenn man bedenkt, dass den digitalen Medien, als prinzipiell ›kontextarmer‹ Handlungsumgebung, wesentliche ›Kanäle« (Goffman 1980: 244) fehlen, über die sich Alltagserfahrungen organisieren lassen. Dies gilt sowohl für kommunikative Kontexte im Medium des digitalen Textes, in denen »Erkennungszeichen« (ebd.: 553), »adjacency pairs« (Harold Garfinkel), deiktische Verweisräume (vgl. Beißwenger 2001: 101), analoge Mitteilungsebenen (Paul Watzlawick) und andere interaktionale »Sinnfindungseinrichtungen« (Schneider 2002: 54) ausfallen oder neu konfiguriert werden, als es auch für die verschiedenen »Interaktionen ohne Gegenüber« (Ayaß 2005) gilt, bei denen sich Menschen in ihrem Handeln auf ›interaktive‹ Programme beziehen. Ich möchte hier einen Bereich herausgreifen, den ich in diesem Zusammenhang für zentral halte: es geht um Handlungen im (virtuellen) Raum und alle damit verbundenen »Raumvorstellungen« (Löw 2001: 16).

Mit dem Begriff der Raum-Präsentation sollen im Folgenden die verschiedenen Oberflächen und Simulationen in den Blick genommen werden, die in den digitalen Medien zum Kontext und Bezugspunkt menschlichen Handelns werden.<sup>5</sup> Dabei möchte ich zeigen, dass sich der Raum hier nicht als materiell definierte (und materiell definierende) Umwelt darstellt, wie man sie im Sinne soziologischer Raumkonzeptionen entwerfen könnte. Weil es sich auf neue Ankerpunkte beziehen muss, ordnet sich daher auch das *Handeln im Raum* neu: räumliches Erinnern/Gedächtnis (Jan Assmann), Behaviour Settings (Roger Barker), soziale Anlässe/räumliche Klammern/Kulissen (Goffman 1971, 1976, 1980) und andere räumlich (mit-)

3 Dementsprechend überschreibt die Zeitschrift Der Spiegel einen Artikel über das Web 2.0 mit der Überschrift »Du bist das Netz« (Der Spiegel 29/2006: 60).

4 Der Begriff geht auf eine Fachkonferenz aus dem Jahre 2004 mit dem Titel »Web 2.0 Conference« zurück. Das Web 2.0 zeichnet sich vor allem durch geräteunabhängige (Online-)Anwendungen aus, die eine hohe Vernetzung untereinander aufweisen. Zudem geht es um eine »Architektur der Beteiligung: Aus Nutzern werden Entwickler, Betreiber von Websites oder Autoren« (Szugat/Gewehr/Lochmann 2006: 15).

5 Vgl. dazu auch Britta Neitzel, die im Bezug auf das Videospiel von der »visuellen (Re)Präsentation« spricht. Dabei stellt sie fest, was programmatisch auch für Raum-Präsentationen im Allgemeinen gelten kann: »Ein Videospiel enthält die Darstellung eines Bildes oder einer Welt. Und es ist die Beschaffenheit dieser Welt, die für das Spielen des Videospieles relevant ist. Wie der Zustand des Balles im Ballspiel Unterschiede macht, ist es die Beschaffenheit der Abbildung und ihrer Gesetzmäßigkeiten inklusive der Perspektive, die sie auf die Spielwelt bietet, die die Unterschiede im Videospiel macht.« (Neitzel 2000: 16).

konstituierte Formen von Wirklichkeit greifen im »ortslosen« Cyberspace zunächst ins Leere. An ihre Stelle tritt eine spezifische Form von »Interaktivität« (Leggewie/Bieber 2004), bei der der Nutzer in einem symbolbezogenen Auswahlprozess auf eine »opake« (vgl. Turkle 1995: 39) Topographie aus digitalen Bildern rekurriert. Interessanterweise sind es jedoch vor allem »natürliche« Räume und Alltagsumgebungen, die hier als Vorlagen für Visualisierungskonzepte herangezogen werden (und entsprechende Handlungsscripts nahelegen): Schreibtische, Ordner, Fenster, Papierkörbe etc., die zur Arbeitsumgebung werden, Spielfelder und Labyrinth als ludische Anregungsumfelder und konsistent gestaltete dreidimensionale »Container-Räume« (vgl. Funken/Löw 2002), in denen eine »natürliche« Orientierung möglich ist, sind illustrative Beispiele für die gemeinten Phänomene. In allen diesen Fällen werden digitale Daten räumlich repräsentiert bzw. können in Form von »Raummetaphern« (Löw 2001: 95) begriffen und verstanden werden. Damit liegt die Annahme nahe, dass sich die digitalen Medien durch spezifische Repräsentationen (bzw. daran anschließende Lesarten) kennzeichnen, durch geplante und bewusst gestaltete »Benutzer-Oberflächen«, die sich interaktiv *b*ehandeln und intuitiv *v*erhandeln lassen und so im »virtuellen« Raum zu Ankerpunkten für Wirklichkeitskonstruktionen werden.

Die Ausgangsfrage der folgenden Überlegungen ist also, wie die verschiedenen Verkettungen digitaler Bilder in ein glaubwürdiges »räumliches« Umfeld transformiert werden, auf das sich menschliches Handeln orientieren kann. Ich möchte hier dramatologisch argumentieren und vorschlagen, die verschiedenen Raum-Präsentationen als *theatrale* Repräsentationen von Daten zu begreifen, an die sich spezifische Glaubwürdigkeitsgeneratoren anschließen. Dabei gehe ich von der Annahme einer medienspezifischen Planungs-, Organisations- und Darbietungsklugheit aus, die hier als *Inszenierung*<sup>6</sup> bezeichnet wird. Empirisch beziehe ich mich dabei auf das Videospiel<sup>7</sup>, das sich in unterschiedlicher Hinsicht zur Illustration meiner Überlegungen anbietet, zunächst aber vor allem deshalb, weil es in der Entwicklungsgeschichte der digitalen Medien bereits zu einem relativ frühen Zeitpunkt mit visuellen Raum-Präsentationen arbeitet. Ich werde unten noch ausführlicher darauf eingehen. Zunächst möchte ich jedoch den Begriff der Raum-Präsentation näher eingrenzen und als medienspezifischen Inszenierungstyp vorstellen.

---

6 Im Sinne des von Erika Fischer-Lichte vorgeschlagenen Begriffs der »Erzeugungsstrategie« (Fischer-Lichte 2004: 14).

7 Mit dem Begriff des Videospieles ist hier ein medienspezifischer Inszenierungstyp gemeint und nicht etwa der technische Vorgänger des Konsolen-Spiels.

## 1. Raum-Präsentationen

Wenn man die Vielzahl der räumlichen Phänomene betrachtet, die sich in den digitalen Medien bietet – begonnen mit der klassischen Benutzeroberfläche des Computers, die Datenbankstrukturen in eine Figuration von Objekten auf einer zweidimensionalen Oberfläche übersetzt, über interaktive (Flash-)Filme im Internet, wie sie einige Websites bieten, bis hin zu den dreidimensionalen Raum-Simulationen moderner Videospiele – dann übersieht man leicht die Tatsache, dass die Neuen Medien, indem sie mit weltweit synchronisierten Handlungsmöglichkeiten den geographischen Raum überwinden, diesen ihren Nutzern damit auch als Handlungsort entziehen. Handeln findet hier losgelöst von materiellen Räumen und Körpern sowie losgelöst von materiellen Trägermedien statt. Daraus resultieren einerseits völlig neue Spielräume, die sich außerhalb des Korsetts des phänomenalen Körpers und jenseits räumlicher Grenzen entfalten. Andererseits gehen mit dem physikalischen Körper und Raum aber auch wichtige Ankerpunkte verloren, an denen sich für gewöhnlich Sinn und Verstehen festmachen und die innerhalb der medieneigenen Strukturen zeichenhaft abgebildet werden müssen. Während durch die digitalen Vermittlungsprozesse also weltweite kommunikative Erreichbarkeit hergestellt wird, entsteht gleichzeitig das Problem eines fehlenden Bezugsraumes, in dem sich Handeln verorten könnte. Die Entwicklungsgeschichte der digitalen Medien lässt sich in diesem Zusammenhang (auch) als ein Differenzierungsprozess von (räumlichen) Repräsentationsformen lesen, der auf diese Problemlage reagiert und sich letztlich an der Frage ausrichtet, wie die digitalen Daten benutzbar gemacht werden können.<sup>8</sup> Dabei geht es sowohl um »ergonomische« Fragen der technischen Bedienung, als auch um Wissen und Verstehen im soziologischen Sinne. Vor diesem Hintergrund können die verschiedenen Raum-Präsentationen zuerst als *Organisationsstrukturen für Handeln* verstanden werden. Das Komplexitätsproblem der digitalen Medien, in denen sich Handlungen als Daten und Daten als Handlungen konstituieren (vgl. Thiedeke 2005: 75) wird hier insofern entschärft, als dass sich der Nutzer auf Körper- und Raumdarstellungen beziehen kann, die sein Verhalten immer auch in bestimmter Weise strukturieren und begrenzen (vgl. Funken/Löw 2002: 77).

Die spezifische Ausrichtung von Raum-Präsentationen auf den handelnden Nutzer, dem im »ortslosen Raum« räumliche Bezugspunkte gegeben werden müssen, lässt sich mit dem kulturwissenschaftlichen Konzept der Theatralität erfassen und beschreiben (vgl. stellvertretend Fischer-Lichte 2004; Willems 1998). Dabei ist von einer spezifisch wirksamen Planungs-, Organisations- und Darbietungsklugheit

---

<sup>8</sup> Darauf hat Friedrich Krotz im Rahmen der Eröffnungsdiskussion der im November 2006 durchgeführten Tagung »Digitalisierung als Medienwandel: Medientechnologie – Medienkommunikation – Medienkultur« der Fachgruppe Soziologie der Medienkommunikation der DGPK hingewiesen.

auszugehen, die hier mit dem Begriff der *Inszenierung* bezeichnet wird (vgl. Fußnote 6). In diesem Sinne stellen sich Raum-Präsentationen als Handlungsumfelder dar, die selber in besonderer Form Produkte von Gestaltungsprozessen sind: Egal ob es sich um aufwendige grafische Spielwelten handelt, oder um einfache zweidimensionale Interfaces – es geht hier gewissermaßen um »kulissenartige »Environments« (Fischer-Lichte 2002: 291), die unter Berücksichtigung eines wahrnehmenden Betrachters dramaturgisch organisiert worden sind. Damit könnte man für die Neuen Medien einen grundsätzlichen »Inszenierungsverdacht<sup>9</sup> formulieren, denn der Cyberspace ist in vielerlei Hinsicht ein »leerer Raum«, in dem es nichts zu sehen gibt, das *nicht* für ein Publikum ausgewählt und sichtbar<sup>10</sup> gemacht worden wäre:

»Die neuen Medien tragen so wesentlich zu einer Theatralisierung unserer Alltagswelt bei, indem sie nur noch Zugang zu einer inszenierten Welt offen halten.« (Fischer-Lichte 2002: 293)

Das heißt auch, dass der Nutzer in verschiedenen »Situationen«<sup>11</sup> gewissermaßen »sinnhaft« auf Darstellungen angewiesen ist. Ähnlich wie der von Goffman (1976) angenommene Akteur muss er sich in seinem Handeln auf den »Anschein« beziehen »und paradoxerweise muss er sich desto mehr auf diesen konzentrieren, je mehr er um die Realität besorgt ist, die der Wahrnehmung nicht zugänglich ist« (ebd.: 228). Für die digitalen Medien ließe sich anfügen, dass es gewissermaßen ihr struktur-immanentes Kennzeichen ist, dass Wahrnehmungschancen reduziert werden. Im Unterschied zu den Massenmedien sind die Kanäle hier so restringiert, dass nichts zufällig an die Oberfläche dringt. Damit geht es bei einer Theatralität der digitalen Medien somit auch weniger um Informationspolitik als vielmehr um Strategien des Sichtbarmachens und daran anschließende Rezeptionsformen. Die Raum-Präsentationen des Videospiele, auf die ich im Folgenden eingehen möchte, lassen sich also auch im dramaturgischen Sinne als *Spiel*-Räume verstehen: es sind maßgeblich theatral konfigurierte Arrangements, die die empirischen Handlungsmöglichkeiten immer auch ein Stück weit mitdefinieren, indem sie über ein Angebot von Perspektiven, Dramaturgien etc. situative »Sinnhorizonte« und Bedeutungsspielräume entwerfen.<sup>12</sup>

9 So könnte man vielleicht im Anschluss an Ralf Dahrendorf formulieren, der in der Einleitung zur deutschen Fassung von Goffmans »Presentation of Self« von einem »totalen Rollenverdacht« spricht (Goffman 1976: XIII).

10 Zum theaterspezifischen Modus von »Auswählen« und »Zeigen« vgl. Eco 2002: 267.

11 Insofern man die Situation (mit Erving Goffman) als das versteht »dem sich ein Mensch in einem bestimmten Augenblick zuwenden kann« (Goffman 1980: 16), wäre es vielleicht passender, von den drastisch kontextreduzierten Settings der digitalen Medien als »Nicht-Situationen« zu sprechen, in denen es weder im Bezug auf das Gegenüber, noch im Bezug auf den Ort der Interaktion natürliche oder soziale Ankerpunkte für Interpretationsschemata gibt (vgl. ebd.: 31ff.).

12 Uri Rapp zeigt in seiner umfangreichen Einführung in die Theatersoziologie, dass dramaturgische Begriffe wie die der »Perspektive« und »Perspektivität« nicht ausschließlich als ästhetische Katego-

## 2. Spielräume

Ich möchte die theoretischen Überlegungen zum Begriff der Raumpräsentation durch die Betrachtung von drei unterschiedlichen Videospiele illustrieren. Dabei geht es aber nicht nur um die Entwicklung von digitalen Spielräumen – wie sich zeigen wird, stehen die verwendeten Beispiele im Bezug auf den oben skizzierten Fragekontext vielmehr stellvertretend für visuelle Raum-Präsentationen, wie sie sich in den digitalen Medien in den unterschiedlichsten Ausprägungen finden lassen. Als empirischer Untersuchungsgegenstand bieten sich Videospiele hier aus verschiedenen Gründen an. Zunächst ist festzustellen, dass das Videospiele gerade im Bezug auf die Darbietung virtueller Räume und Figuren viele Entwicklungsschritte bereits viel früher vollzogen hat, als dies bei vergleichbaren Anwendungen mit höherer Alltagsrelevanz (z.B. der Benutzeroberfläche des Personal Computers)<sup>13</sup> der Fall ist. Ähnlich wie es Johan Huizinga mit kulturübergreifender Gültigkeit festgestellt hat, könnte man vielleicht auch für die digitalen Medien formulieren, dass im Spiel ausprobiert wird, was sich später in Alltagspraxis verfestigt (vgl. Huizinga 1956). Zudem interessieren Videospiele hier aber auch gerade deshalb, weil sie eine relativ geschlossene Formatgeschichte bieten, die vor allem unter der Annahme einer spezifischen Entwicklungslogik zu untersuchen ist. Entsprechend vollzieht sich die Präsentation des Materials in chronologischer Reihenfolge. Dabei nehme ich an, dass bei der Ausdifferenzierung des Formates die gleichen Bezugsprobleme eine Rolle spielen, die oben für Raum-Präsentationen im Allgemeinen bereits thesenhaft formuliert wurden: es geht nicht in erster Linie um ästhetische/ludische etc. Aspekte sondern vielmehr um die Bereitstellung von glaubwürdigen/intuitiv behandelbaren/realistischen etc. Handlungsräumen, an denen sich der Nutzer orientieren kann bzw. die seine Erfahrungen im Datenraum räumlich strukturieren.

### a) Tennis for Two (1958)

Dass das Videospiele gewissermaßen ein auf Sichtbarkeit spezialisiertes Medium ist, zeigt sich bereits zu seiner Geburtsstunde, als sich beim ›Tag der offenen Tür‹ des *Brookhaven National Laboratory* im Jahre 1958 vor einem kleinen Oszilloskop mit zwei Eingabegeräten eine meterlange Schlange bildet (vgl. Pias 2002: 9). Um den

---

rien zu verstehen sind, sondern immer auch soziale Handlungsprozesse anzielen bzw. hier spezifische Handlungsgrenzen – und -optionen – markieren (vgl. Rapp 1973: 63ff).

13 Als die Computerfirma Apple im Jahre 1983 mit dem Lisa OS eines der ersten Betriebssysteme vorstellt, das durchgängig auf einer grafischen Benutzeroberfläche basiert, sind Videospiele, deren Geburtsstunde oft auf das Jahr 1958 datiert wird (vgl. Wirsig 2003: 456), in der Entwicklung interaktiv behandelbarer Bildwelten bereits um gut zwanzig Jahre voraus.

Besuchern das Arbeitsfeld seines Institutes näher zu bringen, entscheidet sich der Physiker William Higinbotham, die komplexen elektronischen Instrumente, an denen sein Forscherteam arbeitet, anhand eines einfachen, interaktiv behandelbaren Tennis-Spiels zu veranschaulichen: »I knew from past visitors days that people were not much interested in static exhibits, so for that year I came up with an idea for a hands-on display – a video tennis game.«<sup>14</sup> Die einfache Spielsituation von *Tennis for Two* stellt sich als querschnittartig aufgezeichnetes Tennisfeld dar, der Ball kann anhand von zwei Hebeln in verschiedenen Abschlagswinkeln über das Netz geschlagen werden. Damit verschwindet die technische Vorrichtung des Rechners unter einer »Benutzeroberfläche: Indem die intuitiv nachvollziehbare Zeichenverwendung des Spiels an die Stelle komplexer Ein- und AusgabeprozEDUREN tritt, entsteht gewissermaßen ein Interface-Medium, das sich als Mittler in die Interaktion von Mensch und Rechner einschaltet und so dem (im Jahre 1958 noch weitgehend medien-unerfahrenen) Nutzer die interaktive Bedienung einer hochkomplexen elektronischen Apparatur ermöglicht.

#### b) Feldspiele

Untersucht man nun frühe Videospiele nach den oben vorgestellten Kriterien als Raum-Präsentationen, so lässt sich leicht eine Gruppe isolieren, in der die dargestellten Handlungsräume als klar abgegrenzte Ordnungsrahmen präsentiert werden und nur wenige Handlungsoptionen existieren. Ich spreche hier von »Feldspielen«. Als Spielraum bietet sich dabei in allen Fällen ein Spielfeld, das durch die Ränder des Bildschirms quadratisch begrenzt wird und vom Spieler (ähnlich wie bei Brettspielen) aus der Vogelperspektive komplett eingesehen werden kann (siehe Abb. 1). Seine Spielideen generiert dieser Spieltyp, indem die verschiedenen möglichen Figuren von Spielfigur und Gegnern auf dem Spielfeld ausgelotet werden. Nahe liegen Befreiungsszenarien, in denen der Spieler besetzten Raum durchquert oder zurückerobert, indem er zieht und schlägt, wobei sich die ludischen Anforderungen aus einer drastischen Verknappung der möglichen Züge ergeben. Als Raum-Sujets finden sich dementsprechend Labyrinth (Pacman, *Namco*, 1980; Wizard of War, *Commodore*, 1983), Tunnelnetze (Dig Dug, *Namco*, 1982) sowie andere Räume mit eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten (sogar stark befahrene Straßen: Frogger, *Sega* 1981). Damit vergleichbar sind Invasionsszenarien, die den Spieler vor eine immer größer werdende Menge von Gegnern stellen (Asteroids, *Atari* 1979; Space Invaders, *Taito* 1978).

---

14 vgl. <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html> (16. Mai 2006).



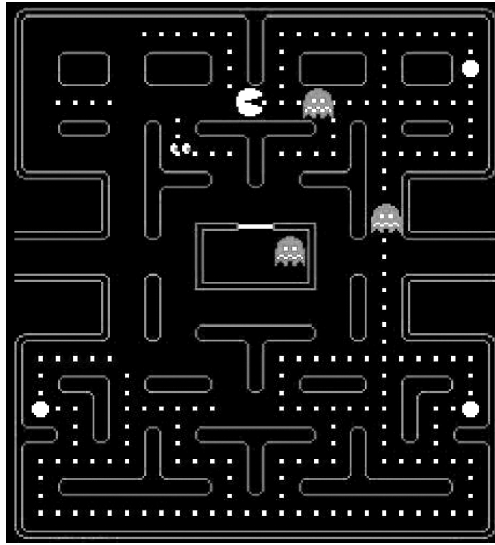


Abbildung 1: Spielfeld des Spiels Pacman

Die spezifische Form der Raum-Präsentation, die den Handlungsraum als den begrenzten Spielraum eines Spielfeldes entwirft, fungiert gleich in zweierlei Hinsicht als Ordnungsfaktor: zunächst ermöglicht die spezifische Perspektivierung des Spielgeschehens es dem Spieler, jede Spielsituation zu überblicken. Darüber hinaus generiert der als Spielfeld begrenzte Raum gewissermaßen einen Sinnhorizont innerhalb dessen der Spieler erwarten kann, dass alles, was sichtbar wird, auch zum Spiel gehört: *einen Rahmen, der alle Handlungen in Spielzüge und alle erscheinenden Objekte in Spielfiguren transformiert*. Es gibt in der »reinen Spielsituation«<sup>15</sup> des Feldspiels demnach kein Element, das nicht im Spielrahmen aufgehen würde. Die in vielfacher Hinsicht kontingente Situation des Spielers an der »Spiel-Maschine« ist hier in zweifacher Hinsicht gerahmt: Zum einen in einer einfachen räumlichen Reduktion von Handlungszügen, zum anderen im dezidierten Anschluss an den Spielrahmen (des Brettspiels), der hier gewissermaßen als »Verständnishintergrund« (Goffman 1980: 32) aktiviert wird. Erst die spezifische »Perspektivierung« (Rapp 1973: 62ff.) des Spiels, sowie die kognitive Organisationslogik, die der Rahmenrand des Spiels impliziert, konturieren somit die sichtbaren Objekte am Bildschirm zu einem Handlungsfeld.

15 So könnte man vielleicht im Anschluss an Goffman formulieren, der Aufführungsrahmen nach ihrem Reinheitsgrad unterscheidet (vgl. Goffman 1980: 144).

## c) Plattformspiele

Die mit Beginn der 1980er Jahre aufkommenden Plattformspiele (oder: *Jump and Runs*), lösen den quadratisch begrenzten Raum des Feldspiels auf und bieten dem Spieler ein horizontal angelegtes Spielfeld, das nicht mehr komplett eingesehen werden kann, sondern sich erst nach und nach erschließt. Dazu kommt eine vertikale Operationsachse, auf der der Spieler mit seiner Figur »springend« Hindernisse überwinden muss. Da dreidimensionale Raumdarstellungen zu diesem Zeitpunkt noch außerhalb der technischen Möglichkeiten von Digital-Rechnern liegen, lösen die Plattformspiele das Darstellungsproblem eines dreidimensionalen Raumes anhand eines perspektivischen »Tricks«, der ebenso einfach wie (formatgeschichtlich) originell ist: bildlich gesprochen kippen sie das »Spielbrett« in eine vertikale Position und präsentieren den Spielraum als vor dem Betrachter aufgestellte zweidimensionale Tafel. In den resultierenden Raumquerschnitten ist die Raumtiefe zugunsten der anderen beiden Dimensionen aufgegeben – die Spielfigur bewegt sich vor einem statischen Hintergrund in horizontaler Richtung fort, kann in die Höhe springen und in die Tiefe fallen, erscheint aber immer, als sei sie an einer Oberfläche »aufgezeichnet« (siehe Abb. 2).

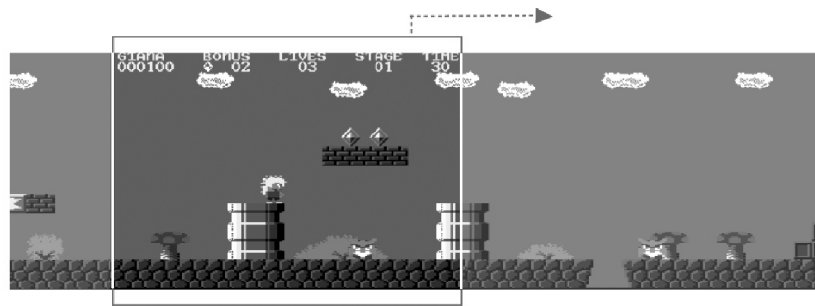


Abbildung 2: Raumperspektive in *The Great Gianna Sisters*. Der Pfeil markiert die Spielrichtung, der eingetragene Rahmen das Sichtfeld des Spielers

Die spezifische Raumaufteilung des Plattformspiels legt Spielaufbauten nahe, in denen das Vorankommen im Raum durch Hindernisse erschwert wird. Damit finden sich hier besonders häufig *Parcoursmotive*, das heißt, Spielräume die durch vertikale Einschnitte unterbrochen werden. Steigerungen des Spielverlaufes erfolgen dabei nicht durch eine Verknappung des Raumes, sondern können sukzessiv durch eine Verdichtung der Spielelemente im Parcours erzielt werden. Damit ist ein Aspekt angesprochen, den man im Hinblick auf die untersuchte Theatralisierung als

eine *Dramaturgisierung des Spielraumes* bezeichnen kann. Der Spielraum ist hier nicht mehr in Felder untergliedert, die vom Spieler geräumt werden müssen und danach durch neue Figurationen ausgetauscht werden, sondern entwickelt sich linear entlang einer Geschichte, die einen Anfang und ein Ende hat. Mit der Rahmengeschichte, die sich als Plot über das Spielgeschehen legt, tritt auch die Spielfigur in das Zentrum des Spiels. Im »verszenten« Spielraum ist sie nicht mehr nur das Interaktionsmedium des Spielers sondern zudem Handlungsträger: Sie wird zunehmend anatomisch ausgestaltet und besitzt darüber hinaus eine Queste, die für den Spieler mit dem Voranschreiten im Parcours dramaturgisch in aufeinander folgenden Szenen, die unterschiedliche Bühnenbilder und Akteure haben, entfaltet wird. Der Spieler spielt folglich nicht mehr nur, um einen gewissen Punkttestand zu erreichen, sondern auch, weil er das Ende der Geschichte erfahren und dem Spiel alle Geheimnisse entlocken möchte.

Mit der zunehmenden Komplexität des Spielraumes entstehen dem Spiel jedoch nicht nur neue Möglichkeiten der Spielentfaltung, sondern auch und vor allem Ordnungsprobleme. Die Handlungs-Kontingenzen, die im zunehmend unübersichtlichen, da nicht mehr komplett einsehbar Spielraum entstehen, kann das Plattformspiel über eine Fixierung der Perspektive an der Spielfigur lösen. Bewegt sie der Spieler, so folgt sein Wahrnehmungsfenster der gezogenen Figur. Während die Figur im jeweiligen Spielabschnitt frei beweglich ist, lässt sich dabei das Wahrnehmungsfenster nur in eine Richtung verschieben: nämlich auf das Ziel zu, wobei mit jedem Zug ein Stück unentdeckten Spielraumes in den Blick gerät. Die Parcours-Idee eines lokalisierten (und lokalisierbaren) Spielziels fungiert im zunehmend komplexen Raum des *Jump and Run* also gewissermaßen als ein Ordnungsprinzip, das sich intuitiv (und »spielerisch«) erschließen lässt: Wenn ihm auch der Ordnungsgewinn des quadratisch begrenzten Spielfeldes verlustig geht, so kann der Spieler des Plattformspiels doch einem spielimmanenten »Gefälle« folgen, das ihn, sofern er alle Hindernisse die sich ihm in den Weg stellen meistert, an das Ziel des Spiels führt.

#### d) multiperspektivische Spiele

Ich komme zuletzt zu einem Spieltyp, dessen formatspezifische Bedeutung sich stellvertretend anhand des Videospieles *Tomb Raider (Core Design, 1996–2006)* aufzeigen lässt. Seine besondere Prominenz verdankt dieses Spiel vor allem der Spielfigur: Mit dem Avatar Lara Croft gelingt die Fiktion eines menschlichen Akteurs derart glaubhaft, dass es nicht überrascht, wenn dem »Auftritt« im Videospiele<sup>16</sup> bald

---

16 Der zweite Teil des Spiels trägt den Titel »Tomb Raider 2 – Starring Lara Croft«.

Portraits auf den Titelblättern der einschlägigen Szene- und Lifestyle-Magazine folgen und Lara schnell zum Idol einer wachsenden Fangemeinde bzw. zur »international heroine of the virtual« (Choquet 2002: 528) überhaupt wird.

Vergleicht man die Raumdarstellungen des multiperspektivischen Spiels mit denen früherer Spiele, so ist der auffälligste Unterschied vielleicht der Eindruck eines dreidimensionalen Raumes, der hier durch eine zentralperspektivische Darstellung, realistische Tiefenschärfen, Lichteinfall/Schatten, plastische Texturen etc. erzeugt wird. Interessant sind dabei aber weniger die spezifischen Gestaltungsmerkmale sondern vielmehr die theatralen Implikationen der spezifischen Perspektivierung des Spielgeschehens: Indem der Spieler nicht mehr *auf* das Spielgeschehen blickt sondern perspektivisch *im* Spielraum positioniert wird, seinen Blickwinkel verändern und sich um seine eigene Achse drehen kann, durchbricht das Spiel gewissermaßen die Spiel-Oberfläche. Damit funktionieren die dreidimensionalen Raumsimulationen des multiperspektivischen Spiels im Gegensatz zu ihren zweidimensionalen Vorgängern nicht mehr als Bilder, die betrachtet werden können, sondern erfordern theatrale Formen der Raumwahrnehmung. Dabei schließt das Spiel an zunehmend realistische Verweiräume an, die nicht mehr zwangsläufig bespielt werden müssen, wie es bei den »Spielparcours« des Plattformspiels der Fall ist, sondern darüber hinaus andere Behandlungsmöglichkeiten erlauben: z.B. kann der Spieler, statt sein Spiel zu verfolgen, einfach umherwandern und von den unterschiedlichen Aussichtspunkten die Spielwelt betrachten (siehe Abb. 3).

Indem das Spiel dem Spieler multiperspektivisch wahrnehmbare Räume anbietet, die er weitgehend frei erkunden kann, eröffnet es nicht nur innovative Formen virtuellen Raumerlebens, sondern erzeugt in erster Linie ein massives Orientierungsproblem. Weil neben den Spielraum die theatrale Rauminszenierung tritt, ergibt sich gewissermaßen ein Rahmungskonflikt, der alle Ebenen der Präsentation umfasst: Objekte im Raum könnten sowohl der Raumkulisse zugehörige Requisiten als auch spielentscheidende Items sein; Türen die sich nicht öffnen lassen markieren entweder die Spielgrenze oder erfordern einen versteckten Schlüssel etc. Dem entspricht ein zweifacher Beobachtungsmodus des Spielers, dessen »Blick« auf das Geschehen immer auch seinen Sinnhorizont markiert (vgl. Rapp 1973: 64). Angesichts der teilweise atemberaubend inszenierten Raumszenarien wird er ständig aus der Distanz des handelnden Spielers in die »Perspektivität« (ebd.: 62) des wahrnehmenden Zuschauers gezogen und weiß irgendwann nicht mehr, ob das, was er sieht, Spielinformation, theatrales Ereignis oder beides ist.



Abbildung 3: Frei perspektivierbarer Raum im Spiel Tomb Raider

Vor diesem Hintergrund erstaunt es nicht, dass Tomb Raider für das Orientierungsproblem seines Spielers eine perspektivische Lösung anbietet: An den neuralgischen Punkten des *Spiel*geschehens – wenn also bestimmte ›Züge‹ notwendig für ein Vorankommen im Spiel sind – rastet das Spiel aus der Handlungsperspektive aus und zeigt den Raum für einen kurzen Moment in einer von der Figur losgelösten Perspektive. Der Betrachter erfasst in diesen Sequenzen, was er aus Laras Blickwinkel nicht wahrnehmen kann, als *Spieler* aber wissen muss, um *spieldienlich* handeln zu können. Dies geschieht, im dezidierten Anschluss an den »picture frame« (Goffman) des Films, in Form von (simulierten) Kamerafahrten, Totalen, Halbtotalen sowie Gegen-, Unter- und Oberperspektiven. In diesem Rahmenzitat ist weniger ein ästhetischer Kunstgriff zu sehen als vielmehr die Aktivierung der formatspezifischen Orientierungsmittel. Es gilt, was Goffman über diesen Rahmentyp gesagt hat:

»Das wichtigste (Orientierungsmittel, S.P.) ist ohne Zweifel die Kamera selbst, die, wenn sie von einem Blickpunkt zu einem anderen schwenkt, den Zuschauer zum Mitgehen zwingt, zur Betrachtung desjenigen Teils der Szene, den der Regisseur zu etwas Bedeutungsträchtigen gemacht hat, d.h. der das nächste Stückchen Information liefert, das zur sinnvollen Fortsetzung der Handlung nötig ist.« (Goffman 1980: 267)

### 3. Schlussbemerkungen

Ich habe die Entwicklung von Videospielen anhand des ausgewählten empirischen Materials als Theatralisierung von Raum-Präsentationen beschrieben. Damit ist zum einen ein möglicher Zugang aufgezeigt worden, das Format in seiner Entwicklungsgeschichte zu begreifen und zu analysieren. Videospiele differenzieren sich an einem Bezugsproblem aus, das charakteristisch für die digitalen Medien im Allgemeinen ist: es geht darum, im kontextarmen Datenraum Ankerpunkte für einen um Verstehen und Orientierung bemühten Handelnden bereitzustellen. Den nachgezeichneten Entwicklungsprozess des Formates – beginnend bei Tennis for Two, das einen funktional klar definierten Raum bietet, bis hin zu Tomb Raider, das multimodal behandelbare Raumsimulationen bietet – könnte man somit gewissermaßen auch als »Lernprozess« eines Nutzers lesen, der sich mit zunehmender Selbstverständlichkeit in virtuellen Räumen bewegt. In diesem Sinne stehen die herausgearbeiteten Merkmale stellvertretend für visuelle Raum-Präsentationen, wie sie sich in unterschiedlicher Ausprägung in den digitalen Medien (und im Medienverbund des Internet) finden lassen. Egal ob man nun Spielräume im engeren oder weiteren Sinn in den Blick nimmt (wobei sich die Liste der Spiele natürlich leicht erweitern ließe) oder professionelle, private, öffentliche und andere alltägliche Handlungskontexte untersucht, geht es immer um eine bipolare Problemkonstellation: Räume müssen sichtbar gemacht werden und sie müssen als *Handlungsräume* plausibilisiert werden – das heißt, sie müssen Rahmen anbieten, in denen sich Handeln sinnvoll verorten, planen und auswerten lässt. Die spezifische Entwicklung des Videospieles gibt viele Beispiele, die zeigen, dass beide Faktoren miteinander verbunden sind: Indem das Spiel neue Präsentationsformen entwirft – Felder, zweidimensionale, multiperspektivische Räume etc. –, erschließt es immer auch neue Handlungshorizonte, aus denen aktuelle Handlungsoptionen resultieren. In diesem Sinne erzeugen Raum-Präsentationen ebenso *Ordnungen der Wahrnehmung*, wie sie auch *Ordnungen des Handelns* hervorbringen. Multi-Optionalität ist vor diesem Hintergrund gleichbedeutend mit Multi-Perspektivität – oder wie es Rapp eindrücklich für Platons Höhlengleichnis formuliert:

»Um Perspektivgebundenheit zu exemplifizieren, muß Platon seine Höhlenbewohner anketten (keine Standortveränderung) und sie nur Schattenbilder, nicht aber Ansichten der Gegenstände sehen lassen (keine Verweisung).« (Rapp 1973: 64)

Damit geht es auch und zuletzt um den Nutzer, der im virtuellen Raum mit medienspezifischen Irritationen und Kontingenzen konfrontiert wird. Für ihn lässt sich das Geschehen auf dem Bildschirm nur von einem perspektivischen Standpunkt aus ordnen. Letzteren impliziert jede Raumdarstellung: Ob sie sich als omniperspektivisch einsehbare Oberfläche oder als multiperspektivische Raumsimulation gestaltet

– sie weist dem Handelnden, dessen Wahrnehmung sie modelliert, immer eine Position zu, von der aus sich sein ›Blick‹ gestaltet. Seine Situation ist damit insofern theatral vorkonfiguriert, als dass die Möglichkeiten zum Perspektivwechsel limitiert sind. Ebenso wie es im Theater der Fall ist, sieht der Zuschauer nur das, was er sehen soll, mit dem Unterschied, dass es in der »reinen Wirklichkeit« (Böhme 2004: 86) digitaler Bildwelten kein *backstage* gibt, keinen »sekretierten Rest« (Rapp 1973: 183) oder: Es gibt nichts zu sehen, das nicht sichtbar gemacht worden wäre.

## Literatur

- Ayaß, Ruth (2005), »Interaktion ohne Gegenüber?«, in: Jäckel, Michael/Mai, Manfred (Hg.), *Online-Vergesellschaftung? Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien*, Wiesbaden, S. 33–50.
- Beißwenger, Michael (2001), »Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung«, in: Ders. (Hg.), *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*, Stuttgart, S. 79–138.
- Choquet, David (2002), *1000 Game Heros*, Köln.
- Eco, Umberto (2002), »Semiotik der Theateraufführung«, in: Wirth, Uwe (Hg.), *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt a.M., S. 262–276.
- Fischer-Lichte, Erika (2002), »Grenzgänge und Tauschhandel. Auf dem Wege zu einer performativen Kultur«, in: Wirth, Uwe (Hg.), *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*, Frankfurt a.M., S. 277–300.
- Fischer-Lichte, Erika/Horn, Christian/Umatham, Sandra u.a. (Hg.) (2004), *Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften*, Tübingen/Basel.
- Funken, Christiane/Löw, Martina (2002), »Ego-Shooters Container. Raumkonstruktionen im elektronischen Netz«, in: Maresch, Rudolf/Werber, Niels (Hg.), *Raum Wissen Macht*, Frankfurt a.M., S. 69–91.
- Goffman, Erving (1971), *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*, Frankfurt a.M.
- Goffman, Erving (1976), *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München.
- Goffman, Erving (1980), *Rahmenanalyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*, Frankfurt a.M.
- Huizinga, Johan (1956), *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg.
- Leggewie, Claus/Bieber, Christoph (2004), »Interaktivität – Soziale Emergenzen im Cyberspace?«, in: Dies. (Hg.), *Interaktivität: ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt a.M., S. 7–14.
- Löw, Martina (2001), *Raumsoziologie*, Frankfurt a.M.
- Neitzel, Britta (2000), *Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck*, in: [http://www.digitalcraft.org/dateien/128\\_0719150929.pdf](http://www.digitalcraft.org/dateien/128_0719150929.pdf) (12. April 2007).
- Neverla, Irene (Hg.) (1998), *Das Netz-Medium – kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung*, Wiesbaden.
- Pias, Claus (2002), *ComputerSpielWelten*, München.

- Rapp, Uri (1973), *Handeln und Zuschauen. Untersuchungen über den theatersoziologischen Aspekt in der menschlichen Interaktion*, Darmstadt/Neuwied.
- Szugat, Martin/Gewehr, Jan Erik/Lochmann, Cordula (2006), *Social Software. Blogs, Wikis & Co.*, Frankfurt a.M.
- Thiedeke, Udo (2005), »Programmiere dich selbst. Die Persona als Form der Vergesellschaftung im Cyberspace«, in: Jäckel, Michael/Mai, Manfred (Hg.), *Online-Vergesellschaftung. Mediensoziologische Perspektiven auf neue Kommunikationstechnologien*, Wiesbaden, S. 73–90.
- Turkle, Sherry (1995), *Live on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York.
- Willems, Herbert (1998), »Inszenierungsgesellschaft? Zum Theater als Modell, zur Theatralität von Praxis«, in: Willems, Herbert/Jurga, Martin (Hg.), *Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch*, Wiesbaden, S. 23–80.
- Willems, Herbert (2007), *Weltweite Welten – Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*, Wiesbaden, im Erscheinen.
- Wirsig, Christian (2003), *Das große Lexikon der Computerspiele. Spiele, Firmen, Technik, Macher. Von »Archon« bis »Zork« und von »Activision« bis »Zipper Interactive«*, Berlin.