

Die für den 5. Juni 2009 angesetzten *Intel Friday Night Games* (IFNG) sind nun auch für Karlsruhe abgesagt worden. Nach Stuttgart und Nürnberg geraten damit die dritten IFNG-Games der *Electronic Sports League* (ESL), eine Art Bundesliga der Computerspiele, unter politischen Druck. Seine Begründung findet die Absage im parteienübergreifenden Konsens, so genannte «Killerspiele» nicht dulden zu wollen. Was wenige Wochen nach dem Amoklauf von Winnenden den Anschein des gebotenen Respekts suggeriert, verdankt sich in Wirklichkeit politischem Kalkül und fehlender Kenntnis über die Verbreitung eines ortsunabhängigen Mediums: das Computerspiel.

Dass dieses Ereignis in einem Heft der *kritischen berichte* Erwähnung findet, das sich dezidiert *nicht* der Debatte um Gewalt, Spielsucht und Jugendschutz annimmt, sondern das Computerspiel als künstlerisches Genre vorstellen will, hat zweierlei Gründe: Zum einen greift hier eine Form der politischen Zensur, die medien-spezifisch ist; Ein vergleichbares Procedere, wäre bei einer politisch unmotivierten Veranstaltung, in der das gedruckte Medium im Zentrum stünde, nicht denkbar. Zum anderen führt das Karlsruher Verbot – und hierin begründet sich die Sinnlosigkeit desselben – zu einer Verlagerung des Events an einen anderen, immateriellen und vor staatlichen Zugriffen sicheren Ort: ins Netz. Resigniert stellt die Regionalpresse am 28. Mai 2009 fest: «Und sie spielen doch: *Intel Friday Night Games* finden nun online statt».

Wenn die *kritischen berichte* sich vor diesem Hintergrund dem Thema Computerspiel annehmen, dann in der Hoffnung, die Diskussion um eine neue Facette zu bereichern. Nicht der Missbrauch des Mediums, sondern sein künstlerisches Potential und seine gesellschaftliche Relevanz sollen in diesem von Stephan Schwingeler und Ulrike Gehring betreuten Themenheft mit dem Titel *The Ludic Society* (in klarer Anlehnung an die Gruppe um Margarete Jahrmann) im Vordergrund stehen.

Bedenkt man das kreative Potential der Spiele wie auch das der stetig wachsenden und längst nicht mehr nur jugendlichen Community, dann lässt sich das Computerspiel nicht länger ignorieren. Im Falle von *Counter-Strike*, dem vermutlich populärsten Ego-Shooter, spielen weltweit zu jedem beliebigen Zeitpunkt zwischen 200 000 und 250 000 Spieler online zusammen. Allein diese Zahl belegt, dass es nicht mehr darum geht, wie die Gesellschaft zum Computerspiel steht, sondern wie sehr das Spiel unsere Gesellschaft in eine *ludic society* überführt hat.

Folgt man der landläufigen Annahme, dass wir in einer Wissensgesellschaft leben, dann ist das maßgebliche Arbeitsgerät dieses soziologischen Verbundes der Computer. Er fungiert als Werkzeug und ist zugleich dessen bestimmendes Spielzeug. Insofern scheint die von Florian Rötzer 1995 geäußerte Vermutung,

wonach die Präsenz von Computern und deren Anwendung, die Idee eines *ludo globi* unterstützt, heute eingelöst. Die postindustrielle Gesellschaft ist eine spielerische, ludische Gesellschaft geworden, in der die trennende Dichotomie von Arbeit und Spiel nicht mehr aufrecht zu erhalten ist.

Millionen von Menschen bewegen sich heute unabhängig von ihrer geographischen oder sozialen Herkunft in virtuellen Parallelwelten wie *World of Warcraft* oder *Second Life*, die von ähnlichen Regularien und Marktinteressen regiert werden wie der Alltag. An diesen zu partizipieren heißt jedoch nicht, der Realität zu entfliehen, sondern diese konstruktiv neu zu gestalten. Vertreter der ludischen Gesellschaft wirken beständig auf diese virtuellen Welten ein, indem sie sich in selbigen bewegen und täglich neue, flüchtige Bilder, von neuer ästhetischer und funktionaler Qualität kreieren. Die Bilder, die nach Peter Weibel eine postindustrielle Version des bewegten Bildes darstellen, sind immateriell, digital und interaktiv. Sie können ihr Erscheinungsbild und ihren Inhalt beliebig oft ändern und übertragen auch dem Betrachter die Möglichkeit, die eigene Kreation zu überformen. Jedem Spieler steht zu jeder Zeit eine ubiquitäre Technologie zur Verfügung, die ihn glauben lässt, selbst im Zentrum einer sich nach seinen Bedürfnissen anpassenden Welt zu befinden. Es ist ein folgenreicher, emanzipatorischer Akt, wenn der User begreift, dass er Teil dieser Umwelt ist und sie nach seinen Vorstellungen gestalten kann. Über die Partizipation an einer gemeinsamen Konstruktion von Welt tritt der Spieler mit der Welt in Interaktion und erhält die Chance, dass diese auf ihn reagiert: tritt das ein, werden Partizipation und Aktion zu zwei nicht mehr voneinander unterscheidbaren Handlungen.

Der Relevanz des Computerspiels nähert sich die im Heft versammelte *ludic society* auf verschiedene Weisen an.

Sabine Himmelsbach, Inke Arns und Tracy Fullerton reflektieren das kreative, künstlerische Potential des Mediums. Sabine Himmelsbachs einleitender, mediensoziologischer Beitrag zeichnet die Entwicklung einer globalen Game-Kultur nach, die nicht nur aus dem Konsumieren der Spiele selbst besteht, sondern besonders aus der kreativen Nutzung des Mediums zwischen Modifikation und Machinima gespeist wird. Die Beiträge von Inke Arns und Tracy Fullerton stellen Kunstwerke vor, die sich das künstlerische Potential des Computerspiels zu Nutze machen. Arns konzentriert sich dabei auf die Modifikationen kommerzieller Spiele bei Joan Leandre und Moswitzer & Jahrmann, während Fullertons detaillierte Produktionsnotizen des neusten Spielprojekts *The Night Journey* von Bill Viola die Bedeutung der Interaktivität im Computerspiel unterstreichen.

Dem Aspekt des Handelns nähern sich Claus Pias und Michael Liebe an. Während Pias die Potentiale verschiedener Simulationsverfahren als «Computerspiele der Wissenschaften» hervorhebt und gegen die Vereinnahmung des Computerspiels durch die Unterhaltungsindustrie argumentiert, zeigt Liebe, dass Künstler, die Computerspiele als Material einsetzen, in besonderem Maße das von Regeln gerahmte Spielerverhalten im Spannungsfeld zwischen realem und virtuellem Raum hinterfragen.

Computerspiele als Generatoren von Raum stehen bei den Autoren Stephan Günzel, Markus Lohoff und Stephan Schwingeler, Natascha Adamowsky sowie Söke Dinkla im Mittelpunkt. Günzel reflektiert den *spatial turn* in der noch jungen Computerspielforschung – den Game Studies – und fordert, Computerspiele als eine Art von Bild hinsichtlich ihrer Räumlichkeit zu untersuchen. Lohoff und

Schwingeler tragen dieser Forderung Rechnung, indem sie die historische Entwicklung des Mediums anhand der hervorgebrachten Raumkonfigurationen nachzeichnen und die zeitgenössischen, künstlerischen Reflexionen von Raum im Computerspiel anhand ausgewählter Kunstwerke analysieren. Adamowsky und Dinkla widmen sich der Verschränkung von realen und virtuellen Räumen, wenn sie interaktive Medienkunstwerke im urbanen Raum in den Mittelpunkt ihrer Betrachtungen stellen. Das heimische Wohnzimmer wird durch partizipatorische Kommunikationsräume wie beispielsweise den Alexanderplatz in Berlin ersetzt, was zu einer Rückanbindung der Grenzenlosigkeit und Unübersichtlichkeit des Datenraumes an den Körper und an den realen Raum der Stadt führt. Die Gegenüberstellung von interaktiver Medienkunst und dem Medium des Computerspiels führt bei Dinkla darüber hinaus zu der These: Interaktive Medienkunst sei ein Meta-Computerspiel.

Die Autoren zeigen unterschiedliche Ansätze, das Computerspiel als gesellschaftlich relevantes Medium zu begreifen und seine künstlerischen und ästhetischen Potentiale anzuerkennen, ohne es dabei pauschal als Kunstform zu adeln. So soll die vorliegende Ausgabe der *kritischen berichte* einen Beitrag zu einer fundierten Auseinandersetzung mit Computerspielen liefern und die Relevanz des Mediums als Kulturgut wie auch als Symptom der digitalisierten, ludischen Gesellschaft hervorheben.