

Die hier dokumentierte Suche nach Game Art ist an dieser Idee orientiert. Nach der Diskussion des Abenteurers ‹Computerspiel-Kunst›, der entdeckten künstlerischen Strategien sowie der notwendigen spielerischen Aktion, mündet der Diskurs in einem Ausblick auf den potentiellen weiteren Verlauf.

Adventure

Computerspiel und Kunst konvergieren. Oder besser: Die Kunst entdeckt das Computerspiel und das Computerspiel entdeckt die Kunst. Das nicht mehr ganz so junge Medium überholt nicht nur auf kommerzieller Ebene den Film an den Kinokassen, sondern dringt auch immer tiefer in den (Medien-)Kunstbetrieb ein. Ein deutliches Beispiel hierfür liefert die von Yves Bernard und Domenico Quaranta am iMAL (Center for Digital Cultures and Technology) in Brüssel kuratierte Ausstellung *Holy Fire* vom April 2008. Mit dem Ziel Kunst des digitalen Zeitalters auszustellen, wollten sie gleichzeitig der Kategorie New Media Art ein Ende setzen. «Jedes Mal, wenn ich die [hier ausgestellten Künstler, M.L.] über ihr Material definiere, schade ich ihnen, statt ihnen zu helfen,» schreibt Quaranta im zugehörigen Katalog.¹ Denn die Ausstellung hatte ein Problem: Es gab außer der Zugehörigkeit zu einem wie auch immer gearteten ‹Digitalen Zeitalter› und der Arbeit an Neuen Medien keinen sinnstiftenden Zusammenhang zwischen den geladenen Künstlern. Wie in einem Adventure-Spiel muss der Zusammenhang zunächst explorativ gesucht werden. Auf dieser Suche finden sich unter vielen anderen die Arbeiten *Japanese Driving Game* von Cory Arcangel (2004) neben *Move in a frame* von Yacine Sebti (2008) oder *30 mins* von Alison Mealey (2005). Ersteres ist die Projektion eines modifizierten Nintendo Spiels, zweites eine Video-Installation, die spielerisch motivierte oder auch zufällige Aktionen in einem flexiblen Bild erlaubt; letzteres ein Digitaldruck der aufgenommenen Spuren, die computergesteuerte *bots* auf ihren Wegen durch ein Computerspiel-Level hinterlassen.² Konzeptuell findet sich hier thematisch schwer ein gemeinsamer Nenner und wie Quaranta richtig schreibt: Es verbindet sie lediglich die Zugehörigkeit zum Feld der New Media Art und das Glück, dass sie sich in privatem Besitz befinden.³ Aus Sicht der Game Art – also der Kunst am Computerspiel – bedeuten sie jedoch noch mehr:⁴ Sie verdeutlichen die Relevanz von Technologie und Spiel in dem Kulturrahmen, der von den Kuratoren als ‹Digitales Zeitalter› bezeichnet wurde. Künstlerische Reflexion und Produktion stehen offensichtlich immer deutlicher unter diesem Zeichen.⁵

1 Miltos Manetas, #23, (*CHRISTINE WITH PLAYSTATION*), 1997, Öl auf Leinwand, 182,8×152,4 cm, Großbritannien, Collection Björk.

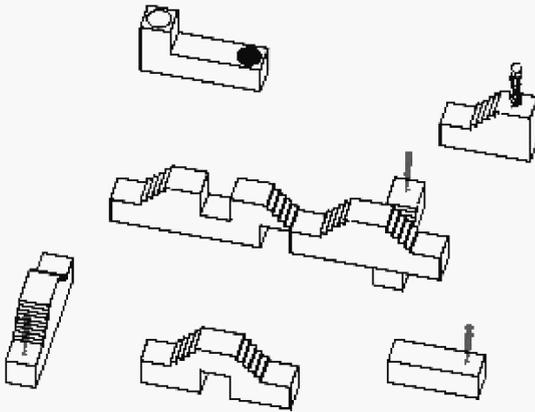


Strategie

Die arbiträr gewählten Referenzen auf Arcangel, Mealey und Sebti dienen in diesem Beitrag auch als Hinweise auf unterschiedliche Ansätze innerhalb der Computerspiel-orientierten Kunst. In seinem Text *From Appropriation to Approximation* identifiziert der Wiener Medienphilosoph und Künstler Axel Stockburger zwei grundlegende Strategien der Game Art: Die der Aneignung (‘Appropriation’) und die der Annäherung (‘Approximation’).⁶ Die Appropriation an sich ist kein neues Vorgehen in der Kunst – sie beschreibt die Reflexion eines anderen Mediums oder Themas mit anderen Mitteln.

Die Gemälde von Miltos Manetas – insbesondere aus der *Cable Paintings* Serie von 1997 – verdeutlichen dies: Diese in Öl auf Leinwand gemalten Arbeiten präsentieren alltägliche Konstellationen im Umgang mit elektronischen Medien, insbesondere mit Spielkonsolen. Hier in Manetas’ #23 (*Christine with PlayStation*) von 1997 blicken wir auf ein Mädchen, das mit seiner PlayStation spielt (Abb. 1). Der große Kontrast zwischen dem dominanten Schwarz der technischen Objekte (insbesondere der Kabel als Leitungen der elektrischen Signale) und den pastellfarbenen Untergründen in den Flächen des Bildes (insbesondere zu dem blassen Mädchen) lenkt die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das, was im eigentlichen Gebrauch im Hintergrund stehen soll: die den Inhalt vermittelnde Apparatur mit all ihren Verbindungen zu unbekanntem und unsichtbaren Quellen und Zielen. Der griechischstämmige Künstler eignet sich die Eigenschaften des reflektierten Dispositivs an und offenbart diese mit den traditionellen Mitteln der Malerei.

Auch wenn es sich bei Mealeys gedrucktem *screenshot* und Arcangels Projektion nicht um Computerspiele handelt sondern um Bilder, sind sie doch ihrer Machart wegen nach Stockburger eher der Approximation zuzuordnen. Das Bewegtbild *Japanese Driving Game* basiert auf einem *hack* – also einer mutwilligen und vom Hersteller ungewollten Veränderung des Programmcodes: Dies betrifft das nur in Japan erschienene Spiel *F1 Racer* (1984) für die Nintendo Konsole *Famicom*⁷. Ebenso hat Mealey ein eigenes *level* für das PC-Spiel *Unreal Tournament* (1999) kreiert und zudem eine Java-Anwendung geschrieben, um die Bewegung



2 Einsteiger-Level im Spiel *Echochrome*, Sony 2008, PlayStation Portable, Screenshot.

der *bots* darin zu registrieren und in abgestimmte Formen, Farben und Linien zu transformieren. Solche Methoden sind für Stockburger ein erster Ansatz der Annäherung an das Medium, da sich die Künstlerinnen und Künstler der (technischen) Grundlagen bestehender Spiele als Produktionsmittel bedienen und sich an den zugrunde liegenden Regeln des Spiels orientieren. Der nächste Schritt wäre dann die Produktion eigener Computerspiele (so genannter Artist Games).⁸ Denkt man diesen Ansatz weiter, schließt sich hier der Kreis: Neue, künstlerische Computerspiele fokussieren nicht mehr nur die Medialität, Ästhetik oder Struktur ihres Ursprungs, sondern können selbst aneignende Strategien anwenden, um andere Medien oder gesellschaftliche Fragestellungen zu reflektieren.

Ebenso wie sich M. C. Escher die mathematischen Experimente von Roger Penrose angeeignet hat, um seine Sinn-täuschenden Graphiken zu entwerfen, haben die Entwickler des Playstation 3/PSP- Spiels *Echochrome* (2008) dessen Methode in ein Computerspiel gebracht. Hier werden Puzzles gelöst, indem der Blickwinkel auf das Spielfeld verändert wird. Die an vorgegebene Orte zu leitende Figur bewegt sich dabei automatisch.

Echochrome nutzt die eigentlichen Qualitäten, die der Computer mit ins Spiel bringt: Fernab von dem ständigen Bestreben der Industrie nach immer realistischeren Präsentationstechniken, nutzen solche Produktionen die Möglichkeit, gänzlich unrealistische *Settings* zu bespielen (Abb. 2).⁹

Das PC-Spiel *The Graveyard* (2008) des Künstlerduos Tale of Tales bietet ein alternatives Ergebnis. Der Spieler steuert eine alte Frau auf ihrem alltäglichen Weg zur Bank vor der Kapelle im örtlichen Friedhof. Die virtuelle Kamera ist dabei auf den geradeaus verlaufenden Pfad dorthin fixiert. Auch wenn sich die Spielfigur in Analogie zum offensichtlichen Alter der Dame nur langsam fortbewegt, ist es doch möglich, aus dem sichtbaren Bildausschnitt zu entkommen. Somit bricht das Spiel mit dem Designprinzip der *usability*, nach welchem das Spielgeschehen stets sichtbar und kontrollierbar sein sollte. Zum anderen zehrt dieser Spaziergang an der Geduld des Spielers. Im Gegensatz zu den übernatürlichen Potenzen,

die Spiele wie das von Mealey genutzte *Unreal Tournament* (1999) bieten, werden hier die Bewegungsmöglichkeiten drastisch auf die eingeschränkte Mobilität eines gealterten Menschen reduziert. Schritt für Schritt bewegt sich die trauernde Frau voran, um sich dann vor einer Kapelle auf einer Bank niederzulassen und melancholisch zu singen. Sonst gibt es keine Handlungsmöglichkeiten im Spiel. Gleichzeitig verweist *The Graveyard* offensichtlich auf das soziale Umfeld in Europa, wonach immer mehr ältere Menschen mit der Einsamkeit und dem Verlust von Angehörigen konfrontiert werden. Das Spiel bleibt nicht nur seinem eigenen Medium verhaftet, sondern adressiert gleichzeitig Problemfelder außerhalb des technologiezentrierten Themengebietes.

Der Gamedesigner und Medienphilosoph Ian Bogost hat im Zusammenhang mit *serious games* – also Computerspielen mit einem Lernziel über die reine Unterhaltung hinaus – ein Modell der prozessbasierten Rhetorik, der so genannten *procedural rhetoric* entwickelt. Dank ihrer Stärke nicht nur audiovisuell zu repräsentieren, sondern auch Verhaltensweisen simulieren zu können, haben nach Bogost Computerspiele die Kraft, beispielsweise politische oder soziale Zusammenhänge über konkrete Erfahrungen im Spiel zu verdeutlichen und kritisch zu thematisieren.¹⁰ Die Kernidee besteht darin, eine Simulation nicht nur als Möglichkeit zum konsequenzenlosen Experiment zu nutzen,¹¹ sondern als Ausdrucksmittel eines Autors zu interpretieren.¹² Übertragen auf *The Graveyard* ist es nicht die Darstellung der gesteuerten Figur als alte, einsame Frau (das könnte eine Fotografie oder ein Gemälde viel besser erreichen), sondern auch und vor allem die Simulation ihrer (Im-)Mobilität, welche auf die Erfahrung des Betrachters und Nutzers wirkt. Auch ist es nicht die ästhetische Anlehnung an M. C. Escher, die *Echochrome* zu einem besonderen Spiel macht, sondern die Möglichkeit der Verschiebung der Perspektive auf das «Bild», wodurch – wie es im Einführungslevel heißt – «perspektivische Existenz» oder «perspektivische Nicht-Existenz» praktisch erfahrbar wird (Abb. 2).¹³ Denn was im Spiel durch Verschiebung des Blickwinkels auf die grafische Konstruktion sichtbar oder eben nicht-sichtbar gemacht wird, existiert oder existiert nicht. In der Konsequenz wird der sich selbständig und stur seiner möglichen Spur folgende *bot* von Hindernissen, Lücken oder Löchern beeinflusst oder eben nicht. Die Spielerin oder der Spieler kann so die illusorische Eigenschaft der Bildschirmdarstellung durch eigenes Agieren erfahren.¹⁴

Nun stehen im Kern einer solchen Simulation die Regeln. Sie sind es, die definieren, welche Zusammenhänge bestehen und welche Aktionen möglich sind oder nicht. Im Computerspiel sind diese in das Softwareprogramm eingeschrieben und ermöglichen – wie auch *Echochrome* verdeutlicht – sonst unmögliches Handeln.¹⁵ Die künstlerische Arbeit an der eigenen Produktion von Computerspielen findet genau wie die spätere Erfahrung der Ergebnisse am Computer statt. Dieser bringt besondere Eigenschaften mit, die sich – wie bei jedem anderen Vermittlungsapparat auch – in die «Botschaft» einschreiben. Für die Kommunikations- und Kulturwissenschaftlerin Janet Murray sind es insbesondere die prozessgesteuerte Rechenkraft («procedurality»), die partizipativen Möglichkeiten («participation»), die Kraft virtuelle Räume zu generieren («spatiality») sowie das enzyklopädische Speichervolumen («encyclopedic scope»), die für das Computerspiel ausschlaggebend sind.¹⁶ Die Besonderheit des Computers besteht allerdings nicht nur in diesem Potential, sondern auch in der Art, wie er es bearbeitet: Es ist die überaus hohe Rechengeschwindigkeit und der quasi unendliche Speicherplatz, der diesen Apparat zu mehr befähigt.

higt als nur ein Instrument zur Unterstützung von Arbeitsaufgaben zu sein. In Kombination mit der Zuverlässigkeit der dem System zu Grunde liegenden Regeln, sind es diese quantitativen Eigenschaften der virtuellen Zeit- und Räumlichkeit, welche den Computer zu einem Medium aufwerten. Denn das «Experimentieren mit einem Regelsystem» – das für die Berliner Medienphilosophin Sybille Krämer ein wesentliches Merkmal der (spielerischen) Computernutzung darstellt – bietet nach der italienischen Soziologin und Philosophin Elena Esposito ferner die Möglichkeit, Überraschendes und Neues zu erfahren.¹⁷ Es ist eine weitere, wesentliche Eigenschaft des Computers, der trotz seiner Eigenschaft als *input* verarbeitende Maschine, unvorhergesehene, informative Ergebnisse zu generieren vermag. Diese «kontrollierte Unerwartbarkeit» macht den Computer erst zu einem Medium.¹⁸ In Bezug auf die Strategie der Approximation ist es die Kunst *im* Computerspiel, welche diese Eigenschaften ausnutzen und hervorholen kann.

Action

Jedes Spiel beruht auf Interaktion. Die Regeln des Spiels konstituieren zwar, was getan werden kann, setzen aber ihre Einhaltung durch den Spieler voraus. Ähnlich wie gefragt werden kann, ob die Birke, die im sibirischen Wald heimlich und unbemerkt umfiel, tatsächlich ein Geräusch machte, lässt sich fragen, ob die Regeln, die niemand benutzte, tatsächlich ein Spiel konstituieren. Existiert das Spiel auch ohne den Gebrauch der Regeln? Für den niederländischen Psychologen und Anthropologen Frederik J.J. Buytendijk lag das Wesen und der Sinn des Spiels in einem wechselseitigen Spielen und Gespielt werden, in einem rhythmischen «Hin und Her» zwischen Spiel und Spieler.¹⁹ Aus dieser Perspektive gehören Aktionen und Handlungen genauso zum Spiel wie dessen Regeln, welche dieses Agieren wiederum in einen spielerischen Bedeutungskontext verlagern.

In dem eingangs erwähnten *Hack Japanese Driving Game* hat Cory Arcangel schlicht den Akteur aus dem Spiel eliminiert (Abb. 3 und 4): Es fehlt das Fahrzeug in diesem Formel 1 Rennspiel – übrig bleibt die leere Straße. Damit hat er allerdings nicht nur die grafische Repräsentation des Rennwagens aus dem Bild entfernt, sondern auch die Handlungsmöglichkeiten aus der spielerischen Simula-



3 Cory Arcangel: *Japanese Driving Game* (2004), Screenshot.

4 *F1 Racer*, Nintendo 1984, Screenshot.

tion. Diese Veränderung verweist gleich auf zwei Merkmale des Computerspiels, die an dieser Stelle relevant sind: Zum einen bedarf die von Bogost beschriebene regelbasierte Rhetorik der Simulation für ihre Sinnstiftung auch des audiovisuellen Feedbacks an den Spieler. Ohne die Repräsentationsleistung des Computers bleibt dessen Rechenleistung für das Spiel irrelevant. Zum anderen bedarf es eines *inputs* von Außen, damit im Spiel die Spielhandlung voranschreitet. Das «Hin und Her des Spiels» – oder anders formuliert: die Interaktion zwischen Spiel und Spieler – geht *im* Computerspiel vom Geschehen *vor* dem Computer aus. Indem Arcangel das kontrollierbare Element aus dem Spiel genommen hat, wird das sich endlos wiederholende Bild dieses Rennspiels schnell langweilig. Er hat nicht nur eine Fahrzeugrepräsentation, sondern das ganze Spiel eliminiert. Und das, obwohl er an den Eingabegeräten (den *controllern*), dem Rechenggerät (der Konsole) und dem Ausgabegerät (dem Fernseher oder Projektor) nichts verändert hat. Die apparativen Gegebenheiten der Spielumgebung bleiben wie gewohnt erhalten. Dennoch haben die Aktionen vor dem Computer – hier: die Bedienung des *controllers* – keine Auswirkungen mehr auf das Präsentierte. Dem Modell der prozessbasierten Rhetorik zufolge bedeutet dies, dass das Computerspiel zwar die Rahmung für eine potentielle Erfahrung bereitstellt, aber es agiert nicht selbst, sondern ist von den menschlichen Eingaben abhängig. Somit wird allerdings auch die Position des Computers innerhalb einer potentiellen, produktiven Interaktion – bei welcher sich zwei gleichberechtigte Partner in wechselseitiger Handlung gegenseitig beeinflussen – ebenfalls in Frage gestellt. Wie der Musikwissenschaftler und Technikphilosoph Uwe Seifert zurecht anmerkt, ist der Begriff «Interaktion» im Zuge der aktuellen Verwebung von digitaler Technologie in sowohl der zwischenmenschlichen Kommunikation als auch der menschlichen (produktiven) Aktion selbst neu zu besetzen. Denn der Anteil der Informationstechnologien geht – wie auch schon mit Esposito argumentiert – weit über den Werkzeugcharakter hinaus. Vielmehr schlägt Seifert ein «symmetrisches Verhältnis» für die Interaktion zwischen Mensch und Computern vor.²⁰ Sein Argument wird gestützt von Werner Rammerts Modell der verteilten Wirksamkeit (*distributed agency*). Das zentrale Argument des Berliner Soziologen basiert darauf, dass kaum einer der Vorgänge, die als «Aktion» gelten – wie beispielsweise ein Auto zu fahren, einen Gesprächspartner anzurufen, eine Buchrecherche zu betreiben – ohne Bezug auf «technische Agenten» passiert.²¹ Suchmaschinen durchforsten eigenständig den Informationsbestand, elektronische Vermittler suchen automatisch nach dem schnellsten und besten Weg zwischen den Dialogparteien und Bremshilfen steuern gegen, wenn gefährlich gebremst wird.

Mit dem Computerspiel verhält es sich ähnlich: Jede Aktion im Computerspiel ist gekoppelt an eine Aktion vor dem Computerspiel. Trotzdem ist die Bedeutung der Aktion vor dem Computerspiel vergleichsweise banal zu dem, was sie in dem Computerspiel auslöst: Ein Knopf wird repetitiv gedrückt, während ein Formel 1 Rennwagen ein «spektakuläres Überholmanöver» fährt. Erstere motorische Aktion wird in so einem Spiel quasi unendlich oft durchgeführt und hat kaum eine Bedeutung für die Spielerin oder den Spieler – das Drücken des Knopfes führt aber zu zig unterschiedlichen, «einzigartigen» Ergebnissen. Möglich wird dies aber erst durch das pro-aktive Vorgehen der simulierten Gegner im Spiel, durch die simulierte Stoppuhr und das grafisch vermittelte Gefühl der Geschwindigkeit.²² Die Vermittlung der Aktion vor dem Computer in eine Aktion in dem Computerspiel verändert

dessen Qualität grundsätzlich. Es sind die vorhergehend beschriebenen medialen Besonderheiten des Computers und dessen Spiels, die solche Erlebnisse mit Bedeutung füllen. Die von Sybille Krämer in Bezug auf die Computernutzung beschriebene «Doppelrolle von Beobachtung und Teilnahme» wird im Computerspiel offenkundig.²³ Von der exogenen Position aus beobachtet der Spieler das Geschehen, während das Gefühl der Wirkung erst aus der endogenen Position in dem virtuellen Spielfeld hervorgerufen wird. Es lohnt daher an dieser Stelle das schon fast vergessene Wort des «Telespiels» wieder aufzufrischen, denn es besagt genau das:²⁴ Im Computerspiel wird eine Distanz zwischen zwei unterschiedlichen Aktionsorten überbrückt und in Echtzeit in einen neuen Bedeutungskontext integriert.

Solange das Eingabe- oder Ausgabeinterface nicht verändert wird, bleibt die motorische Handlung vor dem Computer einfach. Gerade diese Reduktion der sonst so wirksamen motorischen Aktion des Spielers heben Game Art-Installationen besonders oft hervor. Die *Painstation* von Volker Morawe und Tilman Reiff (2002) ist wohl das bekannteste Beispiel. In dieser PONG-Adaption gewinnt der Gegenspieler bei erfolgreichem «Tor» nicht nur einen Punkt, sondern die Konsole bestraft mittels Strom, Peitsche oder Hitze. Sobald der Spieler vor Schmerz seine Hand vom Interface entfernt, zählt die Partie als verloren. Die Dramaturgie des Spiels liegt folglich weniger in dem virtuellen PONG, als in dem ausgelagerten Kampf gegen die Schmerzen. In diesem Fall bleibt zwar die Eingabe sekundär – die Spieler drehen lediglich ein kleines Rädchen hin und her, um den «Schläger» auf und ab zu bewegen – doch die Reaktion auf die Ausgabe ist alles andere als oberflächlich. Umgekehrt verhält es sich mit der einleitend erwähnten Installation *Move in a frame* (2008) von Yacine Sebti. Hier bleibt das Geschehen im Bild insofern unaufregend, als jegliche Interaktion mit der Installation vor den Geräten passiert. Die installierte Videokamera und der programmierte Algorithmus arbeiten stets nach einem gleich bleibenden Muster, egal was im Raum davor passiert. Dennoch ist es möglich, mit der Installation zu spielen, indem die Nutzerinnen und Nutzer versuchen, eigene Animationen zu generieren, bewegte Muster zu erstellen oder ziellos mit den gegebenen Möglichkeiten zu experimentieren. Die Interpretation der Aktionen bleibt den Nutzern und Zuschauern vorbehalten. Das Programm reagiert nicht darauf – ebenso gleichgültig ist es für die Installation, ob Ausstellungsbesucher ihre Anwesenheit schlicht ignorieren: Die Kamera nimmt trotzdem das Geschehen in ihrem «Blickfeld» auf und der Algorithmus setzt die Bildausschnitte in der gewohnten Reihenfolge an die programmierte Position. Das Verhalten sowie die Interpretation vor der Apparatur werden relevant und das repetitive Vorgehen des Programms banal.

Eine bekannte Zwischenlösung hat Nintendo gefunden: Mit der Einführung der Wii im Jahr 2006 hat die Spielindustrie auf diese Kritik reagiert und den Spielraum vor dem Fernseher für das Geschehen im Bild aufgewertet.²⁵ Mit Hilfe frei beweglicher *controller* – die über Infrarot- und Bluetoothsignale ihre Position und Bewegungsgeschwindigkeit an die Konsole weitergeben – wird eine neue Art des Computerspiels möglich. Insbesondere Spiele, die sonst wegen der minimalmotorischen Bewegung vor dem Computer undramatisch waren, wurden sogar aus sportlicher Sicht interessant.²⁶ Die beschriebene Diskrepanz zwischen Aktivität vor und im Computerspiel ist demnach Genre spezifisch und nicht konstitutiv für das Medium. Im Gegenteil: Die Interaktion in und mit dem Computerspiel kann durchaus auf beiden Seiten bedeutungsvoll sein.

Ausblick

Nach diesem kursorischen Überblick über die *Ur-Genres* des Computerspiels – Action, Strategie und Adventure – ist das Ziel eines tieferen Verständnisses dessen, was Game Art ausmacht, aussagt oder bewirkt noch lange nicht erreicht.²⁷ Im Sinne eines Ausblicks in welche Richtung der weitere investigative Weg führen könnte, soll das ›Vor‹ und ›In‹ des Computerspiels in den kunsttheoretischen Kontext des 20. Jahrhunderts gesetzt werden. Dieser Blick in die Vergangenheit setzt einen Ankerpunkt, an welchem sich der bislang frei schwebende Themenfaden anknüpfen lässt und sogleich die zukünftige Richtung begründet. Der Medienphilosoph Dieter Mersch hat in seinem Text *Spiele des Zufalls und der Emergenz* mit ›Tyché‹, beziehungsweise ›Ereignis‹ und ›Automation‹, beziehungsweise ›Emergenz‹, zwei unterschiedliche Felder identifiziert.²⁸ Mit Verweis auf die künstlerische Praxis von Yves Klein (*Anthropometrien*) oder John Cage (*Silence, Lectures and Writings*) auf der einen, sowie Abraham Moles (*Informationstheorie der ästhetischen Wahrnehmung*) und François Morellets (*Wahrscheinlichkeitsbildern*) auf der anderen Seite, kommt er zu dem Schluss, dass ›in der Kunst des 20. Jahrhunderts das Spiel des Zufalls äquivok auftritt und seine Untersuchung zu Differenzierungen zwingt.‹²⁹ Das Feld der *Tyché* ist als ereignisbasierte Kunst zu verstehen, die als ›negative Praktik‹ eine ›selbst kontingente Rahmung‹ setzt, innerhalb derer Raum sowohl für ein ›Nichts‹ als auch für eine zufällige und unbestimmte Produktion stehen kann.³⁰ Das Feld der Automation ist als emergente Kunst zu verstehen, die ›das Zufällige zu erzwingen sucht, indem sie das Unberechenbare der Herrschaft der Berechnung unterwirft‹.³¹ Oder: ›Tyché bedeutet mithin das Ereignis, das seine [(die des Zufalls), M.L.] Aneignung verweigert, während auf der anderen Seite Automation in Gestalt des Ökonomischen und Technischen nach der optimalen Ausnutzung zugrunde liegender Regeln strebt [und damit Zufall zu generieren sucht, M.L.].‹³²

Mersch beschreibt hier zwei Strategien, die sich zur vorgeschlagenen Differenzierung des Geschehens *vor* und *im* Computerspiel komplementär verhalten: Auf der einen Seite die produktive Kraft von Regeln als Rahmung, innerhalb derer etwas Unvorhersehbares geschehen kann und wodurch eine konkrete raumzeitliche Situation mit unbestimmtem Inhalt aber definierter Grenze adressiert wird (Ereignis). Auf der anderen Seite beschreibt er eine andere produktive Kraft von Regeln, die als generatives Moment eigene, nur scheinbar zufällige und prinzipiell wiederholbare Ergebnisse hervorrufen soll (Emergenz). Letztere Art von Zufall ist es, auf den Esposito verweist, wenn er von der ›kontrollierten Erwartbarkeit‹ des Mediums Computer spricht. Erstere Art von Zufall ist es, die innerhalb des Computers unmöglich ist, denn der Computer ist nicht nur Medium, sondern bleibt gleichzeitig auch Maschine – ein Ergebnis kann sich nicht von den starren internen Strukturen loslösen. Die Information ist somit potentiell unerwartet, aber nicht unbestimmt. Das emergente Feld ist immer schon selbst mit Regeln durchzogen, während ein Ereignis im oben genannten Sinne nur möglich ist, wenn das Feld innerhalb der Rahmung auch unerfüllt bleiben kann. Wie nachgewiesen werden konnte, hat Computerspiel im Allgemeinen und Game Art im Besonderen das Potential, diese beiden Zufallstypen zu integrieren. Denn das ›Hin und Her‹ des Spiels findet in einem *telekinetischen setting* statt, das ebensolche generative Umgebungen aus Algorithmen, Programmen und Daten an eine natürliche Umgebung aus Menschen, Räumen und Gegenständen koppelt. Die Kunst in dem Spiel ist auch vor dem Spiel.

Anmerkungen

1 Domenico Quaranta nach eigener Übersetzung in: *Holy Fire. Art of the digital age*, hg. v. Yves Bernard u. Domenica Quaranta, Brüssel 2008, S. 91, Ausst.-Kat., Brüssel, iMAL Center for digital cultures and technology, 2008.

2 Bei *bots* handelt es sich um von der Spielsoftware kontrollierte Figuren in einem Computerspiel, die zumeist in Mehrspieler-Spielen anzutreffen sind, um menschliche Mitspieler zu vertreten.

3 Das Konzept der Ausstellung lag darin, Medienkunst zu zeigen, die von Sammlern, Galerien oder Museen gekauft worden ist. Damit sollte auch dem Mythos der Unverkäuflichkeit von New Media Art entgegen getreten werden.

4 Vgl. Matteo Bittanti, «Game Art. (This is not) A Manifesto. (This is) A Disclaimer.», in: *Gamescenes - Art in the Age of Videogames*, hg. v. Matteo Bittanti u. Domenico Quaranta, Mailand 2006, S. 7–14.

5 Vgl. dazu auch die Ausstellungsserie zu *Game Art* im LABoral Centro de Arte y Creación Industrial in Gijón, Spanien. Insbesondere die Einleitung des Kurators Erich Berger und des Direktors des New Yorker Museum of the Moving Image, Carl Goodman, im Katalog zur dritten und vorerst letzten Ausstellung der Serie: *Homo Ludens Ludens* von 2008. Erich Berger, «Homo Ludens Ludens. Locating play in contemporary culture and society», S. 34–36. Carl Goodman, «Welcome to Gameworld: Games on the Edge of Art, Technology and Culture», S. 486–489, in: ders., LABoral Centro de Arte y Creación Industrial: *Homo Ludens Ludens*, Gijón 2008.

6 Axel Stockburger, «From Appropriation to Approximation», in: *Videogames and Art*, hg. v. Andy Clarke u. Grethe Mitchell, Bristol/Chicago 2007, S. 25–37.

7 *Famicom* ist die japanische Version des Nintendo Entertainment System (NES).

8 Stockburger 2007 (wie Anm. 6), S. 34.

9 Womöglich ist dieses Spiel auch ein Indiz für einen aufkeimenden Wandel im Gamedesign. Weitere Beispiele wären dahingehend: *Little Big Planet* (Sony 2008), *World of Goo* (2D Boy 2008) oder *Katamari Damacy* (Namco 2004; dieses Spiel ist nur in Japan erschienen). Vgl. die Ideen des japanischen Gamedesigners Keita Takahashi, in: *Interview: Keita Takahashi - von Katamari zu Noby Noby Boy*, Michael Liebe, Golem.de, <http://www.golem.de/print.php?a=55848>, Zugriff am 06. November 2007.

10 Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge/London 2007.

11 Jens Schröter, *Computer/Simulation – Kopie ohne Original oder das Original kontrollierende Kopie?*, http://www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=41. Zugriff am 15. April 2009.

12 Bogost 2007 (wie Anm. 10), S. 64.

13 *Echochrome*, Sony, 2008, PlayStation Portable.

14 Vgl. zur Illusion der Dreidimensionalität im zweidimensionalen Computerbild den Ansatz des Künstlers Julian Oliver zur Interpretation von «Optical Illusion Art» als «Interactive Art». Julian Oliver, «Perceptual Play: Optical Illusion Art as Radical Interface», in: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial: *Homo Ludens Ludens*, hg. v. dies., Gijón 2008, S. 239–243.

15 Michael Liebe: «There is no Magic Circle. On the difference between computer games and traditional games.», in: *Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference 2008*, hg. v. Stephan Günzel, Michael Liebe u. Dieter Mersch, Potsdam 2008 (im Druck).

16 Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge 1997, S. 71.

17 Sybille Krämer, «Spielerische Interaktion», in: *Schöne neue Welten? – Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, hg. v. Florian Rötzer, 1995, S. 225–236, hier S. 231.

18 Elena Esposito, «Der Computer als Medium und Maschine», in: *Interaktivität – Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, hg. v. Christoph Bieber u. Claus Leggewie, Frankfurt/New York 2004, S. 67–96, hier S. 70. Vgl. auch zum Computer als Medium des Wissens: Bernard Robben, *Der Computer als Medium. Eine transdisziplinäre Theorie*, Bielefeld 2006.

19 Frederik J. J. Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*, Berlin 1933, S. 118.

20 Uwe Seifert, «The Co-Evolution of Humans and Machines: A Paradox of Interactivity.», in: *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, hg. v. Uwe Seifert, Jin Hyun Kim, u. Anthony Moore, Bielefeld 2008, S. 8–23, Zitat S. 18.

21 Werner Rammert: «Where the Action is: Distributed Agency», in: *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, hg. v. Seifert/Kim/Moore 2008 (wie Anm. 20), S. 62–91, Zitat S. 71.

22 Vgl. dazu Rammerts dreistufiges Modell für eine qualitative Bewertung von Aktion. Virtuelle Agenten im Computerspiel gehören für ihn der zweiten Ebene der Kontingenz («Contingency») an, da ihnen mehrere Handlungsoptionen zur Verfügung stehen, zwischen welchen sie «entscheiden» können. Ebd., S. 76.

23 Krämer 1995 (wie Anm. 17), S. 231.

24 Als «Telespiele» wurden die ersten Heimkonsolen, wie PONG (Atari, 1975) im deutschen Sprachraum bezeichnet.

25 Die Wii ist eine Heimkonsole von Nintendo

(2006). Einschränkend muss hier erwähnt werden, dass die Wii diesen Ansatz zwar radikalisiert, aber mit den *EyeToy* (2003) oder *Singstar* (2004) Spielen von Sony und natürlich bei den zahlreichen Spielhallen-Automaten, wie beispielsweise *Dance Dance Revolution* (Konami Japan, 1998), dieses Konzept schon Jahre vorher eingeführt wurde. Vgl. zum Einfluss der Wii-Konsole auf die Computerspielforschung: Jesper Juul: «Who Made the Magic Circle? Seeking the Solvable Part of the Game-Player Problem», Präsentation auf der Konferenz *The Philosophy of Computer Games*, Potsdam 2008. Eine Aufzeichnung ist auf der Konferenzwebseite abrufbar (Netzseite, <http://onscreendisplay.net/gamephilosophy/lectures#juul>, Zugriff am 15. April 2009).

26 Vgl. das Projekt des Informatikers Torsten Schaub, gemeinsam mit Altenpflegern und Sportwissenschaftlern, die Nintendo Konsole für Bewegungsschulungen älterer Menschen zu nutzen. Torsten Schaub: «General Game Playing and How Wii Get in Shape», Präsentation bei den *DIGAREC Lectures* am 4. Dezember 2004. Eine Aufzeichnung ist auf der Webseite des DIGAREC-Forschungszentrums abrufbar (Netzseite, <http://www.digarec.org/data/schaub.mov>, Zugriff am 15. April 2009).

27 Claus Pias hat in seiner Dissertation *Computer Spiel Welten* die Ursprünge des Computerspiels anhand dieser drei Genres äußerst detailliert und gelungen nachgezeichnet. Claus Pias, *Computer Spiel Welten*, Zürich 2002.

28 Dieter Mersch, «Spiele des Zufalls und der Emergenz», in: *Dies ist kein Spiel. Spieltheorien im Kontext der zeitgenössischen Kunst und Ästhetik*, hg. v. Arno Böhler u. Krassimira Kruschkova, *Maske und Kothurn: Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft*, Jg. 54, Heft 4, 2009, S. 19–34.

29 Ebd. S. 33.

30 Ebd. S. 33 und 31.

31 Ebd. S. 34.

32 Ebd. S. 24.