

Stolpern, Zögern, Stocken.

Spiel an der Grenze, an der Grenze zum Spiel.

Betreuer: Junior - Prof. Dr. Stephan Gregory

Zweitbetreuer: Dr. Stefan Werning

Fakultät Medien

European Film and Media Studies

Masterarbeit

Matrikelnummer: 113158

Claudine Arendt

Bauhaus-Universität Weimar

Universiteit Utrecht

2015

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 0. EINLEITUNG..... | 4 |
| TEIL 1: STOLPERN, ZÖGERN, STOCKEN..... | 9 |
| 0. SPIELREGELN, FIKTION UND KONZEPT..... | 9 |
| 1. STOLPERN SPIELRAUM..... | 12 |
| 1.0.1 Entwirrung und Verwirrung..... | 12 |
| 1.1.1 Gefasst und Bewegt..... | 14 |
| 1.2 SPIELFIGUREN..... | 17 |
| 1.2.1 Fußgänger, Voyeur und Trottel..... | 18 |
| 1.3 BEINAHE DES STOLPERNS..... | 20 |
| 2. ZÖGERN SPIELZEIT..... | 22 |
| 2.0.1 Entscheidung, Hier und Jetzt..... | 22 |
| 2.0.2 Spieler-Zeit und Spiel-Zeit..... | 23 |
| 2.1 VERRÄUMLICHTE BEDINGUNGEN..... | 24 |
| 2.2 DAS DOPPELTE DES ZÖGERNS..... | 25 |
| 2.2.1 Wertesystem und Wertekonflikt..... | 26 |
| 3. STOCKEN SPIELZEUG..... | 27 |
| 3.0.1 Intentionales Stocken..... | 28 |
| 3.1 SCHWANKEN DER DINGE..... | 30 |
| 3.1.1 Stocken der Intentionen..... | 30 |
| 3.1.2 Stockende Sprache..... | 32 |
| TEIL 2: THE STANLEY PARABLE..... | 34 |
| 2.0 SPIELFIGUREN..... | 35 |
| 2.0.1 Strategie des Erzählers..... | 35 |
| 2.0.2 Möglichkeit und Unmöglichkeit..... | 36 |
| 2.1 SPIELRAUM..... | 38 |
| 2.1.1 Ordnung und Unordnung..... | 39 |
| 2.2 BEINAHE-IMMERSION..... | 41 |
| 2.2.1 Hürden und Widerstand..... | 41 |
| TEIL 3: PAPERS, PLEASE..... | 45 |
| 3.0 DISTANZ UND ZÖGERN..... | 47 |
| 3.0.1 Simulation und Bedingungen..... | 48 |
| 3.1 SPIEL ZEIT / SPIEL UHR..... | 50 |
| 3.2 VERKÖRPERTE DOPPLUNG..... | 51 |
| TEIL 4: THE ARTIST IS PRESENT..... | 54 |
| LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT..... | 54 |
| 4.0 PRÄSENT UND PARALYSIERT..... | 56 |
| 4.0.1 Warten und Schwanken..... | 57 |

| | |
|-------------------------------|----|
| 4.1 BEWEGTE LANGEWEILE..... | 59 |
| 5. FAZIT..... | 61 |
| 5.1 SCHLUSSFOLGERUNG..... | 64 |
| SUMMARY..... | 66 |
| BIBLIOGRAPHIE..... | 79 |
| LUDOGRAPHIE..... | 82 |
| SONSTIGE WERKE..... | 84 |
| ABBILDUNGSVERZEICHNIS..... | 85 |
| EHRENWÖRTLICHE ERKLÄRUNG..... | 89 |
| DANKSAGUNG..... | 90 |

0. EINLEITUNG

Ambulant und tüchtig durchkreuzen sie Wohnzimmer, Hallen, Bahn, und Strand. Computer und Spiele zeigen sich poliert, glänzend und geschmeidig und jenseits von dystopischem Sci-Fi stellen sie sich in den Dienst ihrer Benutzer. So jedenfalls die marktschreierische Vorstellung. Spiele benötigen Hindernisse und frustrieren, Computer frieren ein und stürzen ab und der Avatar des Spielers tut es ihnen gleich. Hinsichtlich dessen werden in der vorliegenden Arbeit drei dysfunktionale Momente in Bezug auf Computerspiele behandelt. Das Dysfunktionale wird, als Gegensatz zum Funktionalen, meist negativ bewertet. Sei es ein außer Kontrolle geratener Reaktor, das nicht-startende Auto oder der gebrochene Arm, es resultiert in Katastrophen, Ärger oder Leiden. Eine andere, zweite Möglichkeit das Dysfunktionale zu sehen ist die humoristische Sicht. Diese ist, neben den Anekdoten des alltäglichen Lebens vor allem im Film anzutreffen. Hierzu gibt es zahlreiche Beispiele wie etwa Charlie Chaplin in *Modern Times* (S1), Buster Keatons Filme (S2, S3), Mr. Hulot in *Playtime* (S5) oder *Zimmerverwüstung* (S4) („Das Bild hängt schief“) von Loriot. Die Welt hat sich gegen die Protagonisten verschworen, sie verlieren jegliche Überlegenheit und stehen somit nicht mehr emanzipiert in der Welt, sondern im Kampf mit den Dingen und der Welt um sie herum. Sie stehen der Welt mit Unverständnis gegenüber und diese wird in diesem Sinne dysfunktional. Das Unverständnis trennt den Protagonisten von den Dingen und der Welt. Diese Trennung ist das eigentlich Dysfunktionale. Die dritte Perspektive, die in dieser Arbeit eingenommen wird und die sich an Punkte der Letzteren anschließt, geht von verschiedenen Graden der Trennung aus, einem Teilverständnis der Umwelt. Somit wird fortan weder vom absoluten Unverständnis noch vom absoluten Verständnis des Agierenden ausgegangen. Viel eher sieht die Arbeit das Spiel und den Spieler in verschiedenen Kompositionen, dem Spiel und dem Spieler wird eine kaleidoskopischen Wahrnehmungsweise attestiert. Demgemäß wird auch von Graden an partiellen Trennungen, welche von diesen hervorgerufen werden, die Rede sein. Ferner wird der Standpunkt eingenommen das Dysfunktionale nicht als eine zerstörerische, sondern eine produktive Kraft zu verstehen. Um ein Verständnis dieser entstehenden Konfliktsituationen zu erlangen, ist es erforderlich die produzierten Räume und die möglichen Trennungen zwischen Komponenten des Mediums, Inhalts und Spielers, also der Beziehung, anzusehen.

Für die Analyse der Dysfunktionalitäten bieten sich Computerspiele im generellen und unabhängig produzierte Computerspiele im speziellen an. Dies folgt aus der Beobachtung, dass es sich bei Computerspielen um konstruierte und offensichtlich künstliche Prozesse handelt die eine Welt erstellen, welche erst in Relation mit dem

Spieler zustande kommt. Der Spieler ist demzufolge maßgeblich daran beteiligt das Spiel zu aktualisieren. Das Spiel bestimmt und setzt die Grenzen der Konstruktion, oder besser gesagt des Systems, in allen Hinsichten. Als hinzugefügtes Element balanciert der Spieler das Spiel aus. Dieser muss sich allerdings in die Funktionsweise dieses System einordnen, samt den ihm gegebenen Freiheiten und Einschränkungen.

Dies zeigt sich auch in den gewählten Fallstudien: *The Stanley Parable* (Bild 4, Bild 5) (L6) von Davey Wreden, *Papers, Please* (Bild 2, Bild 3) (L5) von Lucas Pope sowie *The Artist is Present* und *Let's Play: Ancient Greek Punishment* (L2) von Pippin Barr. Die Spiele sind unabhängig produziert und leisten sich eine Freiheit der Gestaltung, welche weniger (oder gar nicht) in den Spielen der Produktionsfirmen mit großem Budget (AAA) gefunden werden kann. Letztere zielen auf ein weit gefasstes Publikum und riskieren nicht die oft hohen, erforderlichen Investitionen durch das Vermeiden von Experimenten. Viel eher findet man unter den AAA Spielen Kassenerfolge wie *FIFA* (L8) oder *Need For Speed* L8, welchen oft unterstellt wird sich auf gut funktionierende Spielmechanismen und Ästhetiken zu berufen, während die unabhängig produzierten Spiele in erster Linie eine Abweichung von diesen darstellen. Unabhängig produzierte Spiele stellen eine heterogene Gruppe dar, die sich unter anderem mit für Spiele untypischen Themen befassen. Während AAA Spiele Schnelligkeit oder Eroberung, sowie realitätsnahe und dreidimensionale Simulationen bevorzugen, finden sich unter den unabhängig produzierten Spielen Themen wie Depression (*Elude* (L11)), Trans- und Homosexualität und Sadismus (Spiele von *Anna Anthropy* (L1)), Flucht (*Frontiers* (L12)), die spezielle Relativitätstheorie (*A Slower Speed of Light* (L13)) oder Referenzen zu bereits bestehenden Computerspielen (*Pongs* (L4)). Da diese Spiele sich mit spezifischen Themen auseinandersetzen entwerfen sie passende Spielmechanismen. Sie überdenken also die Interaktion mit dem Spieler, seine Position im Spiel und damit auch die für Computerspiele übliche und/oder mögliche Beziehung zum Spieler.

Die ausgewählten Fallstudien bringen den Spieler in, für Spiele, ungewöhnliche Positionen und hinterfragen somit auch dessen Position; das Machtverhältnis, die Entscheidungsfreiheit und somit schlussendlich auch die Beziehung zur Technik, welche das Spielen ermöglicht.

Spiele sind, wie der Großteil der Software, funktional im Sinne, dass sie etwas ermöglichen; in diesem Fall, das Spielen. Dies möchten sie erwartungsgemäß möglichst störungsfrei gewährleisten. Jedoch beinhalten Spiele Hürden die überwunden werden müssen.¹ Das heißt die Funktion wird erst durch eine Störung ermöglicht. Genau diese Störung ist der Grund und Ansporn effizienter zu werden.

¹ Vgl. Suits, *The Grasshopper*.

Wichtig ist jedoch, dass die Störung geplant ist. Sie dient einem Zweck, ohne jedoch andere Störungen zu verhindern. Während für AAA Spiele diese Störungen meist der quantifizierbaren Leistung dienen, wenden die hier betrachteten Fallstudien andere Störungen auf. Demnach münden diese auch nicht in Ranglisten, territorialer Sicherung (wie zum Beispiel in *StarCraft (L10)*) oder death counts (wie etwa bei *Quake III Arena (L9)*) sondern produzieren andere Resultate.

Während AAA Spiele die Konflikte in Form von Autos, Zombies oder Polizei präsentieren, verorten unabhängig produzierte Computerspiele die Konflikte in moralischen Dilemmas, Tabus oder benutzen den Spielmechanismus selbst als Konflikt. Eine Definition für Spiele, welchen den Fokus auf die Hürden (also gegenständliche Konflikte) legt wurde von Bernard Suits vorgeschlagen: „playing in a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles“.² Der Spielraum wird durch die Hindernisse und demnach auch durch die Art der Hindernisse bestimmt.

Von dieser Definition ausgehend, treten drei dysfunktionale Momente, welche drei verschiedene Phasen des Computerspiels betreffen, auf. Diese Momente können einzeln, oder zusammen auftreten, die Grenzen sind nicht restriktiv zu zeichnen, allerdings sind sie hilfreich für die Analyse der Spiele und ihrer Interaktion mit dem Spieler. Das Stolpern – die Art der Planung eines Spiels, also vorher getroffene Entscheidungen, das Zögern – die Tatsache, dass das Spiel ohne Entscheidungen des Spielers nicht vorankommt und, Stocken – die Tatsache, dass es beim laufenden Prozess zum Abbruch kommen kann, und dass das Computerspiel auf den Computer angewiesen ist. Demnach betrifft das Stolpern die Entscheidung des Machers, welche sich unter anderem auch auf die Architektur bezieht und demnach eine räumliche Entscheidung ist, während Zögern die zeitkritische Entscheidung des Spielers anspricht. Stocken bezieht sich auf die materielle Technologie.

Der erste Moment, Stolpern, bezieht sich also auf die vom Spiel gegebene Struktur und damit auch auf die Handlungsfreiheit des Spielers und geht davon aus, dass der Spieler im Spielraum ist oder bleibt und diesen dann auch von innen wahrnimmt. Der zweite Moment, das Zögern, ist ein Entscheidungsproblem. Es betrifft also sowohl die Kriterien nach denen der Spieler seine Entscheidungen trifft, die Frage ob diese mit den vom Spiel vorgegebenen Kriterien vereinbar sind, als auch die Zeit des Spiels und die Zeit des Spielers. Der dritte Moment, das Stocken, ist ein Verzögerungsproblem seitens des Computers und der Software. Der Prozess verlangsamt sich oder kommt zum Stillstand. Somit betrifft dies die Technologie und die Zeit des Spielers. Dies hat zur Folge, dass diese Momente sich in unterschiedlichen Räumen befinden und stellt die Frage nach den Graden der Immersion vis-à-vis des Spiels.

² Ibid., 43.

Hier wird also angenommen, dass der Spieler weder ganz und gar im Spielraum ist, noch dass er sich absolut außerhalb von Letzterem befindet. Dies führt dazu, dass von einer der Störungsart abhängigen Raumproduktion ausgegangen wird. Nicht nur das Spiel wird wahrgenommen, sondern der Spieler nimmt auch sich, seine Position, seine Sinne oder sein Denken wahr. Es handelt sich also hier um ein Doppeltes in der Wahrnehmung oder eine doppelte Wahrnehmung. Diese wird in unterschiedlichen Graden und mit unterschiedlichem Fokus behandelt werden.

Demnach sind die Konflikte (oder Hürden) welche das Spiel und den Spielraum konstituieren, Anschauungskonflikte. Die Grenzen zwischen Spiel und Spieler finden sich in den Momenten Stolpern, Zögern und Stocken an unterschiedlicher Stelle wieder. Folgend ist auch der Raum der sich zwischen Spiel und Spieler einstellt an anderer Stelle zu finden und konstituiert sich auf unterschiedliche Art und Weise. Hauptfokus der Arbeit ist die Untersuchung wie und welcher Raum entsteht wenn sich Spiel und Spieler treffen. Hier wird auch das Mischungsverhältnis, welches je nach Moment und Spiel ein anderes ist und etwas produziert was nicht allein im Spiel vorhanden ist, sondern evoziert wird, betrachtet. Einerseits beinhalten Computerspiele eine Lücke, welche vom Spieler ausgefüllt wird und damit das Spiel komplettiert. Andererseits bilden sie keine glatte, homogene Einheit, sondern differenzieren sich Stellenweise aus. Der Aufwiegler, das heißt die Komponente, welche für den Konflikt verantwortlich ist, ist dabei immer unterschiedlich; Plan, Grundriss und Architektur, der Spieler in der Rolle des Entscheiders und der Prozess des Computers. Selbstredend erfordern Konflikte verschiedenartige Anschauungsweisen um zustande zu kommen. Die vorliegende Arbeit untersucht und folgt der Annahme, dass Computerspiele, welche die Hürden in Beziehung zur Position des Spielers konstruieren und sie damit in seiner Anschauung lokalisieren, unterschiedliche Arten von Grenzen ziehen und demzufolge verschiedene Räume und Beziehungen produzieren.

Um diesen Ansatz zu analysieren ist die Arbeit in vier Teile gegliedert. Im ersten Teil wird Stolpern, Zögern und Stocken in einen theoretischen Rahmen gefügt. Teil 2, 3, und 4 betrachten jeweils eine Fallstudie, unter dem Aspekt einer der genannten Momente.

Im Unterkapitel Stolpern nimmt der Spieler die Störung innerhalb des Spiels wahr, das doppelte der Wahrnehmung wird also als innerhalb des Spielraums gesehen. Die unterschiedlichen Konzeptualisierungen der Anschauung werden der Konstruktion des Spiels und der Ausführung des Spiels zugeschrieben um zu verstehen wie ungleiche Sichtweisen das Erleben des Spiels formen. Im zweiten Unterkapitel, welches sich auf Zögern bezieht entsteht das Doppelte durch die Konflikte zwischen den Vorgaben, den Entscheidungsmöglichkeiten innerhalb des Spiels und der Haltung des Spielers. Das Zögern verlangsamt einen Prozess und betrifft damit die

Zeit des Spiels. Hier wird Bezug genommen auf was passiert wenn die Kriterien nicht übereinstimmen und welche Auswirkung dies auf die Zeit hat. Im dritten Moment schwankt das Verständnis zwischen Funktion und Ding, betrifft also die Technologie, als etwas funktionierendes beziehungsweise etwas dem eine Funktion zugeschrieben wird. Hier wird beschrieben in welcher Art die Beziehung sich einstellt im Moment der Dysfunktion und demnach wie diese sich zur Anschauung des funktionierenden Dings verhält. Somit betreffen die Momente Konflikte der Anschauung innerhalb des Spielraums, gegen die Zeit des Spiels, und im Ringen mit der Technologie, welche unterschiedliche Abhängigkeitsverhältnisse und Distanzen zwischen den für das Spiel benötigten Elementen bereithalten und somit auf die Verräumlichung wirken.

TEIL 1: STOLPERN, ZÖGERN, STOCKEN

0. SPIELREGELN, FIKTION UND KONZEPT

Jedem Spiel liegen Regeln zugrunde, ohne welche das Spiel nicht spielbar ist. Im Grunde sind Computerspiele nichts anderes als Text, sie bestehen alle aus Code. Erst kompiliert und interpretiert wird das Spiel an sich sichtbar. Der zugrunde liegende Text kann allerdings, ähnlich wie ein Buch gelesen werden, und wenn der Leser die Sprache versteht kann er sich ein Bild von der niedergeschriebenen Welt machen und die Reaktionen antizipieren. Vorgesehen ist jedoch, dass eine Maschine diesen Text liest und genau das ausführt was dort geschrieben steht. In anderen Worten, der kompilierte Code muss ausgeführt werden. Im Kompilierer sitzt der eigentliche Übersetzer von Code zu einer dem Betriebssystem geläufigen Sprache, das Ausführen vom Spiel ruft dann einen neuen Interpreter auf, welcher das Spiel an sich für den Endnutzer sichtbar macht.

Im Code befinden sich die Informationen die das Spiel ausmachen. Dies beinhaltet sowohl die Physik des Raums, also die Art und Weise wie Objekte, inklusive der Spielfigur, sich verhalten, die Korrelation von Spielfigur und Raumaufbau, die Spielregeln, also die Bedingungen die das Spielen ermöglichen, welche Aktionen zulässig sind und welche nicht, die Zeitspanne in welcher eine Aktion stattfinden kann oder wann welcher Dialog oder Monolog aufgerufen wird, welche Musikdatei abgespielt oder welche filmische Sequenz das Spiel unterbricht.

Man kann sich ein vereinfachtes Computerprogramm oder Computerspiel als eine Aneinanderreihung von Regeln und Schleifen vorstellen, welche ausgeführt werden sollen. Regeln sind hier zu verstehen im Sinne von „was ist zu tun, wenn... ansonsten...“ oder die geläufigere Englische Variante „if... then... else“. Während diese Regeln sich auf sofortiges Handeln beziehen, sprechen Schleifen das Fortwährende an, im Englischen als „for“ und „while“ loops bekannt. Diese geben gewissen Handlungen und Konsequenzen, respektive den Prozessen einen Start und einen Endpunkt. Diese Basis, das auf Regeln beruhende, steht in direktem Gegensatz zum freien Spiel. In der Computerwelt wird spielen im Spiel durch Spielregeln begrenzt und gleichzeitig ermöglicht. Julian Kücklich schreibt, dass, paradoxerweise, die Freiheit des Spielers aus den von den Regeln auferlegten Restriktionen und der Unterordnung des Spielers unter diese stammt.³ Die Regeln begrenzen somit die Handlungsmöglichkeiten und stellen gleichzeitig die Möglichkeit der spielenden Handlung. Das Computerspiel ermöglicht demzufolge das Spielen durch das Hervorrufen und Ausführen eines vorherbestimmten Regelsystems. Die

3 Kücklich and Fellow, "Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies," 17.

Funktionsweise des Spiels wird oft als abgegrenzt, von der realen Welt losgelöst verstanden, weil hier die Möglichkeit besteht aufgrund, der alltäglichen Realität gegenüber, anderen Bedingungen anders oder auf eine andere Art und Weise zu handeln. So besteht das Konzept des Magischen Kreises als Metapher für die Abgegrenztheit zur alltäglichen, realen Welt, formuliert von Johann Huizinga,⁴ fort und wird weiterhin auf seine Porosität hin untersucht.⁵ Spielregeln und andere im Code eingebettete Qualitäten oder Begrenzungen bilden die Rahmung der oft realitätsfernen (oder phantastischen) Welten in denen gehandelt werden kann. Die Möglichkeit anders zu handeln wird in vielen Spielen durch fiktive Elemente unterstützt wie etwa durch Aliens in *Half-Life (L20)*, Zombies in *Call of Duty (L21)* oder Aliens und Zombies in *Area 51 (L22)*. Nichtsdestotrotz befürworten und beanspruchen sie eine gewisse Nähe zur Realität. So etwa die dreidimensionale, naturnahe Simulation der Grafik und des Sounds, welche durchaus als Versuch den Spieler in diese Fiktion eintauchen zu lassen gewertet werden kann.

Der Code, also das unübersetzte Spiel, beinhaltet sowohl Elemente, welche sich auf die Fiktion oder die fiktive Welt des Spiels beziehen, als auch solche die sich auf die konkrete Ausführung beziehen. Jesper Juul thematisiert Realität und Fiktion in seinem Buch *Half-Real*.⁶ Er untersucht die Überschneidung von Fiktion und Realität im Spiel. Bereiche welche sich als wahre Aussage, sowohl in der alltäglichen Realität, als auch in der Realität des Spiels formulieren lassen und jene welche ausschließlich Gültigkeit in der Fiktion des Spiels besitzen. Demnach findet die Aussage, dass, wengleich auch programmiert, in *Tetris (L14)* eine Linie gelöscht wird wenn sie komplett ist, eine in der realen Welt verifizierbare Aussage, Gültigkeit.⁷ Als Beispiel gibt J. Juul die Figur Eddy Gordo aus *Tekken 3 (L15)* an. Eddy Gordo existiert nicht außerhalb dieser Fiktion, die Figur Eddy Gordo aber kann vom Spieler der sich in der realen Welt befindet gewählt und kontrolliert werden.⁸ Jesper Juul verleiht dem Computerspiel also den Status sowohl fiktional als auch (und gleichzeitig) real zu sein.⁹ Die konkrete Ausführung des Spiels befindet sich demnach in einem Zwischenbereich. Aus der Sicht des Spielers befindet es sich zwischen etwas was ihn direkt und etwas was ihn indirekt betrifft. Dementsprechend etwas was seine Handlungen direkt leitet (Spielregeln) und etwas was angenommen werden kann, aber nicht muss. Hier ist das Reale mit dem Notwendigen und das Fiktionale mit dem Optionalen gleichzusetzen. Wobei beides vom Code bedingt ist und dessen Regeln folgt. Der Code und das Spiel produziert also halb-reale Welten.

Generell gesehen werden, um die im Spiel simulierte Welt zu erzeugen, Konzepte

4 Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*.

5 Vgl. u.a. Copier, "Challenging the Magic Circle"; Motte, *Playtexts*.

6 Juul, *Half-Real*, 2011, 163-196.

7 Ibid., 167.

8 Ibid., 167-68.

9 Ibid.

aus der realen Welt in die des Spiels übertragen. Das Spiel bedient sich also an der alltäglichen Realität außerhalb des Spiels, doch wird diese in der Übertragung in das Spiel verändert oder besser gesagt vereinfacht. Spiele können in diesem Kontext als Modelle der Realität, einer Annäherung an einen Teil der Realität, welche letztere einfacher fassbar macht, gesehen werden. Jesper Juul schreibt in *Half-Real*: „A game does not as much attempt to implement the real-world activity as it attempts to implement a specific stylized *concept* of a real-world activity.“¹⁰ Ein Element wird aus einer vielschichtigeren oder komplexeren Aktivität abstrahiert und in das Spiel und seine Regeln implementiert. Das Spiel hält bestimmte Verbindungen zur Welt, kappt andere und setzt damit den Spieler in verschiedene Beziehungen zur dieser Welt. Wie J. Juul schreibt ist es die *Idee* von etwas das ins Spiel übernommen wird. Er bezieht sich auf Aktivitäten wie Autofahren in *Grand Theft Auto (GTA)* (L16) oder Capoeira in *Tekken 3 (L15)*, welche dazugehörige Elemente wie einsteigen und aufschließen oder Bewegungen auslassen. Das Einsteigen in *GTA* (L16) wird als uninteressantes Detail in der Spielwelt angesehen und daher reduziert.¹¹

Diese Existenz im halb Realen, im Überlappen von Realität und Fiktion, erfordert auch das Vorhandensein von fiktionsbezogenen und realitätsbezogenen Mechanismen. Ian Bogost plädiert in seinem Buch *Persuasive Games* für Computerspiele als expressives Medium, welches die Funktionsweise von realen und imaginären Systemen repräsentiert.¹² Er hebt die Rolle von Spielregeln hervor indem er schreibt, dass der Spieler aktiv die durch die Regeln vorgeschlagene und gelenkte Bedeutung vervollständigt.¹³ Somit räumt er dem Spieler keine aktiv gestaltende, sondern lediglich eine ausführende Rolle ein. Bogost sieht das Spiel als rhetorisches Instrument, welches die Weltsicht des Spielers verändern oder bestärken will. Ableitend führt Bogost den Begriff der *Procedural Rethorics* ein. *Procedurality* verweist dabei auf eine Art und Weise Prozesse herzustellen, zu erklären oder zu verstehen. Computer werden als besonders geschickt im Repräsentieren von Systemen, welche gemäß einer Reihe von Prozessen agieren beschrieben, da Computer selbst prozessual funktionieren. Daraus folgt, dass Computer die Fähigkeit Repräsentationen von Prozessen zu schaffen verbessern und verstärken.¹⁴ Bogost ist demnach überzeugt, dass Computer sich besonders gut zur Veranschaulichung von Prozessen eignen. Dies liegt unter anderem in der Möglichkeit dynamische, interaktive Prozesswiedergaben oder Modelle zu generieren, im Gegensatz zu statischen Bildern.

10 Juul, *Half-Real*, 2011, 172 kursiv im O.

11 Ibid.

12 Bogost, *Persuasive Games*, xii.

13 Sicart, „Against Procedurality,“ 4.

14 Bogost, *Persuasive Games*, 5.

1. STOLPERN | SPIELRAUM

1.0.1 Entwirrung und Verwirrung

Stolpern, der erste Moment, wird als die Handlung und die Konzeption des Spiels betreffend untersucht. Das Stolpern bezieht sich auf die Handlungsmöglichkeit des Spielers im von innen wahrgenommenen Spielraum. Die Handlung korreliert mit den Regeln und daraus konstruierten Realitäten im Spiel und bringt diese zum Vorschein. Um Stolpern als Zusammenspiel zwischen Handlung und Spiel besser zu situieren, werden Idee, Mechanismus und konkrete Abstraktion verbunden. Kombiniert man die von Jesper Juul beobachtete Vereinfachung und darauffolgende Implementierung mit Ian Bogosts *Procedural Rethorics* kann man von einem abstrahierten und stilisierten System oder Mechanismus im Computerspiel ausgehen. Die konkrete Abstraktion, verbindet die Unterscheidung zwischen dem Konkreten als eingebettet in eine Vielzahl an Relationen und dem Abstrakten, als dürftig, einseitig und isoliert und bezeichnet, als Kombination, das wahr werden der Abstraktion in der Praxis.¹⁵ Das Spiel konstruiert eine auf Regeln basierte Welt, welche, je nach Spiel, auf dem Essentiellen einer Kategorie, eines Mechanismus, einer Funktionsweise oder eines Teilgebiets der alltäglichen Welt basiert. Die Präsenz und das aktive Handeln des Spielers werden benötigt um diese Welt in Existenz zu rufen, wobei der Spieler prinzipiell nach dem Plan und den Bedingungen der Idee handelt und ihn so zum Vorschein bringt, dies jedoch auf eigene Art tut. Die essentielle Idee, welche im Spiel verankert ist und abläuft trifft auf ein neues Element, den Spieler, samt seines Wissens, Kontextes und seiner Handlungseigenarten, und wird somit in eine abweichende Relationen eingebettet. Die Bezeichnung konkrete Abstraktion birgt somit die Perspektive das Spiel und den Spieler sowohl als Einheit und gleichzeitig als unterschiedliche Elemente und sich gegenseitig bedingende Fragmente wahrzunehmen, quasi als agierende Dispersion.

Betrachtet man das Spiel unter dem Blickwinkel der konkreten Abstraktion, zeigt sich, dass das Spiel ein isoliertes Element aus der alltäglichen Realität extrahiert und dieses auf den handelnden Spieler treffen lässt. Die abstrahierte Idee findet sich im Kontext, den Handlungsketten und dem Wissen des Spielers wieder und wird dort sowohl in die als auch in der Praxis umgesetzt. Die Idee „wird wahr“.¹⁶ Hierbei ist keine oder zumindest eine unvollständige Kompatibilität mit dem Spieler vorhanden. Genau diese Inkompatibilität, oder genauer gesagt die Materialität welche von dieser hervorgerufen wird, kann als Hindernis beschrieben werden, und die einhergehende Aktion wird hier als Stolpern definiert. Die Position des Spielers im Spiel, welche er einnehmen soll, also die vorgesehene oder eher vorbestimmte Figur, ist eine

¹⁵ Stanek, "Space as Concrete Abstraction," 62-63.

¹⁶ Ibid., 62.

Gegebenheit in den Regeln des Spiels, da diese sowohl die Handlung des Spielers bestimmen als auch die Zuwerdung mit einkalkulieren und entsprechend darauf reagieren. Hieraus folgt, dass bereits zu dem Zeitpunkt da das Spiel vom Spieler gestartet und gespielt wird, unwiderruflich ein Missverhältnis zwischen den Handlungsketten des Spielers und den vorgesehenen Handlungsketten im Spiel besteht.

Im Erscheinen der Regeln des Spiels sind die Bewegungs-, Reaktions- oder Hindernisüberwindungsmöglichkeiten, des Spielers eingeschrieben und vorgesehen. Das heißt der Spieler, will er das Spiel spielen, muss sich gemäß und innerhalb von den Bedingungen der Hürden (also dem Ausdruck der Spielregeln in der Erscheinung des Spiels) bewegen. Hier liegt die Möglichkeit des Stolperns im Computerspiel; wie oben gesehen ist eine Möglichkeit die Interaktion zwischen Spielregeln und Spieler zu sehen, die Unterordnung unter die Bedingungen der Spielregeln als Freiheit des Spielers zu beschreiben. Das heißt die Spielregeln (oder Hürden) als Schaffung von Möglichkeiten zu begreifen. Dies sieht jedoch nicht vor, dass (a) der Spieler die Freiheit im Spiel nicht mit der Ausübung der vorgegebenen Möglichkeiten gleichsetzt oder (b) sein Können oder Wissen mit dem vorausgesetzten Können oder Wissen des Spiels vereinbar sind. Also die Idee in ihrer Umsetzung auf eine reibungslose Zusammenarbeit trifft. Das heißt bei (a) handelt es sich um eine Einstellung des Spielers gegenüber einer konstruierten und ihm vorgesetzten Welt und bei (b) um ein funktionales/dysfunktionales System.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Spiele Elemente aus der alltäglichen Realität übernehmen und diese in eine organisierte Struktur bringen, welche bestimmte Optionen zulassen, aber aufgrund der Inkompatibilität zwischen Spiel und Spieler nicht notwendig gegeben sind. Diese Inkompatibilität birgt eine gewisse Materialität in Form von Hindernissen in sich, welche den Spieler zum Stolpern bringen.

1.1. SPIELRAUM

Wie im oben beschrieben, benötigt Spielen im Spiel Regeln, welche das Spiel spielbar machen und welche die Rahmenbedingungen für die Spielbarkeit klar definieren. Um diese Regeln welche oft eher an der Realität inspiriert sind, als dass sie jener in ihrer Komplexität entsprechen würden, akzeptieren zu können, muss der Spieler die Spielwelt als eine Realität, oder zumindest eine mögliche Realität wahrnehmen. Diese alternative Realität ist der Spielraum. Ist der Spielraum erst mal als solcher wahrgenommen, muss der Spieler ihn akzeptieren, sich auf ihn einlassen um schließlich, in ihm immersiert zu sein.

Immersion wird von Janet Murray in *Hamlet on the Holodeck* beschrieben als

„*Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. [...] [T]he sensation of being surrounded by a completely other reality [...] that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.“¹⁷ Immersion ist also nach J. Murray ein vollständiger Wechsel in eine andere Realität, die dann auch sämtliche Sinne in Anspruch nimmt. Die Immersion bezeichnet demnach einen Verlust an Distanz, also eine Präsenz, und eine Anpassung an die neuen Gegebenheiten. Die Präsenz einer anderen Realität, welche durch Medien erzeugt wird. Dieses Eintauchen, das Akzeptieren einer alternativen Realität, wird unter anderem von Lombard als das Fehlen der Vermittlung definiert; wenn der Zuschauer oder Spieler die Technologie nicht mehr wahrnimmt,¹⁸ und folglich auch den Raum in dem er und die Technologie sich befinden vergisst. Dementsprechend ist es ein vollständiger Perspektivenwechsel der stattfindet. Dass der gesamte Wahrnehmungsapparat eingenommen wird, heißt dass der Zuschauer oder Spieler als ganzer Körper angesprochen wird.

1.1.1 Gefasst und Bewegt

Aus diesem Gedanken folgt, dass um das Spiel immersiv erfahrbar zu machen, das Spiel dem Spieler eine Abhängigkeit anbieten muss.

Die Spielregeln, wie schon kurz angeschnitten, und der Code äußern sich daher auch im und als Raum. Das heißt das Vorgesehene wird als Raum erfahrbar gemacht, da Teile der Operationen die zu dieser Herstellung führen nicht komplett sinnlich erfahrbar sind ist die Kommunikation auf den Raum angewiesen. Das Unterkapitel *Driven by Space* in Michael Nitsches *Video Game Spaces* spricht vom space-driven model for content assembly.¹⁹ Hier bemerkt er, dass „architektonische Details“²⁰ wie Arenen oder Labyrinth gewisse Formen der Interaktion fördern. Michael Nitsche bemerkt, dass Labyrinth nicht bloß als typische Struktur eines Spiellevels fungieren, sondern auch Resultat der Erkundung des virtuellen Raums sind. Er schreibt, die Spieler, welche sich auf ihrer virtuellen Reise kreuz und quer durch den verfügbaren Raum bewegen, können als Schaffungsprozess eines Labyrinthes der erfahrenen Stellen interpretiert werden. Ihre Bewegungen bildeten eine räumliche Praxis und diese Praxis führe zu einem labyrinthischen Raum.²¹ Nitsche sieht also einen Zusammenhang zwischen der Verfassung des Spielers, seiner Verwirrung oder seines Wissensstandes (Unwissen) und dem resultierenden, also zu einem bestimmten Zeitpunkt vorhandenem Raum. Demzufolge kann innerhalb einer geordneten Struktur eine zweite Ordnung, durch die Verfassung des Spielers, des

17 Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 98.

18 Lombard and Ditton, „At the Heart of It All“ zitiert in; „New Media and the Permanent Crisis of Aura,“ 28.

19 Nitsche, *Video Game Spaces*, 187–88.

20 Ibid., 187.

21 Ibid., 183.

Raums entstehen. Diese „Raumabhängigkeit“²² sieht er als strukturierende Kraft für interaktive Ereignisse. Weiter schreibt Nitsche: „Spatial logic is seen as an additional guiding force for behavior [...]“.²³ Nach Nitsche vermittelt die Art der Raumgestaltung den Diskurs des Spiels. Der Raum entsteht mit der Einbringung des Spielers als handelnde Figur, welche sich in den Raum involviert. Michael Nitsche zitiert passenderweise Friedman, welcher angibt, dass Computersimulationen dem Einzelnen erlauben „not simply to observe structures, but to become experientially immersed in their logic“.²⁴ Das heißt die Immersion findet hier nicht auf der Ebene der Erzählung oder in einem bloß visuellen, dreidimensionalen Raum, sondern auf der Ebene der Struktur oder der Logik statt.

Andererseits bringt Tim Ingold eine Kritik am Begriff des Raums an, den er durch unterschiedliche Arten der Bewegung ersetzt. Nach Ingold rührt der Begriff des Raums von einer 'Logik der Inversion' her; „...inversion turns the pathways along which life is lived into boundaries within which it is enclosed.“²⁵ Die Raumkonzepte sind nach T. Ingold Resultat der „[...] paths *along* which life is lived.“,²⁶ also der Verbindung von Zeit und Raum in der oder als die Bewegung. Interpretiert man T. Ingolds Aufsatz allerdings nicht als Konzeptkritik, sondern akzeptiert, dass die Inversion stattfindet, so folgt auf die Bewegung eine Abstrahierung. Der Spieler kehrt also seine Praxis in ein Konzept um.

Akzeptiert man diese Beschreibungen vom Raum, muss man sich die Rolle der Spielfigur im Raum anschauen. Deleuze und Guattari sehen eine Kongruenz der Art des Raums und der Art des Denkens und damit der Haltung im doppelten Wortsinne, der Geisteshaltung und der Praxis: „Kurz gesagt, Reisen unterscheidet sich weder durch die objektive Qualität von Orten, noch durch meßbare Quantitäten der Bewegung, noch durch irgend etwas, das nur im Geiste stattfindet, sondern durch die Art der Verräumlichung, durch die Art im Raum zu sein, oder wie der Raum zu sein.“²⁷ In diesem Kontext gehen Gilles Deleuze und Félix Guattari mit Bezug auf Aloïs Riegels *Nahsicht* auf den haptischen Raum ein.²⁸ Sie ziehen den Begriff des Haptischen dem des Taktilen vor, da dieser nicht zwei Sinnesorgane gegenüberstellt, sondern die Annahme das Auge selbst könne diese nicht-optische Funktion erfüllen begünstigt.²⁹ Deleuze und Guattari verbinden A. Riegels Begriffe mit dem *glatten* und dem *gekerbten Raum*; das Glatte ist, nach Deleuze und Guattari, sowohl Gegenstand der „nahsichtigen Anschauung par excellence“,³⁰ als auch Teil des haptischen Raums. Im Unterschied zum Gekerbten, welches sich auf einen

22 Ibid., 187.

23 Ibid.

24 Friedman, „Making Sense of Software,“ 9 zitiert in ; *Video Game Spaces*, 232.

25 Ingold, *Being Alive*, 145.

26 Ibid., 151 kursiv im O.

27 Deleuze and Guattari, *Tausend Plateaus*, 668.

28 Ibid., 682–93.

29 Ibid., 682.

30 Ibid.

optischeren Raum und eine „eher fernsichtige Anschauung“³¹ bezieht. Das optische-ferne bezeichnet einen Überblick. Der gekerbte Raum definiert sich nach den Anforderungen der Fernsicht; „Beständigkeit der Richtung Veränderlichkeit des Abstandes durch den Austausch von starren Anhaltspunkten, Annäherung durch das Versinken in der Umgebung, Schaffung einer Zentralperspektive.“³² Die Trägheit der Anhaltspunkte und Beständigkeit der Orientierung spricht als Überblick alles auf einen Blick an. Während „[d]er haptische, glatte Raum mit naher Anschauung [...] einen ersten Aspekt [hat], nämlich die kontinuierliche Variation seiner Richtungen, seiner Anhaltspunkte und seiner Annäherung; er operiert von nah zu nah“³³ In der englischen Übersetzung von Brian Massumi wird von nah zu nah mit „step by step“³⁴ übersetzt. Der Ausdruck Schritt für Schritt (oder schrittweise) kann als Metonymie gelesen werden. Es handelt sich dann um ein Verstehen und Raumkonzept, welches sich aus der Bewegung des Körpers herleitet, respektive sich auf die Größenordnung des Körpers bezieht. Nur das direkte Umfeld ist erfassbar oder wird erfassbar gemacht, das Weite bleibt weitestgehend unbekannt, ist nicht durch simple logische Ableitung zu erahnen. Man kann also „im Glatten oder im Gekerbten reisen und ebenso denken...“.³⁵ Eine Konsequenz dieser Postulierung ist, dass die Art der Interaktion von Spieler und Spiel weniger von der Art des Spiels, sondern eher von der Art wie der Spieler den Raum verräumlicht, also durch seine 'Art im Raum zu sein' oder 'wie der Raum zu sein' abhängt. Dementsprechend, „[i]m Glatten zu reisen ist ein regelrechtes Werden, und zwar ein schwieriges, ungewisses Werden.“³⁶ Das was schon da ist (und auf einen Blick erkennbar ist) gegenüber dem was noch wird und ungewiss ist. Das Spiel ist schon vorhanden (im Code, fertig programmiert). Dem Spieler fehlt das Wissen darüber, für ihn ist es die längste Zeit des Spiels ein ungewisses Werden.

Hiervon ausgehend zeichnen Deleuze und Guattari dann die Unterscheidung zwischen der abstrakten und der organischen Linie. Die abstrakte Linie ist nicht geometrisch und gradlinig, sondern „[e]ine Linie mit variabler Richtung, die keinen Umriß zieht und keine Form umgrenzt...“.³⁷ Der abstrakten Linie fehlt damit der Verweis auf etwas außerhalb von ihr selbst und somit findet auch keine Distanzierung von dieser Linie statt. Ohne Verweis, ohne Einordnung verweigert die abstrakte Linie ein augenblickliches Verständnis. Ist es möglich eine Form einzuordnen, kann diese in Bezug auf etwas Bekanntes verstanden werden. Deleuze und Guattari zitieren hier Michael Fried, welcher über die Linie bei Jackson Pollock bemerkte, dass diese „zugleich das Auge des Betrachters anzieht und ihm keinen

31 Ibid.

32 Ibid., 684.

33 Ibid., 683.

34 Deleuze and Guattari, *A Thousand Plateaus*, 493.

35 Deleuze and Guattari, *Tausend Plateaus*, 668.

36 Ibid., 669.

37 Ibid., 692.

Platz zum Verweilen läßt.“³⁸ Zusammen mit der oben genannten haptischen Funktion des Auges, versetzt die abstrakte Linie den Körper in Bewegung, in ein rastloses hin und her fahren. Des Weiteren berufen sich Deleuze und Guattari auf Wilhelm Worringers Arbeit zu der gotischen Linie, welche diese als „nomadische Linie, die von der Abstraktion lebt“³⁹ bezeichnen, indem Kraft und Form gegenüber gestellt werden. Die nomadische Linie „hat Ausdruckskraft und keine Form, sie hat Wiederholung als Kraft und nicht Symmetrie als Form.“⁴⁰ Sie stellen also das Vorantreibende (und affizierende) dem Beschreibenden (und abgeschlossenen) gegenüber.

1.2 SPIELFIGUREN

Spielfiguren sind für viele Spiele von essentieller Bedeutung. Es sind die Charaktere welche der Spieler in der realen Welt repräsentiert, oder andersrum sie repräsentieren den Spieler in der virtuellen Welt des Spiels. Des Weiteren sind sie eine virtuelle Personifizierung von Konzepten und verwandeln jene in handlungsfähige Konzepte. Andererseits, oder gerade deswegen, können Spielfiguren nicht vollkommen frei sein, sie existieren nicht losgelöst von der Spielwelt, sie können nicht in einem luftleeren Raum agieren, sie benötigen eine bereits geformte Umwelt, auf welche sie sehr wohl einen Einfluss haben können, aber welcher immer gewisse Grenzen und Regeln aufweist, innerhalb welchen sich die Figur bewegen muss, wodurch es zwangsläufig zu konfliktären Situationen kommen muss, in welchen sich Spiel und Spieler in einem Zustand des Beinahe befinden, wo ihre Interessen oder Intentionen kollidieren.

Um Stolpern im Spiel zu situieren können wird vom Stolpern in der alltäglichen Realität ausgegangen und Charakteristiken abgeleitet. Wenn im Folgenden die Rede von Dingen ist, sind architektonische Elemente gemeint. Bordsteine, Türklinken, Stufen, Aufzugtüren, Wasserleitungsrohre etc. Diesen ist, im Gegensatz zu anderen Dingen, einen Platz zugewiesen den sie nicht ohne weiteres verlassen können. Im Stolpern übersteigt weder die Person ein Ding in Souveränität, noch bringt das Ding die Person zu Fall. Das Stolpern wird daher im Folgenden als ein Moment des Beinahe gesehen werden. Im Beinahe begegnen sich Ding und Person als Gleichgestellte. Hier ist das Stolpern ein Moment in welchem das Kräfteverhältnis zwischen Person und Ding nicht geklärt ist. Das Kräfteverhältnis in diesem Fall sind die Intentionen, welche sich im Ding und im Handeln ausdrücken. Laufen beide zusammen und nicht gegenläufig, gibt es keinen Grund das eine oder andere in Frage zu stellen. Im Stolpern jedoch richtet sich die Aufmerksamkeit plötzlich sowohl

38 Fried, „Three American Painters,“ 14 zitiert in; *Tausend Plateaus*, 693.

39 Deleuze and Guattari, *Tausend Plateaus*, 690.

40 Ibid.

auf das Ding und den Körper als auch gleichzeitig auf die Intention, welche nicht mehr erfüllt wird. Stolpern schiebt die Aufmerksamkeit also gleichzeitig auf das Material (Fuß und Bordstein zum Beispiel), als auch auf den Planer oder Macher dessen Intentionen in diesem Moment hervorstechen.

1.2.1 Fußgänger, Voyeur und Trottel

Im Folgenden werden drei Figuren vorgestellt, welche eine jeweils andere Interaktion mit dem Raum verkörpern.

Michel de Certeau thematisiert in *Kunst des Handelns* (im Kapitel *Gehen in der Stadt*) den Unterschied zwischen seinem Blick auf die Stadt von oben (aus der Vogelperspektive), auf dem World Trade Center stehend, und der Erfahrung des Fußgängers, dessen Körper von den „Straßen umschlungen“ ist.⁴¹ Den Blick von oben umschreibt M. de Certeau mit „Voyeur“, „ein Sonnenauge“ und „Blick eines Gottes“.⁴² Es handelt sich also um einen Blick, welcher all-überschauend ist.⁴³ Dieser Blick ist nicht mehr Körper, welcher den Kräften des Lebens in der Stadt ausgesetzt ist, sondern macht „die Komplexität der Stadt lesbar [...] und [lässt] ihre undurchsichtige Mobilität zu einem transparenten Text gerinnen [...]“.⁴⁴ „Der Körper ist nicht mehr von den Straßen umschlungen, die ihn nach einem anonymen Gesetz drehen und wenden; er ist nicht mehr Spieler oder Spielball und wird nicht mehr von dem Wirrwar der vielen Gegensätze [...] erfasst.“⁴⁵ M. de Certeau qualifiziert den Fußgänger im Gegensatz zum Blick, der dann nicht mehr im Griff der Stadt ist und aus der Unkenntnis der Ordnung, dem anonymen Gesetz, herausgeholt wurde. Auf den Fußgänger wirken mehrere Kräfte ein, sowie er auch selbst Teil des Wirrwarrs ist und es mitgestaltet, er ist „Spieler oder Spielball“.⁴⁶ Damit ist der Körper einer der im Moment reagiert, während der Blick eine moment-lose Perspektive darstellt. „Die Panorama-Stadt ist ein 'theoretisches' (das heißt visuelles) Trugbild, also ein Bild, das nur durch ein Vergessen und Verkennen der praktischen Vorgänge zustandekommt.“⁴⁷ Das theoretische Bild der Stadt ist eine vereinfachte Version der Wirklichkeit, in welcher Elemente vergessen werden. Es ist vielmehr, ein bewegungsloses Bild, ein Schnappschuss einer vereinfachten Realität, oder einer Teilrealität, welche nicht die Dynamik oder Vielfältigkeit des Geschehens erfassen kann, wohl aber einen guten Überblick verschaffen kann.

De Certeau stellt die Figur des Sehers der des Fußgängers gegenüber,⁴⁸ um zwei verschiedene Erfahrungen vom Raum der Stadt und zwei unterschiedliche

41 De Certeau, *Kunst Des Handelns*, 180.

42 Ibid.

43 Ibid., 181.

44 Ibid.

45 Ibid., 180.

46 Ibid.

47 Ibid., 181.

48 Ibid., 180.

Konzeptualisierungen anhand der imaginierten oder der tatsächlichen Position im Raum darzustellen. M. de Certeau stellt also zwei Modelle gegenüber, welche sich zwischen Übersicht und Verwirrenheit, zwischen Körper und Blick und zwischen der „Tatsache Stadt“ und dem „Konzept der Stadt“ unterscheiden.⁴⁹ Diese sind nicht vollkommen getrennt. „Die Allianz von Stadt und Konzept führt zwar niemals dahin, daß sie identisch werden, aber sie bemüht sich um ihre immer engere Symbiose: Stadtplanung bedeutet, gleichzeitig die *Pluralität* (auch der Wirklichkeit) *zu denken* und diesem Pluralitätsgedanken *Wirksamkeit zu verleihen*; und das wiederum bedeutet, wissen und artikulieren zu können.“⁵⁰ Die Planung der Stadt verwirklicht den Pluralitätsgedanken, weil sie ihn kennt und umsetzen oder ausformulieren kann. Das heißt hier werden Beobachtungen angestellt die dann in eine Organisationsform gebracht werden, welche dem Blick und der Pluralität der Stadt entspricht.

Obwohl M. de Certeaus Text sich auf die Stadt bezieht (und vom Blick auf New York ausgeht), kann dies auf die Konstruktion von Spielen übertragen werden. Der Planung des Spiels, oder in anderen Worten, dem Schreiben des Textes, welcher später in eine Welt verwandelt wird geht die Analyse eines Teils der alltäglichen Wirklichkeit oder Welt voraus. (Zum Beispiel *Civilization (L17)*, *A Slower Speed of Light (L13)*). Um das Spiel gestalten zu können ist „optische[s] Wissen“⁵¹ vonnöten. (Eine Ausnahme wäre eventuell *Minecraft (83)* welches lediglich das Material liefert und somit dem Spieler die Planung und Gestaltung der Welt überlässt). Die Stadtplanung und die Spielplanung ähneln sich dahingehend, dass sie den handelnden Körper mitdenken und integrieren, ihm zugleich eine bestimmte Position (oder Handlungsart) zuschreiben und auferlegen, welche innerhalb des geplanten Systems funktioniert.

Sowohl im Falle der Stadt als auch im Falle des Spiels, treffen hier also zwei Perspektiven aufeinander. Stolpern ist der Moment des unvollständigen Perspektivenwechsels, zwischen den von M. de Certeau formulierten, Figuren des Blicks und des Fußgängers. Der Wissende der vergessen hat und der Unkategorisierte und Unwissende der die Praxis kennt treffen im Stolpern aufeinander. Stolpern, in diesem Sinne wurde vor allem in Slapstick und Komödien durch die Figur des Trottels und damit des ungelinkten Stolpernden, in einer ihm nicht wohlgesinnten Welt verkörpert. Folgend wird kurz auf die Figur Mr. Hulot aus Jean-Jacques Tatis *Playtime (S5)* und *Mon Oncle (Bild 1) (S6)* eingegangen welche sich durch funktionale, moderne Architektur schlägt. Die Figur des Trottels, in diesem Fall, ist sozusagen eine Unterkategorie des Fußgängers. Er ist ein spezifischer Fußgänger. Tati thematisiert die moderne und funktionalistische Stadtplanung und Architektur.

Mr. Hulot äußert sich als eine Figur die sich als Reflexion über den Unterschied

⁴⁹ Ibid., 183 kursiv im O.

⁵⁰ Ibid. kursiv im O.

⁵¹ Ibid.

zwischen Plan und Ausführung, zwischen dem Abstrakten und der Praxis verstehen lässt. Mr. Hulot bewegt sich durch einen funktional gedachten Außenbezirk von Paris. Die Art der Benutzung der Geräte und die Wege sind vorgegeben. Mr. Hulot zeichnet sich dadurch aus, als (vermeintlicher) Trottler nicht zu wissen wie mit den Dingen und der Architektur umzugehen ist. Seine Haltung ist eine prüfende und zuweilen unbeholfene. Er begutachtet die Dinge die ihm begegnen und probiert oder prüft wie sie gebraucht werden können. Als Unwissender ist seine Beziehung zu der Welt die des Ungeklärten, die des Stolperns. Er handelt ohne die Bedingungen der Dinge zu kennen und verändert diese somit. Er bringt eine eigene Praxis mit. Die eigene Praxis ist hier ein Diskurs, welcher die Figur dem Diskurs der Stadt gegenüberstellt, respektive die Figur in Letztere infiltrieren lässt. Dadurch dass seine Haltung prüfend und ungeklärt ist, wird der Diskurs der Stadt nicht komplett wahr und nicht komplett nichtig. Mr. Hulot kreiert einen ihm eigenen Raum innerhalb des vorgegeben Raums. Die Figur verkörpert einen Diskurs, den sie auch ausüben kann. Somit besteht die Möglichkeit innerhalb eines anderen Diskurses zu agieren und beide koexistieren zu lassen, der Plan der architektonischen Dinge als Plan und und der durch die Figur geschaffene Raum.

Die Interaktion im Computerspiel weist Parallelen hierzu auf. Die Architektur des Spielraums gestaltet sich nach den vorgesehenen Handlungen und drückt somit auch die Intentionen des Planers aus. Raum und Handlung gehören im Computerspiel zusammen und behindern den Spieler in der Durchsetzung nicht konformer Intentionen. Des Weiteren kann von einer prüfenden Haltung des Spielers ausgegangen werden, da diesem Wissen um die Handhabung fehlt. Somit ist auch ohne die Möglichkeit mit dem Mantel an einer Türklinke hängen zu bleiben, also ohne dass Körper und architektonisches Element eine greifbare, gegenständliche Erscheinung darstellen, die Möglichkeit des Stolperns und einer Situation des Beinahe gegeben.

1.3 BEINAHE DES STOLPERNS

Es wurde gezeigt, dass das Spiel auf einer Vereinfachung besteht die als Mechanismus, also prozessual dargestellt wird. Hier wurde die Möglichkeit des Stolperns in der Diskrepanz zwischen dem Plan und der Praxis gesehen. Die erste Beziehung zum Spiel ist die in der eine Vereinfachung durch Handlung wieder verkompliziert wird. Der Spieler ist mit seinem gesamten Wahrnehmungsapparat im Spielraum integriert. Der Raum, das Medium des Spiels,⁵² vermittelt einen Diskurs. Dieser ist eine lenkende Kraft für die Verhaltens- und Handlungsweise des Spielers. Der Spieler ist nicht nur im Raum immersiert, sondern auch in der Logik des Spiels. Die Figuren des Voyeurs und des Fußgänger verkörpern zwei unterschiedliche

⁵² Nohr and Medienkulturforschung, *Raumfetischismus. Topografien Des Spiels*.

Anschauungen. Diese entsprechen den Anschauungen die, einerseits für die Planung, also den Entwurf des Spiels notwendig sind und der Art und Weise wie das Spiel gespielt wird. Eine weitere Figur, abgeleitet von Mr. Hulot, ist der Stolpernde. Ein Fußgänger, der die Architektur nicht versteht oder nicht verstehen will. Seine Haltung gegenüber der Architektur (und damit gegenüber der Logik im Spiel) ist prüfend und ungeklärt. Seine Art im Raum zu sein lässt einen Raum entstehen, sowie im hin-und-her-fahren und erkunden des Spielers ein labyrinthischer Raum entsteht.

Im glatten Raum bleiben die Orientierungspunkte nicht die gleichen,⁵³ während der gekerbte eine stabile Orientierungsform bietet. Der glatte im Gegensatz zum gekerbten Raum ist ohne „unbeweglichen äußeren Beobachter [...]“.⁵⁴ Im gekerbten Raum kann mental die Position eines unbeweglichen äußeren Beobachters eingenommen werden. So als stünde man im Raum und gleichzeitig außerhalb, mit mentalem Blick auf die eigene Position innerhalb des Organisationsrasters. Es ist der Blick dieses Beobachters der den gekerbten Raum zum Blick-Raum werden lässt und die Person in zwei zusammenhängenden Räumen sein lässt. Die Verfassung des Spielers, seine daraus resultierende Art zu handeln, bestimmt die Art oder das Wesen des Raums. Das heißt die Art und Weise wie der Spieler auf die vorgestellte Welt reagiert, wie er sich in ihr bewegt oder mit ihr interagiert beschreibt und beeinflusst den entstehenden Raum.

Das Beinahe kann als Konflikt zwischen den oben genannten und hier gegensätzlich verstandenen Anschauungsweisen verstanden werden, welche sich im Moment des Stolperns zeigen und dort als gegenläufig verstanden werden. Da der gesamte Wahrnehmungsapparat vereinnahmt ist kann der Anschauungskonflikt als materiell dargestellt werden, da dies hier nicht nur im Gedachten, sondern im erlebten stattfindet. Das Nachvollziehen der Logik des Spiels geschieht Schritt für Schritt, es folgt dem Rhythmus des werdenden Raums, die Übersicht fehlt und mit dem Eintreten der Perspektive desjenigen der den Blick von oben verkörpert fragmentiert sich der Raum und der Spieler befindet sich zwischen den Perspektiven. Im für den Spieler körperlich nachvollziehbaren und daher realem Raum schiebt sich eine Sichtweise welche als gedachte Struktur in einem Hin und Her der Anschauungen mündet. Der Spieler ist beinahe in dem einen, beinahe in dem anderen Raum.

Zusammenfassend bezeichnet Stolpern eine konfliktäre Sicht auf den Raum selbst, indem haptischer und optischer Raum gegenübergestellt wird und die Rolle der Figuren und des Raums problematisiert werden hinsichtlich des Produktionsprozesses des Spielraums. Der resultierende Konflikt ist im Spielraum lokalisiert und verlässt diesen demzufolge nicht, sondern ringt innerhalb Letzterem.

53 Deleuze and Guattari, *Tausend Plateaus*, 683.

54 Ibid.

2. ZÖGERN | SPIELZEIT

Zögern gebärt aus der Unentschlossenheit, der Ungewissheit, die Intentionen sind nicht klar definiert, durch ein Interessenskonflikt kommt eine temporale und temporäre Verzögerung zustande. Während der erste Moment, das Stolpern in erster Instanz die Kollision von Interessen zwischen dem Räumlichem und dem Körper, oder dem Spielraum und der Spielfigur betrifft rückt jetzt mit dem Zögern das Mentale in den Vordergrund. Zögern ist eine Entscheidungsschwierigkeit. Der Ablauf der Handlung wird für einen kürzeren oder längeren Moment unterbrochen, somit wird Zögern zu einem die Zeit betreffenden Moment. Hier wird eine partielle Loslösung vom Spielraum und die Erstellung eines Überblicks suggeriert. Um in eine Entscheidungsschwierigkeit zu geraten, müssen die Kriterien nach welchen Entscheidungen getroffen werden ins Wanken geraten oder nicht vorhanden sein. Der Rahmen in welchem für gewöhnlich, das heißt außerhalb des Spiels in der alltäglichen Realität, entschieden wird, wird in Frage gestellt, verunsichert oder gar umgestoßen. So hängt es prinzipiell von dem Rahmen des einzelnen Spielers ab, ob dieser dem des Spiels gleicht oder, er dem Spieler bekannt ist oder aus einem völlig außergewöhnlichem Kontext stammt.

2.0.1 Entscheidung, Hier und Jetzt.

Zögern beinhaltet ein zeitliches Element, zögern ist ein akuter Zustand, ihm wohnt eine Dringlichkeit inne. Die drängende Entscheidung will, dass die Handlung weitergeführt wird, hält den instabilen Zustand des Zögerns und verursacht somit eine „energische Inaktivität“.⁵⁵

Zögern benötigt einen zeitlich begrenzten Raum, in einem erdachten Ewigen kann es diesen unsicheren Zustand nicht geben, da man unendlich viel Zeit hätte, und somit gelassen Entscheidungen treffen könnte. Das Computerspiel ist aber kein ständig anwesendes und damit zeitloses Ding, sondern erstens ein an- und abschaltbarer Prozess und zweitens möchte das Spiel, innerhalb wessen meist eine andere Zeit vorgegeben ist, innerhalb einer gewissen Frist beendet werden.

Zögern ist also eine Verunsicherung während der Entscheidungsfindung in einem zeitlich begrenzten Raum. Ein solches Entscheidungsdilemma in Computerspielen entsteht durch die Kollision von Entscheidungen die vom Spieler im Hier und Jetzt getroffen werden müssen, mit vorangegangenen Entscheidungen der Designer und Programmierer. Geht man davon aus, dass alles programmierbar ist und folglich aus einer indefinit großen Menge an Elementen der alltäglichen Realität ausgewählt und neu oder anders zusammengesetzt werden kann, ist das Wesentliche der

⁵⁵ Vogl, *Über Das Zaudern*, 23.

Herstellung des Spiels die Entscheidung.⁵⁶ Die räumlichen und zeitlichen Grenzen des Spiels werden durch die Entscheidung Elemente ein- oder auszuschließen gezogen. Der Designer wählt aus einer Vielzahl an Möglichkeiten auf verschiedenen Ebenen aus, er kuratiert aus der Masse und installiert oder befestigt diese Elemente. Damit die vorab getroffenen Entscheidungen zu wahrnehmbaren Grenzen werden, müssen diese auf die Präsenz und Entscheidungen des Spielers treffen. Es müssen permanent Entscheidungen aufeinander treffen. Die Struktur die diese Entscheidungen lenkt wurde durch das Platzieren bestimmter Dinge, bestimmter raumzeitlicher Grenzen erstellt. Im Zögern ist das Hier und Jetzt das Aufeinandertreffen von bereits getroffenen und noch zu treffenden Entscheidungen. Die bereits getroffenen Entscheidungen des Designers und Programmierers manifestieren sich, oder materialisieren sich nur, wenn vom Spieler, in der Gegenwart, Entscheidungen getroffen werden. Folglich läuft die Zeit des Spiels von Entscheidungsmoment zu Entscheidungsmoment und damit ist die Spielzeit abhängig vom Rhythmus der Entscheidungen. Durch das Weiterspielen entsteht die notwendige Bedingung für das Zögern. Die Kollision zwischen diesen Entscheidungen materialisiert den Spielraum. Dass das Spiel, oder der Spielraum, durch Aufeinandertreffen von Entscheidungen entsteht ermöglicht also das Zögern.

2.0.2 Spieler-Zeit und Spiel-Zeit

Für die Entscheidungstreffung im Spiel und somit für den Rhythmus des Spiels ist es von Belang die Zeitrechnung im Spiel mit jener in der Realität abzugleichen. Im Grunde unterscheidet man bei der Anschauung der Zeit im Computerspiel zwei verschiedene Ansätze; den empirischen und den formalistischen Ansatz. Der sich auf die Erfahrung basierende Ansatz steht im Gegensatz zu Jesper Juul, welcher die Zeit im Spiel formalisiert in *Play Time* und *Event Time* einteilt. Wobei *Play Time* die Zeit ist, welche der Spieler aufwendet um zu spielen und die *Event Time* die Zeit der Spielwelt ist.⁵⁷ Juul verbindet beide Zeiten indem er die *Play Time* auf die *Event Time* projiziert. Dabei können, je nach Spielart, beide Zeiten 1:1 stehen oder grundverschieden sein.⁵⁸ Michael Nitsche resümiert den empirischen Ansatz folgendermaßen: „The experiential perspective towards time in games tries to describe a player’s comprehension of temporal situations in games. Instead of a mapping formula it describes cognitive and emotional involvement.“⁵⁹ Diesen empirischen Ansatz vertritt unter anderem auch Espen Aarseth. Er arbeitet eine „negotiation time“⁶⁰ heraus, welche durch wiederholtes Spielen eines bestimmten Spiel-Ereignisses hervorgerufen wird. Der Spieler erlangt hierbei ein Wissen des

56 Vgl. Groys, *The Topology of Contemporary Art* mit Blick auf Installation sieht Groys Raum als den Ort der Entscheidung.

57 Juul, „Time to Play – An Examination of Game Temporality“ zitiert in; „Mapping Time in Video Games,“ 145.

58 Nitsche, „Mapping Time in Video Games,“ 145–46.

59 Ibid., 146.

60 Aarseth, „Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock.“

Raums und der Zeit des Ereignisses.⁶¹ Er verbindet den Lernprozess des Spielers mit der zeitlichen Entwicklung und öffnet hiermit eine dritte Ebene der zeitlichen Entwicklung; das Voranschreiten des Spielers in der Spielwelt. Des Weiteren präzisiert Aarseth diesen Prozess des Verstehens paarweise in Aporie und Epiphanie, durch welche der Spieler die raumzeitlichen Bedingungen der Spielwelt erfährt.⁶² Aporie und Epiphanie bezieht sich auf Probleme oder Hürden im Spiel und deren Lösungen. Aarseth bezieht sich auf eine in Unkenntnis vorgenommene Wiederholung, welche dann durch eine plötzliche Erkenntnis und damit einem Vorankommen abgelöst wird. Die Zeit des Zögerns weist Ähnlichkeiten hiermit auf, mündet jedoch nicht in Wiederholungen die die plötzliche Lösung hervorbringen (also einen Wissenserwerb), da im Zögern die Handlung weitestgehend unterbrochen wird. Das Erlangen von neuem Wissen, welches zur Lösung findet ist quasi als Abbruch vom Zögern anzusehen. Der von J. Vogl als „metastabil“⁶³ beschriebene Status der Unsicherheit wird in einen temporär stabilen Zustand der Sicherheit, des Fortschreitens übergeleitet, bevor er, so das Spiel voranschreitet, unweigerlich wieder ins Zögern gerät. J. Vogl beschreibt das Zögern als „energische Inaktivität“⁶⁴ und schreibt ihm einen metastabilen Charakter zu, einem nicht festen Gleichgewicht, bei welchem kleinere Kräfteunterschiede die Stabilität bewahren aber größere Veränderung zum Kippen führen. Während im aporetischen Zustand der Spieler weiterhin im Spielraum Versuche unternimmt (und damit die Zeit die für ihn abläuft verlängert, während gleichzeitig der Ablauf des Spiels nicht vorankommt), distanziert sich der Spieler aus der Spielzeit. Die Entscheidung ist punktuell, sie betrifft einen kurzen Moment der im Zögern ausgebreitet wird. Der Moment ist punktuell an das Spiel angekoppelt aber nach außen hin ausgebreitet. Damit braucht die Zeit des Zögerns einen Platz außerhalb der Spielzeit.

2.1 VERRÄUMLICHTE BEDINGUNGEN

Zögern, der Entscheidungsmoment, außerhalb der Spielzeit benötigt einen Raum um sich zu manifestieren. Im Allgemeinen werden Entscheidungen als entweder-oder Situationen beschrieben, welche linear betrachtet werden können. Allerdings begegnet man einer speziellen Form der Entscheidungstreffung, eben dem Zögern, welches einen metastabilen Geisteszustand beschreibt, in dem die Optionen sich chaotisch, nicht linear verräumlichen. Diese Verräumlichung ist vergleichbar mit der Verräumlichung der Glockenschläge wie beschrieben von Henri Bergson. Bergson bemerkt, in *Zeit und Freiheit*, über das abzählbar machen von

61 Ibid. zitiert in; "Mapping Time in Video Games," 146.

62 Nitsche, "Mapping Time in Video Games," 146.

63 Vogl, *Über Das Zaudern*, 23.

64 Ibid.

Bewusstseinszuständen, dass das Hören von Glockenschlägen in einem homogenen Medium stattfinden muss, und beim Abzählen die qualitativen Elemente zugunsten einer symbolischen Repräsentation verschwinden. Da zwischen den Schlägen Intervalle bleiben müssen, und Zeit-Momente nicht bleiben können um addiert zu werden, muss dieses Medium der Raum sein.⁶⁵ Von Belang ist hier die symbolische Repräsentation und die willentliche Aufteilung und Abtrennung zwischen Elementen, die Dissoziation, welche nach Bergson in einem idealisierten Raum geschieht. Diese Beschreibung kann auf die Verräumlichung des Zögerns übertragen werden, respektive das Zögern braucht den Raum als Medium um das Sowohl-Als-Auch darstellen zu können. Die Verräumlichung des Zögerns bringt also einen Wechsel des Mediums mit sich, vom Spielraum in einen mentalen Raum. Innerhalb dieser Verräumlichung ist während des Zögerns keine Linearität gegeben, wie Joseph Vogl in seinem Werk *Über das Zaudern* konstatiert „...das Entweder-Oder der Handlung wird mit einem Sowohl-Als-Auch neu konfiguriert und umschließt damit alle gegensätzlichen Taten und Regungen im Raum ihrer gemeinsamen, nicht-exklusiven Möglichkeit.“⁶⁶ In diesem Zustand der Metastabilität also können mehrere Möglichkeiten gleichzeitig existieren, das Zögern wird somit klar losgelöst vom Entscheidungsprozess. Vogl beschreibt diese Verräumlichung als Zwischenraum⁶⁷ und bemerkt, dass die Notwendigkeit der Tat im aktuellen Raum durch verschiedene Umstände bedingt werden, welche im Zwischenraum geändert oder ausgelassen werden können. Daher ergibt sich, dass „[...] sich Handeln und Nichthandeln widerspruchslos aneinander fügen und die Handlungsrichtung selbst undeutlich wird.“⁶⁸ Der Zwischenraum den J. Vogl beschreibt lässt also Widersprüche zu, weil er nicht dem Zwang der Zeit unterliegt und den Intentionen und Begrenzungen der aktuellen Akteure und Bedingungen ausgesetzt ist; dem Zwang als vorgegebene Handlungskette.

2.2 DAS DOPPELTE DES ZÖGERNS

Die Perspektive, dass das Zögern einen Zwischenraum bildet, also quasi einen zweiten Raum im gegebenen Spielraum, erfordert eine doppelte Immersion des Spielers. Während für den eigentlichen Spielraum eine Art Plan oder Karte im Code eingebettet ist, existiert für den Zwischenraum eine solche exklusiv im Geiste des Spielers. Michael Nitsche schreibt „A story map is the result of a player's comprehension of the discourse with the video game space. It is not present in the game itself but evoked by it.“⁶⁹ Nitsche merkt an, dass diese Karte nicht im Spiel

65 Bergson, *Time and Free Will*, 85–87.

66 Vogl, *Über Das Zaudern*, 14.

67 Ibid., 28.

68 Ibid.

69 Nitsche, *Video Game Spaces*, 232.

vorhanden, sondern von diesem hervorgerufen wird. Um eine solche Karte zu ermöglichen, muss der Spieler sowohl das Spiel an sich verinnerlicht haben, in Immersion mit dem Spiel sein und gleichzeitig die eigenen Erfahrungen, zögernde Konflikte einbringen, immersiert sein im Zwischenraum des Zögerns. Die mentale Karte repräsentiert also die Erfahrung (das Durchlaufen und Handeln) im Spiel, welche dem Spiel schon innewohnt und die Handlungen des Spielers antizipiert, während die Entscheidungsoptionen a priori gegeben sind. Folgernd, basiert die individuelle Erfahrung auf antizipierten Entscheidungen. Das vom Spiel evozierte aber dem Spieler eigene, befindet sich in der Wertung und der emotionalen Resonanz des ihm Vorgeschlagenen, sowie der möglichen Verknüpfung von Elementen außerhalb des Spiels. Der Spieler entwirft einen Raum der sowohl vom Spiel abhängt als auch individuell ist. Vom Spielraum wird ein Raum induziert auf den dann der innere Blick gerichtet ist. So bestehen zwei verwandte aber unterschiedliche Räume, in welchen der Spieler immersiert sein muss. Der Raum der im Zögern produziert wird kommt dem einer Karte der Entscheidungsmöglichkeiten und Bedingungen gleich.

2.2.1 Wertesystem und Wertekonflikt

Entscheidungsmöglichkeiten, oder Entscheidungen an sich setzen eine gewisse Wertung voraus, um sich entscheiden zu können muss man die Optionen und ihre Folgen abwägen und qualitativ oder quantitativ beurteilen, welche die beste Option in der gegebenen Situation ist. Diese Entscheidung, kann aber muss nicht zwingend die Maximierung des eigenen Profit oder des eigenen Spaßes sein, quasi eine hedonistische, oder egoistische Wertung. Vor allem bei dem Subgenre der *Empathy Games* wird dieses Wertungssystem in den Vordergrund gestellt, der Spieler mit moralischen und ethische Vorstellungen und Problemen konfrontiert, inwiefern er jene auf das Spiel projiziert und durchsetzt oder inwiefern er diese durch das Spiel verändert. Vogl nimmt Bezug auf diesen Zustand des Zauderns und seiner enthaltenen Wertevorstellungen mit „[...] eine Krise der Welt- und Ordnungsbegriffe, eine Krise des Urteilssystems.“⁷⁰ Diese Konfliktsituation benötigt beidseitiges involviert sein, also eine Kollision von Wertvorstellung. Wie Wilhelm Worringer in *Abstraktion und Einfühlung* schreibt, verlangt das Objekt der Anschauung etwas von einem und stellt „[...] allerlei spezielle Zumutungen [...]“⁷¹ an den Betrachter, der sich nun entscheiden kann ob er diese zulässt oder ablehnt, ob er grundsätzlich Ja oder Nein dazu sagt.⁷² Im Zögern nimmt man teil, ist immersiert und trotzdem oder deswegen kann das Urteilssystem in Frage gestellt werden. Das Spiel mutet dem Spieler sein Urteilssystem zu und lässt ihn unter den Bedingungen dieses Systems handeln, entscheiden oder eben zögern. Der Spieler hat hier einen den Bedingungen

⁷⁰ Vogl, *Über Das Zaudern*, 34.

⁷¹ Worringer, *Abstraktion Und Einfühlung*, 5.

⁷² Ibid.

unterlegenen Willen, also einen bedingt freien Willen. Worringer nennt die Forderungen der Dinge eine Zumutung, hier wird unter den Dingen die eine Zumutung darstellen verstanden, dass es jene sind die dem Betrachter oder dem Benutzer nicht das geben was sie haben wollen, sondern das geben was sie nicht haben wollen. Zumutung kann hier so verstanden werden, dass die Dinge etwas von einem wollen, eine Anforderung stellen, sozusagen einen Willen haben und dieser dem Willen des Betrachters entsprechen kann, aber nicht muss. Das künstlerische, das nicht gewollte, Ding konfrontiert den Betrachter mit einer Rücksichtslosigkeit und entsetzt so den Betrachter in seiner gewohnten Position der Souveränität, der Überlegenheit und Sicherheit gegenüber von Dingen. Die Verunsicherung ist eine Form der „Subjekt-Objekt-Beziehung“⁷³ eine Art der Relation zwischen Ding und Mensch, welche (potenziell) den Interpretationsrahmen stört, also ein vorgefertigtes Reaktion nicht zulässt, sondern Konfusion stiftet.

Zusammenfassend bezeichnet Zögern den durch die Konfrontation mit den Regeln des Spiels, also dessen Grenzen, hervorgerufenen Konflikt welcher in einer verräumlichten Koexistenz das vorgestellte Wertesystems infrage stellt.

3. STOCKEN | SPIELZEUG

„The computer comes to feel like an organic extension of your consciousness, and you may feel like an organic extension of the computer itself.“⁷⁴

Im Moment des Stockens, wird aus dem Spieler eine Person die sich mit technologischen Dingen konfrontiert sieht. Hier findet also eine Entfernung zum (digitalen) Spielraum und eine direkte Konfrontation mit den Dingen statt. Es stellt sich die Frage *wie* diese Dinge gesehen werden können. Das Stocken bezeichnet die (künstlerische) Tradition des Erkennens, des Sichtbarwerdens der Welt als Material und als Konstruktion. Stocken ist also, wie das Stolpern und das Zögern eine Beziehung zwischen Welt, Mensch und Medium, die als eine gewollte oder ungewollte Störung eines geschmeidigen Weges in dem vorgestellten Inhalt, auftritt. Nachdem Stolpern als Diskrepanz zwischen Blick und Fußgänger und einer Beinahe-Immersion gesehen wurde, sowie das Zögern als eine Gleichzeitigkeit der Optionen, welche einen Rückzug in einen mentalen Raum induziert, wird nun der dritte

73 Vgl. Marotzki, „Bildungstheorie und Allgemeine Biographieforschung.“

74 Friedman, „The Semiotics of SimCity.“

Moment, der des Stockens beschrieben. Hier verschiebt sich der Blick auf den Spieler an der ihn direkt umgebenden, materiellen Grenze (also dem Plastikgehäuse seines Computers) und seinem Umfeld. Nachdem also auf Relationen innerhalb und im Raum und außerhalb eines Spiels eingegangen wurde, wird jetzt die alltägliche Realität des Spielers betrachtet werden.

Dem Stocken geht ein Prozess voran, oder ein Prozess muss gestartet werden, welcher entscheidend für die Wahrnehmung des in den Vordergrund rückenden Dings (oder der Technologie) ist, da sie von diesem vorangegangenen, bestimmten Prozess mitbestimmt wird. Dies hat zur Folge, dass das Design des Spiels, die Relation die es hervorbringt mit-entscheidet, in welcher Weise der Computer wahrgenommen wird.

3.0.1 Intentionales Stocken

Im Allgemeinen, werden Software und Hardware im Designprozess auf das Prinzip der Benutzerfreundlichkeit gemünzt. Anthony Dunne schreibt dazu in *Hertzian Tales*, dass das Ideal der benutzerfreundlichen Interaktivität auf der Annahme beruht Technologie zu humanisieren, indem die Lücke zwischen Mensch und Maschine durch den Entwurf transparenter Schnittstellen geschlossen wird.⁷⁵ Benutzerfreundlichkeit beinhaltet also die Idee, dass etwas sich als umso effizienter artikuliert, je weniger (oder gar nicht) die Technologie zum Vorschein tritt, folglich nur die Funktion oder die Aufgabe erfüllt wird. Dies hat zur Folge, dass hier schnell die Vermutung aufkommen kann es wolle etwas versteckt werden. So zitiert auch Anthony Dunne gleich anschließend Paul Virilio, welcher die Prämisse des „dialogue between man and the machine“ als „[...] the total, unavowed disqualification of the human in favor of the definitive instrumental conditioning of the individual“⁷⁶ sieht. Virilio sieht also in der benutzerfreundlichen (und damit transparenten) Technologie eine Minderung und nicht eine Erweiterung der Fähigkeiten des Menschen und seines freien Willen. Während Virilio auf die Arbeitswelt hinweist, verweisend auf Charlie Chaplins Film *Modern Times (S1)* als Illustrierung der Unterwerfung unter den Rhythmus der Maschinen,⁷⁷ sieht Marshall McLuhan in *Understanding Media* mit Blick auf Spiele die Verlängerung „[...] of our immediate inner lives.“⁷⁸ Er stellt Spiele als Gegensatz zu der sonst vorherrschenden Automation dar. „[...] [A] man or society without games is one sunk in the zombie trance of the automation.“⁷⁹ McLuhan nimmt aber auch innerhalb von Spielen eine gewisse Unfreiheit zur Kenntnis, wenn er schreibt „[a] game is a machine that can get into action only if the players consent to become puppets for a time.“⁸⁰

75 Dunne, *Hertzian Tales*, 21.

76 Virilio, *The Art of the Motor*, 7:135 zitiert in; *Hertzian Tales*, 21.

77 Virilio, *The Art of the Motor*, 7:134.

78 McLuhan, *Understanding Media*, 237-38.

79 Ibid., 238.

80 Ibid.

Beide, Virilio und McLuhan, nehmen eine Wertung vor die sich auf die Freiheit respektive Unfreiheit des Menschen bezieht sowie auf die von ihnen gesehene eigentliche Weise zu sein. Aus dieser Wertung kann dann auch eine Form des Stockens gezogen werden, welche sich auf das sichtbar machen der Transparenz, welche nach Virilio eine konditionierende, und damit ideologische, Wirkung versteckt, gerichtet ist.

Stocken wird somit zu einer Strategie die Geräte, welche Wirklichkeit erzeugen aus ihrem Schattendasein holt um auf die Konstruiertheit der Technologie selbst hinzuweisen und somit die daraus resultierende Konstruiertheit ihrer Inhalte zu betonen. Der Prozess der Immersion in die von den Bildern erzeugte Welt wird also unterbrochen respektive verweigert zugunsten der Bedingungen des Zustandekommens dieser Bilder; der Projektoren, Leinwände, des Raumes und der Dauer der Darstellung.

Hier werden Parallelen zu der Skepsis gegenüber Bildern ersichtlich. Bilderskepsis, und deren Zerstörung ist an sich kein neues Phänomen, doch unterschiedliche Motivationen führten und führen zu dem Zweifel am Wahrheitsgehalt der Bilder oder der Vernichtung von Bildern. So weist Boris Groys in *Iconoclasm as an Artistic Device* darauf hin, dass die religiös motivierte Zerstörung von Bildern „[...] never functioned as an expression of a skeptical attitude toward the truth of the image“,⁸¹ sondern lediglich mit und zugunsten der Bilder neuer (göttlicher) Autoritäten ersetzt wurde. Doch der 'Ikonoklasmus als künstlerische Strategie' findet seinen Anfang in der Avantgarde des frühen zwanzigsten Jahrhunderts. Wie B. Groys schreibt verlagerte diese den Fokus „[...] from the message to the medium.“⁸² Als Beispiel nennt er Kazimir Malevich (S10) , zusätzlich kann Lucio Fontana mit der Serie *Tagli* (S14) genannt werden, in welcher Leinwände aufgeschlitzt wurden und somit sowohl Geste als auch Trägermaterial zum Vorschein treten. Dieser Fokus auf das Medium, den Aufführungsraum und die Dauer zieht sich durch die Kunstgeschichte. Hier kann zum Beispiel Sergej Eisensteins *Oktober* (S7), in welchem die hochgeklappte Brücke die Leinwand verflacht oder der Film der als Dauer fungiert, wie in Andy Warhols *Empire State Building* (S8), genannt werden.

Weiter kann das Sichtbarmachen des Mediums unter anderem im *Expanded Cinema* der 1970er Jahre gefunden werden. So schreibt Deke Dusinberre im Katalog zu den Internationalen Filmfestspielen Berlin 1976: „[D]as 'Expanded Cinema' sollte nicht allein jene formalen Aspekte des Mediums sichtbar machen, die normalerweise nur 'transparent' gebraucht werden, sondern vom Zuschauer auch verlangen, daß er/sie über die Methoden der Bildproduktion nachdenkt [...]“.⁸³

Rezenter, in den neunziger und nuller Jahren wird dies fortgeführt. So schreibt etwa Ruth Reiche mit Blick auf Videoinstallationen: „[...] [D]enn während sich der

81 Groys, *Art Power*, 66.

82 Ibid., 69.

83 Dusinberre, "Expanded Cinema: Eine Einführung."

Kinobesucher gemäß der psychoanalytischen Filmtheorie der 1970er Jahre gemütlich in seinen Sessel zurücklehnt, in einen traumähnlichen Zustand verfällt und infolgedessen seine Position im Raum vergisst, reflektiert der Betrachter einer Film- oder Videoinstallation geradezu automatisch über seine eigene Position im Raum.“⁸⁴ Hier wird die Immersion mit Unreflektiertheit gleichgesetzt und für eine Änderung der Zuschauerrolle plädiert.

Ein System das eine bestimmte Funktion hat, zum Beispiel den Zuschauer unbeweglich in eine bewegte Welt einzusaugen, funktioniert nicht mehr zugunsten dieser bestimmten Funktion sondern ändert, in der gleichen Konstellation, die Funktion oder den Fokus, mit den gleichen Elementen. Wenn Kazimir Malevich (S10) also das Darstellende der Malerei verneint tut er dies mit den gleichen Mitteln, Leinwand und Farbe, welche die materielle Grenze, vor der Tiefe des Bildes, bilden. So ist das Ertasten dieser Grenze ermöglicht, wenngleich dies in Museum oder Galerie nicht erlaubt ist und dem Auge überlassen wird.

Wenn man davon ausgeht, dass Technologie die Relation zur 'wahren Realität' zugunsten einer Ideologie (die Rolle des Zuschauers als nicht aktiv und die durch die Bilder konstruierte, und damit 'falsche' Welt) verhindert, ist es eine naheliegende Strategie die Technologie die diese unechte Realität erzeugt, offenzulegen respektive die Rolle eines der Elemente zu verändern. Da diese ein Medium benutzen um selbiges zu kritisieren, kann man von einer gewollten Dysfunktion sprechen, da sie die vorherigen Funktionen verneinen.

3.1 SCHWANKEN DER DINGE

3.1.1 Stocken der Intentionen

Das Stocken als Hervorhebung der materiellen Grenze und als Modifikation der Absicht des Mediums zwecks Veränderung der Rolle des Zuschauers wurde oben beschrieben. Dieses Stocken ist intentional, das heißt es beruht auf der Motivation eine Aussage zu machen. Stocken kann man hier als dysfunktional gegenüber der ersten oder eigentlichen Funktion des Mediums betrachten.

Während das oben Beschriebene ein intentionales Stocken bezeichnet, wird das Folgende das Stocken der Intentionen bezeichnen, welches mit der auf Wahrnehmung beruhenden Umkehrung zwischen Zuhandenheit und Vorhandenheit verbunden wird. Das Stocken wird als Fehler, das heißt als unerwünschter, den Intentionen gegenläufiger Moment gesehen werden.

Martin Heidegger sieht die Beziehung zu den Dingen als innerhalb einer Struktur der Sorge. Er schreibt: „Das Hämmern selbst entdeckt die spezifische 'Handlichkeit' des

⁸⁴ Reiche, "Bild Oder Betrachter: Wer Hat Die Macht? Kritische Anmerkungen Zum Diskurs über Die Rolle Des Betrachters von Narrativen Film- Und Videoinstallationen," 1.

Hammers. Die Seinsart von Zeug, in der es sich von ihm selbst her offenbart, nennen wir die Zuhandenheit.“⁸⁵ In der Praxis offenbart sich der Wesenszug eines Dings, von sich selbst aus. Also hinsichtlich dessen, was damit gemacht werden kann und wie das einzelne Zeug zu anderem Zeug in Verbindung steht, auf was es verweist.⁸⁶ Heidegger schreibt, „[i]n solchem gebrauchenden Umgang unterstellt sich das Besorgen dem für das jeweilige Zeug konstitutiven Um-zu; je weniger das Hammerding nur begafft wird, je zugreifender es gebraucht wird, um so ursprünglicher wird das Verhältnis zu ihm, um so unverhüllter begegnet es als das, was es ist, als Zeug.“⁸⁷ Er unterstellt also dem Sehen („begaffen“), das nicht Gebrauch macht, einen weniger authentischen Zugriff auf die Welt, als der Beziehung zu dem Zeug in der Praxis. Er sieht es nicht aus dem Material heraus verstanden, sondern aus dem wie es gebraucht werden kann. Das Verstehen des Zeugs ist also an die Bedürfnisse des Menschen gekoppelt und verschwindet (als Material) hinter diesen Bedürfnissen und damit hinter der Praxis. Die Zuhandenheit der Dinge wird demnach aus der Intention heraus verstanden. Das Zeug drängt sich auf wenn es kaputt ist oder fehlt. Und dadurch werden die Verweise sichtbar. „In einer Störung der Verweisung - in der Unverwendbarkeit für... wird aber die Verweisung ausdrücklich“⁸⁸

Ausschlaggebend ist Heideggers Konstatierung, dass ein Umschwung stattfindet, je nachdem in welcher Weise vom Ding (Zeug) Gebrauch gemacht wird oder dieses sich dem Gebrauch verweigert. Die Beziehung zu dem Ding ist eine andere und damit ändert sich die Wahrnehmung des Dings. Je nachdem in welchem Zusammenhang sie stehen zeigen sich die Dinge unterschiedlich.

Hier verändert Stocken, das nicht-mehr-Funktionieren, und wie Heidegger schreibt die „Auffälligkeit, Aufdringlichkeit und Aufsässigkeit“⁸⁹ die Relation zu den Dingen. Sie bringt „[...] am Zuhandenen den Charakter der Vorhandenheit zum Vorschein [...]“.⁹⁰ Die Dinge verwehren sich der Intention des Handelnden und werfen ihn damit aus einem Prozess in dem das Ding und er aus den gleichen Intentionen bestehen, respektive das Ding so verstanden wird wie die Intentionen gerichtet sind - der Mensch und der Hammer hämmern.

„Das Eigentümliche des zunächst Zuhandenen ist es, in seiner Zuhandenheit sich gleichsam zurückzuziehen, um gerade eigentlich zuhanden zu sein.“⁹¹ Nur mit dem Rückzug aus der Wahrnehmung besteht diese Wahrnehmung. Das heißt das Auftauchen aus dieser Welt bedingt einen Wahrnehmungswechsel. Sie löst sich in der Tätigkeit auf aus welcher sie besteht. Die Transparenz des Zeugs bedingt seine Zuhandenheit. Das Zeug ist transparent in seiner Zuhandenheit und wird opak

85 Heidegger, *Sein Und Zeit*, 69.

86 Ibid., 68.

87 Ibid., 69.

88 Ibid., 74.

89 Ibid.

90 Ibid.

91 Ibid., 69.

mangels der Zuhandenheit. Es materialisiert sich und sondert sich damit vom Menschen ab. Demnach zieht das Stocken der Funktion oder Intention eine Grenze zwischen dem Ding und dem Menschen. Es wirft ihn aus der Immersion in eine Tätigkeit auf die Materialität und das Betrachten des Dings.

Des Weiteren schreibt M. Heidegger über Vincent van Goghs Bild *Ein Paar Schuhe* (S11), dass die Schuhe im Bild in einem „unbestimmte[n] Raum“⁹² stehen und dennoch aus ihnen die „Welt der Bäuerin“⁹³ spricht. Daher seien wir „[i]n der Nähe des Werkes [...] jäh anderswo gewesen, als wir gewöhnlich zu sein pflegen.“⁹⁴ Heidegger attestiert damit den von van Gogh gemalten Schuhen, einem Werkzeug, die Fähigkeit eine in sich zusammenhängende Welt plötzlich zu eröffnen. Des Weiteren verweist das Um-zu der Tätigkeit auf etwas außerhalb von sich selbst und bildet so einen Raum der eben größer ist als das was gerade gemacht wird. Fällt die Tätigkeit aufgrund des Defekts weg, verliert dieser Raum an Umfang und zieht sich auf die Gegenwart zusammen. Demnach kann man einen Vergleich ziehen und sagen, dass die Zuhandenheit zur Vorhandenheit steht wie die Skulptur zum Objekt. Erstere knüpft Verbindungen mit dem Raum und letzteres besteht für sich selbst. Folglich kann man das Funktionierende als eine Ausdehnung und das nicht-mehr-Funktionierende als eine Kontraktion verstehen. Beim Stocken bricht diese Art Räumlichkeit weg.

3.1.2 Stockende Sprache

Die Beschreibung des Zeugs bei Heidegger visualisiert sich zu einem Raum von Beziehungen und Zusammenhängen, wobei das visuelle, die Materialität der Dinge verloren geht. Der Zusammenbruch dieser Beziehungen, hat man sich in diese Beschreibung eingedacht oder eben immersiort, stellt eine Art Schock dar; was macht man mit dem kaputten Ding? Und wie darüber reden? Es ist vor allem der Wechsel zwischen dem funktionierendem Ding und dem plötzlich kaputten Ding der den Umgang mit Letzterem erschwert. Da man aus der Welt der Verweise rausgeworfen wurde, bleibt die Sprache zunächst weg. Und so wird man auf das Medium der Sprache verworfen. Die Sprache die stockt, weil die Interpretation, die nicht im Sinne der (anthropozentrischen) Intentionen beschreibt, versagt.

Mit dem Stocken des Werkzeugs stockt auch die Sprache die die Dingen zu verstehen versucht. Stocken heißt hier nicht, dass die Sprache zum Schweigen kommt, sondern vielmehr, dass sie dichter wird oder werden muss um die Qualitäten und die Beziehung zum Ding zu beschreiben und zu übersetzen. Eine Möglichkeit des Umgangs mit (kaputten) Dingen ist die *thick description*.⁹⁵ Also die Sprache zu verdichten. Hier kann dann eine weitere Bedeutung von Stocken angewendet

⁹² Heidegger, „Der Ursprung Des Kunstwerkes (1935/36),“ 19.

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Ibid., 21.

⁹⁵ *Artistry and Agency in a World of Vibrant Matter*.

werden; das Festwerden von Flüssigkeit. Demnach findet eine andere Art der Ausweitung statt, nicht die räumliche, sondern eine extensive, sprachliche Beschreibung.

Doch auch das nicht-funktionierende Ding kann mit Verweisen (Konnotationen) besetzt sein oder werden. Daher ist die Frage wie viel Interpretationseinfluss von wem ausgeht und damit wie viel Interpretationsfreiheit für den Einzelnen im Moment des Betrachtens bleibt. Ist diese kollektiv bestimmt (ein Netzwerk an Verweisen), persönlich im Sinne von 'mit den eigenen Sinnen' oder technologisch, also vom Ding ausgehend. Beispielsweise ist hier Marcel Duchamps *In Advance of a Broken Arm* (S9) zu nennen, dessen Funktion als Schneeschaukel durch die Einordnung in einen Kunstraum negiert wird und dennoch nicht gänzlich verschwindet. Oder die von Philippe Starck entworfene Zitronenpresse *Juicy Salif* (S12). Hier findet man eine Ambiguität von Vorhandenem und Zuhandenem. Vorausgesetzt man weiß nicht, dass es sich um eine Zitronenpresse handelt, kann man durchaus eine ästhetische und/oder spielerische Einstellung gegenüber diesem Ding haben. Vom Material aus (von der Form und der Beschaffenheit) kann ein Gebrauch bestimmt werden. Und damit erst in ein Netzwerk von Verweisen eingespeist werden. Findet sich ein Ding in dieser Ambiguität wieder, so stehen Möglichkeiten offen die Beziehung zu dem Ding zu verändern.

Zusammenfassend bezeichnet Stocken das gewollte und nicht-gewollte Hervortreten der materiellen Grenze des Mediums. Als Unterbrechung eines Prozesses erlaubt es einen Umschwung in der Art wie etwas wahrgenommen wird, zwischen Ausdehnung und Kontraktion und bezeichnet somit die Möglichkeit der schwankenden, konvertierenden Anschauung.

TEIL 2: THE STANLEY PARABLE

„This world was not made for you to understand.“⁹⁶

The Stanley Parable (HD-Remix) (2013) (L6) ist der Nachfolger von *The Stanley Parable (L6)*, welches 2011 von Davey Wreden, auf Basis der sogenannten *Source Engine* von Valve konzipiert wurde und dann später in Zusammenarbeit mit William Pugh als eigenständiges Programm entwickelt und veröffentlicht wurde.

In der Einleitung des Spiels spricht die Stimme des Erzählers aus dem Off, welche den Spieler durch das gesamte Spiel begleiten wird, und skizziert die Geschichte von Stanley. Demnach verrichtet Stanley einen recht monotonen Job in welchem er Tag für Tag, konkreten Anweisungen folgend, Knöpfe am Computer drückte, bis eines Tages etwas Seltsames passierte. Die Befehle blieben aus und Stanley musste feststellen, dass auch sämtliche Mitarbeiter verschollen waren. Die Stimme aus dem Off fragt nach dem Verbleib der Mitarbeiter und gibt an, dass sich Stanley fortan auf die Suche nach den verschollenen Mitarbeitern begeben wird. Danach startet das Spiel in einem Büro.

Vom Ausgangspunkt aus, durchquert Stanley ein stereotypisches Bürogebäude. Senf-gelbe Auslegeware, hellgraue Kasten PCs und niedrige Decken. Der erste Teil des Gebäudes, also Stanleys eigentliches Büro, das Stockwerk, die Korridore usw. bleiben bei jedem Neustart, mit ein paar wenigen Ausnahmen, unverändert. Der Spieler durchläuft diesen Teil immer und immer wieder. Dieser erste Teil mündet in einem leeren Raum mit zwei Türen. Hier kann Stanley und der Spieler eine erste offensichtliche Entscheidung treffen. Abhängig von der Wahl des Spielers, befindet er sich alsbald entweder im Museum, im Weltraum, in seinem Apartment, im Kontrollraum, im Himmel. Die meisten Wege führen Stanley und den Spieler an Orte die sich visuell außerhalb des Bürogebäudes befinden. Sodass die vorangegangenen Entscheidungen und Wege auch einen klar markierten Unterschied aufweisen. So zeigen sich diese Orte im Spiel als Entdeckung für den Spieler und können die Annahme befeuern zu einem Ziel oder Abschluss des Spiels gelangt zu sein. Die verschiedenen Räumlichkeiten von *The Stanley Parable (L6)* haben unterschiedliche Oberflächen, bestehen aber hauptsächlich aus Korridoren, Türen und Räumen. Unabhängig vom Erscheinungsbild verbleibt die Grundstruktur mehr oder weniger gleich. Stanley kann zwischen Türen und Abzweigungen wählen. Öfters wird ein labyrinthischer Eindruck erweckt, wenn im Verlauf des Spiels sich Korridore im Kreis drehen und vorerst kein Ausweg zu sehen ist.

96 "The Stanley Parable. (L6)"

2.0 SPIELFIGUREN

2.0.1 Strategie des Erzählers

Das Spiel startet in Raum 427 eines Bürogebäudes und der Spieler kann die Kontrolle über Stanley übernehmen sobald der Erzähler bemerkt, dass Stanley nachdem er schockiert, festgefroren und unbeweglich dastand wieder zu Sinnen kommt. Ab diesem Moment begleitet der Erzähler Stanleys Handlungen und Entscheidungen. Stanley wird, wie in vielen Spielen üblich, nach kurzer Einleitung in die Spielwelt hinausgeworfen und muss sich zurechtfinden. *The Stanley Parable* (L6) schwankt zwischen der Begleitung durch den Erzähler der Stanley in der dritten Person anspricht und ihm verkündet welche Entscheidungen Stanley bereits getroffen hat und dem Erzähler der als lästiger, genervter, ängstlicher oder resignierender Kommentator ertönt. *The Stanley Parable* (L6) variiert die Geschichte von Stanley. Der Erzählstil ändert sich je nachdem, welchen Weg Stanley einschlägt. Die Erzählung ist vorerst in der Vergangenheitsform gehalten und der Erzähler spricht über Stanley in der dritten Person. Der Erzähler lässt verlauten was Stanley bereits gemacht haben wird, noch bevor der Spieler dies in die Tat umgesetzt hat. Folgt Stanley dem Drehbuch, dann setzt er diese Vergangenheit in die Tat um und bringt sie somit in seine Gegenwart. Ein Weg führt durch das Spiel, auf welchem Stanley das macht was vom Erzähler vorgesagt wird. Dies entspricht einer Geschichte im konventionellen Sinne und wird hier *The Freedom Ending*⁹⁷ genannt. Nachdem sich am Ende dieses Teils ein Tor geöffnet hat und eine Wiesenlandschaft zu Vorschein kommt beginnt das Spiel jedoch von Neuem. Zwischen den Neustarts ist eine Einblendung zu sehen auf der steht „END IS NEVER THE END IS NEVER THE END IS NEVER.“ Schlägt Stanley einen anderen Weg ein, präsentiert sich die Geschichte in einem anderen Erzählstil. Die Stimme schwankt zwischen kommentierender Stimme und Erzähler und wechselt die Personalpronomen. Spricht also Stanley und den Spieler mit Du, Wir oder Er an.

Davey Wreden, einer der Macher, sagt Ziel des Designs wäre „[to] mess with the player's head in every way possible [...] throwing them off-guard, or pretending there's an answer and then kinda whisking it away from in front of them.“⁹⁸ Die Rolle des Erzählers ist es den Spieler sowohl zu vereinnahmen als auch zu verunsichern. Demnach ist die Beziehung zwischen dem Spieler und dem Erzähler eine unetliche. Die Geschichte liefert eine Interpretation des Spiels und stellt selbst die Interpretationen in Konflikt miteinander.

Die Stimme des Erzählers kommt aus dem Off. Das Konzept des Offs ist es mehr zu wissen als das was im sichtbaren Raum vorhanden ist. Das Off ist ein imaginärer

⁹⁷ Die Bezeichnungen wurden übernommen von; RatherGeekyStuff, *The Stanley Parable Gameplay (2013 Remake) - ALL 18 Endings - [HD]*.

⁹⁸ Schreier, "Brilliant Indie Game The Stanley Parable Will Mess With Your Head."

Raum außerhalb des sichtbaren Raums. Demnach hat die Stimme keinen visualisierten Körper und formiert sich aus den Informationen die sie preisgibt. In der Gesamtheit seiner Aussagen zeichnet sich der Erzähler durch Wankelmut aus. Obwohl der Erzähler außerhalb des Raums ist, ist er nicht von diesem emanzipiert in der Art des Voyeurs. Sondern bezieht sich auf die jeweiligen Momente im Spiel. Zeitweise ist er wissend und zeitweise unwissend, versucht den Spieler zu lenken oder ihn von etwas abzuhalten. Beispielsweise wenn Stanley einen schlecht beleuchteten Korridor durchläuft und der Erzähler sagt „Although it was marked escape at the end of this hall, Stanley would meet his violent death“. Zu diesem Zeitpunkt zeigt der Erzähler seine Kenntnis des Spiels und erweist sich nicht bloß als mahnende Stimme, sondern als jemand mit Überblick und Weitblick.

2.0.2 Möglichkeit und Unmöglichkeit

Es gibt unterschiedliche Angaben zu der Anzahl der möglichen Enden in *The Stanley Parable (L6)*; zwischen achtzehn und zweiundzwanzig. Das Spiel startet immer wieder von Neuem und so kann der Spieler, sofern er die Wege findet, sämtliche Möglichkeiten nacheinander durchprobieren.

Die vom Spieler zu treffenden Entscheidungen in *The Stanley Parable (L6)* sind räumlicher Natur. Nach rechts oder nach links, nach unten oder nach oben. Die Entscheidungen können entweder mit oder gegen die vom Erzähler als die eine von ihm gewollte und vorgesehene Geschichte getroffen werden. Die Navigation, und somit die geplante Architektur, entscheidet über den Verlauf der Geschichte. Die Position des Spielers, teilweise in Abhängigkeit der Frequenz seiner dortigen Anwesenheit, aktiviert die unterschiedlichen Audiospuren. Bewegt sich Stanley schleunig durch die Korridore so reißen die Sätze des Erzählers ab. Zudem findet eine Änderung der positionsgebundenen Erzählung bei mehrfachem Besuch im *Broom Closet* statt. Neben den raumbundenen Äußerungen der Stimme kommuniziert der Raum in *The Stanley Parable (L6)*. „Space commands bodies, prescribing or proscribing gestures, routes and distances to be covered. It is produced with this purpose in mind [...]“.⁹⁹ Der Raum agiert nach Henri Lefebvre vorschreibend und verbietend. Demnach sind die Grenzen des Handelns die Grenzen des Raums und vice versa. Die soziale Relation ist dem Raum und den möglichen Handlungen im Raum eingeschrieben. Die Konstante in *The Stanley Parable (L6)* bildet, ungeachtet der Heterogenität des Erscheinungsbildes, die Unfähigkeit Stanleys auf eine komplexe und vielseitige Art und Weise im Raum zu agieren. *The Stanley Parable (L6)* bietet dem Spieler unterschiedliche Räume an. Es lässt ihn Spielgrenzen überschreiten; Stanley findet sich in *Minecraft (L18)* und in *Portal (L19)* wieder. Doch Stanleys Handlungsmöglichkeiten werden beim Wechsel des Raums

⁹⁹ Lefebvre, *The Production of Space*, 143.

nicht revidiert. Gleichzeitig heißt das, dass der Raum sich nicht ändert. Lediglich das Aussehen, das Erscheinungsbild entspricht den Räumen von *Minecraft* (L18) und *Portal* (L19), nicht aber deren Auswirkung auf, und Gestaltung durch Handlungen. Somit befinden sich zwei Arten von Beziehungen in *The Stanley Parable* (L6). Einerseits eine vielseitige und unstetige Beziehung zum Erzähler, andererseits eine Beziehung zum Spielraum, welche sich visuell heterogen und kinetisch homogen und beschränkt zeigt. Demnach bietet das Spiel sowohl diskrepante Interpretationsgrundlagen, als auch eine einheitliche Gestaltung der Figur durch die gegebenen Restriktionen. Während des Spielens tritt dies gleichsam einer uneinheitliche Einheit auf.

Stanley befindet sich auf der Suche. Der Erzähler gibt an, dass Stanley auf der Suche nach den verschwundenen Mitarbeitern ist. Der Ansporn des Spielers koinzidiert jedoch nicht notwendigerweise mit dem vom Erzähler beschriebenen Grund der Erkundung.

Abgesehen von möglichen persönlichen Motivationen zu spielen, wie Anerkennung, Leistung oder Befriedigung,¹⁰⁰ rührt die Motivation des Spieler aus einem unausgesprochenen Vertrag zwischen Spiel und Spieler nach welchem das Überkommen von Hürden zu einem Ziel führen sollte, dessen Erreichen dann als Gewinn gewertet werden kann. Des Weiteren ist eine Hauptkomponente die Interaktion, also der Austausch von Handlungen. Das Computerspiel reagiert demnach auf die Handlung des Spielers. So strebt die arglose Motivation danach ein Ziel zu finden und erwartet infolge der Tastatureingaben eine Reaktion innerhalb des Spielraums.

The Stanley Parable (L6) jedoch fingiert Interaktionsmöglichkeiten. So finden sich im vorderen Teil des Bürogebäudes unzählige verschlossene Türen, deren Klinken sich drücken lassen ohne dass die Türen sich öffnen würden. Außerdem befinden sich auf den Schreibtischen der verschollenen Mitarbeiter Computer die an- und ausgeschaltet werden können. (Nur eine einzige Kombination, nämlich das mehrfache Durchlaufen und an unterschiedlichen Computern klicken führt dazu, dass Stanley zu *The Heaven Ending* gelangt.) Sodass der Spieler in Erwartung auf, und auf der Suche nach, einer Reaktion seitens des Spiels hin und her läuft. Dies resultiert in einer Figur die unfähig und impotent gegenüber den im Spiel vorgetäuschten Möglichkeiten ist. Stanley trifft auf illusorische Möglichkeiten, die dennoch seine Handlung leiten und ihm seine Inkompetenz bewusst werden lassen. Das Spiel lässt den Spieler somit wissen, dass er in einem Zustand des Unwissens ist. Demnach kann Stanley als Figur als Unwissender und Prüfender der des Trottel zugeschrieben werden.

Anknüpfend an dieser, vom Entwurf des Raums entwickelten, stolpernden Figur

100Tekofsky, "Theory of Gaming Motivation."

diskutiert auch der Erzähler im Spiel explizit ob Stanley freie Entscheidungen treffen kann oder die Kontrolle hat. An zwei Orten im Spiel kann Stanley sich in den Abgrund stürzen. In der Lagerhalle befindet sich eine ungesicherte Stelle an der Stanley vornüber in die Tiefe stürzen kann (*The Hero Ending*) und im *Space Ending* kann der Spieler durch mehrfaches hinunterstürzen versuchen sich umzubringen. Daraufhin kommentiert der Erzähler „[...] it looks like you wanted to make a choice after all. Well this one is yours.“ Selbst der Avatar-Selbstmord führt zu nichts anderem, als dass das Spiel unverzüglich abermals beginnt. Da die Entscheidungen des Spielers zu nichts führen außer dem Neustart des Spiels und sie demnach keine Veränderung bewirken, sind die Entscheidungen keine eigentlichen Entscheidungen. Sprich, das Spiel negiert das Vermögen des Spielers durch Wiederholung und Neustarts.

Die Entscheidung den Kreislauf zu unterbrechen und damit die einzige unbestreitbare Entscheidung, welche Stanley und der Spieler treffen können, ist, das Spiel abzuschalten. Demnach befindet sich die Entscheidung außerhalb des Spiels und führt zur Trennung der Beziehung des Spielers mit dem Spiel. Das Spiel verhält sich dysfunktional und der Spieler versucht mit dem entsprechenden Verhalten zu antworten.¹⁰¹ Das heißt je mehr das Spiel und der Erzähler das Vermögen des Spielers in Frage stellen, desto mehr irrt dieser umher um einen Weg zu finden der das Gegenteil beweisen würde. Dem Zustandekommen des Bruchs geht eine ungleiche oder aufwieglerische Beziehung voraus.¹⁰² In *The Stanley Parable* (L6) wird darauf hingewiesen, dass die alleinige Möglichkeit in der Beziehung die Kontrolle zu erlangen, den Bruch zustande kommen zu lassen, ist.¹⁰³

Der Spieler wird, solange er sich im Spiel befindet, in die Rolle des Prüfenden gebracht. Da der Spielraum und der Erzähler ihn in die Wiederholung drängen und eine Strategie wie das Spiel zu gewinnen sei, durch die Wandlungen und Wechsel, unmöglich gemacht wird. Die Erfahrung des Raums in seiner Gesamtheit in *The Stanley Parable* (L6) geschieht Schritt für Schritt, das heißt Neustart für Neustart und ohne die Möglichkeit aufgrund eines erworbenen und strukturierenden Wissens dem Spiel eine feste Orientierungsform zu geben.

2.1 SPIELRAUM

Ein Teil des Spiels besteht aus Wiederholung von Gehen, von Richtungen

101Bateson, *Mind and Nature*, 103-09 zur symmetrischen Schismogenese.

102Ibid.

103„look at these two, how they wish to destroy one another, how they wish to control one another, how they both wish to be free“ ... „can you see? can you see how much they need one another?...you can stop the program before they both fail, push escape and press quit, there's no other way to beat this game, as long as you move forward you'll be walking someone else's path, stop now, it will be ... your only true choice, whatever you do choose it, don't let time choose for you...“

einschlagen, die sich trotz Repetition verändert, jedoch eine Wiederholung ohne wirklichen Fortschritt darstellt; mit Entdeckungen aber ohne Gewinn.

Das Spiel kann so verstanden werden, dass dessen Aufbau, dessen Wege den Spieler in ihren Bann ziehen und er sich Trance-artig durch die Gänge bewegt und von dieser Welt vereinnahmt wird. Solange der Plan und Grundriss des Spiels unbekannt bleiben, beschreiben die Bewegungen durch den Raum keine abgeschlossene Form, sondern die Kraft der Richtungen. Das Voranschreiten kann als Dynamik oder als das Flüssige begriffen werden. Das Drücken der Klinken, das rechts und links Abbiegen und das Neuanfangen zeigen sich rhythmisch in der Anschauung. Diese kann entsprechend der abstrakten Linie und des glatten Raums verstanden werden. Diese Art den Raum zu verstehen leitet sich aus den durch Bewegungen affizierten Körper her. Der Zustand des Spielers kann als immersiert beschrieben werden, da der Wahrnehmungsapparat von den zu machenden Bewegungen und den Richtungswechseln eingenommen wird.

Indessen ist dies allein ein Teil des Spiels, welcher hier zwar isoliert werden kann, aber nicht dem vollständigen Spiel entspricht. Denn erstens wird der Spieler auf seine Rolle innerhalb des Zustandekommens des Spiels aufmerksam gemacht, wenn zum Beispiel der Erzähler den Spieler als lebendigen und entscheidungsfähigen Menschen identifiziert, und ihn somit als Person anspricht und der Spieler auf sich verwiesen und zurückgeworfen wird. Zweitens steht er in einer un stetigen Beziehung zum Erzähler. Und drittens wird sich im Verlauf des Spiels dessen Anschauung und dessen Ordnung ändern.

2.1.1 Ordnung und Unordnung

Die Ordnung und Unordnung sind im Raum einbegriffen. „Space lays down the law because it implies a certain order – and hence a certain disorder.“¹⁰⁴ Henri Lefebvre schreibt Raum würde Vorschriften machen, weil er eine gewisse Ordnung impliziert und demnach auch eine gewisse Unordnung. Dies kann gesagt werden, wenn davon ausgegangen wird dass es sich um eine relativ stabile oder starre Struktur handelt. Der Raum in *The Stanley Parable* (L6) hat die Möglichkeit der Transformation und kann somit auch seine Ordnung ändern. Die Fähigkeit die Ordnung zu ändern wird im *Metatlogue: Why do things have Outlines* von Gregory Bateson, welcher als Dialog zwischen Vater und Tochter geschrieben ist, besprochen. Thema ist die Partie Krocket aus *Alice im Wunderland*.¹⁰⁵ Beide gehen davon aus, dass der Autor Lewis Carroll ein Durcheinander schaffen wollte und kommen so zu dem Schluss, dass das Durcheinander nur entsteht, weil Schläger, Bälle und Tore aus Flamingos, Igel und Karten-Soldaten bestehen und demnach lebendig sind. Wären die Utensilien einfach unpraktisch, wäre das Spiel schwerer aber nicht unmöglich zu beherrschen, da die

¹⁰⁴Lefebvre, *The Production of Space*, 143.

¹⁰⁵Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*.

Spieler lernen könnten wie sie damit umzugehen haben.¹⁰⁶ Die Unvorhersehbarkeit des Lebendigen macht das Lernen der Ordnung und demnach das Beherrschen unmöglich. Solange ein Teil des Spiels noch nicht gespielt wurde präsentiert es sich als unvorhersehbar und damit als quasi-lebendig. Das digitale Spiel ist abgeschlossen und damit aus der Ferne betrachtet starr, aber innerhalb des Spiels reagiert der Spielraum und täuscht in diesem Sinne vor lebendig zu sein respektive kann den Effekt erzielen als etwas lebendiges, unordentliches wahrgenommen zu werden. Wird der Spieler in Betracht gezogen, entsteht ein merkwürdiger Rollentausch. Der Spieler der eigentlich eine lebendige Person ist und daher nicht vorhersehbar sein sollte, findet im Spiel in einer vorausgeplanten Rolle Platz, in welcher er die längste Zeit nicht einschätzen kann was als nächstes passiert.

Eine Variante die dies ausdrücklich macht ist *The Confusion Ending*. Nachdem Stanley zwei Türen gewählt hat, welche in dieser Kombination das *Confusion Ending* starten, folgt Neustart auf Neustart. Dabei ändert sich der Grundriss des Bürogebäudes. So haben, je nach Moment dieses Spielablaufs, Räume mehrere oder keine Türen die vorher zwei hatten. Diese Türen weisen Verbindungen zu Räumen auf, welche zu anderen Momenten nicht bestanden. Auch wenn Stanley versucht den gerade begangenen Weg zurückzugehen ist der Grundriss nicht mehr der gleiche. Die Korridorsysteme in welche Stanley gerät sind unübersichtlich und weisen keine Ähnlichkeit mit den bei anderen Spielabläufen vorhandenen Verbindungen vor. Des Weiteren finden sich in dem vorher intakten Bürogebäude Spuren des Verfalls, Deckenplatten hängen herab, Papier liegt verstreut, Beschriftungen sind unvollständig. Hier spielt das Spiel mit der räumlichen Unordnung und der Orientierungslosigkeit des Spielers und versetzt ihn somit in eine Rolle, in welcher er weder eine Strategie haben kann, noch ein Übersicht hat wo eine eingeschlagene Richtung hinführen wird. Die Möglichkeit sich zurecht zu finden bleibt ihm verwehrt. Der Spieler kann die Ordnung nicht lernen, da sie nicht durchgängig die gleiche ist. In diesem Sinne zeugt *The Stanley Parable* (L6) von einem „ungewisse[n] Werden“,¹⁰⁷ in welchem die Sicht aus der Ferne nicht gegeben ist, da sich der Spieler, mangels Wissens, keinen gedanklichen Blick-Raum schaffen kann.

Während der Raum des Spiels als Plan übersichtlich ist, produziert sich im gemeinsamen Raum von Spiel und Spieler eine kognitive Dissonanz respektive eine kaleidoskopischen Wahrnehmung. Die Diskrepanz zwischen dem Spielraum als Plan oder als Modell und dem erlebten Spielraum zeigt sich wenn Stanley ins *Developer Museum* gelangt. Hier sind frühere Versionen verschiedener Teile des Spiels ausgestellt. So findet sich hier zum Beispiel ein früher Entwurf der Landschaft für *The Freedom Ending* oder ein Lift und die Begründung wieso dieser nicht mehr in der aktuellen Version des Spiels benutzt wird. Stanley kann sich hier zudem den

¹⁰⁶Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 30–31.

¹⁰⁷Deleuze and Guattari, *Tausend Plateaus*, 669.

Spielraum als Modell anschauen. Das Modell ist knöchelhoch und weiß und demnach einem tatsächlichen architektonischen Modell nachempfunden. Stanley kann also in der Ruhe des Museums auf den ersten Teil des Spielraums hinabblicken und demnach die Perspektive eines oder des Designers einnehmen. Stanley wechselt damit von der Perspektive des Fußgängers in die Perspektive des Blicks. „Seine erhöhte Stellung [...] verschafft ihm Distanz. Sie verwandelt die Welt, die einen behexte und von der man 'besessen' war, in einen Text, den man vor sich unter den Augen hat.“¹⁰⁸ Da Stanley eben noch Fußgänger und Stolpernder war ist ihm diese Art des Wissens und Erlebens vermutlich noch präsent. Als Illustration dieser Teilung folgendes: „Ebenso ist die sinnfällige Bürste bloß eine Hülle, ein Phantom: die wahre Bürste, das unter jener Erscheinung sich verbergende starre und spitzige Wesen, hat sich dem Blick angeheftet und das Fenster verlassen, dort bloß seine leblose Hülle lassend.“¹⁰⁹ Hier beschreibt Maurice Merleau-Ponty die Wahrnehmung eines Schizophrenen. Dieses etwas aus dem Kontext gerissene Zitat dient nicht der Klassifizierung der Wahrnehmung in *The Stanley Parable* (L6) als schizophren, sondern der Idee dass sich Hülle und Wesen räumlich trennen können. Die Hülle der Bürste findet sich an einem Ort und das Wesen hat sich an den Wahrnehmenden geheftet und befindet sich andernorts. Der eine Teil hat eine Qualität die die Sinne anspricht und der andere Teil hat einen Umriss, eine Form. Die getrennte Wahrnehmung beider, zusammengehöriger Teile kann als Verschachtlung beschrieben werden. Sie bilden eine Einheit, und sind gleichzeitig getrennt. Der Wechsel der Perspektive bleibt unvollständig und damit eine Wahrnehmungsart in einem zugehörigen, aber entfernten Raum, im Off sozusagen.

2.2 BEINAHE-IMMERSION

2.2.1 Hürden und Widerstand

Grundsätzlich wird ein Spiel zum Spiel mittels Widerständen, Hürden und Hindernissen. In der Einleitung wurde schon auf Bernard Suits Definition verwiesen, welche Hürden im Spiel akzentuiert.¹¹⁰ Sodass, auf den ersten Blick, das Spiel sich nicht als gefallsüchtig lesen lässt. Jedoch, ist ein allgemeines Design Prinzip drauf aufgebaut eine Balance zwischen Schwierigkeit und Leichtigkeit zu schaffen¹¹¹ und somit den von Mihály Csíkszentmihályi beschriebenen Effekt des Flows¹¹² zu erzielen. Das heißt in der Konstruktion von Widerständen innerhalb des Spiels sucht das Spiel und seine Designer die Gutheißung des Spielers in Form einer angenehmen

¹⁰⁸De Certeau, *Kunst Des Handelns*, 180.

¹⁰⁹Merleau-Ponty, "Phänomenologie Der Wahrnehmung," 338.

¹¹⁰Vgl. Suits, *The Grasshopper*.

¹¹¹Juul, *The Art of Failure*, 5.

¹¹²Csikszentmihalyi, *Flow*.

Erfahrung. Das Design ist darauf ausgelegt Störung oder Widerstand für den reibungslosen Ablauf zu nutzen.

Wenn Hindernisse im Spiel den Zweck erfüllen ein Flow-artiges Erleben zu gestalten, dann sind auch diese Widerstände keine Widerstände, sondern eine an den Spieler gerichtete Gefälligkeit. Dann wären Spiele trotz Zombies und Aliens glatt. Dem Glatten kann die Herbeiführung einer Distanzlosigkeit nachgesagt werden. (Zum Beispiel tut das Byung-Chul Han der es, mit Bezug auf Kunst, als dem „Urteil“ und der „*kontemplativen Distanz*“ im Wege stehend sieht¹¹³). Das Glatte kann bei Computerspielen die nahtlose Immersion bezeichnen. Wenn alles glatt läuft, wenn das Spiel widerstandsfrei, nicht trotz, sondern wegen der entworfenen Hürden ist. Es stellt sich die Frage wie Hürden gestaltet sein müssen, damit es nicht glatt läuft und der Spieler lediglich beinahe immersiert ist. Ein Widerstand ist üblicherweise eine Behinderung einer eingeschlagenen Richtung, etwas das dem Vorankommen Richtung Ziel entgegenwirkt. In *The Stanley Parable* (L6) ist eine Hürde die Ziellosigkeit des Spiels selbst. Dies kann als Hürde verstanden werden, da sie entgegen der Erwartung des Spielers arbeitet. Sie besteht aus der Enttäuschung der Annahme, dass ein Spiel mit einem quantifizierbaren (highscore, death counts, Schnelligkeit, usw.) oder qualifizierbaren („das Spiel ist besiegt“ oder „das Spiel ist verloren“) Ende ausgestattet ist. Eine weitere Hürde, welche sich entgegen den generellen Erwartungen des Spiels als Enttäuschung äußert zeigt sich im schon beschriebenen *The Freedom Ending*. Diesen Weg kann Stanley gehen und wird dabei leicht und ohne nennenswerten Hindernisse ans Ziel gelangen. Wie bereits erwähnt sind hier alle noch zu nehmenden Abzweigungen bereits erzählt und das Durchschreiten gelingt reibungslos. Dies bedeutet, dass es keine Herausforderung für den Spieler gibt, er nicht versagen kann und damit einen potenzielle bedeutungskonstituierende Ebene,¹¹⁴ in diesem Teil des Spiels, fehlt. Das Spiel ist in diesem Teil kein Spiel, sondern eine Erzählung oder kommentierter Spaziergang. Darüber hinaus ist der Spieler mit der wechselhaften Stimmung des Erzählers konfrontiert wie bereits oben beschrieben wurde. Hier stehen die unterschiedlichen Arten der Äußerung in Konflikt miteinander und verwehren so eine mühelose (oder glatte) Einfühlung in die Figur des Erzählers. Dies könnte also als eine Hürde auf empathischer Ebene gewertet werden. Zusätzlich täuscht der Spielraum Möglichkeiten vor und entlarvt damit Stanley als unwissend im Gegensatz zum Spielraum. Es wurde zudem besprochen, dass Spiel und Spieler in einer Rollenvertauschung als quasi lebendig gesehen werden können. Die Entstehung eines Kampfes wird von Schachspieler Emanuel Lasker folgendermaßen gesehen: “A struggle arises always when something that has life desires to attain purpose against resistance”.¹¹⁵ Der Spielraum bezweckt den Spieler zu irritieren und zu

¹¹³Han, *Die Errettung Des Schönen*, 11 kursiv im O.

¹¹⁴Vgl. Juul, *The Art of Failure*.

¹¹⁵Lasker, *Struggle*, 13.

desorientieren und hat hierzu das Mittel seiner quasi-Lebendigkeit. Das Spiel bleibt eine Zeit lang unvorhersehbar und die quasi-Lebendigen streben nach unterschiedlichen Zielen und befinden sich in einem quasi-Kampf. Demnach ist die Hürde hier eine latente Auseinandersetzung die nicht zum Zerwürfnis führt, sondern als ein ungelöster Spannungszustand bestehen bleibt. Diese Momente können als nicht zu überkommene Widerstände gesehen werden und konstituieren somit Hürden die der Distanzierung dienen.

Ein weiterer Moment der Distanzierung zeigt sich im *The Developer Museum Ending*. Hier verstummt im Moment des herannahenden Todes der Erzähler und die Erzählung wird von einer Frauenstimme übernommen. Dort wo der Eindruck erweckt wird, dass der Spieler um sein Avatarleben und sein Versagen fürchten muss und auf seine vermeintliche Fehlentscheidung ein Spannungsaufbau folgt, wenn er Richtung Zerquetschungsmaschine transportiert wird, wird eine Distanzierung vorgenommen. Der Einsatz der Erzählerin gestaltet sich folgendermaßen; „Farewell Stanley, cried the narrator, as Stanley was lead helplessly into the enormous metal jaws, in a single visceral instant, Stanley was obliterated, as the machine crushed every bone in his body, killing him instantly“. Hier wechselt die Rolle wieder von Spieler zu Zuhörer der Fortsetzung dieser Geschichte und der Erzähler der ersten Geschichte wird selbst zum Protagonisten der zweiten Geschichte. Somit generiert die abrupte Unterbrechung und der Wechsel der Erzählperspektive eine Distanzierung zu dem bisher erlebten. Für den Moment der Unterbrechung findet eine Grenzziehung zwischen dem was bis dahin die Beziehung Erzähler, Spieler, Spielraum hervorgebracht hat und der dann momentanen Relation zwischen der Erzählerin, dem Standbild und dem Spieler.

Die Hürden betreffen nicht die Fähigkeiten des Spielers, sondern lassen sich als den Spieler, in seinem Willen, seinen Erwartungen, seiner Disposition, betreffend formulieren. Demnach wird dem Spieler die Möglichkeit verweigert eine Strategie im Umgang mit den Spielhürden zu ersinnen und diese dadurch bezwingbar werden zu lassen. Überdies wird das Beinahe durch die plötzlichen Änderungen der Relation favorisiert als Spannung zwischen einer unverlässlichen Konzeption und dem Versuch der Erstellung einer Umgangs- und Anschauungsweise seitens des Spielers.

Nach den oben beschriebenen Hürden kann behauptet werden, dass *The Stanley Parable* (L6) einen unsinnigen Raum darstellt. Er ist nicht homogen und seine Logik erschließt sich nicht mühelos und auf den ersten Blick, sondern wird erst langsam in der Wiederholung erschlossen und zeigt sich als heterogener, unterbrochener und widersprüchlicher Raum.

Der Zustand der Immersion kann als Abwesenheit von Widersprüchen und damit als Abwesenheit von Reflexion gesehen werden. Es wurde gezeigt, dass unterschiedliche Grenzen zwischen dem Spieler und dem Spiel gezogen werden. Diese entstehen dann, wenn die Grundlagen für die Interpretation verändert werden

und der Spieler dem plötzlichen Wechsel mit Unverständnis gegenüber steht. Der Spieler befindet sich hier nicht in der Logik, sondern in der Unlogik des Spiels. Dies schließt an den Moment des Stolperns an welcher ein ungeklärtes Verhältnis zwischen dem Spielraum und dem Spieler bezeichnet. Die sich nicht-öffnenden Türen, die weiter oben beschrieben wurden, drücken eine Intention aus, einen Plan. Diese bringen gleichzeitig den Spieler dazu sie öffnen zu wollen, sind also nicht nur Intention, sondern rufen diese auch hervor. Hier kollidieren die Pläne miteinander und führen dazu, dass beide Absichten präsent werden. In dem Moment wird die Richtungslinie abgebrochen und damit wird der Spieler aus dem Tunnelblick des Gehens auf die Ebene der Planung hingewiesen. Demnach addiert sich zu dem Spielraum eine weitere Ausdehnung die störend vis-à-vis des Eintauchens in eine einzige Welt ist. Die Ebene des Plans schiebt sich dazwischen. Es ist „ein Kurzschluß zwischen Nahem um Fernem“.¹¹⁶

¹¹⁶Deleuze, *Das Bewegungs-Bild Kino I*, 145.

TEIL 3: PAPERS, PLEASE

Papers, Please (2013) (L5) ist ein von Lukas Pope entworfenes Simulationsspiel. Es versetzt den Spieler in die Rolle eines Beamten an den Grenzen des imaginären und totalitären Staates Arstotzka. Das Spiel beginnt mit der Information, dass man per Los für den Posten ausgewählt wurde. Die Arbeit des Beamten beginnt am 23. November 1982 und von nun an muss er an jedem Spiel-Tag ein Soll an angehenden Immigranten und deren Papieren kontrollieren und abweisen oder einlassen.

Der Spieler hat einen verpixelten, zweidimensionalen und geteilten Bildschirm vor sich. An der linken Seite tauchen die zu kontrollierenden Immigranten auf. Am oberen Rand ist eine erhobene Sicht auf die Grenze abgebildet. Hier sieht der Spieler seine Kontroll-Kabine, bewaffnete Grenzschrützer und eine Warteschlange aus meist schwarzen Silhouetten. Auf der unteren rechten Seite befindet sich der Schreibtisch. Auf diesem ist ein Regelbuch zu finden welches über den Spielverlauf hinweg verändert wird. Hierin befinden sich die Informationen welcher Staatsangehörige welchen Einreisekriterien unterliegt. Diese kann der Spieler zu jedem Zeitpunkt hervorholen und konsultieren. Da die Arbeitstage knapp bemessen sind und der Soll erreicht werden muss ist es von Vorteil, wenn der Spieler die Regeln erlernt um keine Zeit zu verlieren.

Über den Schreibtisch kommuniziert der Staat mit dem Spieler-Beamten. Bei Verfehlungen werden Warnungen in Form von rosa Zetteln durchgefaxt. Mehr als drei an einem Tag münden in einer finanziellen Bestrafung. Diese Geld-Punkte werden benötigt um der Familie des Beamten Heizung, Nahrung, Medikamente und Obdach zu gewähren. Nach Feierabend erscheint die Familie in Form einer Tabelle; Ehefrau, Sohn, Schwiegermutter und Onkel werden als OK, COLD, HUNGRY, SICK oder DEAD qualifiziert. Und so kann einer der zwanzig möglichen Spielausgängen der Tod sämtlicher Familienmitglieder sein.

Da der Spieler-Beamte pro Kontrolle bezahlt wird (5 Punkte), muss er möglichst schnell und fehlerfrei kontrollieren und agieren um die Familie am Leben zu erhalten und letztendlich an konspirativen und illegalen Aktivitäten oder moralisch fragwürdigen Tätigkeiten teilnehmen in der Hoffnung weiterspielen zu können. Die Entscheidung Immigranten einzulassen oder abzuweisen wird durch das Stempeln des Passes markiert; entweder durch einen roten DENIED oder grünen ACCEPT Schriftzug. Mehrere Geräte zur Überprüfung stehen zur Verfügung. Ein Nacktscanner welcher Waffen oder Schmuggelware zeigt, die Möglichkeit Fingerabdrücke zu verifizieren und ein Apparat der Unstimmigkeiten in den unterschiedlichen Dokumenten anzeigt.

Die Welt des Beamten und des Spielers ist eingeschränkt. Die Einschränkungen

finden sich zum Beispiel in der Unmöglichkeit Arstotzka zu erkunden. Der Staat samt seiner Nachbarstaaten werden auf einer Karte als Umriss angedeutet, sind aber unzugänglich. Wenn das Spiel damit endet, dass der Beamte in einen Nachbarstaat geflüchtet ist, wird dies kurz schriftlich dargestellt. Der Weg zur Arbeit wird auf einen Klick auf WALK TO WORK verkürzt, die politische, soziale und kulturelle Situation ist nur durch Zeitungsausschnitte zu erfahren, die Familie ist eine Liste mit Statuszuschreibung, die kurzen, vorgefertigten Dialoge mit den Immigranten evozieren eine Geschichte, diese ist jedoch immer fragmentarisch. Sodass im Spiel vieles auf etwas außerhalb der für den Spieler sichtbaren Welt verweist und dadurch die Beschränkung der Spielhandlungen aufzeigt. Diese Orte, Personen und Geschichten bestehen im Spiel, aber sie sind nur durch einen innerspielweltlichen, medialen Filter erfahrbar. Hier wird die Beschränkung des Spiels und des simulierten Systems in die Geschichte und Repräsentation des Spiels verwebt. Gleichsam findet der Spieler das im Staat evolvierende Regelwerk im Handbuch auf seinem Schreibtisch wieder.

Der Spieler befindet sich also inmitten von verschiedenen Beschränkungen; die Spielwelt ist begrenzt durch die angedeuteten Ereignisse anderswo und durch die Nachbarschaft zu anderen Ländern die nicht erfahrbar sind, der Arbeitstag des Spieler-Beamten ist zeitlich begrenzt und setzt ihn unter Druck und je weiter das Spiel fortschreitet, desto komplizierter werden die Regeln die bei der Grenzkontrolle angewandt werden müssen. Das Spiel wird zur stressigen Büroarbeit während welcher der Spieler sich, je nach Disposition, mit seinen moralischen Einwänden konfrontiert sieht.

Papers, Please (L5) verweist auf und suggeriert ein real existierendes Gegenstück im sozialistischen Block. Angedeutet durch graphische Elemente wie die von kommunistischen Postern wohlbekannten, stilisierten Sonnenstrahlen oder der Abbildung, welche das Wohnhaus des Grenzbeamten zeigt und aus in zwei Grautönen eingefärbten und ornamentlosen Rechtecken besteht. *Papers, Please* (L5) versucht also nicht sein Gegenstück so imitativ und wirklichkeitsgetreu wie möglich zu simulieren, sondern benutzt leicht zu erkennende Elemente die es dem Spieler erlauben die Ereignisse zu situieren. Seitens des Erscheinungsbildes ist der Spieler indirekt betroffen. Das Regelwerk jedoch betrifft den Spieler direkt,¹¹⁷ unerheblich aus welchem Kontext er kommt. Während gleichzeitig und potenziell das Wissen um die nicht vereinfachte Form dieses Regelwerks (wie zum Beispiel im akribischen Bericht von Aleksandr Solzhenitsyn¹¹⁸ beschrieben), also die tödliche Bürokratie der Sowjet Union vorhanden ist. Demnach kann hier eine Aufteilung der Aufmerksamkeit und Imagination des Spielers stattfinden und das halb-reale¹¹⁹ des Spiels, also das wahre der Regeln und fiktionale der erzählten Geschichte, die Geistesgegenwart

¹¹⁷Juul, *Half-Real*, 2011.

¹¹⁸Solzhenitsyn and Thomas, "The Gulag Archipelago, 1918-1956."

¹¹⁹Vgl. Juul, *Half-Real*, 2011.

entzwei teilen. *Papers, Please* (L5) ist damit eine Zusammenstellung aus Präsenz und Verweisen auf Abwesenheit, welche beide auf den Spieler auftreffen und einwirken.

3.0 DISTANZ UND ZÖGERN

Die graphische Darstellung suggeriert anstatt zu simulieren und die Arbeitsbedingungen des realen Gegenstücks sind nicht im vollen Umfang übertragen. Es fehlen andere Gesetze, Institutionen und menschliches Handeln. Aber das System wird vereinfacht extrahiert und die Abstraktion des Konzepts der letalen Bürokratie ist im Regelwerk präsent. Die Handlungsbedingungen werden von den direkten Regeln (hier im Spiel die im Regelhandbuch stehen) und den indirekten Regeln (die verzögerten Konsequenzen je nach Entscheidung des Spielers) vorgeschrieben. So kann der gesamte Mechanismus über den Spielverlauf hinweg verstanden werden. Mary Flanagan geht davon aus, dass die Simulation die Möglichkeit einer Distanzierung mit sich bringt, wenn sie in *Critical Play* schreibt, dass “[b]y creating a simulated environment, the player is able to step away and think critically about those problems.”¹²⁰ M. Flanagan sieht Spiele als Gerüste, in welchen Komplexität modelliert werden kann und somit dem Spieler leichter zugänglich gemacht werden kann.¹²¹ Dies ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass es weder, vergleichsweise, viel Zeit noch Mobilität verlangt um die Gesamtheit zu erfahren und zu verstehen. Dass es sich eben um eine Vereinfachung handelt, welche nicht den vollen körperlichen Einsatz verlangt. Des Weiteren hat der Spieler nicht mit ernsthaften Konsequenzen, weder für das alltägliche Leben noch für die körperliche Unversehrtheit, zu rechnen.¹²² Und somit erlaubt der Unernst des Spiels eine Auseinandersetzung die sich befreit sieht von den Belästigungen und der Zwangslage des alltäglichen Lebens und demnach kann der Spieler das System betrachten und durchdenken, anstatt sich mit dem Resultat zu befassen.

Das simulierte und zu betrachtende System stellt jedoch bloß manche Teile visuell dar. *Papers, Please* (L5) vereinfacht das Darzustellende in flachen und pixeligen Formen, sodass das Spiel aus einer zweidimensionalen Oberfläche besteht. Begeht der Spieler einen Fehler, also fällt ihm eine Unstimmigkeit in den Dokumenten nicht auf oder erwischt er einen Schmuggler oder gesuchte Person nicht, erreichen ihn die Konsequenzen in Form von Warnzetteln. Auch die neu anzuwendenden Regeln werden über Notizzettel kommuniziert. Die Herkunft der Kommunikation ist nicht repräsentiert, stammt also von einem nicht-repräsentiertem Ort, welcher sich hinter der für den Spieler sichtbaren Oberfläche befindet. Etwas operiert im Hintergrund,

¹²⁰Flanagan, *Critical Play*, 249.

¹²¹Sicart, “Against Proceduralität.”

¹²²Vgl. Juul, “The Game, the Player, the World.”

ein Mechanismus ist im Gange, der nur als Resultat und Konsequenz für den Spieler sichtbar wird. Um die möglichen Konsequenzen zu betrachten, muss sich der Spieler einen operierenden Mechanismus vorstellen.

Des Weiteren werden gelegentlich Immigranten in Gewahrsam genommen wenn der Beamte sie, gemäß den Regeln, denunziert. Die weitere Geschichte der Verhafteten wird nicht dargestellt. Sowohl die abgewiesenen als auch die angenommenen Immigranten werden vor und nach dem Verlassen des Grenzhäuschen als Silhouetten dargestellt und liefern so keine weiteren Informationen über einen weiteren Verlauf ihrer im Grenzhäuschen kurz evozierten Geschichte. Demnach werden Verbindungen nach außen, in andere, nicht repräsentierte Gegenden geschlagen. So bezieht sich hier die Erstellung einer mentalen Karte nicht auf das Durchlaufen eines dreidimensionalen Raums, sondern auf das Funktionieren eines kaum repräsentierte Staates und dem weiteren Schicksal der Immigranten. Darüber hinaus bestehen im Spiel Orte, welche nie besucht werden. Hängt der Beamte unerlaubterweise Fotos an die Wand seines Büros und wird dabei erwischt, endet das Spiel mit der Notiz, dass der Beamte verhaftet und zur Zwangsarbeit verurteilt wurde, und die Familie zurück in ihr Dorf geschickt wurde. Weder das Dorf noch der Ort der Zwangsarbeit ist dargestellt und auf die Imagination des Spielers angewiesen. Sowohl die Funktionsweise Arstotzkas als auch die vorhandenen aber nicht gezeigten Orte müssen erdacht werden. Demnach ist dieser Teil des Spiels vom auf dem Bildschirm sichtbaren Spiel abgetrennt und befindet sich in der Imagination des Spielers. Hier findet also eine Art Rückzug ins Mentale, respektive in den mentalen Raum der Repräsentation der Orte, Funktionsweise und Geschichten statt.

3.0.1 Simulation und Bedingungen

Papers, Please (L5) siedelt die Umstände die es simuliert in den achtziger Jahren an. Im Spiel taucht die Vergangenheit als Überbleibsel einer Ästhetik auf und als Wiederaufführung eines Systems. Bei *Papers, Please (L5)* handelt es sich um das vereinfachte Konzept einer letalen Bürokratie. Also eines abgetrennten und interpretierten Elementes in Verbindung mit einer geschichtlichen Tatsache. Die historische Wiederaufführung, ist eine Performance, ein nachspielen von Ereignissen die oft beansprucht ein authentisches Wiedererleben zu ermöglichen. Geschichtliches soll immersiv gestaltet werden und durch Kostüme, Akteure und Requisiten wiederbelebt werden. Ein Computerspiel kann nicht nur die Ästhetik einer Vergangenheit replizieren, sondern kann auch ein vergangenes Konzept modellieren, implementieren und somit für den Spieler simulieren. Dabei kann der Spieler einen Blick auf die Umstände werfen und die Bedingungen der Simulation erfahren. Die Simulations Theorie beschäftigt sich mit der mentalen Simulation oder dem reenactment des Denkens eines Anderen; mit dem „thinking, decision-making, emotional responses or other aspects of mental life“ wie Martin Davis und Tony

Stone zusammenfassen. Dies steht im Gegensatz zu dem was sie *theory theory* nennen, in welchem das Verstehen sich auf einen vorausgehenden Wissensbestand stützt.¹²³ Weiter schreiben die Autoren, dass wenn das Denken der simulierten Person wiederholt wird, sich der Blick auf die "(imagined) circumstances about which the person being simulated is thinking"¹²⁴ richtet. Die Simulations Theorie sieht zwei mentale Prozesse, einerseits die Imagination also die imaginierten Umstände und andererseits die möglichen Reaktionen, das Denken.¹²⁵ Es stellt sich jedoch die Frage inwiefern Umstände außerhalb des Wissensbestand kopiert oder simuliert werden können. Nicht trotz, sondern wegen der Vereinfachung können Spiele komplexe Modelle darstellen und für Spieler zugänglich machen, und somit können sie diese Aufgabe übernehmen und größere Komplexität und unbekannte Parameter und Variablen mit einbringen. Die Simulations Theorie besagt, dass es sich weder um einen nach innen gerichteten, noch einen nach außen gerichteten Blick handelt, sondern um einen Blick auf die imaginierten Umstände. Hier liegt die Möglichkeit den Spieler mit einem ihm fremden oder unbekanntem System zu konfrontieren, in welchem er mit seinen mentalen Ressourcen die Umstände betrachten kann. Die Möglichkeit den Blick auf die Umstände zu werfen sieht auch J. Vogl der dem Zögern das Sichtbarwerden lassen von „[...] Bedingungen und ein[em] Netz von Bedingungen von Bedingungen [...]“¹²⁶ zuschreibt. Dies verweist bei Vogl auf Vergangenes, auf den Ablauf der Geschichte aber auch auf die nicht gewesene Geschichte, „[...] die Erinnerung an ein Vergangenes, das niemals Gegenwart war...“.¹²⁷ Das Spiel ruft durch die Konfrontation mit den Umständen und Bedingungen eine Vorstellung (eine Erinnerung die niemals Gegenwart war) hervor, welche weder dem Spieler eigen ist noch tatsächlich so (aber so ähnlich) stattgefunden hat. Dabei sind es die Umstände selbst die zum Zögern und damit zu ihrem Sichtbarwerden beitragen. Die Bedingungen provozieren das Zögern und simultan bedingt das Zögern ihr Erscheinen.

Papers, Please (L5) verleitet, wenn auch nur kurz, durch die Spannung zwischen Gehorsam und Ungehorsam, zwischen eigener und spielinterner Moral, zum Zögern. Da der Spieler sich in *Papers, Please (L5)* bei einem Spielzug zwischen zwei Optionen entscheiden muss, ob er sich, zum Beispiel, den Aktivitäten der mysteriösen Freiheitskämpfer anschließt oder diese ignoriert oder ob er die Immigrationsbestimmungen missachtet und im Gegenzug eine Bestechung kassiert, sieht der Spieler sich mit den seinen Entscheidungen unterliegenden Kriterien konfrontiert. Das Zögern ist eine Unterbrechung, eine Schwierigkeit die Handlung in der Art fortzusetzen wie sie gerade vorstättenging. Die ablaufende Handlungskette

¹²³Davis and Stone, "Simulation Theory."

¹²⁴Ibid.

¹²⁵Ibid.

¹²⁶Vogl, *Über Das Zaudern*, 30.

¹²⁷Ibid., 23-24.

wird hinterfragt und in ihrer „Folgerichtigkeit unterminiert“.¹²⁸

In *Papers, Please* (L5) herrscht Klarheit über die direkten Regeln, sie stehen im Handbuch. Die Ratlosigkeit entsteht wenn ein Agent anbietet in verschwörerischen Tätigkeiten teilzunehmen oder eine Immigrantin, welche die Einreisebestimmungen nicht erfüllt einen auf ihre schwierige Situation aufmerksam macht, und zwischen Eigeninteresse und Empathie entschieden werden muss. Der staatsgefährdende Agent lockt den Beamten mit Versprechen, einer größeren Wohnung und mehr Geld und beauftragt ihn mit Aktionen deren Sinn und Zweck der Spieler nicht notwendigerweise durchblickt respektive deren Konsequenzen für ihn nicht absehbar sind. Wird dem Spieler dieses illegale Angebot unterbreitet, hat er nur einen Moment sich dafür oder dagegen zu entscheiden. Doch in diesem Moment betrachtet er die ungewissen Konsequenzen seiner Entscheidung. Im Moment der nicht-Entscheidung besteht eine Gleichzeitigkeit von Optionen, ein „Sowohl-Als-Auch“.¹²⁹ Der Spieler resümiert die möglichen und unterschiedlichen wenn-dann Schritte des Spiels. Gegensätzliches das gleichzeitig gedacht wird bildet eine Bifurkation die räumliche Ausdehnung mit sich bringt. Der Spieler löst sich im Zögern für einen Moment halb vom Spiel um gleich drauf wieder ins Spielgeschehen einzusteigen. Solange der Spieler sich in der Rat- und Rastlosigkeit befindet, ist der Blick auf den Mechanismus nur vom Spiel evoziert und nicht tatsächlich Teil des Spiels.

3.1 SPIEL | ZEIT / SPIEL | UHR

In der linken, unteren Ecke der Spieloberfläche läuft eine Uhr ab, welche die Länge des Arbeitstages repräsentiert. Das Spiel ist getaktet und der Spieler, will er weiterspielen, muss diesem Takt folgen und eine zögernde Unterbrechung, will die Familie ernährt werden, findet innerhalb eines kurzen Zeitfensters statt. *Papers, Please* (L5) erzeugt Zeitdruck, da innerhalb einer begrenzten Zeit eine gewisse Anzahl an Kontrollen getätigt werden müssen. Damit der Zeitdruck nicht zum Versagen führt, sollte sich keine Lücke zwischen dem Wahrnehmen des Phänomens und der Analyse und Reaktion auftun. Die Interaktion mit Computern wird oft als Echtzeit beschrieben. Mary Ann Doane schreibt, dass in der Echtzeit idealerweise keine Lücke zwischen dem Phänomen und dessen Analyse besteht. Weiter schreibt sie, dass in rezenten Definitionen von Echtzeit dies hervorgehoben wird und damit die Echtzeit der Interaktion mit dem Computer gegenüber der des Films und des Fernsehens unterschieden wird.¹³⁰ Die Echtzeit des Spiels provoziert Dringlichkeit und der Spieler sieht sich genötigt der Dringlichkeit nachzugeben. Der hierdurch generierte Entscheidungsdruck ist die Grundlage für das Zögern. Während im Spiel

¹²⁸ibid., 23.

¹²⁹ibid., 14.

¹³⁰Doane, "Real Time"; zitiert in; Schneider, *Performing Remains*, 93.

der Arbeitstag voranschreitet, und der nächste Immigrant nur nachrückt, wenn der Spieler beim vorigen eine Entscheidung getroffen hat, wendet der Spieler seine Zeit für die, externe, Entscheidungsfindung auf und die ihm durch die Uhr angegebene Zeitspanne verkleinert sich, während, gleichzeitig, die Ereignisse im Spiel, also die abzuarbeitende Warteschlange, nicht vorankommen. Der Spieler setzt, gegen die im Spiel ablaufende Zeit, seine Zeit des Zögerns gegenüber und grenzt sich damit vom Spiel ab. Der aporetische Zustand des Spielers kann sich hier nicht im ratlosen hin und her laufen ausdrücken, da die Spieloberfläche von ihm bloß das Stempeln und Kontrollieren der Pässe verlangt und somit kein entweichen der Ungeklärtheit und Unruhe im Spiel möglich ist. Der Spieler lässt eine Grenze entstehen indem er die Zeiten disharmonisch verlaufen lässt und sowohl von der Dringlichkeit des Spiels geleitet wird als sich auch von ihr zu entfernen. Der Zeitdruck des Spiels verschwindet nicht, sondern zwingt den Spieler immer wieder zum Spiel zurückzukehren. Sodass die Verbindung bestehen bleibt und der Spieler zwischen Pässe stempeln und (mentalem) Rückzug hin und her wechselt.

3.2 VERKÖRPERTE DOPPLUNG

Der Bezug zum Spiel ist jedoch kein rein mentaler. Der Spieler steht unter Druck und befindet sich in einem Zustand, einerseits, des Unwissens, was die indirekten Regeln betrifft und andererseits des Dilemmas, was die direkten Regeln betrifft. Diese gleicht er möglicherweise mit den Vorstellungen seiner alltäglichen Realität ab und handelt dann im Zwiespalt. Hier findet sich eine affizierende Wirkung des Spiels. Das Regelwerk wird spürbar, weil die Einschränkungen die es darstellt durch die Ablehnung des Spielers präsent werden. Das Regelwerk wird unter Einsatz des Spielers hervorgebracht auch wenn sich dieser Einsatz auf ein sanftes moralisches Dilemma und auf die Fingerbewegungen beschränkt.

Dies wird ausgelöst von der vom Spiel während des Spielens, momentan kreierte Wirklichkeit. Diese Wirklichkeit basiert im Allgemeinen auf anderen Prinzipien. Ob diese nun physikalischer (wie sich die Dinge im Raum benehmen, und welchen Gesetzen sie unterworfen sind) oder sozialer (wie die Handlungsfähigen untereinander organisiert sind, wie sie sich benehmen und welchen Gesetzen sie unterworfen sind) Natur sind. Spiele dessen Ziel die Immersion des Spielers ist, setzen darauf den Spieler diese Konstruiertheit vergessen zu lassen. Die Distanz dazu zu verlieren und es damit als natürlich, im Gegensatz zu konstruiert, zu erleben. Im immersierten Zustand wird die Logik (des Spiels) nicht hinterfragt, da dies zu einer Distanzierung führen würde und eine Verschiebung von Teilnehmer zu Beobachter markieren würde und so stellt die Hinterfragung die Unmöglichkeit der kompletten Immersion dar.¹³¹ Werden Entscheidungen im Spiel getroffen, so

¹³¹Vgl. Taylor, "Video Games."

geschieht dies innerhalb eines konstruierten, vergangenen, nicht-eigenen Geistes. R. G. Collingwood geht davon aus, dass das historische Verstehen auf der Simulation (dem reenactment) des Denkens der historischen Person fußt.¹³² Bücher, Schrift und andere Medien werden als körperexterne Datenspeichermöglichkeiten gesehen.¹³³ Das Computerspiel als körperexterne Datenspeichermöglichkeit zu sehen, in welchem vergangene Mechanismen und Prinzipien gelagert werden können impliziert auch, dass diese wieder hervorgeholt werden müssen und demnach einen körperlichen Einsatz erfordern.

Der körperliche Einsatz in *Papers, Please* (L5) ist, unter anderem, das Bewegen der Maus. Dieser gestaltet sich repetitiv und mühselig und so wird auch die Übertragung des körperlich Gefühlten auf die Enge des Regelwerks möglich. Der Verdruss über die schwerfällige Mausbewegung kann durch bestimmtes Benehmen innerhalb des Spiels gelindert werden. Verdient der Spieler genug Geld, durch makelloes Gehorsam oder kriminelle Aktivitäten, kann er sein Grenzhäuschen aufrüsten. Die Leertaste dient dann zum finden von Unstimmigkeiten anstelle der umständlichen Bewegung des Cursors. Die Bedienung des Spiels in der realen Welt wird durch eine Regel innerhalb des Spiels vereinfacht.¹³⁴ So zeigt *Papers, Please* (L5) ausdrücklich die Interaktion zwischen der alltäglichen Realität und der Spielwelt auf. *Papers, Please* (L5) besteht also hier auf die Wechselwirkung zwischen den Grenzen des Bildschirms. Zwischen dem Spieler, dem Computer, dessen Handhabung und dem Spiel. Der Spieler ist also sowohl an den Spielraum gebunden als auch mit der Distanz zu diesem Spielraum konfrontiert. Der Spieler passt sein Verhalten an Anforderungen des Spiels an um außerhalb des Spielraums ein Vorteil zu haben, der wiederum das Punktesammeln im Spiel erleichtert.

Darüber hinaus können die vom Spieler gemachten Bewegungen als Transfer von fremden Bewegungen gesehen werden. Folgt man der Idee, den Körper als aktivierbares Archiv zu sehen, müsste es auch möglich sein ein Bewegungs-Archiv zu simulieren. Und somit für den Spieler fremdes Wissen das in Bewegungen und Bewegungsabläufen steckt heraufzubeschwören.¹³⁵ Das körperliche Wissen eines Bürokraten bewegt sich auf der Mikroebene. Weder große Gesten noch, brutale Ganzkörpereinsätze, sondern Stempeln, hin und her schieben, unterzeichnen, zeichnen die Gesten des Bürokraten aus. Es sind routinierte Bewegungsabläufe die die Extraktion von Wissen ermöglichen. Es sind also eingeübte, auf Wiederholung basierende und automatisierte Abläufe. Spiele, wenn der Schwierigkeitsgrad gut ausbalanciert ist, bringen den Spieler zum Wiederholen von Abschnitten oder Levels. Er erweitert seine Fähigkeit und Fertigkeit und trainiert somit, meistens

¹³²Vgl. Collingwood, *The Idea of History*.

¹³³Vgl. z.B. Assmann, "Erinnerungsräume. Formen Und Wandlungen Des Kulturellen Gedächtnisses.-München," 334.

¹³⁴Juul, *Half-Real*, 2011, 176 "[...] video games often substitute one difficult task for another."

¹³⁵Vgl. Oppenheimer, "Show of Force."

Handbewegungen, um sich an das Spiel soweit anzupassen, dass er es erfolgreich beenden kann. Der Bürokrat und seine Bewegungen eignen sich hervorragend dafür in einem Computerspiel wiederaufgeführt zu werden. Und *Papers, Please (L5)* könnte dem Spieler die kinetischen Eigenheiten des Dokumenten-Schiebens beibringen.

Da das Lesen, die Interpretation des Spiels von Bereichen geleitet werden, welche man als getrennt ansehen kann, der Spieler sich gleichzeitig in diesen Bereichen befindet und diese sich maßgeblich an dem Verstehen des Spiels und der Position des Spielers innerhalb des Spiels beteiligen, ist der Spieler hier also nicht vollends absorbiert, sondern hält eine Verbindung zu vom Spiel evozierten imaginären Bereichen und materiellen Gegebenheiten aufrecht. So fällt auf, dass der Arbeitsplatz des Beamten und der des Spieler Ähnlichkeiten aufweisen hinsichtlich der Immobilität, welcher beide unterworfen sind während sie am Schreibtisch sitzen und den Computer handhaben beziehungsweise Dokumente hin und her schieben und kontrollieren. Hier spiegeln sich die Positionen in denen der Spieler und der Beamte verharren. *Papers, Please (L5)* simuliert also den Beamten mithilfe des Körpers des Spielers und verdoppelt somit die Umstände, welche der Mechanismus evoziert.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass *Papers, Please (L5)* eine Anzahl an Verdopplungen generiert und sich daraus auch die Stabilität des Systems speist, welche die evozierte Vergangenheit, verdoppelte Sitzposition und der mental dargestellten Funktionsweise einschließt. Zwischen Dringlichkeit und Zögern, zwischen Enge und Weite und zwischen simuliert und tatsächlich, das heißt das Gegengewicht des Spielers schafft einen metastabilen Zustand, welcher besteht solange der Spieler der Striktheit des Spiels sich selbst oder sein Zögern entgegenzusetzen hat.

TEIL 4: THE ARTIST IS PRESENT

LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT

„Wer zusieht, sieht mehr, als wer mitspielt“¹³⁶

The Artist is Present (2011) ist von Spieldesigner und -theoretiker Pippin Barr entworfen. Das Spiel ist inspiriert an der gleichnamigen Performance von Marina Abramović, welche während einer Retrospektive ihrer Arbeit im Jahr 2010 im Museum of Modern Art (MoMA) stattfand (S13). Die Performance dauerte 736 Stunden und 30 Minuten, während welchen M. Abramović regungslos auf einem Stuhl saß und jeweils ein Besucher sich gegenüber setzte. M. Abramović und der Besucher sahen sich dann gegenseitig an bis der Besucher entschied aufzustehen und der oder die Nächste sich Abramović gegenüber setzte. Pippin Barr übernahm, neben dem Moment, in welchem man M. Abramović gegenüber sitzt und in die Augen schaut, die davor zu durchlaufende Prozedur, welche im wesentlichen darin bestand das MoMA aufzusuchen, ein Ticket zu kaufen und dann zu warten.

The Artist is Present benutzt grob-pixelige Darstellungen, die Pippin Barr als Sierra-style bezeichnet, nach den *Sierra Entertainment* Spielen produziert in den achtziger Jahren.¹³⁷ Das Spiel besteht aus sechs aneinandergereihten, relativ flachen Darstellungen. Ein erstes Bild zeigt den Eingang, ein zweites den Ticketschalter und Kontrolleur, ein drittes, viertes und fünftes verpixelte aber bekannten Gemälden von Vincent van Gogh, Andy Warhol und Henri Matisse. Und letztlich ein sechstes Bild in welchem in einem durch Linien auf dem Boden markierten und von zwei Museumswärtern bewachten Rechteck, Marina Abramovićs Avatar im roten Kleid sitzt.

Die zu durchlaufenden Räume, innerhalb des Museums, zeigen sich in der Seitenansicht und haben wenig Tiefe. Die vom Spieler gesteuerte Figur hat nicht viel Bewegungsfreiheit. Sie bewegt sich gradlinig durch die Darstellung in Richtung des, für lateinische Schrift üblichen, Lesens von links nach rechts. *The Artist is Present* entlehnt also den klassischen Jump'n'Run Spielen die Strukturierung, welche gradlinig beim Erreichen des Bildschirmrandes von einer Darstellung in die andere übergeht. Die Figur kontrolliert der Spieler mit den Pfeiltasten. Einmal in eine Richtung gedrückt, läuft die Figur automatisch weiter bis sie auf ein Hindernis stößt, sodass die Interaktion über die Tastatur auf ein Minimum reduziert ist.

¹³⁶Busch, *Was Beliebt Ist Auch Erlaubt*, 12:868.

¹³⁷Jansson, *Everything I Shoot Is Art Link Editions 2012*, 65.

The Artist is Present orientiert sich an den Öffnungszeiten des physischen MoMAs in New York. Wird das Spiel zum Beispiel um 10:00 in Zentraleuropa aufgerufen, ist das Bild des Museumseingang schwarz eingefärbt. In New York ist es vier Uhr nachts und demnach hat auch das Spiel geschlossen. Im Gegensatz zu der realitätsferne Darstellung oder groben Simulation des Museums und der Menschen ist die Zeit also realitätsnah simuliert. Auf diese Weise wird die nicht-Verfügbarkeit die es in der alltäglichen Realität gibt mit ins Spiel gebracht. Das Spiel erlangt durch die Einhaltung der Zeitzone und den Verweis auf ein bestimmtes Gebäude eine konkrete geographische Position, die, da weltweit gesehen die wenigsten Menschen in New York leben, nicht der des Spielers entspricht und ihn somit in eine gedachte Entfernung befördern, trotz der Nähe der auf dem Bildschirm gezeigten Software. Überdies simuliert Pippin Barr die Unmöglichkeit, dass in der alltäglichen Realität zwei Dinge oder Menschen sich an der absolut gleichen Stelle befinden, hier die Sitzfläche des Stuhls gegenüber Abramović, während im Digitalen diese Stellen mehrfach existieren können und demnach mehrfach besetzt werden könnten.

Weitere Einschränkungen finden sich in den von Pippin Barr angesprochenen musealen Konventionen. Von diesen geprägt, wird der Besuch des Museums und des Spiels von Unmöglichkeiten und Verboten begleitet. So wird mit Einblendungen von rot-umrandeten Tafeln darauf hingewiesen, dass man wegen Gedrängel hinausgeworfen wurde, oder dass es unhöflich wäre die Linie zu überqueren hinter der M. Abramović sitzt. Des weiteren bleibt einem die Möglichkeit verwehrt das Museum durch den Ausgang zu verlassen mit dem Hinweis, dass es sinnlos wäre jetzt davonzuziehen.

Nachdem das Ticket gekauft und Einlass gewährt wurde stellt die Figur sich in die Warteschlange. Prinzipiell ist jetzt die einzig zu nehmende Maßnahme die des Wartens. Eine erfolgreiche Durchführung des Spiels dauerte in etwa vier Stunden. Demnach rückt die Warteschlange selten vor, sodass die Aktivität seitens des Spielers sich auf das Sehen beschränkt. Käme der Spieler auf die Idee etwas anderes während der Wartezeit zu tun, fände er seine Figur neben der Schlange, da diese überholt wird wenn sie nicht zu dem Zeitpunkt des Vorrückens der Warteschlange reagiert. Demnach muss der Spieler, will er zu Marina Abramović vorrücken, am Computer bleiben und aktiv warten. Die Art der Interaktion in *The Artist is Present* ist die der aufmerksamen Passivität.

Generell wird vermieden, dass Benutzer von Hard- und Software warten müssen. Der während des Ladevorgang gegenwärtige Bildschirm zeigt normalerweise eine Leiste in der der Prozess visualisiert ist. In einige Spielen wird der Ladeprozess durch ressourcenarme Sequenzen oder Mini-Spiele¹³⁸ maskiert, sodass die eigentliche Wartezeit sich nicht als solche äußert. Somit bricht Pippin Barr mit den Konventionen

138Hayashi, Recording medium, method of loading games program code means, and games machine.

der Benutzerfreundlichkeit digitaler Medien, indem er sich den Prozess der von ihm nachgestellten Performance aneignet.

Während andere Spiele die gesamte Aufmerksamkeit fordern und es nicht möglich ist nebenher etwas anderes zu tun, lässt *The Artist is Present* die Idee aufkommen sich anderweitig zu beschäftigen. Doch dies ist nur begrenzt möglich, da der Spieler in regelmäßigen Abständen zurück zum Spiel muss. Trotz des fehlenden Handlungsbedarfs ist Anwesenheit gefordert. Somit wird der Computer, die Maschine mit der man etwas bewerkstelligen kann, relativ nutzlos.

4.0 PRÄSENT UND PARALYSIERT

„Ich lass mir doch von einem Fernsehgerät nicht vorschreiben wo ich hinsehen soll“

Die Mensch-Maschine-Interaktion beschränkt sich während *The Artist is Present* gespielt wird auf die Präsenz von beiden. Computer und Mensch sitzen sich gegenüber. Dies wird umso deutlicher wenn das Ziel erreicht ist und man einer Abbildung von Marina Abramovičs blinzelndem Gesicht gegenüber sitzt. Anstatt dass man von der Präsenz eines still sitzenden Menschen berührt wird, betrachtet man die Maschine die vor einem steht. Somit fehlt im Vergleich zur Performance von 2010, nicht nur die menschliche Präsenz des Originals, sondern die Betonung liegt auf der gemeinsamen Anwesenheit von Spieler und Computer. Somit wird die frontale Positionierung von Computer zu Mensch und Mensch zu Computer beibehalten, trotz der praktisch fehlende Funktion als Werkzeug, welches Spielen ermöglicht. Die Relation bezieht sich hier dann weniger auf den Inhalt als auf den Träger und die bestimmte räumliche Stellung von Spieler und Computer. Folglich handelt es sich um eine Verschiebung auf den Kontext den die Aktivität des Spielens (oder hier des Wartens) umgibt. Folglich leitet das Spiel welches sich den Kontext einer Performance zum Thema gemacht hat, auf den Kontext des Spielers um.

Neben der auf *marinaabramovicmademecry*¹³⁹ dokumentierten, offensichtlich emotionalen Reaktion seitens des Publikums auf die Situation und Präsenz Abramovičs, geht Ryan Lader davon aus, dass Empathie und Verletzbarkeit eine Rolle in der Zusammenkunft zwischen Marina Abramovič und dem jeweiligen Zuschauer spielt.¹⁴⁰ In *The Artist is Present* übernimmt der Computer die Rolle des paralysierten Gegenübers. Demnach entfällt die emotionale Resonanz, welche sich aus zwei menschlichen Gegenparten konstituieren kann. Aus den zwei Komponenten von Abramovičs Performance entfällt eine, sprich Marina Abramovič gegenüber zu sitzen und in die Augen zu schauen, und es bleibt das Drumherum, das Museum, die Wartezeit und Warteschlange. In *The Artist is Present* von Pippin Barr wird einerseits

139“Marina Abramovič Made Me Cry.”

140Lader, “The Artist Is Present and the Emotions Are Real.”

die Relation von Zuschauer zu Museum stilisiert und abstrahiert dargestellt und präsentiert, andererseits führt der Aufbau des Spiels zu einer bestimmten Relation zwischen Computer und Spieler. Da es sich um ein Programm unter der Kategorie Spiel handelt, kann davon ausgegangen werden, dass es sich um einen Prozess mit Anfang und Ende handelt. Die Wartezeit ist jedoch unbestimmt, da der Spieler zwar die Distanz zum Ziel ablaufen kann, also diese kennt, aber nicht die Geschwindigkeit mit der die Strecke zurückgelegt werden kann. Während der Computer theoretisch seine Funktion erfüllen könnte, existiert innerhalb des Spiels keine sinnvolle Möglichkeit der Benutzung seiner Funktionen. Die Tätigkeit wird von der Zusammenarbeit, Mensch-Computer, auf den Menschen allein übertragen. Der Spieler wartet.

4.0.1 Warten und Schwanken

Analog zu anderen Arten der Mediennutzung, vergeht die Zeit, im Vergleich zu der üblichen Interaktivität von Spielen allerdings ohne beträchtlichen Einsatz seitens des Spielers. Dem Fehlen an Interaktion geschuldet tritt Zeit als hauptsächlicher Bestandteil hervor. Warten ist die messbare und damit vergehende Zeit, aber vor allem die subjektiv wahrgenommene Dauer unterbrochen beim Eintreffen des erwarteten Ereignisses. Im Buch *On Waiting* bezieht sich Harold Schweizer auf Bergsons Beispiel des Stück Zuckers. Aus der Formulierung Bergsons „J'ai beau faire, je dois attendre que le sucre fonde“, zieht Schweizer die Feststellung, dass „[i]n other words, we experience time only then when it is not exactly calibrated to the will [...]“.¹⁴¹ Schweizer sieht im Warten die Zeit als transparentes Medium verschwinden. Weiter schreibt er, dass im Warten die Zeit nicht in etwas verwandelt werden kann oder genutzt werden kann: „[...] the waiter must live the hour, feel it, embody it, perform it willy-nilly, in his characteristic vacillation which manifests itself, as we shall see, in his agitation, his pacing, his glances at his watch, his fixation on objects.“¹⁴² Schweizer betont Bergsons Aussage, Zeit im Warten sei „[...] no longer a relation, it is an absolute.“¹⁴³ Demnach reißt die Verbindung zu etwas und die Zeit fällt auf den Wartenden zurück. So, folgt man H. Schweizer, ist der Wartende einerseits auf sich zurückgeworfen, verkörpert die Zeit, und andererseits, um diesem Rückwurf zu entfliehen fixiert er sich auf externe Dinge. Schweizer geht hier von funktionalen Dingen aus und verweist auf Bergsons Definition welche besagt, dass „[t]he distinct outlines which we see in an object, and which give it its individuality, are only the design of a certain kind of *influence* that we might exert on a certain point of space: it is the plan of our eventual actions that is sent back to our eyes [...]“.¹⁴⁴

141Schweitzer, *On Waiting*, 16.

142Ibid., 17.

143Ibid., 16, 17.

144Bergson, *Henri Bergson*, 177 kursiv im O.

Hier bestehen Parallelen zwischen der Sicht auf Zeit und Dauer und Heideggers Vor- und Zuhandenheit. Während bei Heidegger das vorhandene Ding, wie hier die Dauer, aufdringlich und beziehungslos ist, verliert die Zeit des Wartenden die Transparenz und Nutzbarkeit,¹⁴⁵ die Zuhandenheit der Zeit.

In der unangenehmen Position des Wartens, versucht der Spieler die vergehende Zeit an funktionierende, potenziell zuhandene Dinge abzugeben, und kann sich dabei nicht auf das gerade ablaufende Spiel verlassen, sondern muss in seiner Umgebung nach einer Externalisierung suchen. Der Spieler ist also auf sein Sein und gleichzeitig und in Intervallen auf seine direkte Umgebung, samt der in ihr vorhandenen Dinge fokussiert. Die Dinge verweisen dabei in die Zukunft (Plan) und verschieben so das zähflüssige Momentane (warten) auf die Imagination, auf das was man machen könnte.

Der Plan der Dinge, das für was man sie gebrauchen kann sind Ausdruck einer bestimmten Relation zwischen Ding und Person. „Things also tell us who we are, not in words, but by embodying our intentions.“¹⁴⁶ Hinzuzufügen ist, dass sie nicht bloß ausdrücken wer wird sind, sondern vor allem wie der Designer den Benutzer sieht. Wenn sich die Form nach der Funktion richtet (wie beim Stuhl, beim Computer oder Korkenzieher) ist auch die Form Ausdruck der Sicht des Designers auf den Benutzer. Wie dieser etwas machen soll oder kann, in welcher Körperhaltung er auf oder mit dem Ding arbeitet, oder wozu es gebraucht werden kann. Eine relativ übliche Strategie die Relationen sichtbar zu machen, ist die Übertreibung, Verfremdung oder das Zunichte machen der Funktion. Entwurf zielt dann nicht (mehr) auf Effizienz und Fortschritt, auf utopische, in die Zukunft gerichtete Erfindungen, sondern auf eine Auseinandersetzung mit dem bereits Bestehenden und der sozialen Interaktion. Der indirekten zwischenmenschlichen Beziehung, welche sich in den Dingen ausdrückt.

Das Spiel gibt einen Zeitrahmen in dem diese Relation betrachtet werden kann, da die Aufmerksamkeit zwischen sich selbst und den Dingen im Raum oszilliert. Somit ist es naheliegend die eigene Position innerhalb der Ansammlung an Dingen (inklusive der Architektur in der man sich möglicherweise befindet) zu reflektieren und die alltäglichen Beziehungen zu erkennen. Innerhalb des vom Spiel gesetzten Zeitrahmen wechselt die Wahrnehmung zwischen der wahrgenommenen Schwere des Körpers, der metakognitiven Sicht auf sich selbst und den Möglichkeiten der Dinge, welche Ausdruck einer Beziehung und einer Sicht auf den Benutzer sind. So findet eine Bewegung von der Repräsentation auf dem Bildschirm in die Präsentation der zu dem Zeitpunkt an dem Ort befindlichen Dinge und Menschen statt.

Die Schwankung findet also zwischen dem Materiellen und dem Immateriellen statt. Zwischen Gegenwart und Zukunft. Und zwischen dem Denken (was Möglich wäre) und dem Präsenten. Die Unstetigkeit der Interpretation wird im Warten und in *The Artist is Present* klar; Die Dinge in der Umgebung des wartenden Spielers wechseln

¹⁴⁵Vgl. Schweitzer, *On Waiting*.

¹⁴⁶Csikszentmihalyi and Halton, *The Meaning of Things*, 91.

ihren Status und entziehen sich damit einer gesicherten Interpretation. Der Wartenden sitzt also im Spannungsfeld zwischen Sinneseindrücken und Interpretation. Der von *The Artist is Present* hervorgebrachte Konflikt ist demnach außerhalb des Spiels und rund um die spielende Person zu suchen, in der unangenehmen Dauer des Wartens kontra der Verlagerung des Wartens in ein funktionierendes Ding und im Wegbrechen der Beziehung hin zu dem absoluten, beziehungslosen und damit getrenntem Ding und getrennter Dauer.

4.1 BEWEGTE LANGEWEILE

Ebenfalls von Pippin Barr ist das Spiel *Let's Play: Ancient Greek Punishment* (2011) (L2). Es stellt fünf kurzgefasste, griechische Mythen dar. Dem Spieler stehen Sisyphus, Tantalus, Prometheus, Danaids und Zeno zur Auswahl. Während Sisyphus, Danaids und Zeno für die Unmöglichkeit eine Aufgabe zu erfüllen stehen, steht Prometheus für unendliches Leiden und Tantalus für Versuchung ohne Genugtuung. Gemeinsam ist ihnen allen, dass es zwar theoretisch ein Ziel, also eine Lösung zur gestellten Aufgabe, aber kein Ende gibt und die Rolle des Spielers trotz unterschiedlicher Geschichten die gleiche bleibt.

In den jeweiligen Spielen besteht die Aufgabe des Spielers darin schnell und abwechselnd die Tasten **H** und **G** zu drücken. Dadurch bringt der Spieler wahlweise den Stein ins Rollen, Prometheus zum wackeln, um den Adler vom fressen seiner Leber abzuhalten, führt Zeno ins ziellose Rennen, lässt Danaids Wasser holen oder Tantalus nach dem Apfel greifen. Das Spiel endet, wenn der Spieler entscheidet das Browserfenster zu schließen oder er oder seine Hände erschöpft sind. Das Ende des Spiels verweist also entweder auf eine Entscheidung, welche auf der Motivation beruht oder auf eine körperliche Grenze, die Ermüdungserscheinung der Finger.

In der Ziellosigkeit des Spiel fokussiert sich das Spielen eher auf den Rhythmus, die Geschwindigkeit oder den Klang der Tasten als auf die gleichbleibende Entwicklung der Geschichte. Aus dieser Perspektive wendet sich *Ancient Greek Punishment* (L2) dem zweckfreien Spielen zu, da die Anforderung so gering, und die Handlungsmöglichkeiten so beschränkt sind, dass die Beschäftigungsmöglichkeiten außerhalb des Spiels, in der Haltung des Spieler zu suchen und gegebenenfalls zu finden sind. Die Herausforderungen die die Spiele stellen bleiben überschaubar und beschränken sich auf das repetitive Drücken der Tasten.

In *A Kinesthetic Theory of Videogames* schlägt Veli-Matti Karhulahti vor einerseits zwischen Spielen mit kinetischen und andererseits Spielen mit nicht-kinetischen Herausforderungen zu unterscheiden. Je nachdem ob sie eine nicht-triviale motorische oder kognitive Herausforderung präsentieren. Er behauptet spielen sei eine „[...] autotelic persuasive performance; as a rhetoric with no claims,

arguments, or extractable thematic meaning.“¹⁴⁷ Kinetische Spiele wertet er, etwas provozierend wie er schreibt, als genuine Spiele, während die nicht-kinetischen die Sprache des verspielten oder spielerischen Lesers und gamifizierter Geschichte seien. Er unterscheidet somit zwischen zwei Arten von Spielen. Zum einen einer Einstellung und Qualität, dem verspielten und spielerischen. Und zum anderen die Spiele, welche eine sinnliche Erfahrung propagieren die nach Darley, den er zitiert, eine Aktivität darstellen, welche „not primarily intellectual, not reflective or interpretative in character, but rather sensual and diverting in various ways“¹⁴⁸ ist. V. M. Karhulahti kommt zu dem Schluß, dass während die Handlung bedeutungslos (meaningless) ist, sie nicht sinnlos (senseless) ist: „there is a sensation to be understood“.¹⁴⁹ Karhulahti schreibt am Ende seiner Arbeit, dass man nur zu spielen bräuchte und die bedeutungslose Aktivität würde zur Lösung selbst.

Hier wird die Bedeutung nicht in der Entmaterialisierung des Spielers und seiner Immersion oder Rolle in der virtuellen Welt gesucht, sondern in den Sinnen des Benutzers und demnach außerhalb der Spiele selbst und mit dem tastbaren, visuellen oder auditivem Aufeinandertreffen der Komponenten. Die Grenze wird somit in der Reichweite oder an der Grenze des Radius der Sinne gezogen.

Sowohl *The Artist is Present* als auch *Ancient Greek Punishment* (L2) verschließen sich gegenüber dem Spieler. Die Spiele disproportionieren Aktion und Reaktion, Aufwand und Ertrag, und somit erweisen sie sich als unkooperative Partner mit welchem nichtsdestotrotz eine Interaktion stattfindet.

The Artist is Present verlängert die Wartezeit derart, dass die Unsinnigkeit und der Unsinn des Spiels sich durchaus auf die restliche Umgebung übertragen kann und die alltägliche Welt fremd erscheinen lässt und demnach die Beziehung zur Umgebung verrückt. Der in *The Artist is Present* auffindbare Konflikt ist in der Umgebung des Spielers vorhanden. Der Konflikt in *Ancient Greek Punishment* (L2) trägt sich auf der Tastatur aus. Während eine Seite auf **H** und **G** eintrommelt, wird die Wirkung auf der anderen Seiten verweigert beziehungsweise in Sinnlosigkeit übersetzt. Das heißt in beiden Fällen ist der Konflikt einer zwischen dem Spieler als Person und dem Spiel und nicht ein Konflikt zwischen dem Spieler als Avatar und im Konflikt mit den Hürden des Spielraums. Beide Spiele verweigern dem Spieler eine Wirkung in ihrer Welt und somit besteht die Beziehung solange wie der Spieler mit vergeblicher Entschlossenheit, Zeit und Energie in das Spiel hineinfließen lässt.

147Karhulahti, "A Kinesthetic Theory of Videogames."

148Darley, *Visual Digital Culture.*, 168.

149Karhulahti, "A Kinesthetic Theory of Videogames."

5. FAZIT

Die Frage nach der Produktivität von dysfunktionalen Momenten und Konflikten in Computerspielen wurde gestellt und diese auf die im Austausch sich bildenden Räume gerichtet. Es wurden drei Momente beschrieben die sich als dysfunktional oder als Konflikt verstehen lassen. Anknüpfend an die drei Momente wurde gezeigt, dass Raum, Navigation, Entscheidung und technologische Prozesse maßgeblich für die Existenz und das Funktionieren von Computerspielen sind. Die drei vorgestellten Momente, Stolpern, Zögern, Stocken stellen drei verschiedene aus der Beziehung generierten Raumkonzeptionen dar; Beinahe, Doppelt und Schwankend.

So stellt sich Stolpern als ein Konflikt in der Anschauung und im Konzept des Raums ein. Zögern setzt die Zeiten des Spiels und die potenziell unterschiedlichen Entscheidungsgrundlagen in Konflikt miteinander. Stocken bezieht sich auf die Benutzer(un)freundlichkeit und sieht die Möglichkeit der schwankenden Betrachtung hinsichtlich technologischer Dinge. Exemplarisch wurden die drei Momente und ihre Funktion anhand von vier unabhängig produzierten Spielen illustriert.

Stolpern bezieht sich direkt auf den Raum des Spiels, folglich wurden hier Figur- und Raumkonzepte vorgestellt, welche sich als gegensätzliche deuten lassen. Das Stolpern wurde als Dissonanz der Anschauungsweisen beschrieben, hinsichtlich der Frage danach wie ungleiche Sichtweisen das Erleben des Spiels formen, wurden verschiedene theoretische Ansätze herangezogen, welche dann an einer Fallstudie illustriert wurden. Als Fallstudie wurde hier *The Stanley Parable (L6)* herangezogen, in welcher der Spieler von einer Situation in die nächste stolpert. *The Stanley Parable (L6)*, eignet sich besonders als Illustration des Moments Stolpern, da sich hier unterschiedliche Arten von Konflikten, die sich, wie gezeigt wurde, im Laufe des Spiels verändern und sich auf die Orientierung im Spielraum, dessen Interpretation und die verschiedenartigen Intentionen beziehen. Demnach ändert sich auch die Beziehung innerhalb des Spiels. Dies fragmentiert die Sicht auf das Spiel, während die Unfähigkeit Stanleys konstant bleibt. Somit ringt der Spieler mit dem Spielraum wenngleich dieses Ringen die längste Zeit nicht zum Zerwürfnis führt.

Die in *The Stanley Parable (L6)* fingierten Interaktionsmöglichkeiten setzten den Spieler in die Rolle des Trotters, indem sie ihn eine Intention entwickeln lassen um diese dann wiederum zu blockieren. Hier können also Parallelen gezogen werden zu der Figur des Trotters, den Charakteristiken Mr. Hultos aus Tatis Filmen und gleichzeitig Bezug genommen werden auf die von M. de Certeau formulierten Figuren des Voyeurs und des Fußgängers.¹⁵⁰ Im Moment des Stolperns wurde der Unterschied zwischen dem Erleben des (Stadt)raums als Fußgänger und dem abgelösten und von oben herabschauendem Blicks gezeigt. Der sich ständig

¹⁵⁰De Certeau, *Kunst Des Handelns*, 179-208.

verändernde Raum und die daraus resultierende Orientierungslosigkeit des Spielers, der Mangel an Übersicht lässt den Spieler zum Trottler werden und versetzt ihn ins Stolpern, er befindet sich fortan im Beinahe, in der Koexistenz zweier Sichtweisen. Der glatte und der gekerbte Raum¹⁵¹ wurden beschrieben und als potenziell gegensätzlich eingestuft. Die Trennung zwischen der Figur und dem Raum zeigt die Möglichkeit auch hier einen Konflikt entstehen zu lassen in der Frage wer zur Schaffung des Raumes beiträgt und in der Möglichkeit, dass beide gleichzeitig agieren. So wurden hierzu Aussagen von Nietzsche gebraucht, welche sowohl den Raum als Diskurs verstehen¹⁵² als auch die Handlungen des Spielers als raumschaffend ansehen.¹⁵³ Die unterschiedlichen Raumverständnisse wurden rivalisierend und dissonant betrachtet. Dabei soll Stolpern den Moment darstellen in welchem die rivalisierenden Konzepte und Vorhaben aufeinandertreffen, dabei den zu dem Zeitpunkt gegenwärtigen Raum stören wodurch der Spieler sich sowohl beinahe in dem einen als auch beinahe in dem anderen Raum befindet. Im Kontext von diesen beiden Begrifflichkeiten, spielt *The Stanley Parable* (L6) mit Ebenen der Wirklichkeit. Hier finden sich einerseits die Realitätsebene des Erzählers, des im Spiel durchscheinenden Machers und der des Spielers wieder. All diese Ebenen dringen in die Wirklichkeit des Spielers ein und verursachen eine Verschachtelung der möglichen Anschauungsweisen. Hier stehen sich die praktische Erfahrung des Raums und der abstrahierten Hülle, der visuellen Erscheinung des Spielraums als Modell gegenüber und interferieren, ebenso wie er Erzähler irritierend und interferierend in das Spiel eingreift. Der Spieler ist dem Rhythmus der Architektur ausgesetzt. In dieser, mit den Wegen die sie vorschlägt und versperrt, den Bewegungen die zugelassen und gefragt sind, drücken sich die Intentionen des Spiels aus. Der Spieler wird von der Kraft des Rhythmus gesteuert und steuert sie gleichzeitig. Die Anschauungsweise des Plans, der gefasste Blick von Oben, ist im Spiel vorhanden aber nicht zwangsläufig sichtbar und äußert sich im Moment der gegenläufigen Intentionen. Der Konflikt lokalisiert sich daher innerhalb des Spielraums als opponierendes Bestreben und rivalisierende Perspektive. Demnach ist der Spieler zwischen zwei Anschauungen gespannt und erlebt den Spielraum als Zusammentreffen, in welchem weder die eine noch die andere Art und Weise der Betrachtung überhandnehmen kann, sondern sie walten in antagonistischer Kooperation. Somit wurde gezeigt, dass sich ein erster potenzieller Konflikt in der Diskrepanz zwischen der für den Spieler vorgesehenen Rolle, der Planung, und der tatsächlichen Ausführung, der Praxis finden lässt. Mithilfe des Vokabulars des glatten und des gekerbten Raumes sowie des Fußgängers und des Voyeurs wurde der Spielraum, welcher das Stolpern zulässt als die stetigen Orientierungspunkte vermissend und als affizierende Kraft innehabend sowie den Blick von Oben

151Deleuze and Guattari, *Tausend Plateaus*, 682–93.

152Nietzsche, *Video Game Spaces*, 187.

153Ibid., 183.

erlaubend verstanden.

Zögern bezieht sich auf Entscheidungen und die Zeit in der diese stattfinden, somit auf die Zeit im Spiel und die Spielzeit. Der Konflikt wird hier von den Regeln des Spiels evoziert aber findet im Denken des Spielers statt. In der Zögerzeit verräumlichen sich die Optionen zwischen welchen entschieden werden muss. Des Weiteren stellt das Zögern die Rahmenbedingungen infrage, hier gelangt man also zur Frage was passiert, wenn die Kriterien nicht übereinstimmen und welche Auswirkung dies auf die Zeit hat. Zögern kommt einem Rückzug aus dem Spiel in den mentalen Raum der aufgereihten Optionen nahe. Der Konflikt entsteht durch die Enge des Regelmechanismus und den potenziell unterschiedlichen Wertvorstellungen zwischen Spiel und Spieler. Im Zögern entsteht ein mentales Spiegelbild des Spielmechanismus. Dieser ist nicht explizit im Spiel dargestellt, jedoch funktioniert das Spiel nach dessen Regeln und konfrontiert den Spieler. Das Spiegelbild des Spiels existiert also außerhalb, in einem zweiten Raum mit welchem es in Verbindung steht und den es benötigt. Die Bedingungen des Spiels formen die Grenzen dieses Raums. Der innere Konflikt des Spielers, das Zögern, schnellt zwischen den Möglichkeiten und Bedingungen hin und her. Die Auswirkungen der Zögerzeit wurden dargestellt anhand von *Papers, Please (L5)*. *Papers, Please (L5)* simuliert eine Zwangslage und lässt den Spieler unter dem Zwang der (Spiel-) Regeln handeln. Da *Papers, Please (L5)* den Spieler dazu bringt die Regeln der Immigration unter Zeitdruck zu verinnerlichen, kann die mentale Abbildung und Inkongruenz der Funktionsweise angenommen werden. Der resultierende Konflikt wird hier als Subjekt-Objekt-Beziehung zwischen dem Mechanismus, den evolvierenden Regeln und den Entscheidungskriterien des Spielers bestimmt. Die Auseinandersetzung entsteht also durch die Enge der Spielregeln und dem Mangel an vertretbaren Optionen. Der Spieler stellt ein Gleichgewicht der Beziehung her, indem er eine gedankliche inkongruente Spiegelung des Spiels erstellt, in welcher der Mechanismus sich abbildet aber der Zwang keine Handhabe hat. Daraufhin wurde gezeigt, dass das Spiel auf die Interaktion zwischen der alltäglichen Welt und dem Spiel hinweist. Zum einen ist die Bedienung des Spiels (auf dem Computer) mühselig und zum anderen verdoppelt es die sitzende Position des gedachten Beamten und des Spielers. Das Spiel überschreitet die Grenze zur alltäglichen Realität des Spielers, welcher im Gegenzug das Spiel seiner eigenen Darstellungsweise unterzieht.

Stocken wurde in der Tradition der Hinterfragung von medial produzierten Bildern verortet, sowie auf die unterschiedliche Beziehung zwischen defektem und funktionierendem Ding eingegangen wurde. Es wurde als Moment dargestellt in welchem die Sprache versagt und dann in eine dichtere, beschreibende und demnach stockende Sprache überzugehen auf der Suche nach einem Umgang mit dem Material und einer, den Sinneseindrücken gerecht werdenden Übersetzung. Die

Benutzung eines Werkzeugs und die damit einhergehende Immersion in der Tätigkeit wird beim Stocken abrupt abgebrochen und somit bricht dieser Raum ein, oder fällt in sich zusammen.

Stocken betrifft die schwankende Anschauung funktionierender und nicht-funktionierender Dinge. Die Frage war in welcher Art die Beziehung sich einstellt im Moment der Dysfunktion und demnach wie diese sich zur Anschauung des funktionierenden Dings verhält. Das Stocken in *The Artist is Present* zeigt sich als disproportionale Zeit, welche gebraucht wird um die Strecke zum Ziel zurückzulegen. Demnach zieht die Langweile die Grenze zwischen dem Spiel und dem Spieler. Hier wurde gezeigt, dass im Warten der Konflikt ein innerer ist und der Wartenden die Zeit versucht zu externalisieren. Der vor dem Spieler stehende Computer ist ebenso paralysiert wie der wartende Spieler und sie bilden in diesem Sinne eine symmetrische Aufstellung. Der Computer bietet sich nicht mehr für eine Tätigkeit an und ist trotz des laufenden Prozesses bloß noch vorhanden. Hat derjenige der *The Artist is Present* spielt nicht einen matten sondern einen glänzenden Computermonitor so reflektiert der Bildschirm den Spieler und der Spieler, gedanklich, den Computer.

Let's Play: Ancient Greek Punishment (L2) findet die disproportionale Relation zum Spieler nicht im Zeitaufwand, sondern im Bewegungsaufwand der Finger gegenüber dem Vorankommen im Spiel. Unabhängig von der Bestimmtheit, mit welcher der Spieler herangeht wird sich die Reaktion des Spiels nicht verändern. Der Spieler speist Energie in ein System das dieses nur mit großem Verlust umwandelt. Somit verdichtet sich hier, anders als im ersten Teil nicht die Sprache, sondern das Klicken wächst zu einem Wulst.

5.1 SCHLUSSFOLGERUNG

Die Spiele evozieren Doppeldeutigkeiten, Unstetigkeiten und Entzweiungen ohne die Beziehung abreißen zu lassen. Die Konflikte wurden als Konflikt nicht für sondern gegen den Spieler ausgemacht. Dies hat zur Folge, dass der Spieler in seiner Anschauung angesprochen und gestört wird. In Abhängigkeit der Gestaltung des Spiels wird der Spieler in unterschiedlichen Positionen verortet. Stolpern, Zögern und Stocken beschreiben, in dieser Reihenfolge, eine progressive Ablösung vom inneren, digitalen Raum des Spiels. Die hier behandelten Spiele spielen mit dieser Abgrenzung und zeichnen ihre Grenze nicht geradewegs und robust, sondern entfalten und verstreuen sich in der Kollision mit dem sich sträubenden Spieler. Der Spieler ist im Zwist mit dem Spiel. Stillsitzend und trotzdem eingeklemmt, holpert schaukelt und schlingert er durch die ihm vorgesetzten, beengenden und ermöglichenden Grenzen. Der Spieler kann in seiner Verdopplung (im Spiel - außerhalb des Spiels) an mehrfacher Stelle anwesend sein und angesprochen

werden, um sich so zum ausbalancierenden und abgrenzenden Element zu formieren. Die ihn ansprechenden Konflikte erwidern geht er eine ihm eigene, bestimmte Relation ein, welche den gemeinsamen, heterogenen Raum schafft. Die Spiele sind von Einzelpersonen konzipiert und im Spiel stehen sich Designer und Spieler gegenüber. Der Designer scheint durch, da die Bestrebungen in der medialen Begegnung interferieren und demnach können sie sich gegenseitig bestärken oder abschwächen, sich trennen oder zusammen weiter hinken.

SUMMARY

INTRODUCTION

The present study focuses on dysfunctional factors within video games. The dysfunctional as a reason for catastrophes and resulting in suffering is, generally speaking, subjected to negative responses. A humorist perspective is, however, a second possibility to frame the dysfunctional as is demonstrated in several works within cultural production. From Buster Keaton (S2, S3) over Charlie Chaplin (S1) to Lloriot (S4), figures whose surroundings have plotted against them give rise to laughter as they lose their countenance. A lack of understanding turns their world dysfunctional and as a consequence separates them from the circumjacent things. Further, as a follow up to the latter, the dysfunctional is seen to engender degrees of separation and as such does not assume full understanding nor a complete lack of understanding, but rather supposes a kaleidoscopic relation to the surrounding world. Furthermore, the dysfunctional is understood not as a destructive, but a productive force. Consequently, the study will focus on the production of spaces and possible separations between components of the medium, the message and the player, or in short the relation between all of them.

The dysfunctional is going to be looked at in the light of video games and thus be framed according to some of their specificities. The reason to choose video games as an object of study stems from the observation that they are composed of a fully constructed world coming into being through the presence of and in relation to a player, setting their boundaries and borders at will. The player can be seen as an added and completing element, balancing out the system, but necessarily aligned within it.

The presented theoretical background is illustrated through *The Stanley Parable* (L6), *Papers, Please* (L5) and two games by Pippin Barr, *The Artist is Present* (L3) and *Let's Play: Ancient Greek Punishment* (L2). All of those are independently produced, so called Indiegames. Here it is assumed that they ally with design flexibility in opposition to big budget productions (AAA) aiming at securing a wide public hence avoiding untested game mechanisms and aesthetics. Being a heterogeneous group, addressing topics from mental illness to physics phenomena, Indie-games are in need of reviewing the mechanism that the player is in interaction with, her position in the game and their usual or possible relation.

The chosen case studies are putting the player in a particular and peculiar situation, questioning her position in the game and through this the inherent power relations, freedom of choice and the relation to technology. Following the definition that "playing in a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles"¹⁵⁴

¹⁵⁴Suits, *The Grasshopper*, 43.

a game and its space are made up of conflicts and hurdles. Their functionality and unimpeded flow is thus secured by disturbances. The chosen games locate their conflicts between their and the player's procedure. Consequently they offer a different kind of space that is produced.

Proposed factors causing the hurdles and presented here are stumbling, hesitating and stagnating. They respond to three phases of video games; (a) spatial decisions taken prior to the release of the game, thus concerned with an architectural view, the player's action and gestures, assuming the player to remain within the space of the game (b) the fact that decisions on the player's side advance the game, thus concerned with decision criteria and time, assuming the player to be partly withdrawn from the space of the game and (c) the fact that video games are dependent on a running process and hence can be interrupted, thus concerned with slowed down action and the time of the player, assuming her to consider the material border between the game world and the everyday world. This kind of interruption addresses and produces different kinds of viewing and different kinds of spaces that, in turn, offer a spectrum of immersions and conceptions.

Accordingly, the proposition is that video games construct their space through conflicts. Through locating those within the player's perception video games draw their borders in varied distances to the player resulting in spaces that differ from each other.

VIDEO GAMES AND THE THREE FACTORS

The first part of the study expounds a frame for video games used in this study and then conceptually frames the three factors of stumbling, hesitating and stagnating. Video games are rule based structures "[...] and, paradoxically, the freedom of the player arises out of her submission to the rules."¹⁵⁵ Further they partly are real and partly fictitious.¹⁵⁶ The rules affect the player directly while fictive elements can be said to be of indirect concern. Video games are considered half-real,¹⁵⁷ and they abstract an element from the real, everyday world, subsequently implementing the idea of something into the game.¹⁵⁸ Moreover, video games can be viewed as a way of communicating the functioning of a system.¹⁵⁹ Seen together, video games abstract an idea from the real world, implement this simplification into a rule-based mechanism which can be understood by, and tries to convince¹⁶⁰ the player. A simplification is introduced into the player's environment and as the player cannot be understood as fitting the gap that was left for her to fill, this reintroduces an eclectic layering.

STUMBLING

155Kücklich and Fellow, "Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies," 17.

156Juul, *Half-Real*, 2011, 163-73.

157Ibid.

158Ibid.

159Bogost, *Persuasive Games*, xii-5.

160Bogost, *Persuasive Games*.

The first factor, stumbling, looks for an adversarial view on space itself, by opposing “close-range” and “long-distance” vision, haptic and optical space¹⁶¹ and by rendering the roles of figure and space problematic in the creation process of space. The resulting conflict is located within the game space and hence its double perception does not leave the game, but struggles within it.

Being fully immersed into the world brought forward by a medium takes over the “whole perceptual apparatus”.¹⁶² The spatial setting within the immersive space is used to bring across a message.¹⁶³ However, the figure that is made up of the role foreseen for the avatar and her real-life controller through their in-game motion can be seen as space-producing elements. Here the figures of the pedestrian, the voyeur¹⁶⁴ and the idiot are introduced. The pedestrian is surrounded by the jumbles of a city's streets, while the voyeur finds herself detached and above a pictorial view.¹⁶⁵ The idiot on the other hand confronts her surroundings in a scrutinizing and testing manner, she calls into coexistence two disparate spaces. One consisting of her practice and one that lays dormant within the functional architectural things. The simultaneous perception of both is referred to as almost or near.

A game which allows such a twofold space to occur facilitates the near-immersion of the player. The game space of immediate experience is characterized by to and fro movements, rhythms and forces. While the appearance of intentions and underlying plans can be depicted as ordered, calm and related to an isolated gaze.¹⁶⁶ The concurrence of both dissimilar but related conceptions takes place within and while operating in the game, as the figure is creating one of those conceptions.

HESITATING

Hesitating is described with regards to dissimilarities in the criteria enabling decision process, its spatialization and pointing towards time in video games.

Hesitating is a state of urgency, the decision ought to be taken but hesitation halts the process and causes a “vigorous inactivity”.¹⁶⁷ Decisions are crucial in the advancement of the game. The encounter between decisions taken priorly by the designer and the player's instantaneous decisions brings the game into being; developing from moment of decision to moment of decision. Hesitation marks a specific time in video games, comparable to Espen Aarseth's negotiation time, split into aporia and epiphany.¹⁶⁸ However, while the player caught between her ignorance and sudden realization repeats levels and parts of the game, thus stays within the game, the hesitator will withdraw herself from the game and its time.

Hesitation is part of the decision-making process. A decision is a choice between at

161Deleuze and Guattari, *A Thousand Plateaus*, 492.

162Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 98.

163Nitsche, *Video Game Spaces*, 187-88.

164De Certeau, *Kunst Des Handelns*, 179-208.

165Ibid.

166Ibid.

167Vogl, *Über Das Zaudern*, 23.

168Aarseth, “Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock.”

least two options and as such an either-or situation. However the indecisiveness of hesitating introduces a state of as-well-as,¹⁶⁹ in a mental space. The reason to claim that the player is able to be withdrawn into a mental space is derived from the idea that in opposition to time, space allows separate elements to coexist and be looked at contemporaneously.¹⁷⁰ The conditions of the game are simultaneously its limitations. Being confronted by the rules of a game, its conditions, the visualization and spatialization of the latter mark the borders of the game in an outside mirror image. Joseph Vogl claims hesitating to bear the possibility of a radical questioning of an imposed system of values.¹⁷¹ Things, or more specific games, can be seen as an imposition, to which the viewer should reply yes or no.¹⁷² The response to games in hesitation can thus be that of taking part in the imposed values and answering yes as-well-as no. Linking this and the claim that while playing a video game, the player is creating a mental map,¹⁷³ results in a withdrawn mental space picturing conditions.

STANGNATING

Stagnating is framed by antecedent artistic methods of rendering visible the material support of image producing media. It is referred to the terms of readiness-to-hand (Zuhandenheit) and presence-at-hand (Vorhandenheit) contrived by Martin Heidegger.¹⁷⁴

User-friendliness is, generally seen, a leading attitude in the design process of technological devices. By creating transparent interfaces and thus closing the gap between human and device, technology is seen to be humanized.¹⁷⁵ However, the transparency of devices creates and has been creating mistrust and skepticism. Having been pictured as disqualifying and conditioning the human¹⁷⁶ and thus accused of spreading ideology, the transparency of media has been unmasked by rendering it opaque. Stagnation in this case, designates the different strategies of getting the material medium out of its shadowy and shady existence, to point at its role as an image constructor and thus revealing the constructed character of images. It interrupts the process of immersion in favour of conditions of image production to surface. Historical examples include Sergej Eisensteins bascule bridge in *October*, Andy Warhol pointing out duration in *Empire State Building* or Lucio Fontana slicing canvases in the series *Tagli*. Especially the movement of *Expanded Cinema* put emphasis on the spatial arrangements in which video is installed, hence changing the role of the viewer and criticizing its prevalent conception as passive

169Vogl, *Über Das Zaudern*, 14.

170Bergson, *Time and Free Will*, 85-87.

171Vogl, *Über Das Zaudern*, 34.

172Worringer, *Abstraktion Und Einfühlung*, 5.

173Nitsche, *Video Game Spaces*, 232.

174Heidegger, *Sein Und Zeit*, 68-74.

175Dunne, *Hertzian Tales*, 21.

176Virilio, *The Art of the Motor*, 7:134-35.

receiver.¹⁷⁷ The medium is thus used to criticize its own production.

This kind of stagnation can be described as intentional, while the following will look at the stagnation of intentions, which can be linked to the perceptual inversion between readiness-to-hand and presence-at-hand. Readiness-to-hand denotes the “handiness” of tools, discovered and showing itself while in use.¹⁷⁸ The essence of a thing discloses itself, on its own in praxis. Heidegger writes the less something is only ogled at and the more it is used in a grabbing manner the more authentic its understanding is.¹⁷⁹ Consequently, things are not understood from a material perspective, but out of the needs and wants, the intentions of the user. The turn to presence-at-hand installs itself at the moment the thing breaks and becomes useless and thus manifests its references.¹⁸⁰ With the change in relation comes a change of perception. Things refrain their readiness-to-hand and are ready-to-hand, because of this restraint.¹⁸¹ As such, tools can be described as being transparent. During the jointly exercised activity, the tool and person are immersed in the activity. Things are transparent while being ready-to-hand and are rendered opaque in default of readiness-to-hand. It materializes and is segregated from the person. Heidegger conceives tools to be linked to a whole world in which they belong and which they open up for the viewer.¹⁸² According to this, a stagnating intention and function draws a border between thing and person and as such catapults the person out of her immersion within the activity and the tools' space, out onto a shrunken thing and its materiality, into ogling the thing.

The above description visualizes a space of (co)relations, overlooking its materiality. The collapse following the immersion into this space, can be seen as a sort of shock; what is to be done with a broken thing? And how is it to be talked about? The suddenness of the disruptive change aggravates the problem of a non-intention related dealing with a thing. As the tool's function stagnates, language stagnates in its anthropocentric structure of describing relations. It needs to become thicker¹⁸³ and as such expands, not as a space of references but as an extensive, verbal description.

The perception of things can oscillate in the ambiguity between functional and aesthetic. As shown by art and design works such as Marcel Duchamp's ready-made *In Advance of a Broken Arm* (S9) or Philippe Stark's *Juicy Salif* (S12), which offers the possibility of an aesthetic and/or lusory relation and at the same time, if known, can function as a lemon squeezer.

177Dusinberre, “Expanded Cinema: Eine Einführung”; Reiche, “Bild Oder Betrachter: Wer Hat Die Macht? Kritische Anmerkungen Zum Diskurs über Die Rolle Des Betrachters von Narrativen Film- Und Videoinstallationen.”

178Heidegger, *Sein Und Zeit*, 69.

179Ibid.

180Ibid., 74.

181Ibid., 69.

182Heidegger, “Der Ursprung Des Kunstwerkes (1935/36),” 19.

183*Artistry and Agency in a World of Vibrant Matter*.

THE STANLEY PARABLE

The second part looks at the video game *The Stanley Parable* (L6) in the light of stumbling.

Stanley is an office worker in search of his co-workers who suddenly and mysteriously disappeared. Stanley and the player are accompanied by the narrator's voice, who, depending on the location and moment in the game appears as a commentator, a story-teller, a concerned companion or an angry designer.

The narrator throughout the game and linked to Stanley's location changes his way of approaching Stanley and the player. The game continuously starts afresh, and depending on the player's choice at a junction leads her into different stories, resulting in different faces of the game to show up, pretending to offer new possibilities, while Stanley's possible actions remain similar, independent of the appearance of the game. However the narrative style changes. One of the narrator's approaches is to tell Stanley what he will already have done, turning the player's role into the mere actualization and making present an already past story. Further ways of addressing Stanley consist of speaking of him as we, you or he, of warning or falling into despair. In accordance with the designers (Davey Wreden) comment the game tries to "mess with the player's head".¹⁸⁴ Moreover the narrator and the game try to simultaneously unsettle and seize the player, putting interpretations into conflict.

The voice-over, naturally, speaks from an unrepresented space, besides the visible space. The narrator, being outside of the game space is nonetheless not fully emancipated, as is the voyeur,¹⁸⁵ but chained to locations and moments in the game, switching roles between being knowing and ignorant.

Stanley's choices are reduced to choosing between right or left, up or down, hence are of a spatial nature. "Space commands bodies, prescribing or proscribing gestures [...]".¹⁸⁶ Following this Stanley's role is made up of what the game's space allows or prohibits him to do. In spite of the game's heterogeneous looks Stanley's inability and incompetence remains constant. Additionally, possibilities for interaction are feigned or promises are broken in *The Stanley Parable (L6)*. Several doors mark the way through the office building and the player will in a to and fro movement sway between them in hope of an undiscovered path. Her expectations though will be disappointed, which is albeit leading Stanley to become a scrutinizing figure. Hence the figure of Stanley can be linked to the afore described figure of the idiot.

Following up on the stumbling figure created by the game's space, the narrator discusses whether Stanley is able to take decisions. Within the game the decision to commit suicide is discussed as being an actual choice. However the response of the game is again, to restart. The sole possibility of breaking the circle of repetitions and

¹⁸⁴Schreier, "Brilliant Indie Game *The Stanley Parable* Will Mess With Your Head."

¹⁸⁵De Certeau, *Kunst Des Handelns*, 179-208.

¹⁸⁶Lefebvre, *The Production of Space*, 143.

thus making an indisputable decision is to let a schism come into being by switching off *The Stanley Parable (L6)*.

This aforementioned part of the game consists of iterations, walking, turning left and right and of repetition without any gain. The floor plan remains unknown for the longest time and the player is or can be apt to be seized by the rhythm of directions and the to and fro of her movements. Thus there is a possibility of viewing the player as being immersed. Meanwhile this only describes an isolated part of the game as, besides the narrator's comments regarding the inactivity of a left alone Stanley and unsteady relation between narrator and player, the game changes its arrangement and order.

Order and disorder are implied in space.¹⁸⁷ However digital space does not guarantee stability, as it is able to transform itself instantly. Drawing from the idea that only what is alive is able to produce disorder by being truly unpredictable, hence refusing the player the possibility to understand, learn and predict its behavior.¹⁸⁸ *The Stanley Parable (L6)* conveys the impression of being almost-alive, able to confuse the player and deny her the possibility of learning and hence representing its layout in a mental, gaze-like overview.

However, in the common space, of the game and the player a cognitive dissonance is produced, a kaleidoscopic perception. This can be illustrated by *The Developer Museum Ending* where the player, having just escaped from her allegedly sudden death, finds herself next to the a model of the office building. Ankle-high and white it offers a detached view from above. The quality of the erratic game space still in mind, the shell and the essence are separated, but still form an entity.

Generally obstacles function in order to create a flow-like¹⁸⁹ state by balancing out difficulty and easiness.¹⁹⁰ Here several obstacles can be carved out that facilitate distance and produce almost-immersion.

Firstly, against expectations, *The Stanley Parable (L6)* is aimless. Secondly, during one ending, *The Freedom Ending*, no obstacles are offered at all and by that a lack of potential meaning for the player arises.¹⁹¹ Furthermore, on an empathic level, the unsteady narrator denies an insight. The game space in the role of an unpredictable thing and the human player in the role of a predictable figure fight a near-struggle¹⁹² leading to an obstacle in the form of an unsolved tension. Those present intractable conflicts as they are not dependent on the player's skills, but rather on the player's disposition, will and expectations. Furthermore contriving a strategy of dealing with

187Ibid.

188Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 30-31.

189Csikszentmihalyi, *Flow*.

190Juul, *The Art of Failure*, 5.

191Juul, *The Art of Failure*.

192Lasker, *Struggle*, 13 referring to Laskers definition of struggle.

the game's obstacles is denied by sudden changes in the relations. Consequently the player will find herself almost in and outside the game at the same time.

The Stanley Parable (L6) connects to stumbling as an unresolved and unsettled relation between the player and the game space. Plans and intentions are disclosed in their collision. In the moment where the player is stopped in her targeted direction she is ripped out of the vision of a walker and pointed to the level of the plan. As a consequence an expansion is added in a disrupting manner, preventing the immersion into one single world.

PAPERS, PLEASE

The third part looks at the video game *Papers, Please* (L5) in the light of hesitating. *Papers, Please* (L5) is a simulation game by Lucas Pope located in the totalitarian state Arstotzka where the player, in the role of an immigration officer commences his job on November 23 1982.

The game is simulating the conditions of a past system, however not in full scope. The player is able to critically distance herself from the simplified model of a complex state of affairs.¹⁹³

The graphical surface is two dimensional, pixelated and the state of Arstotzka communicates through notes on the officer's desk. The communication's provenance remains unrepresented and stems from a space besides the player's visible surface. A mechanism is operating which becomes visible only in the consequences it produces. The player's imagination is needed to represent this mechanism.

Furthermore, the immigrant's stories and fate are only evoked, just like the officer's and his family's destiny at the ends of the game. Through this the game connects to some unrepresented outside. The functioning of a barely represented state, the bordering countries and the stories of the immigrants and family are dependent on imagination initializing the creation of a mental map in accordance with imaginative mechanisms and places.

Papers, Please (L5) simulates circumstances of a lethal bureaucracy and locates them in the 80ties. Simulations can take place in a purely mental life and independent of preexisting knowledge, but the gaze can be directed at the "(imagined circumstances about which the person being simulated is thinking)".¹⁹⁴ The game bears the possibility of confronting the player with the circumstances of an unknown system, and with the complexity of ties and correlations within this. Hesitating is seen by Joseph Vogl as the ability to reveal a net of circumstances,¹⁹⁵ relating it to the memory of a past that was never present.¹⁹⁶ The confrontation with the circumstances elicits an imagination (a memory that never was present), that

¹⁹³Flanagan, *Critical Play*, 249.

¹⁹⁴Davis and Stone, "Simulation Theory."

¹⁹⁵Vogl, *Über Das Zaudern*, 30.

¹⁹⁶*Ibid.*, 23-24.

neither actually occurred nor being unique to the player. The circumstances themselves provoke hesitating and simultaneously their appearance is conditioned by hesitating.

The rules of immigration are clear, constantly communicated, however when confronted with conspiratorial activities or an immigrant hinting at her difficult situation, a moment of hesitation can install itself, the consequences of her actions are not knowable for the player or the officer and thus finding herself confronted with conflicting options and underlying criteria triggering the decision-making process. In the moment of non-decision, options exist simultaneously, entering an "as-well-as"¹⁹⁷ state. The will to make them discernible¹⁹⁸ spatializes them as a bifurcation of possible ways to go. As long as the player is in a baffled and restless state, the gaze is directed at the mechanism evoked by the game, not as an actual part of the game.

Hesitating directly relates to the playtime and the playing time. The officer's workday is short and timed by a clock in the lower left corner of the screen. An urgency is created by the game urging a hesitating player to return quickly to her task. Computer interaction is often looked at as a real time interaction. Real time should not leave a gap between the analysis of the phenomenon and the reaction to it.¹⁹⁹ This is the condition to put pressure on the player and thus also the condition for hesitation. While the clock in the game advances, the player uses time to take a decision and at the same time game events, the waiting line, does not progress. Thus times run disharmoniously and separately. The aporetic state of the player, her unresolved and unsettling condition, finds no relief in criss-crossing a game space as presented in *Papers, Please (L5)* only offering controlling passports. As a result the player is affected by the urgency of the game, staying connected, but simultaneously facing discordant times delineating the game from the player.

Albeit, the relation to the game is not solely happening on an imaginary or intellectual level, as mentioned above. The urgency created by the game affects the player, the perceived dilemmas and affect of the discord render the rule mechanism palpable. Game mechanisms are generally based on principles differing from everyday reality. Immersion implies not questioning those principles otherwise installing a distance. Transforming information into principles, games can be seen as an externalized data storage,²⁰⁰ within this, thinking and deciding takes place in an alien mind. However this archive depends on human and physical assistance enabling the information to be extracted. The effort of a player consists of mouse manipulations, which in the present case is a cumbersome and repetitive process.

¹⁹⁷Ibid., 14.

¹⁹⁸Bergson, *Time and Free Will*, 85-87.

¹⁹⁹Doane, "Real Time."

²⁰⁰cf. f.ex. Assmann, "Erinnerungsräume. Formen Und Wandlungen Des Kulturellen Gedächtnisses.-München."

This annoyance can however be relieved by adjusting the in-game behavior. Collecting enough money through immaculate obedience or criminal activity allows the player to afford a booth upgrade. Here interdependency or pronounced interaction between the game world and the everyday world is manifested.

In turn, the physical body can be seen as an archive which can be activated within which knowledge can be seen to be extractable from movement and gestures.²⁰¹

Well balanced games will make the player repeat and practice in order to progress in the game events. Along these lines, *Papers, Please* (L5) is seen teaching the player the bureaucrat's micro-gestures. This links in to another physical effect addressing similarities between the virtual work place and the actual position of the player. Both bare similarities, both the player and the officer are deemed to be immobile while manipulating a device. *Papers, Please* (L5) is doubling and mirroring its imagined officer in and as the player's body and gestures and thus the operating conditions.

Summarizing, it can be said that, the stability of the system within *Papers, Please* (L5) with the player, emerges from an evoked past, through a mirrored sitting position. From this doubling, adherence of an imaginative functioning is derived. Leaving the player stuck between urgency and hesitation, narrowness and wideness, simulated and actual. The player functions as a counterweight as long as she can counter, by hesitating and remaining outside the game's strictness.

THE ARTIST IS PRESENT AND LET'S PLAY: ANCIENT GREEK TRAGEDY

The fourth part looks at the video game *The Artist is Present* (L3) and *Let's play: Ancient Greek Punishment* (L2), both designed and published by Pippin Barr, in the light of stagnating.

The Artist is Present (L3) is inspired by, or a remake of, Marina Abramović's same-named performance. The game can solely be entered during the real opening times of the MoMA and consists of six consecutive screens which have to be crossed in order to pay visit to Marina Abramović's double. The opening times are thus simulated correctly unlike the visual appearance which is pixelated. Moreover, Pippin Barr simulates everyday life's impossibility of two things or persons being located at the exact same point in time and space, which is not a given in digital space. In digital space, the chair opposite of the digital Marina Abramović could exist multiple times, but does not.

Besides passing the ticket office and security guard, there is no option but to stand in line and queue for roughly four hours. However, in case the player decides to devote her time to another activity, she will find her avatar passed by the line of waiters. The player is thus kept in a vigilant passivity.

Generally speaking waiting is seen as a nuisance in the world of soft- and hardware. As a result necessary loading times are in some cases masked by resource-poor

²⁰¹cf. Oppenheimer, "Show of Force."

sequences or mini-games.²⁰² Pippin Barr is disregarding conventions of user-friendliness by adopting the surrounding process of the re-staged performance.

Human-Computer-Interaction, in *The Artist is Present (L3)*, is reduced to the presence of both. This is particularly clarified at the end of the game through an animated, blinking face facing the player. Emphasis is put on the frontal position that is kept despite the lack of a function which qualifies the computer as a tool. The relation exists to a lesser extent between the player and the content, and to a greater extent as a spatial arrangement. Hence attention is shifted to the context in which the activity, playing and waiting, takes place. As a result the game which was inspired by while simultaneously addressing the context of a performance shifts to the context of the player. The activity is shifted from a cooperation between human and computer, to the player alone. She waits.

Waiting is the measurable, but mainly the felt passing of time interrupted on the anticipated event's arrival. Waiting is seen, in opposition to the transparency of time in activity, by Harold Schweizer as time being "not exactly calibrated to the will"²⁰³ and embodied,²⁰⁴ and as a "characteristic vacillation which manifests itself, in [...the waiter's...] fixation on objects".²⁰⁵ Time thus falls back on the waiter, who, in the attempt of getting rid of the unpleasant duration tries to externalize time by projecting it onto (functional) things. As the game is paralyzed, the player has to scan her environment and, in intervals, is confronted by duration and the things in her surroundings.

What and how things can be or are meant to be used expresses a relation between the user and the thing. "Things also tell us who we are, not in words, but by embodying our intentions."²⁰⁶ In addition to this, things do not only express who we are, but what the designers' views of the user are. Common strategies of rendering this relation visible is exaggeration, alienation or destruction of the thing's function. Design, then does not aim at efficiency and progress but contestation of existing (social) relations. *The Artist is Present (L3)* offers a time-frame in which those relations can be contemplated, as attention oscillates between oneself, as a sitting body and the possibilities of the things surrounding, being expressions of the view onto the user. As a result oscillation takes place between the material and the immaterial, the presence of things and their inherent possibilities. Surrounding things change their basis for interpretation and the waiter is clamped between sensory impressions and possible interpretations. *The Artist is Present (L3)* locates its conflict around the player. Plotting the unpleasant duration against the relocation

202Hayashi, Recording medium, method of loading games program code means, and games machine.

203Schweitzer, *On Waiting*, 16.

204Ibid., 17.

205Ibid.

206Csikszentmihalyi and Halton, *The Meaning of Things*, 91.

into a functioning thing, through breaking-apart relations towards the absolute, unrelated and thus segregated duration and thing.

Let's Play: Ancient Greek Punishment (L2) offers five Greek myths all controlled through rapidly alternating the **H** and **G** keys. The story itself does not advance but repeats itself without result or change.

The game is only ended upon the decision of the player to close the browser, either as a result of a lack of motivation or because of finger fatigue. The aimlessness of the game shifts the focus onto the rhythmic tapping of keys, its velocity and sound. From this perspective *Ancient Greek Punishment* (L2) enunciates the possibility of free play, as the player side requirements for the game are low and a diverting activity might as well be searched on the computer's keyboard.

A discrimination between kinds of requirements in games is proposed by Veli-Matti Karhulahti, distinguishing between kinesthetic and non-kinesthetic video games, depending on whether a non-trivial challenge is cognitive or kinetic. He claims playing to be an “[...] autotelic persuasive performance; as a rhetoric with no claims, arguments, or extractable thematic meaning”.²⁰⁷ Karhulahti thus sees video games as “sensual and diverting in various ways”²⁰⁸ and concludes that they are meaningless but not senseless,²⁰⁹ and that the solution to render the meaninglessness obsolete lies in playing the game.²¹⁰ The meaning is thus not located within the content of the game, or the dematerialized player in the virtual world, but outside in the senses of the player. The border to interpretation is thus located within the radius where game and sense overlap.

The Artist is Present (L3) as well as *Ancient Greek Punishment* (L2) cloister themselves and deny the player's entrance. They disproportionate action and reaction, effort and revenue, become an uncooperative partner, ignoring the interaction that takes place.

The Artist is Present (L3) prolongs waiting time in such a manner that its nonsense and senselessness are projected onto the surroundings and the everyday world is alienated with its relations becoming distorted.

The conflict in *Ancient Greek Punishment* (L2) is staged on the keyboard, where one side is hammering keys and the other side is denying any impact and translating the effort into pointlessness. In both cases it is a conflict not between an avatar and an in-game obstacle, but between the player as a person, the game and its designer. Both games deny any impact in their world and the relation remains for as long as the player in vain, and with futile determination pours energy and time into the game.

²⁰⁷Karhulahti, “A Kinesthetic Theory of Videogames.”

²⁰⁸Darley, *Visual Digital Culture.*, 168; cited in Karhulahti, “A Kinesthetic Theory of Videogames.”

²⁰⁹Karhulahti, “A Kinesthetic Theory of Videogames.”

²¹⁰Ibid.

CONCLUSION

The conflicts presented and present in the games have been discerned against, rather than for the player. This entails that the player is approached and disturbed in her conception of the game. The player's double presence allows the game to address her at different locations. Stumbling, hesitating and stagnating, in that order, mark a progressive detachment from the games inner, digital space. The above mentioned games play with the delineation of those borders, which are not sturdy nor straight, but deployed constantly scattering in collision.

Because and in spite of the constructed irritations produced by the above mentioned games, they can be seen as stabilizing systems, where the player counterpoises the collectively produced space.

The games are designed by individuals and thus the player finds herself eyeball to eyeball with the designer interfering in their ambitions and efforts. Amplifying and mitigating against each other, separating or continuing along the path in their common badly cut suit.

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, Espen. "Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art." In *Cyberspace Textuality*. Indiana University Press, 1999.
- Artistry and Agency in a World of Vibrant Matter*. The New School. Accessed November 9, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=q607Ni23QjA>.
- Assmann, Aleida. "Erinnerungsräume. Formen Und Wandlungen Des Kulturellen Gedächtnisses.-München: Beck.(2000):' Geschichte Im Gedächtnis.'" *Martin Huber, Gerhard Lauer (Hgg.): Nach Der Sozialgeschichte. Konzepte Für Eine Literaturwissenschaft Zwischen Historischer Anthropologie, Kulturgeschichte Und Medientheorie.-Tübingen: Niemeyer, 1999, 15-28.*
- Bateson, Gregory. *Mind and Nature A Necessary Unity*. New York: E. P. Dutton, 1979.
- . *Steps to an Ecology of Mind*. Seventh Printing. New York: Ballantine Books, 1978.
- Bergson, Henri. *Henri Bergson: Key Writings*. Edited by Keith Ansell Pearson and John Ó Maoilearca. London and New York: Continuum, 2002.
- . *Time and Free Will: An Essay on the Immediate Data of Consciousness*. Translated by Frank Lubecki Pogson. Mineola, New York: Dover Publications, Inc., 2001.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press, 2007.
- Bolter, Jay David, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy, and Petra Schweitzer. "New Media and the Permanent Crisis of Aura." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 12, no. 1 (2006): 21-39.
- Busch, Wilhelm. *Was Beliebt Ist Auch Erlaubt*. Edited by Rolf Hochhuth. Vol. 12. München: Bertelsmann, 2008.
- Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. London: Macmillan, 1865.
- Collingwood, R. G. *The Idea of History*. Oxford, UK: Clarendon Press, 1946.
- Copier, Marinka. "Challenging the Magic Circle: How Online Role-Playing Games Are Negotiated by Everyday Life." *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, 2009, 159-72.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Vol. 41. New York: Harper Perennial, 1991.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, and Eugene Halton. *The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self*. Cambridge University Press, 1981.
- Darley, Andrew. *Visual Digital Culture*. Routledge, 2000.
- Davis, Martin, and Tony Stone. "Simulation Theory." Accessed August 4, 2015. <https://www.rep.routledge.com/articles/simulation-theory>.
- De Certeau, Michel. *Kunst Des Handelns*. Translated by Ronald Vouillé. Berlin: Merve-Verlag, 1988.
- Deleuze, Gilles. *Das Bewegungs-Bild Kino I*. Translated by Ulrich Christians and Ulrike Bokelmann. Zweite Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1990.
- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated by Brian Massumi. University of Minnesota Press Minneapolis, 1987.
- . *Tausend Plateaus: Kapitalismus Und Schizophrenie*. Translated by Gabriele Ricke and Ronald Vouillé. Berlin: Merve, 1992.
- Doane, Mary Ann. "Real Time: Instantaneity and the Photographic Imaginary." *Stillness and Time: Photography and the Moving Image* 24 (2006).
- Dunne, Anthony. *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design (2005 Ed.)*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.
- Dusinberre, Deke. "Expanded Cinema: Eine Einführung." 6. *Internationales Forum Des Jungen Films*, 1976.
- Flanagan, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. MIT press, 2009.
- Friedman, Ted. "Making Sense of Software." *Cybersociety. Thousand Oaks: Sage,*

- 1995.
- . "The Semiotics of SimCity." *First Monday* 4, no. 4 (April 5, 1999).
<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/660>.
- Fried, Michael. "Three American Painters." In *Jules Olitski, Frank Stella, Catalogue D'exposition, Cambridge, MA, Fogg Art Museum*, 14, 1965.
- Groys, Boris. *Art Power*. MIT Press, 2008.
- . *The Topology of Contemporary Art*. Durham: Duke University Press, 2008.
- Han, Byung-Chul. *Die Errettung Des Schönen*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 2015.
- Hayashi, Yoichi. Recording medium, method of loading games program code means, and games machine. 5,718,632, n.d.
- Heidegger, Martin. "Der Ursprung Des Kunstwerkes (1935/36)." In *Holzwege*, Band 5:1-75. Gesamtausgabe. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1977.
- . *Sein Und Zeit*. Elfte, unveränderte Auflage. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1967.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Boston: The Beacon Press, 1950.
- Ingold, Tim. *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. London and New York: Routledge, 2011.
- Jansson, Mathias. *Everything I Shoot Is Art Link Editions 2012*. Brescia: Link Editions, 2012.
http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Mathias_Jansson_Everything_I_Shoot_Is_Art_Link_Editions_2012.pdf.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2011.
- . *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2011.
- . *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press, 2013.
- . "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." In *DIGRA Conf.*, 2003.
- . "Time to Play - An Examination of Game Temporality." Accessed July 2, 2015.
<https://scholar.google.nl/scholar?hl=nl&q=juul%2C+j.+time+to+play+%E2%80%93+an+examination+of+game++temporality&btnG=&lr=>.
- Karhulahti, Veli-Matti. "A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhetoric." *Game Studies* 13, no. 1 (2013).
http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame.
- Kücklich, Julian, and Marie Curie Fellow. "Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies." *STeM Centre, Dublin City University*, 2004.
- Lader, Ryan. "The Artist Is Present and the Emotions Are Real: Time, Vulnerability, and Gender in Marina Abramovic's Performance Art." *Managing Editor*, n.d., 26.
- Lasker, Emanuel. *Struggle*. Рипол Классик, 1907.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Translated by Donald Nicholson-Smith. Oxford, UK and Cambridge, USA: Blackwell, 1991.
- Lombard, Matthew, and Theresa Ditton. "At the Heart of It All: The Concept of Presence." *Journal of Computer-Mediated Communication* 3, no. 2 (1997): 0-0.
- "Marina Abramović Made Me Cry." Accessed September 21, 2015.
<http://marinaabramovicmademecry.tumblr.com/?og=1>.
- Marotzki, Winfried. "Bildungstheorie und Allgemeine Biographieforschung." In *Handbuch erziehungswissenschaftliche Biographieforschung*, edited by Heinz-Hermann Krüger and Winfried Marotzki, 59-70. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2006.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT press, 1994.
- Merleau-Ponty, Maurice. "Phänomenologie Der Wahrnehmung." In *Phänomenologisch-Psychologische Forschungen*, edited by C.F. Graumann and J. Linschoten, translated by Rudolf Boehm, Vol. 7. Berlin: Walter de

- Gruyter & Co., 1966.
- Motte, Warren F. *Playtexts: Ludics in Contemporary Literature*. Vol. 3. U of Nebraska Press, 1995.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simon and Schuster, 1997.
- Nitsche, Michael. "Mapping Time in Video Games." *Proceedings of DiGRA2007: Situated Play*, 2007, 145-51.
- . *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. MIT Press, 2008.
- Nohr, Rolf F., and Repositorium Medienkulturforschung. *Raumfetischismus. Topografien Des Spiels*. Avinus-Verlag, 2013.
http://repositorium.medienkulturforschung.de/rmkfwordpress/wp-content/uploads/2013/07/2013_09_20_RMKF_3_Nohr-Raumfetischismus.pdf.
- Oppenheimer, Joshua Lincoln. "Show of Force: Film, Ghosts and Genres of Historical Performance in the Indonesian Genocide." University of the Arts London, 2004.
- RatherGeekyStuff. *The Stanley Parable Gameplay (2013 Remake) - ALL 18 Endings - [HD]*. YouTube. Accessed July 17, 2015. https://www.youtube.com/watch?v=w3UxRa_-9UU.
- Reiche, Ruth. "Bild Oder Betrachter: Wer Hat Die Macht? Kritische Anmerkungen Zum Diskurs über Die Rolle Des Betrachters von Narrativen Film- Und Videoinstallationen," 2011.
- Schneider, Rebecca. *Performing Remains. Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. London and New York: Routledge, 2011.
- Schreier, Jason. "Brilliant Indie Game The Stanley Parable Will Mess With Your Head." *WIRED*, August 16, 2011. <http://www.wired.com/2011/08/the-stanley-parable/>.
- Schweitzer, Harold. *On Waiting*. London: Routledge, 2008.
- Sicart, Miguel Angel. "Against Procedurality." *Game Studies* 11, no. 3 (2011). http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.
- Solzhenitsyn, Aleksandr, and P. Thomas. "The Gulag Archipelago, 1918-1956: An Experiment in Literary Investigation, Books I-II," 1956.
- Stanek, Lukasz. "Space as Concrete Abstraction: Hegel, Marx, and Modern Urbanism in Henri Lefebvre." In: *Space, Difference, Everyday Life: Henri Lefebvre and Radical Politics*. Routledge; 2008. P. 62-79., 2008.
- Suits, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press, 2014.
- Taylor, Laurie N. "Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion." University of Florida, 2002.
- Tekofsky, Shoshannah. "Theory of Gaming Motivation." Accessed October 4, 2015. <http://www.thinkfeelplay.com/theory-of-gaming-motivation/>.
- "The Stanley Parable." Accessed September 21, 2015. <http://stanleyparable.com>.
- Virilio, Paul. *The Art of the Motor*. Translated by Julie Rose. Vol. 7. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995.
- Vogl, Joseph. *Über Das Zaudern*. Zürich: Diaphanes, 2008.
- Worringer, Wilhelm. *Abstraktion Und Einfühlung*. Elfte Unveränderte Auflage. München: R. Piper & Co. Verlag, 1921.

LUDOGRAPHIE

- L1 Anna Anthropy. Accessed July 21, 2015. <http://auntiepixelante.com/>.
- L2 Barr, Pippin. *Let's Play: Ancient Greek Punishment*. [Online Game] Dezember 30 2011.
<http://www.pippinbarr.com/games/letsplayancientgreekpunishment/LetsPlayAncientGreekPunishment.html>
- L3 ---. *The Artist is Present* [Online Game] September 14 2011
<http://www.pippinbarr.com/games/theartistispresent/TheArtistIsPresent.html>
- L4 ---. *Pongs*. [Online Game] April 11, 2012.
<http://www.pippinbarr.com/games/pongs/Pongs.html>
- L5 Pope, Lucas. *Papers, Please*. [PC, MAC, LNX, PS4, IOS], 3909, Lucas Pope, August 8, 2013.
- L6 Wreden, Davey. *The Stanley Parable*. [PC, MAC, LNX], Galactic Cafe, Oktober 17, 2013.
- L7 EA Sports. *FIFA International Soccer*. [PC, DOS, Amiga, Sega CD, 3DO, SNES, Mega Drive/Genesis, Master System, Sega Game Gear, Game Boy], Electronic Arts, July 15, 1993.
- L8 Pioneer Productions EA Canada. *The Need For Speed*. [3DO, DOS, PS, Sega Saturn], Electronic Arts, August 31, 1994.
- L9 Devine, Graeme and Tim Willits, Paul Jaquays. *Quake III Arena*. [PC, LNX, MAC, PS2, XBOX 360], Activision, December 2, 1999.
- L10 Metzen, Chris and James Phinney. *StarCraft*. [PC, MAC, Nintendo 64], Blizzard Entertainment, March 31, 1998.
- L11 GAMBIT. *Elude*. [Online Game, Prototyp] Singapore-MIT Gambit Game Lab, Sommer 2010. http://gambit.mit.edu/loadgame/summer2010/elude_play.php
- L12 Hammerle, Tobias and Sonja Prlic, Georg Hobmeier, Karl Zechenter. *Frontiers*. [Windows XP, Windows 7] GOLD EXTRA, 2011.
- L13 MIT GAME LAB. *A Slower Speed of Light*. [PC, MAC] Sommer 2012. (beta version PC MAC LNX, 2013)
- L14 Pajitnov, Alexey. *Tetris*. [Commodore 64, IBM PC], Spectrum HoloByte, June 6, 1984.
- L15 Kimoto, Masahiro and Katsuhiro Harada. *Tekken 3*. [Arcade, PS, PS2], Namco, March 20, 1997.
- L16 DMA Design. *Grand Theft Auto III*. [PS2, PS3, PC, XBOX, MAC, ABDROID, FIRE OS], Rockstar Games, October 22, 2001.
- L17 Sid Meier. *Civilization*. [DOS, PC, Amiga, MAC, Atari, Sega, SNES, PS, N-Gage], MicroProse, December 16, 1991.

- L18 Persson, Markus and Jens Bergensten. *Minecraft*. [PC, MAC, LNX, JAVA, Android, Windows Phone, Amazon Fire TV, XBOX 360, XBOX One, Raspberry Pi, PS3, PS4, PSVita], Mojang, Microsoft Studios, Sony Computer Entertainment, November 18, 2011.
- L19 Wolpaw, Erik and Chet Faliszek. *Portal*. [PC, PS3, XBOX 360, MAC, LNX, Shield Portable, Shield Tablet], October 9, 2007.
- L20 Valve Cooperation. *Half-Life*. [PC, MAC, PS2, LNX], Sierra Entertainment, November 8, 1998.
- L21 Turner, Ken. *Call of Duty*. [PC, MAC, N-Gage, XBOX 360, PS3], Activision, Media Quest, Aspyr, October 29, 2003.
- L22 Midway Studios Austin. *Area 51*. [PC, PS, XBOX], Midway Success Entertainment, April 25, 2005.

SONSTIGE WERKE

- S1 [Film] Chaplin, C. (Director and producer). 1936. Modern Times. USA:United Artists
- S2 [Film] Keaton, B., Cline E.F (Director and producer). 1920. One week. USA: Joseph M. Schenck Productions
- S3 [Film] Keaton, B., Reisner C. (Director and producer). 1928.Steamboat Bill Jr.. USA: Buster Keaton Productions, Joseph M. Schenck Productions
- S4 [Film] Bülow, V.v.(Director and producer). 1976. Lorient: Zimmerverwüstung. Deutschland:ARD
- S5 [Film] Tati, J.(Director and producer).1967. Playtime. Frankreich: Jolly Film, Specta Films
- S6 [Film] Tati, J.(Director and producer).1958. Mon Oncle. Frankreich:Gaumont Distribution, Specta Films, Gray-Film
- S7 [Film] Aleksandrov, G., Eisenstein S. 1928. Oktober. Sowietunion: Sovkino
- S8 [Film] Warhol, A. Empire State Building. 1964. USA:Warhol A.
- S9 [Installation] Duchamp M., In Advance of a Broken Arm. 1915. New York
- S10 [Bild] Malevich K. Black Square. 1915. Russland:Tretyakov Gallery
- S11 [Bild] Gogh, v.V. Ein Paar Schuhe, 1886. Öl auf Leinwand, Niederlande:Van Gogh Museum.
- S12 [Zitruspresse] Starck, P. Juicy Salif. 1990
- S13 [Performance] Abramović, M. The Artist is Present. 2010. USA:MoMA
- S14 [Installation - Serie] Lucio Fontana. Tagli. 1958-1968. Italien

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

| | |
|---|-----------|
| <i>Bild 1: Mr. Hulot in Tati's Mon oncle.....</i> | <i>94</i> |
| <i>Bild 2: Papers, Please. - Glory to Arstotzka Screenshot vom Startbildschirm.....</i> | <i>94</i> |
| <i>Bild 3: Papers, Please - Screenshot während dem Spiel, mit zu kontrollierendem Pass, einer Abbildung von einem angehenden Einwanderer und einer Übersicht von den Wartenden sowie der Garde hinter der Absperrung.....</i> | <i>95</i> |
| <i>Bild 4: Flowchart von The Stanley Parable.....</i> | <i>95</i> |
| <i>Bild 5: Screenshot von The Developer Museum Ending aus The Stanley Parable, mit einer Übersicht vom Modell des Bürogebäudes.....</i> | <i>96</i> |



Bild 1: Mr. Hulot in Tati's Mon oncle

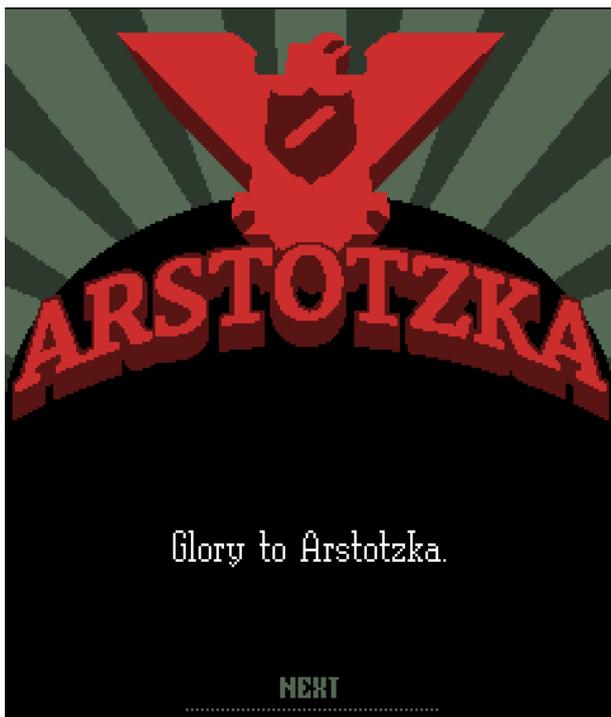


Bild 2: Papers, Please. - Glory to Arstotzka Screenshot vom Startbildschirm

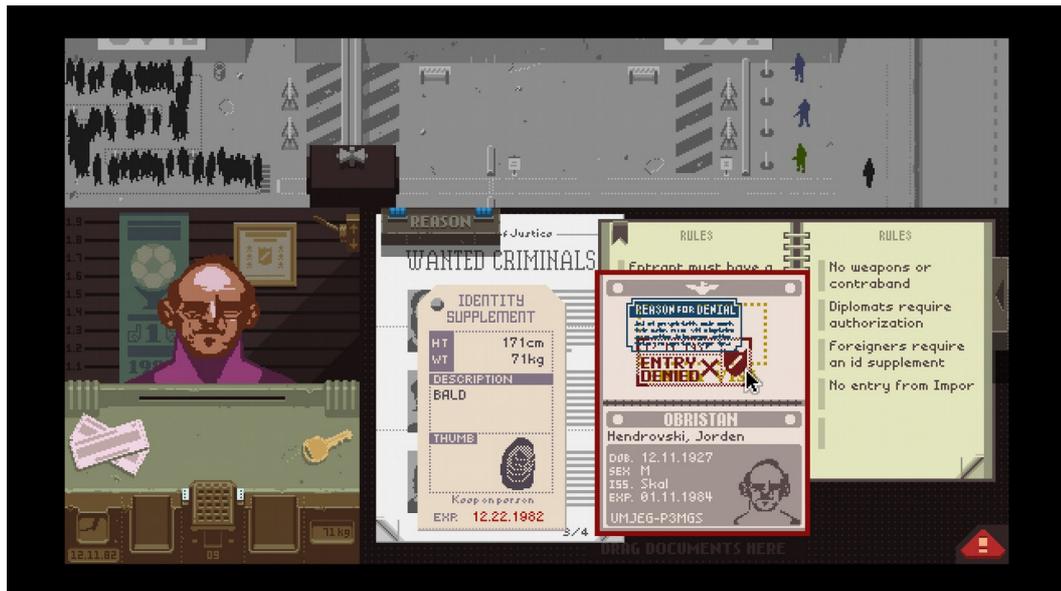


Bild 3: Papers, Please - Screenshot während dem Spiel, mit zu kontrollierendem Pass, einer Abbildung von einem angehenden Einwanderer und einer Übersicht von den Wartenden sowie der Garde hinter der Absperrung

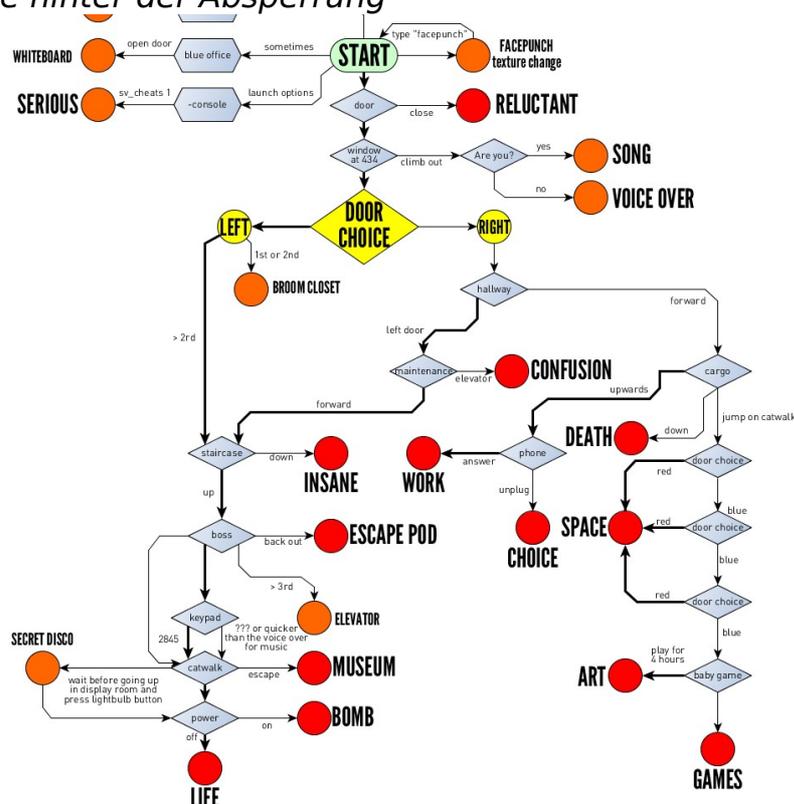


Bild 4: Flowchart von The Stanley Parable



Bild 5: Screenshot von The Developer Museum Ending aus The Stanley Parable, mit einer Übersicht vom Modell des Bürogebäudes

EHRENWÖRTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche einzeln kenntlich gemacht. Es wurden keine anderen als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel (inklusive elektronischer Medien und Online-Ressourcen) benutzt.

Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Amsterdam, den 23. Oktober

Claudine Arendt

DANKSAGUNG

Ich möchte mich herzlich bedanken bei Dr. Stephan Gregory und Dr. Stefan Werning.
Vielen Dank auch an Gast, Sarah und Wiebke.