

Media are here to play.¹ (Geert Lovink)

Am 16. November 2004 war es endlich im Handel erhältlich, *Half-Life 2*, das wohl meistdiskutierte, lang erwartete und höchstbewertete Computerspiel aller Zeiten. Trotz Wirtschaftskrise und nachlassendem Konsumverhalten boomt die Unterhaltungselektronik im Bereich der Computerspiele, die inzwischen zum festen Element einer global vernetzten und technologisierten Welt geworden sind. Video- und Computerspiele stellen einen bedeutenden Wirtschaftsfaktor dar und sind zum integralen Bestandteil des Lebens vieler Menschen geworden. Spiele decken inzwischen einen immer breiter werdenden Markt ab, von jungen Game Boy-Konsumenten bis zum 29-jährigen Durchschnittsgamer erreicht die Spielkultur auch zunehmend ein erwachsenes Klientel, wie Zahlen einer Recherche der Entertainment Software Association (ESA) nahe legen.² Spielaktivität wird immer stärker auch für andere Altersschichten attraktiv. Computerspiele haben begonnen, «den Platz einzunehmen, den im 20. Jahrhundert das Kino inne hatte – den Platz des «Leitmediums», das die avanciertesten Bilder der Gegenwart zeigt und in dem das gesamtgesellschaftliche Imaginäre am deutlichsten erkennbar wird.»³ Dennoch sind es vor allem die Jugendlichen, die das Unterhaltungsangebot von Computerspielen nutzen – die Beteiligungsrate der unter 18-jährigen liegt im Jahr 2002 bei circa 40 Prozent, was eine enorme Steigerungsrate im Vergleich zu den 30 Prozent im Jahr 2000 darstellt.⁴ Zunehmend sind es auch die Anwendungen im World Wide Web, die von zentralem Interesse sind und mit wachsendem Netzzugang für Jugendliche ein Forum mit Spielmöglichkeiten, Newsgroups und Chaträumen bieten. Im Schnitt sind Jugendliche den Angaben einer statistischen Auswertung zufolge 59 Minuten pro Tag online.⁵

Die Diskussion von Computerspielen wird im deutschsprachigen Raum vor allem von der Gewaltdebatte beherrscht. Dies ist eine sehr einseitige Herangehensweise an ein Thema, das zunehmend den Markt dominiert, das die Entertainmentindustrie wesentlich prägt und das sich weiterhin in einer immer breiteren Bevölkerungsschicht durchsetzt, unabhängig von Alter, Geschlecht und Bildungsstand. In einer empirischen Untersuchung, basierend auf der Befragung von 2141 Computerspielern aus dem deutschsprachigen Raum, stellt Manuel Ladas fest, dass Gewalt in Computerspielen als Wettkampf und nicht als Abbild realer Kämpfe erlebt wird: «Gewalt in Computerspielen ist zwar ein wesentliches und vielgenutztes Element, hat jedoch einen von filmischer und realer Gewalt vollkommen verschiedenen Sinn für die Nutzer. Virtuelle Gewalt wird offenbar wettbewerbsähnlich sowie zumeist empathiefrei und rein funktionalistisch wahrgenommen und genutzt, nicht als Mittel der Schädigung im Sinne eines Tä-

ter-Opfer-Verhältnisses. [...] Und wo für die Nutzer keine schockierende Gewalt erkennbar ist, kann diese auch nicht ‚abstumpfend‘ wirken oder gar zu folgenreichen realen Gewalttaten anstacheln.»⁶

Basierend auf dieser Debatte scheint es also kaum vorstellbar, dass Computerspiele auch kreativ genutzt werden könnten. Im Folgenden sollen daher Entwicklungen einer globalen Game-Kultur aufgezeigt werden sowie die Möglichkeiten einer fortschreitenden kreativen Manipulation des bestehenden kommerziellen Systems, die gegen das gängige Vorurteil argumentieren, in welchem das «Zerrbild des Jugendlichen, der am Computer mit gezogener Cyber-Waffe alles niedermetzelt» die einzige Anwendungsform von Computerspielen ist.⁷ Es gilt darzulegen, dass vorhandene Spielstrukturen als Potenzial genutzt werden können, sich marktfertiger Produkte als Basis für neue ästhetische Konzepte zu bedienen.

Tatsächlich ist es so, dass eine enge Wechselwirkung besteht zwischen der Vermarktungsindustrie auf der einen Seite und der Game-Kultur auf der anderen. Jugendliche sind Trendsetter, die den Markt bestimmen, aber auch vom Markt geprägt werden. Spieler von Computer-Games spielen als Testpersonen oft bereits bei der Entwicklung eines Spiels eine wichtige Rolle, da sie durch ihre kritischen Kommentare über gut beziehungsweise schlecht funktionierende Handlungsstränge oder interessante beziehungsweise belanglose Features eines Spiels den Designprozess mitentwickeln und steuern.

Die Geschichte der Spielindustrie begann mit der Entwicklung des Internets, vom militärisch basierten ARPA Net zum World Wide Web. In den 1970er Jahren wurden die ersten elektronischen Spielautomaten auf den Markt gebracht und entwickelten sich von da aus zur dominanten Entertainmentindustrie, die schließlich auch die Filmindustrie Hollywoods revolutioniert hat. Neben den klassischen Spielkonsolen setzte sich in den 1980er Jahren zunehmend das Computerspiel für den Heim-PC durch, das in den letzten Jahren seine Fortführung fand in den vernetzten Systemen der so genannten «Massive Multiplayer Online Games» (MMOG).

Mit der Entwicklung der Computerindustrie, erhöhter Rechengeschwindigkeit und Speicherkapazität war es bald möglich, 3D-Animationen in Echtzeit durchzuführen. Mit der höheren Leistungsfähigkeit der Hardware wurden PCs in den 1980ern zu einer idealen Plattform für grafisch hochwertige Spiele und zur realen Alternative zu den international erfolgreichen Konsolenspielen. In der Game-Kultur lassen sich verschiedene Spielkonzepte unterscheiden. Am Bekanntesten sind die First Person Shooter (FPS), auch Ego-Shooter genannt, in welchen das Spiel aus der Ich-Perspektive gespielt wird. Es handelt sich um drei-dimensional und in Echtzeit berechnete Action-Spiele aus der Sicht einer (virtuellen) subjektiven Kamera. Der Spieler schlüpft in den Körper des Helden oder der Heldin und nimmt die Umgebung, die Feinde und sich selbst aus dem Blickwinkel der Spielfigur wahr. Populär sind daneben auch in Echtzeit ablaufende Strategiespiele – «Real Time Strategy Games» (RTS), wie beispielsweise *Command and Conquer* von den Westwood Studios (1995) oder *Starcraft* von Blizzard North (1998) sowie Rollenspiele – «Role Playing Games» (RPG), wie beispielsweise *Dungeon Master* (1991) oder *Ultima Online* (1997). Als das bekannteste MMORPG («Massive Multiplayer Online Role Playing Game») gilt derzeit *World Of Warcraft* von Blizzard/Vivendi (2004). Zu den beliebtesten First-Person-Shootern gehören *Quake* und dessen Weiterentwicklung zu *Quake III Arena* von id-Software (1996–2000), *Unreal Tour-*



1 Felix Stephan Huber, *Reality Check One*, 2001, Screenshot.

namment von Epic Games (1999) oder *Half-Life* von Valve/Sierra Studios (1998). Ein Beispiel für eine kreative Umgestaltung eines FPS-Games ist die Arbeit *Q4U* (2001/2002) des chinesischen Künstlers Feng Mengbo.⁸ In die bestehende Spielumgebung von *Quake III Arena* hat er ein Selbstporträt eingebaut, das ihn entweder mit einer digitalen Videokamera in der Hand zeigt oder als schwer bewaffneten Kämpfer. Er ist also gleichzeitig Protagonist und unbeteiligter Beobachter. Das Spiel ist im Multi-Player-Modus online von einer Vielzahl von Teilnehmern zu spielen, wobei unklar bleibt, ob man nun auch gegen den Künstler antritt oder nur gegen seine visuelle Repräsentation.

In *Half-Life* oder anderen Spielen ist der Player in eine narrative Handlungsstruktur eingebunden, die interaktiv angelegt ist. Der Künstler Felix Stephan Huber nutzt die vorhandene Spielstruktur, um daraus eine neue Narrationsebene zu entwickeln. Basierend auf dem Spiel *Unreal Tournament* baut er eine Spielumgebung, in der der Berliner Alexanderplatz detailgetreu nachgebaut wird. Anstatt sich aber wie im handelsüblichen Spiel auf der Suche nach verborgenen Feinden durch die Spielebenen zu bewegen, begegnen sich in seinem Spiel *Reality Check One* (2001) die Spielfiguren und Spieler in dem Bemühen nach Kommunikation mit den anderen (Abb. 1).

Bewegungen und Aktionen des Spielers bestimmen den Handlungsverlauf, der durch Begegnungen der virtuellen Figuren Dialogsequenzen auslöst. Der Spieler hat die Möglichkeit, die Geschichten und Handlungen der Figuren zu beobachten, ihre Gespräche zu verfolgen oder selbst mit seinem virtuellen Avatar in den Dialog mit anderen Mitspielern einzutreten.

Frank Furtwängler beschreibt in seinem Essay *A crossword at war with a narrative* das Kommunikationsmodell von Spielen als eines der Konversation als sozialer Interaktion im Gegensatz zur vorbestimmten «story»: «Das Computerspiel liegt

insgesamt in einem Spannungsfeld zwischen (mindestens) zwei Polen, die durch die Kategorien Interaktivität und Narrativität markiert sind.»⁹ In Computerspielen wird Narration und Interaktion auf geschickte Art und Weise in Einklang gebracht und verbindet damit die faszinierenden Möglichkeiten von Computer und Fernsehen miteinander, wie der Medientheoretiker Hans Peter Schwarz feststellt: «Digitales Fernsehen oder interaktiver Film wären sicher nicht in das Blickfeld der Medienmarktstrategien geraten, wenn Interaktivität – so rudimentär sie im einzelnen auch motiviert sein mag – nicht ganz massiv von der inzwischen zweiten oder dritten Generation der mit dem Videospiel aufgewachsenen Besucher gefordert werden würde.»¹⁰ Partizipation auf der Ebene der Narration bedeutet immer einen Bruch in der Erzählstruktur. Interaktivität beziehungsweise Partizipation führt zu einer stärkeren aktiven Beteiligung des Players. Diese Partizipationsmöglichkeit ist es, die Computerspiele so interessant macht. Hier wird der Betrachter zum User, erst durch seine Aktion treibt er die Handlung voran, navigiert und erkundet den programmierten Raum. Computerspiele benutzen Veränderungen unserer Wahrnehmungsgewohnheiten, um den Betrachter durch partizipatorische Praktiken aktiv am Geschehen zu beteiligen und auf diese Weise sein Interesse konstant zu stimulieren. Sie verbinden die filmische Narration mit den Interaktionsmöglichkeiten des Betrachters. Zunächst noch an Spielkonsole oder Heim-PC gebunden, wird es in der Weiterentwicklung von Online-Spielen möglich, gemeinschaftliche interaktive Handlungsräume im World Wide Web entstehen zu lassen. Die Partizipation des Betrachters lässt gemeinschaftliche Erfahrungen in einer vernetzten Gesellschaft im globalen Datenraum möglich werden.

Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) – Spiel und Kommunikation in vernetzten Systemen

Multiplayer games enable players to communicate and collaborate in joint game sessions. Whether the activity is about shooting each other with rocket launchers or arranging virtual weddings, the underlying theme is about togetherness. Players may have different reasons for playing these games, but they all still want to play with – or against – other people.¹¹

Durch die Steigerung der Datenübertragungsleistung des Internet und durch neue Methoden der Datenkompression wurde es möglich, Bildräume mit großen Datenmengen über das Netz zugänglich zu machen und von einer nahezu unbegrenzten Anzahl von Usern betretbar und gestaltbar zu machen. Die MMOGs sind die neueste Entwicklung der Computerspielindustrie, die gerade ihren weltweiten Siegeszug feiert. Das erste multi-lokal vernetzte Spiel war *Doom*, ein Klassiker, von der Firma id-Software 1993 entwickelt, der in seinem Kultstatus kaum wieder erreicht wurde. Es ermöglichte die direkte Interaktion des Spielers mit anderen vernetzten Spielern in Echtzeit und löste dadurch eine Welle von netzbasierten Spielen aus. Das vernetzte Spielen mit anderen Mitspielern unterscheidet sich eindeutig vom Spielen gegen eine Maschine. Zwar ist in den Computerspielen künstliche Intelligenz eingesetzt, was sich an den automatisierten Kontrahenten und Gegnern zeigt, aber diese sind nur in ihrer vorprogrammierten Kenntnis aller Tücken eines Spiels versiert und nicht in der Spieltaktik und Intuition, mit der die Spieler gegeneinander antreten.

Ein weiteres Beispiel für ein Online-Spiel einer vernetzten virtuellen Welt ist die *Sim*-Serie von Will Wright, dessen bekannteste Variante *The Sims* 1998 auf

den Markt gebracht wurde. Dieses Spiel entwirft eine völlig autarke virtuelle Welt, die an der Gestaltung einer realen Welt orientiert ist. Auch dort werden Häuser gebaut, Zukunftspläne geschmiedet und alltägliche Dinge verrichtet. Anders als bei einem FPS-Game bleiben die Spieler für einen viel längeren Zeitraum in das Spiel involviert. Im Gegensatz zu einigen Stunden sind Spieler über Wochen und Monate im Spiel aktiv. Kollaborationen und Feedback-Mechanismen machen das Spiel interessant. Eine Vielzahl von global vernetzten Spielern schafft eine gemeinsame Welt, in der jeder Spieler seinen persönlichen Beitrag leistet. So entstehen ganz Städte und Landschaften. Betritt man das Spiel nach einer längeren Pause wieder, können sich ganze Strukturen durch Interaktion anderer Spieler geändert haben, es gibt immer wieder Neues zu entdecken. Das Ambiente des Spiels wird von den Usern selbst gestaltet und erzeugt, weshalb inzwischen mehr als 90 Prozent von *The Sims* von der Spieler Population produziert wurde.¹² Dieser Drang zur Neugestaltung wird in der Spieltheorie mit dem Begriff des «transformatorischen Spielens» bezeichnet, der dies als eine Interaktion zwischen erfinderischen Spielern und den Spielen, die sie spielen, skizziert. Transformatorisches Spielen ereignet sich immer dann, wenn die freie Form des Spielens (*play*) die rigide Regelstruktur von Spielen (*game*) dauerhaft verändert.¹³ Bei vernetzten Spielen wie *Everquest* oder *The Sims* verschwindet die virtuelle Welt nicht mit dem Ausstieg aus dem Spiel, sondern verändert sich weiter, durch Eingriffe anderer Spieler oder auch durch automatisierte spielinterne Prozesse. Die virtuelle Welt wird dadurch dynamisch, unberechenbar und interessant. Aktuelle Studien, wie beispielsweise die Untersuchung des Marktforschungsunternehmens Nielsen/Netratings, zeigen, dass sich die Zahl der europäischen Nutzer von Online-Spielen binnen eines Jahres auf fast 6 Millionen User Anfang 2003 verdoppelte.¹⁴ Der typische Online-Spieler ist durchschnittlich 21,3 Jahre jung, drei Viertel der Spieler sind zwischen 16 und 25 Jahre alt.

Online-Computerspiele, die sich besonders bei vernetzten Spiele-Marathons, so genannter LAN Parties großer Beliebtheit erfreuen, da die Übertragungsgeschwindigkeiten dabei um ein vielfaches größer sind als die Kommunikation über das Internet, ermöglichen eine Partizipation in verteilten Netzwerken (Abb. 2).

Über die zunehmende weltweite Vernetzung durch das Internet und dank größerer Bandbreite in der Datenübertragung wird zunehmend auch ein disloziertes, aber gemeinsames interaktives Handeln im Netz möglich.



2 LAN Party im ZKM (während der Ausstellung *net_condition*), 1999.

Durch Online Spielgemeinschaften entstehen neue virtuelle soziale Räume, die von vereinsartigen Gruppenbildungen, den so genannten Clans, strukturiert werden, die einen festen Bestandteil der Szene bilden. Gegenseitiger Austausch findet untereinander vor allem in einer game-spezifischen textbasierten Sprache statt. Diese für die Spielkultur typische textbasierte Kommunikation wird bestimmt von Abkürzungen des häufig verwendeten Vokabulars, beispielsweise ‹afk› für ‹away from keyboard›, ‹lol› für ‹laughing out loud›, ‹gg› für ‹good game›, ‹newb› für Anfänger. Daneben werden Emoticons, Smilies und andere Ascii-Kürzel verwendet, die Rückschlüsse auf Stimmung und emotionalen Zustand des jeweiligen Spielers oder einer Spielerin geben sollen. Eine Orientierung bieten dabei bereits vorhandene Sprachstile im Netz. Dieser eigene Code in der Kommunikation der Spieler untereinander erschließt sich nur durch Kenntnis des üblichen Sprachgebrauchs beim Spielen selbst und trennt damit Insider von ‹Newbies›, die die spezifische Sprache von Computerspielen noch nicht beherrschen. Durch die Sprache entsteht Zugehörigkeit und Kameradschaft unter den weltweit vernetzten Spielern, sie definiert und betont ihre Gruppenzugehörigkeit.

In MMOGs ist auch verbale Kommunikation möglich. Sprachprogramme wie beispielsweise *Battlecom* oder *Teamtalk* ebnen den Weg zu einer sprachlichen Kommunikation einer Vielzahl von Personen über das Netz. 1997 wurde *Quakenet* gegründet, das zum damaligen größten Internet Relay Chat (IRC) avancierte und Kommunikation weitgehend in Echtzeit ermöglichte. Die dabei entstehenden ‹Channels› oder ‹Chatrooms› wurden zu den virtuellen Treffpunkten der Clans, in denen sich nicht selten mehrere hundert Spieler gleichzeitig aufhielten. Ein sozialer Nebeneffekt des vernetzten Spielsystems war es, dass Kommunikation nicht nur im Spiel selbst stattfand, sondern auch Kontakte außerhalb des eigentlichen Spielzusammenhangs gefördert wurden. Eine passionierte Spielerin beschreibt ihre nächtlichen Chats über das Internet: «Irgendwann nachts um zwölf sitzt man nur noch mit dem Headset herum und unterhält sich – wie gratis telefonieren.»¹⁵ Aktuelle Studien haben gezeigt, dass Spieler oft mehr Zeit im Chat nach einem Game mit ihren Kontrahenten verbringen als im eigentlichen Spiel. Forschungsergebnisse legen damit nahe, dass Computerspiele nicht zur Vereinzelung von Jugendlichen beitragen, sondern diese einen festen Bestandteil im sozialen Kontext von Jugendlichen bilden und in die existierenden Peer-Gruppen Kontakte eingebaut sind.¹⁶

Der so oft beschriebenen Realitätsflucht in Fantasiewelten werden aktives Handeln und das Schaffen von eigenen Welten gegenübergestellt, die bewusst als ‹Spiel› deklariert sind. Computerspiele entwerfen eine Ersatzrealität, deren illusionärer Charakter außer Frage steht. Die Welt des Spiels dient der Erprobung von Handlungsabläufen und wird zum Trainingsfeld, auf welchem Verhaltensmuster eingeübt und durchgespielt werden. Auch in Spielen gilt es, einen Verhaltenskodex einzuhalten, da sonst mit Sanktionen der übrigen Spieler zu rechnen ist. Bei Online-Spielen kommt es nicht selten auch zum unfairen Wettbewerb (durch den Einsatz von so genannten ‹cheats›), wenn beispielsweise einige Mitspieler die Grafikdarstellung zu ihren Gunsten manipulieren und sich dadurch gegenüber ihren Konkurrenten einen erheblichen Vorteil verschaffen. Grundsätzlich gilt unter den Spielern selbst dieses Verhalten als asozial und führt zur öffentlichen Bloßstellung eines Spielers, sollte er entdeckt werden oder auch zum Ausschluss aus der Community. Es geht beim Spielen also eindeutig um

Teamplay und Kommunikation. Das Internet als Medium vernetzter Spiele bildet die Plattform für eine globale Kommunikation und Unterhaltung. Die soziale Dimension stand schon für Tim Berners-Lee, dem Gründer des World Wide Web, im Vordergrund, der das Netz mehr als soziale Schöpfung denn als technisches Spielzeug verstand.¹⁷

Machinima – vom Konsumenten zum Produzenten

So, you've played Unreal Tournament and Quake until your hands ache and your eyeballs are glued to your monitor. Now what? Well, if you're like hundreds of bleary-eye and bored gamers from around the world, you turn your gaming world into a movie set and cast yourself as a director. Called «machinima» (as in «machine cinema»), it's just one recent example of how creative people can be in using digital technologies in ways their designers never intended.¹⁸

Zu den Pionieren der vernetzten Spiele gehört das bereits erwähnte *Doom*. *Dooms* Erfolg hatte damit zu tun, dass das Spiel durch die Spieler veränderbar war, wie Lev Manovich in seinem Buch *The Language of New Media* betont:

By releasing detailed descriptions of game formats and a game editor, id software also encouraged the players to expand the game, creating new levels. Thus hacking and adding to the game became an essential part of the game, with new levels widely available on the Internet for everybody to download. Here was a new cultural economy that transcended the usual relationship between producers and consumers or between «strategies» and «tactics» (de Certeau).¹⁹

Das Spiel war mit einer ziemlich offenen Game-Engine angelegt, durch die sich Oberflächen, Texturen oder Raumentwürfe, Figuren und Umgebung, also das gesamte Spiel, vom jeweiligen Spieler selbst gestalten ließen. Jeder Player konnte selbst neue *level* kreieren oder neue Waffen entwickeln und sich damit neuen Bedrohungen und Feinden stellen. Mit *Doom* und seinem Nachfolger *Quake* sind Spiele entstanden, die eine Modifikation eines kommerziellen Spiels durch die Spieler ermöglichte, einen Paradigmenwechsel sowie die Entwicklung eigener Sub-Genres innerhalb der Game-Kultur auslöste. Die selbst erstellten Modifikationen boten Spielerinnen und Spielern die Chance zur kreativen Selbstdarstellung. Aus den ersten choreografierten Sequenzen, die Spieler von ihren Spielzügen mit der Demo-Funktion der Computer-Engine aufnahmen, um damit andere Spieler zu beeindrucken, entwickelte sich eine eigene Szene innerhalb der Spielekultur, in welcher aufwendige Filme in Echtzeit in einer 3D-Umgebung von den Spielern aufgenommen werden und die den User zum Produzenten werden ließen.

Für diese mit Hilfe einer Game-Engine produzierten Filme hat sich der Begriff Machinima durchgesetzt, eine Wortschöpfung aus «Machine», «Animation» und «Cinema», der gleichzeitig Einflüsse und Produktionsmethoden beschreibt. Machinima bezeichnet 3D-Filme, die mit Game-Engines, der Grundlage beziehungsweise dem Herz eines Spiels produziert werden und die in Echtzeit wiedergegeben werden können. Die Game-Engine ist das Rechenzentrum, in dem alle Vorgänge und Darstellungen von Objekten und Umgebungen gesteuert werden. Die zugrunde liegende Software berechnet in Echtzeit die Veränderung jeder Aktion eines Spielers, ein unglaublicher Vorteil von sonst lang andauernden Rendering Prozessen im Bereich der digitalen Spezialeffekte. Die Editoren der Game-Engines gestatten die kreative Eigenproduktion von Filmen, da sie es dem Spieler ermöglichen, die Charaktere, Szenen, Raumentwürfe und Handlungsverläufe eines

Spiels nach eigenen Wünschen zu gestalten, «[...] the characters, instead of shooting each other, are actors in the scene, and the server doubles as the camera, recording everything that happens in the virtual world.»²⁰ Mit der veränderten Darstellung wurde eine freie Wahl des Blickwinkels möglich. Die Game-Designerin Katie Salen weist darauf hin, dass sich in den Machinima Produktionen die Perspektive des Spielers verändert. Von der Ich-Perspektive, aus welcher der Spieler beim Spielen seine Umgebung wahrnimmt, verändert sich seine Position zu der eines äußeren Beobachters, der außerhalb des Spiels selbst steht.

With the shift in perspective from first to third person offered by a recam, players are reminded of the profound difference between playing a Deathmatch round of Quake and watching a recam of it. Recamming offers a point of transition between player and spectator, opening up the line of sight to include the narrative eye.²¹

Computerspiele generell knüpfen an die komplexe, aber vertraute Formensprache des Films an, in welcher über Kamerafahrten, Schwenks, Zooms, Montage-technik und wechselnde Einstellungen und Perspektiven ein einheitlicher Handlungsraum konstruiert wird.

Machinima bietet die Möglichkeit, mit wenig Geld und vergleichsweise zeitunaufwendig, Animationsfilme zu produzieren, die dem «Produzenten» einen großen kreativen Spielraum lassen. Der Vorteil von Machinima im Vergleich zur üblichen Animationstechnik ist, dass berechnete Handlungsprozesse in einer Echtzeit-Aufzeichnung stattfinden und damit der Rendering-Prozess eliminiert wird. Im Animationsfilm begann 3D Computer Generated Imagery (CGI) sich in den 1980er Jahren zu entwickeln, wobei *Toy Story* (1995), kreiert von Pixar Studios, einen entscheidenden Meilenstein setzte. Im Vergleich zum bisherigen Animationsfilm, in welchem jeder Frame mit Hand gezeichnet wurde, rendert der Computer jetzt die Figuren, Charaktere und Hintergründe. Um für komplexe Darstellungen alle vorhandenen Details zu rendern, wird eine unglaubliche Computerleistung benötigt. Für die Profis der Machinima Szene sind Computerspiele daher ein Werkzeug, mit dem kostengünstig, schnell und unkompliziert kurze, einfache Geschichten produziert werden können. Machinima verbindet narrative und ästhetische Formen des Kinematografischen mit der demokratischen Technik von Spiele-Software und den flexiblen Möglichkeiten der Animation.

Der erste Film, der mittels einer Game-Engine produziert wurde, war *Diary of a Camper* 1996 von The Rangers. Damals noch mit *Quake* produziert, hatte der Film eine weitreichende Bedeutung für die Game-Community, die mit einer Vielzahl von weiteren von Spielern generierten Filmen reagierte. Hugh Hancock, einer der Pioniere von Machinima-Filmen, beschreibt die neue Bewegung als eine Form von digitalem Punk: «Do it yourself, auch mit wenig Skills: Erstmal machen und wenn überhaupt, dann bitte später reflektieren.»²²

Zu den wohl bekanntesten Filmen gehört *Apartment Huntin* (1999) des Kollektivs Ill Clan, in welchem zwei Holzfäller schwer bewaffnet losziehen, um eine Wohnung zu mieten (Abb. 3).

Auch der Makler steht in Punkto Bewaffnung den beiden Protagonisten in nichts nach, was auf die übliche Ausstattung der Figuren eines *Quake* Spiels zurückzuführen ist, die zur Entstehungszeit des Films noch nicht verändert werden konnte. Die friedliche Mission, gepaart mit der absurden Erscheinung und Ausstattung, trägt zum Charme des Films bei.



3 Ill Clan, *Apartment Huntin*, 1999, Screenshot.

Dass Machinima-Produktionen längst nicht mehr nur im Spielbereich selbst reflektiert und diskutiert werden, zeigt ihre zunehmende Präsenz auch auf dem kommerziellen Sektor. So wurde das Musikvideo *In the Waiting Line* für die britische Band Zero 7 von Tommy Palotta mittels Machinima-Technik produziert. Auch der Werbeclip *Game On* für den Autohersteller Volvo, entstanden nach einem Wettbewerb, den Volvo an der New York University durchgeführt hatte, wurde mit Hilfe der Machinima-Technik produziert. Inzwischen hat sich auch eine «Academy of Machinima Arts & Sciences» entwickelt, 2002 entstanden und mit Sitz in New York, die eine Plattform für Machinima-Produktionen bietet.²³ Machinima-Filme werden auf eigenen Festivals gezeigt, wie beispielsweise dem *Bitfilm-Festival* und sind als Kategorie auch in andere Filmfestivals integriert. Auch im Ausstellungsbereich wird Machinima wahrgenommen, wie die Ausstellungen *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film 2002* am Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe oder die *transmediale.01 2001* in Berlin beweisen. Die Entertainmentindustrie hat ebenfalls auf den veränderten Umgang der Spielerinnen und Spieler mit den vorhandenen Games reagiert und bietet inzwischen leichter handhabbare *tools*, die die Produktion von Filmen mittels Computerspielen auch für den technischen noch nicht versierten Anfänger erleichtern.

Die aktuellen Beispiele von Machinima-Produktionen zeigen, dass die Game-Kultur ein kreatives Potenzial bereithält, das von den Spielern aufgegriffen wird. Vorhandene Strukturen und Medien werden benutzt, um daraus Neues zu generieren. Es entsteht eine soziale Eigendynamik, mit der wohl auch die Spielentwickler nicht gerechnet haben. Existierende, für kommerzielle Zwecke entwickelte Game-Engines werden zu Werkzeugen für Eigenproduktionen und neue Anwendungsformen, global verbreitet und publiziert über das World Wide Web, und damit ein weltumspannendes kulturelles Phänomen. Das Internet bietet eine öffentliche Plattform, die jugendliche Produzenten mit Gleichgesinnten aus aller Welt zusammenbringt. Spieler sind Teil einer modernen Jugendkultur, die wie selbstverständlich die Medien als Basis für Eigenproduktionen nutzt und damit auch medienkritisch innerhalb der Medien selbst zu agieren weiß.²⁴ Jugendliche sind nicht nur Konsumenten in einer kommerziellen Warenwelt, sondern werden zu Akteuren, die sich der vorhandenen Medien bedienen und sie transformieren. Medienkritik findet im Medium selbst statt. Sie benutzen das bestehende System und treten spielerisch dagegen an, frei nach dem Motto – «*gaming the system*».

Anmerkungen

- 1 Geert Lovink zit. aus *transmediale.01, DIY Media – Kunst und digitale Medien. Software – Partizipation – Distribution*, hg. v. Andreas Broeckmann u. Susanne Jaschko, Berlin 2001, S. 172.
- 2 Vgl. Robyn Greenspan, «Gamers Growing Up», 2003, http://www.clickz.com/stats/sectors/demographics/article.php/5901_3070391, Zugriff am 29. August 2003.
- 3 Zitiert aus einer Ankündigung der Mailingliste *Rohrpost* vom Veranstalter Pirate Cinema Berlin für die Präsentation des neuen Computerspiels *Half-Life 2* am 21. November 2004.
- 4 Vgl. Greenspan 2003 (wie Anm. 2).
- 5 Vgl. *heise online*, Netzseite, 2003, «Drei Viertel aller Jugendlichen sind regelmäßig im Netz», <http://www.heise.de/newsticker/meldung/35233>, Zugriff am 12. März 2003.
- 6 Manuel Ladas, «Brutale Spiele(r)?», in: *heise online*, Netzseite, 2002, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/12/12443/1.html>, Zugriff am 1. Mai 2002.
- 7 Gerd Frey, «Machinima – Der Film aus der Maschine», in: *Alien Contact – epilog.de*, Netzseite, 2009, http://www.epilog.de/PersData/F/Frey_Gerd_1966/Texte/Machinima_AC059_Essay.htm, Zugriff am 07. März 2009.
- 8 Die Arbeit ist 2002 auf der *Documenta11* präsentiert worden.
- 9 Frank Furtwängler, «A crossword at war with a narrative. Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen», in: *Formen interaktiver Medienkunst*, hg. v. Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz, Irmela Schneider u. Peter M. Spanenberg, Baden-Baden 2001, S. 374.
- 10 Hans Peter Schwarz, «Medien-Kunst-Geschichte», in: *Medien-Kunst-Geschichte*, hg. v. ders., München/New York 1997, S. 51.
- 11 Tony Manninen, «Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games», in: *Game Studies*, Volume 3, Issue 1, May 2003, <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>, Zugriff am 07. März 2009.
- 12 Vgl. J.C. Herz, «Gaming the System. Multi-Player Worlds Online», in: *Game On. The History and Culture of Videogames*, hg. v. Lucien King, London 2002, S. 91.
- 13 Vgl. Karin Wehn, «Machinima – Was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben», in: *heise online*, Netzseite, 2004, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/17/17818/1.html>, Zugriff am 13. Juli 2004.
- 14 Vgl. *heise online*, Netzseite, 2003, «Online-Gaming auf dem Vormarsch», <http://www.heise.de/newsticker/meldung/34773>, Zugriff am 24. Februar 2003.
- 15 zitiert nach: Stefan Schmitt, «Fabelreich ohne Sonnenuntergang», in: *Der Spiegel*, 11/2003, S. 104.
- 16 Vgl. Johannes Fromme, «Computer Games as a Part of Children's Culture», in: *Game Studies*, Volume 3, Issue 1, May 2003, <http://www.gamestudies.org/0301/fromme>, Zugriff am 07. März 2009.
- 17 Vgl. Tim Berners-Lee (mit Mark Fischetti): *Der Web-Report: der Schöpfer des World Wide Webs über das grenzenlose Potential des Internets*, München 1999.
- 18 Gareth Branwyn, «Desktop Director's Chair», in: *Screenager Central*, Netzseite, 2004, http://www.screenagercentral.com/itsteens/happen/desktop_director, Zugriff am 05. Dezember 2004.
- 19 Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, (MA) 2001, S. 245.
- 20 Frank Dellario, «iLL Bixby», Paul Marino, «Machinima FAQ», in: *machinima.org*, Netzseite, 2009, <http://www.machinima.org>, Zugriff am 07. März 2009.
- 21 Katie Salen, «The Art of Machinima», in: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, hg. v. Jeffrey Shaw u. Peter Weibel, Cambridge, (MA) 2003, S. 540.
- 22 Heiko Gogolin, Nils Dittbrenner, «Machinima: Ab ins eigene Studio», in: *glizz.net*, Netzseite, 2002, http://www.glizz.net/artikel/artikel_21.php, Zugriff am 30. September 2002.
- 23 Vgl. *machinima.org*, Netzseite, <http://www.machinima.org>, Zugriff am 07. März 2009.
- 24 Vgl. Michael Ruddat, *Abweichendes Verhalten unter Betrachtung der Subkulturtheorie*, <http://www.faveve.uni-stuttgart.de/fs-soz/inhalte/scripte/handlungstheorie/handlungstheorie3.html>, Zugriff am 07. März 2009.