

Universität zu Köln

Historisches Institut

Erstprüferin: Prof. Dr. Christine Gundermann

Zweitprüfer: Prof. Dr. Holger Thünemann

Arbeit zur Erlangung des Grades „Master of Arts“

Digitale Spiele als historische Erlebnisräume

Ein Zugang zu Vergangenheitsatmosphären im Explorative Game

Vorgelegt von:

Student: Felix Zimmermann

Studiengang: Master Geschichte, Studienrichtung Public History

E-Mail: kontakt@felix-zimmermann.net

Köln, den 19.03.2018

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung: Der »Walking Simulator« als Herausforderung für die Geschichtswissenschaft.....	1
2	Theorie: Vom »Walking Simulator« zum »Ambience Action Game«... 11	
2.1	Eine kurze Geschichte des »Walking Simulators«	11
2.2	Das »Ambience Action Game«: Eine Arbeitsdefinition.....	17
3	Theorie: Performative Praktiken im virtuellen Raum.....	30
3.1	Atmosphären	30
3.2	Telepresence und der leibliche Raum	37
3.3	Historische Erlebnisräume	45
3.4	Methodik.....	56
4	Analyse: Drei Vergangenheiten – Drei Gegenwarten.....	59
4.1	Untersuchungsgegenstände und Versuchsaufbau	59
4.2	Affektives.....	63
4.3	Intellektuelles.....	70
4.4	Rückkopplung: Fazit.....	80
5	Schluss und Ausblick: Die Allgegenwärtigkeit der Atmosphären	82
	Abbildungsverzeichnis	I
	Bibliographie.....	II
	Ludographie.....	X
	Anhang	XV
	Eidesstattliche Erklärung.....	XVII

1 Einleitung: Der »Walking Simulator« als Herausforderung für die Geschichtswissenschaft

Das Digitale Spiel stellt in seiner fortschreitenden Ausdifferenzierung und seinem von technologischen Entwicklungen vorangetriebenen Wandel die eher geruhsam mahlenden Mühlen der Wissenschaft vor erhebliche Probleme.¹ „Störfälle“², wie sie Christian Huberts und Sebastian Standke bezeichnen, stellen dann sogar als unumstößlich geltende Regeln in Fragen. Denn egal, ob man nun den Ausführungen von Andrew B.R. Elliott und Matthew Wilhelm Kapell („games are designed to be won or lost“³) oder von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling („Videospiele sind insofern interaktive Medien, als sie, sich selbst überlassen, nicht funktionieren.“⁴) folgt: Alle von mir im Rahmen dieser Arbeit betrachteten Untersuchungen vergangenheitsbezogener Digitaler Spiele fußen auf der Prämisse, dass Digitale Spiele in ihrer interaktiven Anlage primär dem Spielendenhandeln unterworfen sind und daher von diesem Spielendenhandeln aus gedacht werden müssen. Um noch ein Beispiel zu nennen: Auch der 2016 von Adam Chapman vorgeschlagene Analyserahmen im Spannungsfeld von „simulation style“, „epistemology“, „time“, „space“, „narrative“ und „affordances“ deutet historisierende Digitale Spiele primär als verschiedenartige Möglichkeitsräume für Spielende.⁵ Doch was ist nun mit diesen ‚Störfällen‘? Gemeint sind in diesem Fall die »Walking Simulators«, deren Entmachtung der Spielenden zwar schon in den Game Studies Beachtung findet, aus geschichtswissenschaftlicher Sicht aber bis dato noch nahezu unerforscht ist. Das erscheint auch nur logisch: Wo noch nicht einmal Spielendenhandeln und Spielendenrezeption annähernd erschöpfend erforscht sind, scheint es wenig zielführend, diese wichtige Forschung geradezu zu ‚überspringen‘ und sich Spielen zuzuwenden, die das Spielendenhandeln auf ein Minimum reduzieren. Doch dieser Schein trägt, wie ich in dieser Arbeit zeigen möchte. Ein spezifisches, noch wenig beforschtes Vergangenheitserleben tritt zwar in diesen »Walking Simulators« dominant hervor, ist aber keineswegs auf diese beschränkt. Wenn ich also danach frage, was das Vergangenheitserleben im »Walking Simulator« auszeichnet, dann möchte ich den Fokus besonders auf die Techniken legen, die Entwickelnde anwenden, um diese spezifische Form des Vergangenheitserlebens zu ermöglichen – im »Walking Simulator«, aber eben auch in anderen Genres. Indem ich dieses Phänomen in dieser Arbeit zu identifizieren suche, möchte ich zu einer von Adam Chapman, Anna

¹ Vgl. Chapman / Foka / Westin 2017, 367 und Huberts / Standke 2014, 11.

² Huberts / Standke 2014, 11.

³ Elliot / Kapell 2013, 6.

⁴ Kerschbaumer / Winnerling 2014, 23.

⁵ Chapman 2016.

Foka und Jonathan Westin geforderten „analytical language“ beitragen, die eine Beschreibung von vergangenheitsbezogenen oder historisierenden Spielen stützt. Denn grundsätzlich scheint es weiterhin vonnöten, an einer solchen „analytical language“ zu feilen, „to describe the ways in which digital technologies continue to change the ways we engage with the past“⁶, eine Sprache also, die es ermöglicht, die mannigfaltigen Techniken zur Schaffung von Vergangenheitsbildern in verschiedensten Digitalen Spielen zu beschreiben, um über Epochen, Genres und einzelne Spiele hinweg Aussagen über Digitale Spiele treffen zu können. Besonders auch für geschichtsdidaktische Fragestellung ist eine Schärfung des begrifflichen Rüstzeugs zur Beschreibung von Digitalen Spielen von Bedeutung. Im Kontext historischen Lernens können Digitale Spiele als von ihrer spezifischen Medialität geprägte Zugänge zum „historisch Andere[n]“⁷ und damit als Produzenten von Alteritätserfahrungen bezeichnet werden.⁸ Eine Auseinandersetzung mit diesen Erfahrungen ist nur möglich, wenn das Digitale Spiel sprachlich gefasst werden kann.

Wie möchte ich mich nun diesen schwer greifbaren Vergangenheiten im »Walking Simulator« annähern? Bei der Lektüre dieser Arbeit dürfte deutlich werden, dass sich diese im Spannungsfeld von Geschichtswissenschaft und Game Studies bewegt. Digitale Spiele werden als Forschungsgegenstand einer Public History verstanden, die als „historisch-empirische Kulturwissenschaft“⁹ umrissen werden kann, der ein „Theorie- und Methodeneklektizismus“¹⁰ eigen ist, der es ermöglicht, sich den Fragestellungen dieser Arbeit mit der Freiheit einer rigoros praktizierten Interdisziplinarität anzunähern. Wie Stefanie Samida sehr richtig schreibt, bedeutet dies „nicht zwingend ein ‚Anything goes‘“¹¹, sondern ist vor allem als Ergänzung zu etablierten und akzeptierten Zugängen zu verstehen, die eher klassisch im Kontext der Geschichtswissenschaft zu verorten sind. Erst ein solches Verständnis von Public History macht das Thema dieser Arbeit überhaupt bearbeitbar, da sich erst im Zusammenspiel von Kulturwissenschaft, Game Studies, Philosophie und Geschichtswissenschaft das Vergangenheitserleben im »Walking Simulator« beschreiben lässt. Der für diese Arbeit zentrale und von Gernot Böhme geprägte Begriff der Atmosphäre stammt beispielsweise aus philosophischen Ästhetikdiskursen, fand bisher in geschichtswissenschaftlichen Untersuchungen aber kaum Anwendung. „Atmosphäre“ meint nach diesem Verständnis – ich werde dies im Verlauf dieser Arbeit noch

⁶ Chapman / Foka / Westin 2017, 367.

⁷ Sauer 2013, 76.

⁸ Vgl. Sauer 2013, 76.

⁹ Samida / Willner / Koch 2016, 4.

¹⁰ Samida 2014.

¹¹ Ebd.

detaillierter ausführen – „etwas, das von den Dingen, von Menschen oder deren Konstellationen ausgeht und geschaffen wird“¹², d.h. die Anfüllung einer Umgebung mit einer spezifischen Stimmungsqualität, die sich aus den in dieser Umgebung befindlichen Subjekten und Objekten ergibt, die aufeinander einwirken. Einige spannende Übertragungen des Atmosphäre-Begriffs auf geschichtswissenschaftliche Fragestellungen finden sich im Sammelband „Doing History“ von Sarah Willner, Georg Koch und Stefanie Samida, der „[p]erformative Praktiken in der Geschichtskultur“¹³ anhand verschiedener Fallstudien in den Blick nimmt. In der Einleitung dieses Bandes kritisieren die Autorinnen und Autoren:

„Die Forschung verharrt hinsichtlich der sinnlichen Zugänge zu Geschichte bisher zum einen in bildungsbürgerlich und geschichtspolitisch geprägten Praxisrahmen und betrachtete beispielsweise vornehmlich Museen und Schulbücher. Zum anderen wurden vielfach unterhaltungsorientierte Medien wie Fernsehdokumentationen, Spielfilme und TV-Serien, Video- und Computerspiele sowie Sachbücher und Romane untersucht, wobei auch hier ein stark pädagogischer und didaktischer Unterton festzustellen ist.“¹⁴

Diese Arbeit ist damit auch als eine Auseinandersetzung mit der bisher wenig beforschten Sinnlichkeit von Geschichts- oder Vergangenheitserleben zu verstehen. Aus den Game Studies wiederum kommt der Impuls, den Atmosphäre-Begriff zu nutzen, um sich der Andersartigkeit des »Walking Simulators« anzunähern, „um diesen Umbruch in der Computerspielkultur beschreiben zu können und nicht einfach vor dem Verblässen etablierter Spielkonzepte sprachlich und methodisch zu kapitulieren.“¹⁵ Vieles von dem, was Christian Huberts und Sebastian Standke im Sammelband „Zwischen|Welten“ entwickelt haben, wird in dieser Arbeit aufgegriffen, einiges dann auch – beispielsweise in Zusammenarbeit mit Christian Huberts – weiterentwickelt und dann schlussendlich – dies ist das spezifisch ‚Neue‘ in dieser Arbeit – für die Geschichtswissenschaft operationalisierbar gemacht. Auch für die Game Studies ist es noch eine Herausforderung, „sich [dem »Walking Simulator«] behutsam und offen zu nähern, so wie man es auch bei der Berührung mit einer fragilen Atmosphäre tun würde, um sie nicht gleich im Keim zu ersticken.“¹⁶, sodass auch diese Arbeit noch auf kein etabliertes theoretisches Konzept zurückgreifen kann, um diese „Störfälle“ zu fassen. Es muss also auch ganz grundsätzlich erst einmal beschrieben werden, wie der Untersuchungsgegenstand überhaupt beschaffen ist, innerhalb dessen dann dem Vergangenheitserleben nachgespürt werden soll. Eine theoretisch fundierte Definition des »Walking Simulators« fehlt bisher, ist aber dringend notwendig, um verstehen zu können, was an diesen Spielen so besonders ist, dass sie einen

¹² Böhme 2013, 33.

¹³ Willner / Koch / Samida 2016.

¹⁴ Samida / Willner / Koch 2016, 2.

¹⁵ Huberts / Standke 2014, 12-13.

¹⁶ Huberts / Standke 2014, 18.

beachtenswerten Zugang zu Vergangenheitvorstellungen ermöglichen. Es ist damit unabdingbar, im Kern dieser Arbeit zwei Theoriediskussionen aufzumachen, die aufeinander aufbauen und sich gegenseitig stützen. Zuerst möchte ich den »Walking Simulator« konturieren, indem ich ihn in seinen kulturhistorischen Entstehungskontext einordne. Auf Basis dieser kurzen Geschichte des »Walking Simulators« entwickle ich dann eine Arbeitsdefinition dieses Genres, die sich vom Begriff »Walking Simulator« löst und als Alternative das »Ambience Action Game« vorschlägt. Hier werden schon zahlreiche theoretische Konzepte auftauchen, die dann im zweiten Theorieblock detailliert ausgearbeitet werden. Die zwei Theorieblöcke stehen im Dialog und bedingen sich gegenseitig. Das »Ambience Action Game« kann nicht ohne die Begriffe verstanden werden, die performative Praktiken im virtuellen Raum zu beschreiben vermögen. Die Notwendigkeit der Begriffsschärfung fußt wiederum auf den Spezifika dieses neuen Genres des »Ambience Action Games«. Das zentrale dynamisierende Moment dieser Arbeit liegt dann darin, dass diese Begriffe zwar aus dem »Ambience Action Game« in diese Arbeit treten, nach ihrer Erläuterung, Vernetzung und geschichtswissenschaftlichen Einbettung dann aber zu einem methodischen Rüstzeug werden, das als Teil einer „analytical language“ auch weitere Anwendung finden kann. Denn wenn das *Etwas*, das im »Walking Simulator« oder »Ambience Action Game« wahrgenommen werden kann, als Atmosphären beschrieben wird, wenn eine Verbindung zwischen Spielenden und Avatar argumentiert wird und wenn schlussendlich diese Atmosphären als Vergangenheitsatmosphären spezifiziert werden, dann ermöglicht dieser Begriffskatalog nicht nur, die drei anschließend untersuchten Spiele zu bearbeiten, sondern kann auch darüber hinaus angewendet werden. Dass nur zwei der schließlich untersuchten Spiele als »Walking Simulator« bezeichnet werden können (GONE HOME und TACOMA), während ein Spiel dem Genre der »First-Person-Shooter«¹⁷ zuzurechnen ist (BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN), verdeutlicht schon, dass dieses theoretische Konzept von vornherein für einen genreübergreifenden Einsatz angelegt ist. Genreübergreifend also können die in dieser Arbeit dargelegten Begriffe helfen, historiographisch betrachtenswerte Alteritätserfahrungen im Digitalen Spiel zu verstehen. Wenn es aus geschichtsdidaktischer Perspektive erstrebenswert ist, eine historische Perspektivübernahme als Reaktion (der Lernenden) auf solche Alteritätserfahrungen zu forcieren, die sich aus der „adäquaten Rekonstruktion historischer Wahrnehmungs [sic!], Denk- und Handlungshorizonte“¹⁸ speist, dann scheint es plausibel, die atmosphärischen Welten im Digitalen Spiel als einen bisher kaum beachteten Teil eines solchen

¹⁷ Eine detaillierte Auseinandersetzung mit Genre-Begriffen im Kontext Digitaler Spiele findet sich im folgenden Kapitel.

¹⁸ Hartmann / Sauer / Hasselhorn 2009, 324.

Rekonstruktionsprozesses zu deuten. Durch Schärfung und Etablierung von Begriffen zur Atmosphärenwahrnehmung im Digitalen Spiel trägt diese Arbeit damit auch dazu bei, die Besonderheiten des Mediums in Bezug auf historisches Lernen zu konturieren.

Doch wie ist es nun überhaupt möglich, die stark kulturwissenschaftlich geprägte Theoriebasis mit einem geschichtswissenschaftlichen Anspruch zu verbinden? Auch hier zeigt sich wieder die Stärke einer interdisziplinär gedachten Public History, die sich gleichsam auch der ‚eigenen‘ Zugänge bewusst ist und diese mit Theorien aus anderen Fachbereichen gewinnbringend verquicken kann. Angeregt wird besonders seit den 1970er Jahren über die Idee einer historischen Authentizität diskutiert,¹⁹ wobei der Begriff „die traditionelle Kategorie der Wahrheit vielleicht nicht ersetzt, aber doch wesentlich ergänzt hat“²⁰. In verschiedensten Untersuchungskontexten von Living History bis Gedenkstätte von Bedeutung, tritt in den letzten Jahren mehr und mehr die „Medialität des Authentischen“²¹ in den Fokus, womit sich dieser „Schlüsselbegriff der Moderne“²² verstärkt von seiner Rolle in der Beurteilung von historischen Quellen entfernt.²³ Besonders auch in der geschichtswissenschaftlichen Digitalspieelforschung wird kontrovers über den Begriff der Authentizität diskutiert, auch weil sich die Suche nach historischer ‚Wahrheit‘ in Digitalen Spielen als wenig zielführend erwiesen hat.²⁴ Ich stimme Nils Steffen zu, dass es „unabdingbar [ist], dass wir uns mit den Entstehungsprozessen von Geschichtsbildern und den Vorstellungen von ‚Echtheit‘ auseinandersetzen und diese Debatte nicht *ad acta* legen.“²⁵ Für besonders produktiv halte ich diesen Begriff, wenn er im Licht „individuelle[r] Geschichtsaneignungen“²⁶ genutzt wird. Diese „unconscious or embodied relationships with the past“²⁷, die Sharon MacDonald beschreibt, die in der Geschichtswissenschaft (unter starken Einflüssen aus der Ethnologie) an Bedeutung gewinnen, verbinde ich mit dem Atmosphärischen.

Überblicksartig möchte ich nun die bisherigen geschichtswissenschaftlichen Bemühungen um das Digitale Spiel darstellen und die Forschungsdesiderate identifizieren, die die Notwendigkeit der von mir skizzierten Untersuchung unterstreichen.

Zahlreiche Historikerinnen und Historiker beschäftigen sich mit Digitalen Spielen und sind damit Teil einer Forschungsströmung, die sich speziell im deutschsprachigen Raum in den letzten Jahren zunehmend zu vernetzen und zu institutionalisieren sucht. Zu einem

¹⁹ Vgl. Sabrow / Saupe 2016, 10.

²⁰ Sabrow / Saupe 2016, 8-9.

²¹ Sabrow / Saupe 2016, 14.

²² Rehling / Paulmann, 91.

²³ Vgl. Rehling / Paulmann, 91.

²⁴ Siehe hierzu Pfister 2017a; Heinemann 2017; Heinze 2017.

²⁵ Steffen 2017 (Herv. i. O.).

²⁶ Sabrow / Saupe 2016, 14-15.

²⁷ Macdonald 2013, 16.

wichtigen Bezugspunkt scheint sich der „Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“²⁸ zu entwickeln, in dem ich auch selbst Mitglied bin. Die Offenheit für verschiedenste Zugänge zum vergangenheitsbezogenen oder historisierenden Spiel und die lebhaften Diskussionen auf Twitter²⁹ waren und sind für mich anregend und inspirierend. Diese Offenheit verdanken die „historical game studies“ dabei, wie Adam Chapman, Anna Foka und Jonathan Westin in einem letztjährig erschienenen Aufsatz attestieren, „the diversifying and inclusive advances that have been the products of discourses in a number of different disciplines in recent decades“³⁰. Dass sich die Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen im Allgemeinen und irgendwie vergangenheitsbezogenen Spielen im Speziellen damit durch einen kaum übersehbaren Methoden- und Theoriepluralismus auszeichnet, ist dabei keineswegs dem Zufall, sondern vielmehr dem untersuchten Medium selbst zuzuschreiben. Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon stellen diesbezüglich heraus, „dass die Komplexität und die sich daraus ergebende Multidimensionalität des Forschungsgegenstandes Computerspiel interdisziplinäre Kooperationen nicht nur einlädt, sondern nachgerade einfordert.“³¹ Der Notwendigkeit solcher Kooperationen trat in der geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen spätestens dann ins Bewusstsein, als Forschende sich von der wenig produktiven Fokussierung auf historische Genauigkeit oder Korrektheit in der Untersuchung von Digitalen Spielen mehr und mehr entfernten.³² „Bei einem Blick, der sich auf die Korrektheit der Geschichtsdarstellung fokussiert, wird jedoch Wesentliches übersehen“³³, ist sich beispielsweise auch Angela Schwarz sicher und schlägt stattdessen vor, Digitale Spiele „nicht als Informationsbasis zur Rekonstruktion vergangenen Lebens, sondern als ein Medium dafür, wie sich Menschen zu einem konkreten Zeitpunkt eine bestimmte, für die vergangene Zeit vorstellten und davon ein Bild entstehen lassen“³⁴ zu verstehen. Digitale Spiele müssen demnach immer als spezifische Kulturtechnik verstanden werden, die – zum Untersuchungsgegenstand wissenschaftlichen Eifers geworden – Aussagen über die Gesellschaft ermöglichen, in der sie entstanden sind. Daraus ergibt sich dann auch, dass die Frage danach, ob die „Vergangenheitsbilder“, die spezifische Digitale Spiele erzeugen, mit „akademisch produzierten Zeiten-Bildern korrespondieren“³⁵, bestenfalls von nachrangi-

²⁸ AKGWDS gespielt Blog, <http://gespielt.hypotheses.org/>.

²⁹ AKGWDS Twitter, <https://twitter.com/Trogambouille/lists/akgwds>.

³⁰ Chapman / Foka / Westin 2017, 360.

³¹ Sachs-Hombach / Thon 2015, 14.

³² Vgl. Chapman 2016, 10.

³³ Schwarz 2015, 406-407.

³⁴ Schwarz 2015, 399.

³⁵ Kerschbaumer / Winnerling 2014, 14.

ger Bedeutung ist. Die Frage also, „[w]ar das damals wirklich so – während der Kreuzzüge, im Zweiten Weltkrieg, im alten Rom?“³⁶, wie sie beispielsweise auch Eugen Pfister stellt, sollte demnach – wenn überhaupt – am Anfang einer geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Digitalen Spiel stehen. Denn wenn – hier unbedingt eine temporale, keine kausale Konjunktion – die Antwort dann „Nein, es war damals nicht so, sondern anders“³⁷ oder „Der aktuelle historische Forschungsstand hat mit Videospiele nichts zu tun.“³⁸ lautet, dann endet damit die Untersuchung nicht, sondern beginnt vielmehr erst. Denn wenn ein Medium alleine in Deutschland im Jahr 2017 voraussichtlich wieder ca. 34 Millionen Menschen erreicht hat, dabei recht gleichmäßig Frauen und Männer und verschiedene Altersgruppen,³⁹ dann muss davon ausgegangen werden, dass diese offenbar nicht akademisch ‚abgesegneten‘ Vergangenheitsbilder eine enorme Wirkmächtigkeit entfalten und dahingehend prägend für ein „populärkulturelles Kollektivgedächtnis“⁴⁰ sein dürften. Verzagen sollte man nun nicht als Historikerin oder Historiker ob dieser Erkenntnis. Zahlreiche Fragen schließen sich an danach „was Millionen Menschen immer wieder aufs Neue daran fasziniert, diese Geschichte/Geschichtsdeutung in leicht verändertem Gewand vorzunehmen und nachzuspielen“⁴¹ und damit bezüglich der „Art von Geschichtspopularisierung“⁴², die in Digitalen Spielen betrieben wird. Viele einer solchen Stoßrichtung folgende Fragen wurden bereits gestellt und schließlich in Aufsätzen und Monographien beantwortet, deren erschöpfende Aufzählung an dieser Stelle nicht geleistet werden kann.⁴³ Als wegweisend können im deutschsprachigen Raum sicherlich die Arbeiten von Angela Schwarz, Steffen Bender und Carl Heinze hervorgehoben werden.⁴⁴ In seiner 2016 erschienenen Monographie zählt Adam Chapman wiederum alleine 80 in verschiedenen Zeitschriften erschienene Aufsätze auf, die sich über unterschiedlichste Zugänge zwischen Didaktik, Archäologie, Game Studies oder Heritage dem Digitalen Spiel annähern.⁴⁵ In diesem weiten und wachsenden Feld an Auseinandersetzungen mit Digitalen Spielen lassen sich dennoch die Entstehungs- und Rezeptionssammenhänge Digitaler Spiele als recht deutlich hervortretende Forschungsdesiderate identifizieren.⁴⁶ Gemeint ist damit unter anderem, Entwickelnde ebenso wie Spielende als

³⁶ Pfister 2017a.

³⁷ Ebd.

³⁸ Kerschbaumer / Winnerling 2014, 12.

³⁹ BIU Jahresreport 2017, https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/09/BIU_Jahresreport_2017_interaktiv.pdf.

⁴⁰ Bonner 2017, 41.

⁴¹ Schwarz 2018.

⁴² Schwarz 2015, 400.

⁴³ Einen aktuellen Überblick über einige einflussreiche Werke bieten Chapman / Foka / Westin 2017, 362ff.

⁴⁴ Vgl. Köstlbauer / Pfister 2018, 93.

⁴⁵ Chapman 2016, 16.

⁴⁶ Vgl. Schwarz 2015, 420 und Chapman / Foka / Westin 2017, 366-367.

Akteure zu begreifen, die auf die von Digitalen Spielen produzierten Vergangenheitsbilder einwirken, diese konsumieren und dementsprechend geprägt werden. Vielfach fehlt es an empirischen Studien, die imstande sind, den Einfluss von Digitalen Spielen auf Spielende – über theoretische Annahmen hinaus – greifbar zu machen.⁴⁷ Wie eine solche Rezeptionsstudie realisiert werden kann, zeigte Daniel Giere bei der 2. Tagung des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele.⁴⁸ Auf der anderen Seite müssten dann auch vermehrt die Entwickelnden in den Blick genommen werden, die eben keine Weltenbauer im erinnerungskulturellen Vakuum sind, sondern ihr Geschichtsverständnis im Spiel reproduzieren. Wie Josef Köstlbauer und Eugen Pfister zusammenfassen, findet im Digitalen Spiel „eine »sinnhafte Konstruktion von Welt« statt“, weshalb eben diese Digitalen Spiele als „eine Quelle sowohl der Ideengeschichte als auch der politischen Geschichte“ verstanden werden sollten.⁴⁹

Nach diesem kurzen Überblick über aktuelle Strömungen in der geschichtswissenschaftlichen Forschungslandschaft, sei nun noch das Geschichts- und Vergangenheitsverständnis explizit gemacht, das dieser Arbeit zugrunde liegt und die Auseinandersetzung mit dem »Walking Simulator« antreibt.

Ich differenzierte bisher bewusst zwischen vergangenheitsbezogenen und historisierenden Digitalen Spielen, um darauf hinzuweisen, dass sich hier eine Diskussion darüber anschließt, wie die Begriffe „Vergangenheit“ und „Geschichte“ in dieser Arbeit Verwendung finden sollen. Schon 2013 schrieben Andrew B.R. Elliott und Matthew Wilhelm Kapell in ihrer hervorragend als thematischer Einstieg geeigneten Einleitung zum Sammelband „Playing with the Past“ zu ebendieser Differenzierung:

“One such issue is the conception of history not as an academic or exclusive field of study [...] but as ‘the past,’ a more inclusive and inviting concept that embraces all aspects of our history and implicitly refers to its relationship to the present.”⁵⁰

Es ist diese Verbindung zur Gegenwart, die mich besonders interessiert. Denn wenn nun im Rahmen dieser Arbeit „Geschichte“ als eine wissenschaftliche, populärkulturelle oder individuelle Narration über Vergangenes verstanden wird, dann soll „Vergangenheit“ im Gegensatz dazu offener, zweifellos auch diffuser und schwer greifbar gedacht werden als die Summe dessen, was von in der Gegenwart situierten Wesen als zeitlich zurückliegend verortet wird und was diesen – daraus folgend – für immer entzogen ist.⁵¹ Diese Definition ist kaum eine Definition, so unscharf ist sie an ihren Rändern. Doch

⁴⁷ Vgl. Chapman / Foka / Westin 2017, 365; Schwarz 2018.

⁴⁸ Giere 2017.

⁴⁹ Köstlbauer / Pfister 2018, 100.

⁵⁰ Elliot / Kapell 2013, 3.

⁵¹ Vgl. Winnerling 2014, 152.

diese Offenheit ist beabsichtigt. Was in Digitalen Spielen dargestellt wird, entspricht selten bis nie dem, was als Geschichte im Sinne einer abgeschlossenen Narration bezeichnet werden kann. Aber was wird dann in diesen Spielen dargestellt? „Ist das >die Vergangenheit< in den Spielen? Ist das Geschichte?“⁵², fragt auch Angela Schwarz. Meine Antwort darauf lautet: Es sind viele, spezifische Vergangenheitsvorstellungen. Was Digitale Spiele damit zeigen, sind Bruchstücke des großen, für die Menschheit unzugänglichen Ganzen ‚Vergangenheit‘, die im Akt des Spielens narrativiert und damit zu Geschichte werden. Wichtig im Kontext dieser Arbeit – ohne nun in geschichtswissenschaftliche Narrationsdiskurse abzudriften, die an dieser Stelle zu weit führen würden – ist nun, dass Spielende zuerst einmal mit je spezifischen Vergangenheitsvorstellungen konfrontiert werden, die auf verschiedene Arten und Weisen im Digitalen Spiel hervorgerufen werden können. Diese Vergangenheiten können unterschwellig wirken, hinter das Spielendenhandeln oder explizite (historische) Narrationen im Sinne einer Handlung zurücktreten oder – wie beispielsweise im »Walking Simulator« – in den Vordergrund geraten. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit gehe ich davon aus, dass auch diese hervorgerufenen Vergangenheiten mit dem Vorwissen der Spielenden abgeglichen und dann zu Geschichte im Sinne einer Vergangenheitsnarration transformiert werden. Diese Transformationsprozesse selbst sind an anderer Stelle schon ausführlicher und besser beschrieben, als ich es hier leisten könnte⁵³. Im Folgenden verstehe ich die in den untersuchten Spielen präsent werdenden Vergangenheiten als Ausgangspunkte einer „historischen Operation“. Josef Köstlbauer und Eugen Pfister dazu:

„Die *historische Operation* konstruiert aus diesen Versatzstücken der Vergangenheit die *Geschichte*: eine >sinnvolle<, auf die Gegenwart bezogene Erzählung. Die historische Operation ist dabei immer auch eine mediale Operation: Im Akt der *Geschichtsschreibung* wird Geschichte den Formen und Logiken der Schriftmedien unterworfen.“⁵⁴

Womit ich mich in dieser Arbeit nun beschäftigen möchte, sind spezifische Techniken der Spieleentwickelnden, die genutzt werden, um Vergangenheiten hervorzurufen; Techniken, die bisher noch kaum Beachtung in der geschichtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen fanden, deren Bearbeitung sich nun aber spätestens mit dem Aufkommen der »Walking Simulators« aufdrängt. Nach Achim Landwehr können diese Techniken auch als „Chronoferenzen“ gedeutet werden, „mit denen Bezüge zwischen anwesenden und abwesenden Zeiten errichtet werden“⁵⁵. Anders formuliert: Es sind die ‚Trigger‘, die Auslöser, die am Anfang einer „historischen Operation“ stehen, die

⁵² Schwarz 2015, 399.

⁵³ Siehe hierzu auch Giere 2017.

⁵⁴ Köstlbauer / Pfister 2018, 97 (Herv. i. O.).

⁵⁵ Landwehr 2016, 150.

mich primär in dieser Arbeit interessieren. Diese Vergangenheiten dann wieder mit historischen Narrationen in Verbindung zu bringen, ist als ein an diese Arbeit anschließender Schritt vorstellbar. Mit diesem Vergangenheitsfokus möchte ich mich den „different uses and interpretations of the past by the public“ öffnen, die zentral sind „for public historians who intend to understand how audiences make ‘sense of history‘“, wie es beispielsweise auch Thomas Cauvin attestiert.⁵⁶

Ich möchte in dieser Arbeit nun also danach fragen, welche spezifische Art des Vergangenheitserlebens im Sinne einer phänomenologischen Wahrnehmung von Zeitlichkeit – eines „past presencing“⁵⁷, wie Sharon MacDonald es benennt – in diesen »Walking Simulators« ermöglicht wird, wie dieses Vergangenheitserleben adäquat beschrieben werden kann und wie sich aus dieser Beschreibung die Möglichkeit ableiten lässt, Digitale Spiele auf ein solches Vergangenheitserleben hin zu untersuchen. Ziel ist es, einen fundierten theoretischen Beitrag zur „analytical language“ der geschichtswissenschaftlichen Digitalspielforschung zu leisten, dessen produktive Anwendungsmöglichkeit im Sinne einer Methodik gleichsam beispielhaft vorgeführt werden wird, damit dieser auch in der Betrachtung des Vergangenheitserlebens in anderen Spielen und Genres von Nutzen sein kann. Damit möchte ich dann schlussendlich auch widerlegen, was Angela Schwarz 2015 in ihrem Aufsatz zur Verbindung von Geschichtswissenschaft und Game Studies schrieb:

„Das bedeutet wiederum, dass für die Geschichtswissenschaft letztlich nur jene Computerspiele für die eingehendere Betrachtung relevant sind, die ein historisches Setting haben oder auf andere Weise mehr als nur in einem kurzen Seitenblick mit Geschichte spielen.“⁵⁸

Würde ich dieser Behauptung folgen, gäbe es diese Arbeit nicht. Doch Vergangenheit ist eben nicht nur Teil von klar bestimmbar historischen Settings im Digitalen Spiel, sondern ist in verschiedensten (fiktionalen) Spielkontexten von Bedeutung. Auch dies soll diese Arbeit zeigen.

Die hier nun einleitend ausgeführten Zugänge werden in ihren jeweiligen Disziplinen produktiv eingesetzt, doch kommen nur selten bis nie zusammen. Es ist damit das ausdrückliche Ziel dieser Arbeit, im interdisziplinären Austausch im Fahrwasser der Public History die Verbindungslinien zu ziehen, die eine geschichtswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen bereichern können. Der »Walking Simulator« weist den Weg, regt die Theoriepartnerschaften an. Doch dafür muss er erst als „revolutionäre Grenzüberschreitung“⁵⁹ verstanden werden. Im nun folgenden Kapitel möchte ich hierfür den Anfang machen.

⁵⁶ Cauvin 2016, 16.

⁵⁷ Macdonald 2013, 16.

⁵⁸ Schwarz 2015, 399.

⁵⁹ Huberts 2016.

2 Theorie: Vom »Walking Simulator« zum »Ambience Action Game«

2.1 Eine kurze Geschichte des »Walking Simulators«

“The story of the walking simulator is still being written”⁶⁰ und doch oder gerade deswegen ist es notwendig, nach seinen Ursprüngen zu fragen. Diese noch junge Ausprägung Digitaler Spiele entstand gewiss nicht in einem kulturhistorischen Vakuum und ist in letzter Konsequenz auch kein Phänomen, das mit einem auf das jetzige Jahrzehnt beschränkten Blick angemessen beschreibbar ist. Wie sich zeigen wird, sind die Einflüsse auf den »Walking Simulator« mannigfaltig. Er speist sich aus Digitalen Spielen der letzten mindestens 20 Jahre, doch können seine ideengeschichtlichen Ursprünge bis ins 18. Jahrhundert zurückverfolgt werden – und dies ist nur eine vorsichtige Annäherung an die nahezu unerforschte Geschichte des »Walking Simulators«.

Im Rahmen dieses kurzen historischen Abrisses werde ich den reduktionistischen Begriff⁶¹ »Walking Simulator« verwenden, dessen unzureichende Schärfe und fehlende Eignung zur Beschreibung meines Analysegegenstandes im folgenden Unterkapitel en détail behandelt werden wird. Ich nutze diesen Begriff, da er sich in der Genese dieses Genres als ein von Spielenden an das Spiel herangetragenem Begriff durchgesetzt hat⁶² und nun zumindest aus ökonomischer Sicht ein bedeutsamer Begriff geworden ist, da er als Label von Spielenden wahrgenommen, verstanden und – zum Fällen von Kaufentscheidungen – genutzt wird.⁶³ Der Begriff »Walking Simulator« ist untrennbar mit der Entstehung des Genres verbunden und muss damit auch Teil einer Geschichte dessen sein. Zu einem produktiven Analysebegriff wird der »Walking Simulator« oder vielmehr das »Ambience Action Game« dann schließlich im folgenden Kapitel geschärft.

Wer den »Walking Simulator« verstehen möchte, der muss über Dan Pinchbeck sprechen. Als Creative Director beim unabhängigen Entwicklendenstudio „thechineseroom“⁶⁴ hat Pinchbeck den »Walking Simulator« aus der Taufe gehoben. Doch DEAR ESTHER⁶⁵, das als erster »Walking Simulator« gilt,⁶⁶ entstand wohl eher nicht mit dem Ziel, ein neues Genre zu prägen. Vielmehr war dieses Spiel Nebenprodukt wissenschaftlichen Eifers, Teil der Antwort auf die Frage, inwiefern man ein anderes Genre, den »First-Person-

⁶⁰ Irwin 2017.

⁶¹ Vgl. z.B. Sigl 2014b.

⁶² Vgl. Irwin 2017.

⁶³ Vgl. Kill Screen 2016: Tyler Owen.

⁶⁴ LinkedIn Pinchbeck, <https://uk.linkedin.com/in/danpinchbeck>.

⁶⁵ In der an diese Arbeit angehängten Ludographie findet sich eine Kurzbeschreibung von DEAR ESTHER und aller weiteren genannten Spiele.

⁶⁶ Vgl. Suellentrop 2016.

Shooter«⁶⁷, manipulieren, verbiegen, modifizieren kann, „whilst retaining the fundamental playability of the game“⁶⁸. Auch in seiner Dissertation an der University of Portsmouth befasste sich Pinchbeck mit der Frage, was den »First-Person-Shooter« ausmacht, was seine zentralen Inhalte und was die Maximen seines Gameplays sind.⁶⁹

Gewiss zentral ist der Blick aus den Augen des spielbaren Charakters, des Avatars, hinein in die Spielwelt, bestimmt durch die Waffe, die dominant in das Sichtfeld hineinragt; ein Blick, den Digitale Spiele in den Mainstream trugen, doch der von Filmen wie *LADY IN THE LAKE* (Montgomery, 1947) oder *DARK PASSAGE* (Daves, 1947) erdacht wurde.⁷⁰ Doch als ein weiteres, das Gameplay prägendes Element identifizierte Pinchbeck den „Plot“, also die Handlung des Spiels, die er explizit nicht als eine Art Nebenprodukt des ‚tatsächlichen‘ Gameplays (Bewegung, Schießen, etc.) vorstellte, sondern als Mittel, „to drive and manipulate gameplay“⁷¹. Damit maß und misst Pinchbeck dem Plot eine Eigenständigkeit in der Prägung des Gameplays zu, die er im nächsten Schritt auf experimentelle Weise zu belegen suchte. Pinchbeck erklärt:

“In 2007, we were awarded a speculative research grant from the Arts & Humanities Research Council, UK, to develop three mods, each exploring a different angle on storytelling, or affective structures, and release them freely on the internet, tracking their responses. We were not interested in creating mods that only had value as objects of study, but wanted our results to succeed as games in the public domain. In other words, rather than produce media which was primarily of interest to an artistic or academic audience, we wanted to release games that pushed the envelope whilst remaining appealing for gamers.”⁷²

Es war also durchaus auch das Ziel, Spielemodifikationen zu entwickeln, die trotz mehr oder weniger rigoroser Verformung des Ausgangsspiels spielbar und damit interessant für Spielende blieben. Für Pinchbeck steht im Zentrum eines jeden »First-Person-Shooters« „the removal of objects from a simplifying environment“⁷³, womit primär das eliminieren und damit ‚entfernen‘ von Nicht-Spieler-Charakteren aus der auf genau diesen Akt reduzierten und zu diesem Zweck strukturierten Spielwelt gemeint ist. Diesen Akt auszulassen und damit die „underlying politics of the game“⁷⁴ zu verschieben, war provokante Intention des Modifikationsprojekts.

Eine der entwickelten Modifikationen war „Conscientious Objector“, die auf dem »First-Person-Shooter« *DOOM 3* basierte und das sonst so effektiv-tödliche Schrotgewehr

⁶⁷ Der »First-Person-Shooter« zeichnet sich durch die zentrale „Spielmechanik des Zielens/Schießens“ und durch die „Kombination aus subjektiver Perspektive und einer von unten ins Bild ragenden Waffe“ aus (Beil 2015, 44-45).

⁶⁸ Pinchbeck 2008a, 185.

⁶⁹ Pinchbeck 2009.

⁷⁰ Vgl. Galloway 2006, 39-69.

⁷¹ Pinchbeck 2009, 272.

⁷² Pinchbeck 2008b, 51.

⁷³ Pinchbeck 2008a, 187.

⁷⁴ Ebd.

des Avatars zu einem Schlagstock degradierte, während der Nicht-Spieler-Charakter⁷⁵ Carl dem Spielenden seine Ohnmacht mit beleidigenden Kommentaren vor Augen führte.⁷⁶ Doch „Conscientious Objector“ war nicht die Modifikation, die zur Blaupause für den »Walking Simulator« wurde und ich möchte behaupten, dass dies darauf zurückzuführen ist, dass Pinchbeck und sein Team nicht in letzter Konsequenz die aus »First-Person-Shootern« bekannte Handlungsmacht des Spielenden entfernten, sondern „Non-Lethal-Force“⁷⁷ als Handlungsmöglichkeit im Spiel verblieb.

DEAR ESTHER, das als Modifikation für den »First-Person-Shooter« HALF-LIFE 2 veröffentlicht wurde, ging den letzten Schritt und ‚befreite‘ die Entwickelnden, wie Pinchbeck schreibt, vom „need for microgoals and ludic set-peices [sic!]“⁷⁸. Zum zentralen Gameplay-Element wurde der Plot erhoben. Damit entstand ein Spiel, das weder explizit gemachte Handlungsziele noch irgendwie geartete Actionsequenzen bietet, sondern als Spielwelt eine verlassene Insel bereitstellt, die durch Erkundung nach und nach narrative Fragmente offenbart und damit nicht zufälligerweise an die Digitalspielreihe MYST erinnert. DEAR ESTHER ist damit ein „storytelling experiment“⁷⁹, das eine Geschichte von Verlust und Schuld erzählt, indem sich Spielende einen Weg über die Insel bahnen und dabei mit kryptischen Audiofragmenten konfrontiert werden.⁸⁰ Vom »First-Person-Shooter« war da nur noch der Blick aus den Augen des Avatars, der „subjective shot“⁸¹, und die dreidimensionale Spielwelt geblieben. Als die Modifikation vier Jahre später, 2012, eine kommerzielle Veröffentlichung erfuhr, die unabhängig von HALF-LIFE 2 gespielt werden kann, wurde der Begriff »Walking Simulator« von Spielenden geprägt.⁸²

Doch diese Bezeichnung war keineswegs als Kompliment gemeint. Der Journalist Rainer Sigl deutet den Begriff: „Eifersüchtig verteidigen manche Fans ihr Medium vor vermeintlichen Verwässerungen. Spiele ohne eindeutig als solches zu identifizierendes Gameplay – das darf nicht sein.“⁸³ Und tatsächlich sind beide Begriffsteile in ihrer ursprünglichen Bedeutung als bewusste Diffamierung zu sehen. Die Betonung auf ‚Walking‘ impliziert einen Mangel an Gameplay, eine Reduktion auf die Banalität des Gehens⁸⁴ und blendet damit bewusst die Handlung, den Plot des Spiels aus, der – wie herausgearbeitet

⁷⁵ Nicht-Spieler-Charaktere bzw. Non-Player Characters (NPCs) sind „Figuren in einer Spielwelt, die nicht vom Spieler, sondern einem eigenen Algorithmus, oft als künstliche Intelligenz (KI) bezeichnet, gesteuert werden ...“ (Bojahr / Herte 2018, 239).

⁷⁶ Vgl. Pinchbeck 2008a.

⁷⁷ Pinchbeck 2008a, 186.

⁷⁸ Pinchbeck 2008b, 52.

⁷⁹ Pinchbeck 2008b, 54.

⁸⁰ Vgl. Pinchbeck 2008b.

⁸¹ Galloway 2006, 69.

⁸² Vgl. Huberts 2016; Irwin 2017.

⁸³ Sigl 2014a.

⁸⁴ Vgl. Huberts 2016.

wurde – als zentraler Träger des Gameplays für DEAR ESTHER intendiert wurde. Mit schwingt eine Hierarchisierung von spielimmanenten Mechaniken, eine Unterteilung in ‚sinnvolle‘ Tätigkeiten, wie sie beispielsweise im »First-Person-Shooter« ermöglicht werden, und ‚sinnlose‘ Tätigkeiten wie das Gehen und das Erkunden der Spielwelt⁸⁵. Gleichsam trägt der Begriffsteil ‚Simulator‘ die Intention in sich, das betrachtete Spiel entwerten zu wollen. Denn, so wird impliziert, ein »Walking Simulator« ist eben kein ‚Game‘, sondern ein ‚Simulator‘, ein Nicht-Spiel, eine Reproduktion der Realität – und einer langweiligen noch dazu.⁸⁶

Dass diese Bewertungen von DEAR ESTHER und nachfolgender Spiele des Genres verfehlt und der Begriff damit unbrauchbar ist, werde ich im folgenden Kapitel herausarbeiten. Doch lohnt es sich zuvor noch, weiter zurück in die Vergangenheit des »Walking Simulators« zu blicken. Denn dort zeigt sich, dass dieses Genre keineswegs als eine plötzliche Banalisierung Digitaler Spiele gedeutet werden kann, sondern ein stabiles kulturhistorisches Fundament aufweist und gleichsam bereits von einigen Spielen vorweggenommen wurde. DEAR ESTHER, als erster – zumindest so bezeichneter – »Walking Simulators« identifiziert, fungiert als Linse, um kulturhistorische Entwicklungslinien, die zur Entstehung dieses Genres führten, scharfzustellen. Im Zuge dieser Fokussierung treten weitere zentrale Charakteristika des Genres ans Licht, die für die Arbeitsdefinition des »Ambience Action Games« unabdingbar sind.

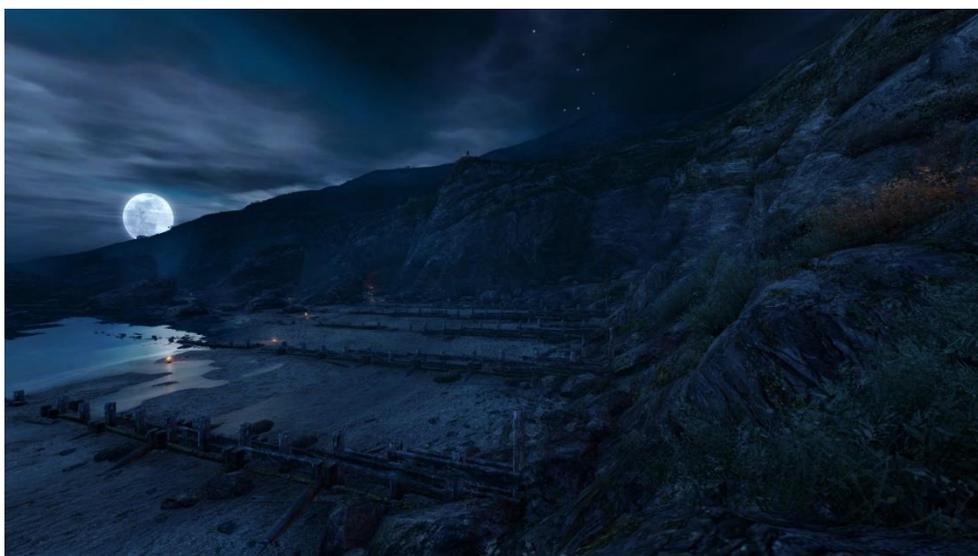


Abb.1: Screenshot von DEAR ESTHER, der die erkundbare Insel bei Nacht zeigt.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal an die felsigen Klippen der geisterhaften Insel von DEAR ESTHER zurückkehren (Abb.1). Das, was Spielende hier beim Durchschreiten

⁸⁵ Vgl. Irwin 2017; Huberts 2016.

⁸⁶ Vgl. Kill Screen 2016: Gareth Damian Martin, Dan Solberg.

der Spielwelt erfahren, ist eben nicht nur der Plot, sondern auch die Landschaft selbst, die nach und nach Bruchstücke der Handlung freizugeben scheint. Diese „individuelle Landschaftserfahrung“⁸⁷, die Erkundung eines konstruierten Arrangements – und nichts anderes ist die von Entwickelnden geformte Spielwelt – von Gewässern, Gräsern und steilen, in Felsen eingelassene Treppen, die vom Mond in ein bläuliches Licht getaucht werden, ist zentraler Teil der diegetischen Realität des Spiels.

Nach einer solchen, zur Exploration anregenden Landschaftserfahrung strebten bereits die Gartenkünstler, die im 18. Jahrhundert englische Gärten und Landschaftsparks formten. „Naturarrangements“ nennt der Philosoph Gernot Böhme die diesen Gärten zugrundeliegende Logik und vergleicht die zwischen 1779 und 1785 erschienene „Theorie der Gartenkunst“ von Christian Cay Lorenz Hirschfeld mit der Bühnenbildnerie.⁸⁸ „The resemblance of such arrangements to those of recent games is remarkable, in several respects“⁸⁹, kommen wiederum die Kulturwissenschaftler Martin Reiche und Ulrich Gehmann zum Schluss. Im Durchwandern solcher Gärten offenbarten diese ihre Narration, wie auch heute die Spielwelten der »Walking Simulator« ihren Plot in die Landschaft einschreiben.⁹⁰ Verfolgt man diese Verbindung weiter, so wird immer klarer, wie eng der »Walking Simulator« mit Jahrhunderten zurückreichenden architekturtheoretischen Diskursen verzahnt ist. Der »Walking Simulator« ist der digitalisierte Beitrag zu einer Diskussion über Form und Funktionalität von menschengeschaffenen Wirklichkeiten und in seiner bewussten Loslösung von einer funktionalisierten Spielwelt eben kein plötzlicher Bruch, sondern in einer Tradition mit den beschriebenen englischen Gärten und Landschaftsparks zu sehen und ist damit ebenso als „counter-movement to the increasing functionalization and abstraction of space“⁹¹ zu betrachten. Mit seiner Definition des »First-Person-Shooters«, „the removal of objects from a simplifying environment“⁹², beschreibt Pinchbeck genau diese Funktionalisierung und Abstraktion des Raumes, die in seinen Modifikationen aufgelöst werden soll, und bestätigt damit die bis ins 18. Jahrhundert zurückreichende Ideentradition des »Walking Simulators«.

Doch obwohl diese Erfahrung einer non-funktionalen, aber erzählenden Landschaft im Digitalen Spiel erst mit DEAR ESTHER, GONE HOME und weiteren »Walking Simulators« ins Scheinwerferlicht gerückt wurde, blitzte sie als Teil zahlreicher um die Jahrtausendwende zum 21. Jahrhundert erschienenen Spiele bereits auf. Sei es das Durchschreiten

⁸⁷ Bonner 2017, 38.

⁸⁸ Böhme 2013, 36.

⁸⁹ Reiche / Gehmann 2014, 447.

⁹⁰ Vgl. Carbo-Mascarell 2016, 9.

⁹¹ Reiche / Gehmann 2014, 446.

⁹² Pinchbeck 2008a, 187.

der urbanen Landschaften von SHENMUE oder GRAND THEFT AUTO 3, sei es die Erkundung eines mit Text- und Audiodokumenten angereicherten Raumschiffs in SYSTEM SHOCK 2 oder – als ein besonders augenfälliges Beispiel – das Schlendern über die festlich geschmückten Plätze der fliegenden Stadt Columbia in den ersten Minuten von BIOSHOCK INFINITE (Abb.2). Zahlreiche weitere Beispiele könnten genannt werden⁹³, die doch alle eines gemeinsam haben: Die Funktionalität der Spielwelt und das Agieren der Spielenden in der auf dieses Agieren ausgerichteten Spielwelt tritt hinter das Erfahren der Spielwelt als solche, dem non-funktionalen Sein in der Landschaft zurück – wenn auch zumeist nur für einen kurzen Moment.



Abb.2.: Screenshot aus den ersten handlungsentlasteten Minuten von BIOSHOCK INFINITE.

Beim einem Blick zurück auf die Diskussion um den Begriff des »Walking Simulators« verstärkt sich nur noch weiter der Eindruck, dass dieser das Genre nicht zu fassen vermag. Denn was dieser Begriff in sich trägt, ist der Ursprung des Genres im »First-Person-Shooter« und der Verzicht auf Elemente, die in diesen Shootern zentral sind, kurz: er beschreibt eine Banalisierung des Shooters. Gezeigt wurde in diesem Kapitel allerdings, dass sich in diesem Genre betrachtenswerte Landschaftserfahrungen bahnbrechen. Die Tradition, Verbreitung und Dominanz dieser Landschaftserfahrungen mahnt geradezu, diese im nächsten Kapitel vertiefend in den Fokus zu nehmen. „[T]he term ‚walking simulator‘ has gone from being used in a derogatory manner to being somewhat reclaimed by the creators and fans of the games it’s applied to”⁹⁴ und doch ergibt sich alleine schon aus dem in diesem Kapitel vorgenommenen historischen Abriss die Notwendigkeit, einen Begriff zu finden, der zentrale Charakteristika des Genres auch tatsächlich zu fassen vermag. Dass nur so und in einer theoretisch fundierten Ausdifferenzierung und Schärfung

⁹³ Vgl. Irwin 2017; Huberts 2016.

⁹⁴ Kill Screen 2016.

des neuen Begriffs »Ambience Action Game« überhaupt eine geschichtswissenschaftliche Digitalspielanalyse im Rahmen dieser Arbeit möglich ist, wird im Folgenden noch weiter erläutert werden.

2.2 Das »Ambience Action Game«: Eine Arbeitsdefinition

Bevor ich nun einen Begriff einführen möchte, der die bereits deutlich gewordene Unschärfe des Begriffs »Walking Simulator« aufzulösen oder zumindest abzuschwächen versucht, sind einige einführende Worte zu diesem Definitionsversuch und Genrebegriffen im Allgemeinen notwendig.

Benjamin Beil definiert den Genrebegriff im Kontext Digitaler Spiele folgendermaßen:

„Genres sind Klassifikationen medialer Ausdrucksformen. Sie markieren ein Set von Konventionen und fungieren als Kommunikationsmatrix zwischen Produzenten, Distribuenten und Rezipienten. Genres stehen somit für bestimmte Erwartungshaltungen ...“⁹⁵

Dieser Definition folgend wird klar, warum sich der zweifellos diffamierend gemeinte Begriff »Walking Simulator« durchsetzen konnte und mittlerweile nicht nur von Spielenden, sondern auch von einigen Entwickelnden solcher Spiele genutzt wird. „[A]ll genre labels are simplistic, an accepted standard in order to categorize art for consumption’s sake“⁹⁶, fasst Jon Irwin zusammen. Wenn dann also solche Genrebegriffe im Kontext Digitaler Spiele von großer Bedeutung sind und akzeptiert werden, dann genau deswegen, weil sie den gemeinsamen Nenner der von Benjamin Beil beschriebenen Erwartungshaltung darstellen. Nicht nur der Begriff »Walking Simulator« franst aus an seinen Rändern, sondern vielmehr jeder Genrebegriff, denn Genres sind per se unscharf, besonders auch, da sie einem stetigen Wandel unterworfen sind.⁹⁷ „Ein fortlaufender Prozess der Neudefinition“⁹⁸ ist damit untrennbar mit dem Digitalen Spiel verbunden, kommt Christian Huberts zum Schluss.

Einen Begriff zu umreißen, der zum einen diese noch so junge und besonders wandlungsfähige Art Digitaler Spiele zu fassen vermag und der zum anderen den – so möchte ich behaupten – besonders unzulänglichen Begriff »Walking Simulator« ablösen kann, stellt eine erhebliche Herausforderung dar. Letzteres ist auch alleine deswegen schon kaum möglich, weil dieser Begriff sich in einer nichtwissenschaftlichen Sphäre entwickelt hat und nun besonders als Zuordnung wirtschaftlicher Signifikanz Wurzeln geschlagen hat. Die Distributionsplattform Steam ordnet die angebotenen Spiele zum Beispiel

⁹⁵ Beil 2015, 29.

⁹⁶ Irwin 2017.

⁹⁷ Vgl. Beil 2015, 30.

⁹⁸ Huberts 2016.

mit Hilfe des Begriffs »Walking Simulator«.⁹⁹ Dass sich in dieser Übersicht auch Sportspiele wie NBA 2K18 finden lassen, in denen natürlich auch ‚Walking‘ stattfindet, zeigt allerdings auch noch einmal eindringlich, warum die reduktionistische Prämisse des Begriffs diesen im Grunde bis zur Bedeutungslosigkeit verwässert. Um im Bild zu bleiben: Die Wurzeln des Begriffs lassen sich nicht einfach mit einem – egal wie schlüssig hergeleiteten – theoretischen Genrebegriff herausreißen. Dies kann nur in einer Diskussion geschehen, die der „komplexen Verkettung zwischen Produktion, Rezeption und Kritik“¹⁰⁰ Rechnung trägt. Sehr wohl kann der hier vorgeschlagene Begriff allerdings einen Beitrag zu dieser Diskussion leisten.

Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich den nun im Folgenden postulierten Begriff damit explizit als „epistemologisches Werkzeug“¹⁰¹ verstehen, das aus der Fragestellung dieser Arbeit entspringt und zur Klärung dieser produktiv eingesetzt werden kann.¹⁰² Sicherlich wäre es zur Klärung einer Fragestellung, die verstärkt auf narrative oder ludische Strukturen im Digitalen Spiel abzielt, möglich, auf etablierte Genrebegriffe zu setzen – wie es ja auch in der Regel der Fall ist. Da das Untersuchungsinteresse dieser Arbeit allerdings so explizit darauf gerichtet ist, das *Etwas* zu identifizieren, das außerhalb dieser beiden das Digitale Spiel in der Breite prägenden Strukturen Vergangenheitserleben ermöglicht, benötigt es einen Begriff zur Kategorisierung der untersuchten Spiele, der eben nicht reduktionistisch ist und die Abweichung von der narrativen oder ludischen Norm beschreibt, sondern aus der Beschreibung des *Etwas* erwächst. Damit begegne ich auch explizit der Kritik von Benjamin Beil, der die fehlende Auseinandersetzung mit den vielen Digitalspielanalysen zugrundeliegenden Genrebegriffen als „blinden Fleck“¹⁰³ dieser Analysen beschreibt. Gleichsam werde ich dennoch mit dem vorgeschlagenen Begriff der „notorischen Unschärfe von Genres“¹⁰⁴ Vorschub leisten, da ich das postulierte Hauptgenre »Ambience Action Game« aus – so werde ich zu begründen versuchen – Notwendigkeit für die Analyse in die zwei Subgenres »Explorative Game« und »Awareness Game« werde „zerfallen“¹⁰⁵ lassen.

Der Begriff »Ambience Action Game« geht auf den Kulturwissenschaftler Christian Huberts zurück, der schon Ende 2016 „einen besseren Begriff für diese revolutionären Grenzüberschreitungen“¹⁰⁶, besser also als »Walking Simulator«, forderte. Er entwickelte

⁹⁹ Steam Walking Simulator, <http://store.steampowered.com/tags/en/Walking+Simulator#p=0&tab=TopSellers>.

¹⁰⁰ Beil 2015, 30.

¹⁰¹ Neitzel / Nohr 2010, 421; zitiert nach Beil 2015, 31.

¹⁰² Vgl. Scheinflug 2014, 9; zitiert nach Beil 2015, 31.

¹⁰³ Beil 2015, 36.

¹⁰⁴ Ebd.

¹⁰⁵ Ebd.

¹⁰⁶ Huberts 2016.

sich in einem Gespräch, in dessen Verlauf Huberts mich auf die theoretische Basis verwies, die diesem Begriff zugrunde liegt. Im weiteren Austausch kamen wir zu dem Schluss, dass eine weitere Unterteilung des Begriffs in »Explorative Game« und »Awareness Game« notwendig ist, da die von uns besprochenen Spiele in ihrer Ausrichtung zu unterschiedlich schienen, als dass man sie unter nur einen Begriff hätte fassen können. Besonders im Hinblick auf die Anforderungen dieser Arbeit erscheint diese Unterteilung auch weiterhin als unabdingbar.¹⁰⁷

Das Fundament des »Ambience Action Game« bildet der „ambience act“¹⁰⁸, den Alexander R. Galloway in seinen „Essays on Algorithmic Culture“ herausarbeitet und den ich im Folgenden vorstellen möchte. Der „ambience act“ ist nur zu verstehen, wenn man sich auf Galloways Prämisse einlässt, Digitale Spiele als „actions“ zu verstehen.¹⁰⁹ Während also demnach Fotografien Bilder sind und Filme sich bewegende Bilder, so sind Digitale Spiele Handlungen.¹¹⁰ Entscheidend ist nun, dass in der Interaktion des Spielenden mit der Maschine – sei es ein PC, eine Konsole, ein Smartphone; in der Regel über Eingaben mittels Peripheriegeräten – nicht nur die Spielenden handeln, sondern auch die Maschine, „in response to player actions as well as independently of them.“¹¹¹ Zum Zweck der Analyse unterscheidet Galloway daher zwischen „machine actions“ und „operator actions“ und differenziert diese Kategorien weiter aus.¹¹² Dieser Logik folgend werden Digitale Spiele nicht als interaktiv, sondern „action-based“¹¹³ beschrieben, wobei Schwerpunkte dahingehend identifiziert werden können, welche und in welchem Ausmaß „actions“ von diesen beiden Parteien durchgeführt werden und werden müssen, um den der Software eingeschriebenen Code ablaufen zu lassen.¹¹⁴ Galloway ist dabei klar, dass „machine actions“ und „operator actions“ in der Realität Digitaler Spiele kaum zu trennen sind,¹¹⁵ doch erweist sich diese Trennung als unverzichtbar zum Verständnis des »Ambience Action Games«.

Bewusst werde ich Galloways Theoriekomplex nicht in seiner Gänze vorstellen, sondern mich auf die Begriffe fokussieren, die zum »Ambience Action Game« hinführen. Dabei sind „operator actions“ explizit von geringer Relevanz, weshalb ich diesen Zweig im Rahmen dieser Arbeit unbeachtet lassen werde. Was unter „operator actions“ ganz

¹⁰⁷ Ich möchte an dieser Stelle Christian Huberts für den anregenden Austausch danken, der die Grundlage bildet für meine nun folgende Ausarbeitung der Begriffe.

¹⁰⁸ Galloway 2006, 10ff.

¹⁰⁹ Vgl. Galloway 2006, 2.

¹¹⁰ Ebd.

¹¹¹ Galloway 2006, 4.

¹¹² Galloway 2006, 5.

¹¹³ Galloway 2006, 3.

¹¹⁴ Vgl. Galloway 2006, 6.

¹¹⁵ Vgl. Galloway 2006, 5.

grundsätzlich zu verstehen ist, sollte klar sein. Es geht um die Handlungen, die Spielende in der Nutzung der Spielsoftware durchführen können, wobei hier unspezifiziert bleiben soll, wie diese Handlungen beschaffen sein können.¹¹⁶ Im vorigen Kapitel wurde herausgestellt, dass diese Handlungen des Spielenden schon in einigen, in den letzten Jahren auch vermehrt geschichtswissenschaftlichen Untersuchungen im Fokus standen. Was bisher – besonders mit historiographischem Zuschnitt – nur rudimentär Betrachtung fand, sind die Handlungen der Maschine, die „machine acts“. Da diese „machine acts“ prägend für das »Ambience Action Game« sind, ist es notwendig, sie in dieser Arbeit in den Fokus zu stellen.

Galloway differenziert zwischen „diegetic machine acts“ und „nondiegetic machine acts“¹¹⁷ und bedient sich damit des Diegese-Begriffs aus Literatur- und Filmwissenschaft.¹¹⁸ Diegetisch ist demnach all das, was in der Schaffung der Narration des Spiels, also des vom Spiel zugelassenen und ermöglichten Ablaufs von Handlungen in der Logik einer bestimmten Spielrealität, sichtbar und wirkmächtig wird.¹¹⁹ Nichtdiegetisch ist dann all das, was trotzdem Teil des Spiels ist, sich aber außerhalb der vom Spiel erzeugten Spielrealität befindet, das heißt beispielsweise die Lebensenergieanzeige im »First-Person-Shooter« oder das Inventarmenü, das man nach einer stärkeren Rüstung oder Waffe durchstöbert.¹²⁰

In der Regel werden Spielende nicht aufmerksam auf die „diegetic machine acts“, sind sie doch gleichsam beschäftigt mit ihren „operator acts“, die wieder andere „machine acts“ auslösen. „The machine is up and running — no more, no less.“¹²¹, fasst Galloway treffend zusammen. Doch was passiert, wenn der „operator act“ ausbleibt? Was passiert, wenn ich im Spiel GRAND THEFT AUTO 5 auf den dem berühmten Santa Monica Pier nachempfundenen Del Perro Pier (Abb. 3) trete und den Controller aus der Hand lege?

¹¹⁶ Galloway führt dies detailliert im Kapitel „Gamic Action, Four Moments“ aus, 1-38.

¹¹⁷ Vgl. Galloway 2006, 12ff.

¹¹⁸ Vgl. Galloway 2006, 7.

¹¹⁹ Darunter fallen sowohl Nicht-Spieler-Charaktere, die den Avatar des Spielenden aus einem Hinterhalt attackieren, wie auch ein Hirsch, der an eine Wasserquelle herantritt, um seinen Durst zu stillen; gleichsam aber auch diese Wasserquelle selbst oder die Regenwolken, die über einem dichten Nadelwald aufziehen (Vgl. Galloway 2006, 7).

¹²⁰ Vgl. Galloway 2006, 8.

¹²¹ Galloway 2006, 12.

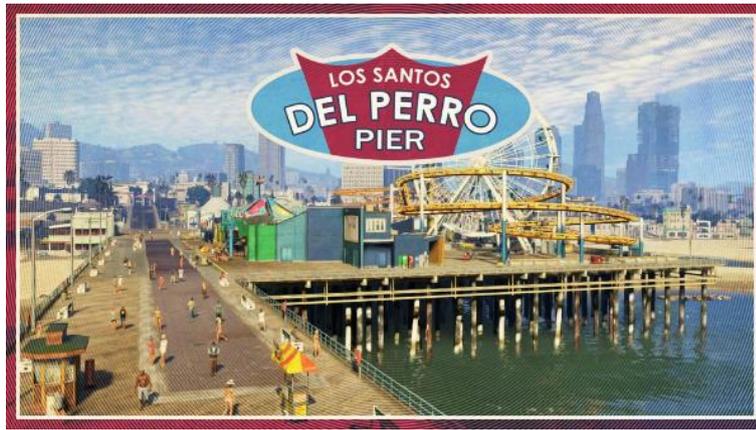


Abb.3.: Eine fiktive Ansichtskarte aus dem Handbuch zu GRAND THEFT AUTO 5, die den im Spiel begehbaren Del Perro Pier zeigt.

„The machine is still on in an ambience act, but the operator is away. Gameplay recommences as soon as the operator returns with controller input. The ambience act is the machine’s act. The user is on hold, but the machine keeps on working. In this sense, an ambience act is the inverse of pressing Pause. While the machine pauses in a pause act and the operator is free to take a break, it is the operator who is paused in an ambience act, leaving the machine to hover in a state of pure process.“¹²²

Dies ist der “ambience act”. Es ist die Spielwelt, die handelt, oder vielmehr: die Maschine, die durch die Spielwelt handelt. Damit treten die Landschaftserfahrungen, die ich im vorigen Kapitel thematisiert habe, als dominantes Spielelement hervor. Doch obwohl jedes Digitale Spiel von „diegetic machine acts“ geprägt wird, kann nicht jedes Spiel „ambience acts“ kreieren. Die Spiele, die solche „ambience acts“ ermöglichen, sind dahingehend speziell, dass sie keine „operator acts“ erzwingen, indem sie weder die Handlungsdominanz der Spielwelt zeitlich beschränken (z.B. durch Zeitlimits), noch durch Nicht-Spieler-Charaktere auf den Avatar des Spielenden einwirken (z.B. indem erstere letzteren attackieren).¹²³ Und eben weil nicht jedes Spiel solche „ambience acts“ ermöglicht, können diejenigen, die es tun, als Vorläufer zum »Ambience Action Game« gesehen werden. Schon jetzt wird deutlich, wie viel leichter es fällt, über diese Spiele zu sprechen, wenn das begriffliche Rüstzeug gegeben ist, das der Begriff »Walking Simulator« nicht bieten kann. Mit solch einem begrifflichen Rüstzeug ausgestattet, lassen sich zu den Vorläufern des »Ambience Action Games« neben den bereits genannten GRAND THEFT AUTO 3 und SHENMUE noch Spiele wie ICO und SHADOW OF THE COLOSSUS, MYST, HALF LIFE oder SILENT HILL 2 zählen.¹²⁴ Doch bleibt meine Einschätzung aus vorherigem Kapitel bestehen: Die in diesen Spielen zugänglichen „ambience acts“ sind nur von kurzer Dauer. Der „operator“ kehrt zurück, das Spiel verlangt es, denn es ist geschaffen, um Eingaben zu empfangen.

¹²² Galloway 2006, 10.

¹²³ Vgl. Galloway 2006, 10.

¹²⁴ Vgl. Huberts 2016.

Hier nun findet der »Walking Simulator« Platz und wird gleichsam abgelöst. Im vorigen Kapitel habe ich beschrieben, wie Dan Pinchbeck und sein Team in der Modifikation DEAR ESTHER den »First-Person-Shooter« verformten und den »Walking Simulator« erschufen. Was blieb, war das Erkunden einer Spielwelt aus der Perspektive des Avatars. Mit Hilfe des „diegetic machine acts“ und des „ambience acts“ kann dieser Wandel nun adäquat beschrieben werden. Die „operator acts“ wurden auf ein Minimum reduziert, der Blick gerichtet auf die „diegetic machine acts“. Damit befinden sich diese Spiele dauerhaft in einem latenten „ambience act“. Latent deswegen, weil „operator acts“ dennoch stattfinden, womit man sich von der sehr klar umrissenen Definition von Galloway entfernt. Doch als Galloway 2006 seine Arbeit veröffentlichte, da konnte er noch nicht über ein »Ambience Action Game« sprechen, da dieses erst noch erdacht werden musste. So scheint es plausibel, die Grenzen des „ambience act“ an dieser Stelle etwas aufzuweichen. Denn das, was als Idee hinter diesem steckt, eine Verschiebung der Handlungsmacht hin zur Maschine, hin zur Landschaft, das ist dem »Walking Simulator«, bzw. jetzt: dem »Ambience Action Game« eigen, das ist sein zentrales Charakteristikum. Diese Verschiebung ist das, was zur „narzisstische[n] Kränkung“¹²⁵ für viele Spielende wurde. Sie stehen nicht mehr im Zentrum der Aufmerksamkeit, sondern die Maschine. Nicht der „operator act“, ‚Walking‘ ist zentral, sondern der „ambience act“ der Maschine.

Und noch etwas lässt sich aus diesem Verständnis des »Ambience Action Games« ziehen: Keineswegs erzeugt diese Verschiebung einen Mangel, wie häufig als Kritik des »Ambience Action Games« angeführt wird. Die Lücke, die durch das Zurückfahren der Handlungen des Spielenden entsteht, wird von der Maschine gefüllt: „[T]he intensities of gameplay slow to near equilibrium, but at that same moment the game world is full of action and energy.“¹²⁶ Das Spiel bleibt intakt, es läuft weiter, doch nun sichtbar, hervorgehoben: „The game is still present, but play is absent.“¹²⁷

Damit wäre das »Ambience Action Game« beschrieben, doch möchte ich nun noch drei seiner Charakteristika vorstellen, die helfen, es besser zu verstehen.

Das Zurückfahren der „operator acts“ kann auch mit anderen Begrifflichkeiten beschrieben werden. Dem „Kunstsetting“ von Galerie und Museum ähnlich, kann das »Ambience Action Game« als „handlungsentlastet“ nach Gernot Böhme beschrieben werden.¹²⁸ In diesem Raum, in dem nur minimale Aktion des Spielenden verlangt wird, „rückt

¹²⁵ Huberts 2016.

¹²⁶ Galloway 2006, 36.

¹²⁷ Galloway 2006, 10.

¹²⁸ Vgl. Böhme 2013, 30.

die Wahrnehmung der Spielwelt in den Vordergrund.“¹²⁹ Das „visuell-ästhetische Wahrnehmen der Landschaft“ bleibt in diesen handlungsentlasteten Räumen dominant und tritt eben nicht hinter die „Dekodierung des spielmechanischen Wegeraums“ zurück, wie es in anderen Digitalen Spielen der Fall ist.¹³⁰ Dies unterscheidet »Ambience Action Games« – um dies noch einmal herauszustellen – dann auch von Spielen wie GRAND THEFT AUTO 5, dessen Spielwelt zwar „ambience acts“ ermöglicht, doch schlussendlich der Begeh- und Nutzbarkeit des Spielendenhandelns untergeordnet ist und primär auch so wahrgenommen wird.

Ohne zwar explizit auf diese Begriffe zurückzugreifen, beschreiben auch Entwickelnde von »Ambience Action Games« die Handlungsentlastung, die die Wirklichkeit ihrer Spiele prägt. Ed Key, Entwickler des Spiels PROTEUS – auf das ich noch öfter zu sprechen kommen werde –, beschreibt, warum er bewusst auf das Implementieren weiterer Handlungsmöglichkeiten verzichtet hat: „It's deliberately kept minimal because giving more options to affect the world would change the focus of it, and make it become about ‘doing‘ those things.“¹³¹ Er beschreibt hier nichts anderes als die Verschiebung vom Handeln des Spielenden hin zum Handeln der Maschine. Die Relevanz des Begriffs »Ambience Action Game« zeigt sich besonders darin, dass er mit den Einschätzungen der Entwickelnden der betrachteten Spiele hochgradig kompatibel zu sein scheint.

Wenn die Handlungsentlastung die Reduzierung der „operator acts“ beschreiben kann, so kann die Verschiebung hin zur Präsenz des „diegetic machine acts“ als Dominanz der (non-funktionalen) Spielwelt bezeichnet werden. Als non-funktional bezeichne ich die Spielwelt des »Ambience Action Games« deswegen, weil sie nicht einer – oben bereits beschriebenen – „ludischen Rezeption“¹³² untergeordnet ist. Sie existiert nicht, um den Spielenden in seinen Handlungen zu ermächtigen, sondern um selbst zu handeln. Wie bereits detailliert beschrieben, werden die „Landschaftserfahrungen der Open World zur spielmechanischen Essenz [destilliert]“¹³³, sind damit dominant. Als spannend erweist sich, dass Digitale Spiele durchaus gleichzeitig funktionale und non-funktionale Spielwelten offerieren können,¹³⁴ sodass es notwendig ist, diesen Zusammenhang in Bezug auf »Ambience Action Games« klar zu beschreiben. Diese Spiele sind non-funktional besonders in Relation zu anderen Genres, in denen die Spielwelt für die Spielenden zu funktionieren hat: „[Y]ou are not bound to function, not bound to perform – you are simply

¹²⁹ Huberts 2016.

¹³⁰ Bonner 2017, 50.

¹³¹ Sigl 2014b.

¹³² Bonner 2017, 50.

¹³³ Bonner 2017, 42.

¹³⁴ Vgl. Reiche / Gehmann 2014, 444.

there as part of the magic circle of this virtual world.“¹³⁵ Gleichwohl sind diese Spielwelten dahingehend dennoch auch funktional, wie Reiche und Gehmann beschreiben: „[They] ground their existence on the ‚function‘ of the freedom to explore“¹³⁶. Um die funktionale Schweben der »Ambience Action Games« annähernd aufzulösen, können Umberto Eco's Gedanken zur Funktionalität von Architektur weiterhelfen. Demnach könnte die Spielwelt in »Ambience Action Games« so gedeutet werden, dass sie keine „primary function“¹³⁷ erfüllt – eine Mauer also beispielsweise keinen Schutz vor feindlichem Beschuss bietet –, doch sehr wohl „secondary functions“¹³⁸, also konnotative Funktionen erfüllen kann, beispielsweise auf einen bestimmten architektonischen Stil verweisen und damit eine besondere Stimmung im Raum erzeugen.

Hiermit komme ich zum letzten Charakteristikum, das ich dem »Ambience Action Game« zuweisen möchte, bevor ich den Begriff in »Explorative Game« und »Awareness Game« ausdifferenziere. Eine Stimmung im Raum zu erzeugen; das ist essenziell für diese Spiele, in deren Zentrum die Landschaftserfahrung steht. Gernot Böhme bietet einen überaus geeigneten Begriff, um diese Stimmungen zu fassen und sich damit einem Verständnis davon anzunähern, wie »Ambience Action Games« ihre Spielwelt inszenieren: die „Atmosphären“. Böhme beschreibt Atmosphären folgendermaßen:

„Sie sind Räume, insofern sie durch die Anwesenheit von Dingen, von Menschen oder Umgebungskonstellationen, d.h. durch deren Ekstasen, >>tingiert<< sind. Sie sind selbst Sphären der Anwesenheit von etwas, ihre Wirklichkeit im Raume. Im Unterschied zum Ansatz von Schmitz werden so die die Atmosphären nicht freischwebend gedacht, sondern gerade umgekehrt als etwas, das von den Dingen, von Menschen oder deren Konstellationen ausgeht und geschaffen wird.“¹³⁹

Die Produktivität dieses Begriffs liegt darin, dass Atmosphären – anders als beispielsweise der Aura-Begriff von Walter Benjamin – keine mit dem Objekt untrennbar verbundene, den Menschen geradezu befallene Qualität beschreiben, sondern dass Raumkonstellationen und alle zu diesen gehörigen Akteure als Erschaffer der Atmosphären gedeutet werden. Letztere werden damit explizit weder nur den erfahrenden Subjekten zugeschrieben, noch den Objekten und Umgebungen, die diese Atmosphären mit konstituieren.¹⁴⁰ Wenn nun also das „being in the world and the moment“¹⁴¹ zentrales Merkmal des »Ambience Action Games« ist, so fußt dieses auf dem Erfahren von Atmosphären, die die

¹³⁵ Reiche / Gehmann 2014, 445-446.

¹³⁶ Reiche / Gehmann 2014, 444; Mit der Ambivalenz der Funktionalität von menschengeschaffenen Räumen – virtuell und real – beschäftigen sich Reiche und Gehmann ausführlich. Dies hier weiter zu erläutern, würde zu weit führen.

¹³⁷ Eco 1997, 187.

¹³⁸ Ebd.

¹³⁹ Böhme 2013, 33.

¹⁴⁰ Vgl. Böhme 2013, 22.

¹⁴¹ Irwin 2017.

Spielwelt in Konstellation mit den Spielenden erzeugt. Nach den Atmosphären der »Ambience Action Games« zu fragen, heißt danach zu fragen, was diese Spiele überhaupt spielenswert macht. „[E]ine Architektur, deren zentrales Anliegen die Erzeugung von Atmosphäre ist, [gerät] in die Nähe des Bühnenbildes“¹⁴², schlussfolgert Marc Bonner. Diese „Erzeugung von Atmosphäre“ ist damit das, was Entwickelnde von »Ambience Action Games« leisten, wenn sie die Bühnenbilder der Spielwelt erschaffen, wenn sie Totten’sches „Placemaking“¹⁴³ betreiben. Auch hierfür bietet Böhme einen Begriff: „Ästhetische Arbeit“¹⁴⁴. Neben die Kosmetik, das Bühnenbild und die Werbung, die Böhme als Beispiele ästhetischer Arbeit nennt,¹⁴⁵ tritt damit auch das »Ambience Action Game«. Klar muss sein, dass ästhetische Arbeit natürlich nicht nur im »Ambience Action Game« stattfindet, sondern prinzipiell in jedem Digitalen Spiel, das virtuelle Räume präsentiert, solange diese nicht vollständig einer primären Funktionalität untergeordnet sind. Doch als Folge der handlungsentlasteten und dominierenden (non-funktionalen) Spielwelt, die dem »Ambience Action Game« eigen ist, ist dieses die „Speerspitze der ästhetischen Arbeit am Computerspiel“¹⁴⁶. „Ästhetik [stellt] eine reale gesellschaftliche Macht dar ...“¹⁴⁷, attestiert Böhme. Diese Macht wirkt in nahezu allen Digitalen Spielen. In dieser Arbeit sollen aber genau die Spiele betrachtet werden, in denen sich diese Macht am deutlichsten zeigt und das sind – so wurde deutlich – die »Ambience Action Games«, die ich nun noch weiter ausdifferenzieren werde.

Der Digitalspielentwickler David Szymanski identifiziert in einem Interview mit Kill Screen „[t]wo nearly opposite philosophies falling under the same label.“¹⁴⁸ Dieses Label ist der »Walking Simulator«, der in dieser Arbeit nun schon abgelöst wurde. Doch auch das »Ambience Action Game« vermag es nicht, diese beiden Philosophien zu fassen, weswegen diese in den Unterkategorien »Explorative Game« und »Awareness Game« ihren Platz finden werden.

„Specifically, you have some Walking Simulators that seem to think player agency and interaction get in the way of the narrative, and others that try to use player agency and interaction to enhance the narrative.“¹⁴⁹

Obwohl die Reduktion der „operator actions“ bereits ausführlich thematisiert wurde, gibt es im Rahmen der Spiele, die ich als »Ambience Action Games« fassen würde, derart gravierende Unterschiede in Bezug auf die Einbindung und Handlungsmacht („agency“)

¹⁴² Bonner 2014, 212.

¹⁴³ Totten 2014, 112.

¹⁴⁴ Böhme 2013, 41.

¹⁴⁵ Vgl. Böhme 2013, 41.

¹⁴⁶ Huberts 2016.

¹⁴⁷ Böhme 2013, 48.

¹⁴⁸ Kill Screen 2016: David Szymanski.

¹⁴⁹ Ebd.

des Spielenden, dass diese einer Differenzierung bedürfen. Ed Key, der für PROTEUS (Abb. 4) verantwortlich zeichnet und bereits weiter oben zu Wort kam, schlägt vor: „I would personally rather split it that way: games about the sensation of wandering, and games about discovering a narrative.“¹⁵⁰



Abb. 4: Screenshot aus dem »Awareness Game« PROTEUS, der die erkundbare Insel zeigt.

Die Unterkategorie »Awareness Game« entspricht grundsätzlich dem, was Ed Key als „sensation of wandering“ beschreibt, doch unter anderen Vorzeichen. So soll der Begriff »Awareness Game« die intensivste Form der Handlungsentlastung beschreiben. Carbo-Mascarells Vorstellung „I let the landscape of the game play me“¹⁵¹ trifft hier den Kern. Im »Awareness Game« handelt nahezu ausschließlich die Spielwelt. Das Spüren von Atmosphären im Sinne einer Landschaftserfahrung ist Leitmotiv. Böhme folgend bedeutet das Spielen eines »Awareness Games« „[zu] spüren, wie ich mich in einer Umgebung befinde, wie mir hier zumute ist.“¹⁵² Ed Key beschreibt die Prämisse des »Awareness Games« mit Bezug auf sein Spiel PROTEUS, das als Paradebeispiel dieser Kategorie gesehen werden kann: „Agency in Proteus is more about moment-to-moment framing and mixing, and the inherent choice in where you are.“¹⁵³ Im »Awareness Game« wird keine Narration aufgedeckt, vielmehr wirkt die Spielwelt auf den Spielenden ein und vermittelt eine „Stimmung“, wie Christian Huberts es beschreibt. Was der Spielende leisten muss – und nahezu ausschließlich kann – ist wahrnehmen (Awareness). Hiermit schließe ich wieder an die Atmosphären von Gernot Böhme an. Wer ein »Awareness Game« spielt, der

¹⁵⁰ Kill Screen 2016: Ed Key.

¹⁵¹ Carbo-Mascarell 2016, 3.

¹⁵² Böhme 2013, 31.

¹⁵³ Sigl 2014b.

möchte Teil von je spezifischen Atmosphären sein: Sei es die minimalistische, doch malerische Insellandschaft von PROTEUS, die weiten Berglandschaften, die man als Vogel in FUGL erkunden kann, oder sei es der Friedhof, den man als Frau am Ende ihres Lebens in THE GRAVEYARD durchschreitet. Der Avatar ist dabei der Kanal, der es Spielenden ermöglicht, Teil der Atmosphären des Spiels, Teil der ästhetischen Arbeit der Entwickelnden zu sein – hierzu mehr im folgenden Kapitel. Am ehesten lässt sich das Erleben eines »Awareness Games« mit dem Konzept der Psychogeographie vergleichen, „a technique constructed out of wandering in which it is required to subconsciously abandon oneself into the environment and simultaneously become consciously aware of its effects.“¹⁵⁴ Wer das Wandern als eine „active participation in an outside world through the senses“¹⁵⁵ deutet, der versteht, was als »Awareness Game« gefasst werden kann.



Abb.5: Screenshot aus dem »Explorative Game« GONE HOME, auf dem im Rahmen der Erkundung betrachtenswerte Objekte zu sehen sind.

Den gegenüberliegenden Pol bildet das »Explorative Game«. Dieses unterscheidet sich deswegen so stark vom »Awareness Game«, dass es sogar einer Separierung bedarf, da es das Handeln der Spielenden wieder stärker fokussiert. Durch ihr Handeln – vornehmlich durch die Erkundung der Landschaft, die Exploration – werden Spielende dazu angeregt, Bedeutung aus dem zu ziehen, was sie umgibt. Dieser Prozess ist ganz und gar nicht auf das »Ambience Action Game« beschränkt, sondern findet sich in zahlreichen Digitalen Spielen und wird dort wie hier als „environmental storytelling“ beschrieben, „the act of staging player-space with environmental properties that can be interpreted as

¹⁵⁴ Carbo-Mascarell 2016, 3.

¹⁵⁵ Kill Screen 2016: Levi Rubeck.

a meaningful whole, furthering the narrative of the game.“¹⁵⁶ Die Tradition des „environmental storytelling“ stellt das »Explorative Game« in die Tradition von Spielen, die dieses auf eindringliche Weise vorangetrieben haben, darunter die beiden bereits im letzten Kapitel genannten SYSTEM SHOCK 2 und BIOSHOCK. Als Subgenre des »Ambience Action Games« weist sich das »Explorative Game« aus, indem es weiterhin den grundlegenden Charakteristika dieses Genres folgt, damit also handlungsentlastete Räume anbietet, in denen der Spielende die Dominanz der Spielwelt wahrnehmen kann. Doch etwas ist anders: Es werden zwar wie beim »Awareness Game« Stimmungen erzeugt, doch sind diese Stimmungen stärker einer Bedeutungsübermittlung verhaftet, angebunden an eine Narration, die aufgedeckt werden will. Die Atmosphären, die hier erzeugt werden, korrelieren mit der Narration. Anders formuliert: Die ästhetische Arbeit der Entwickelnden dient dem Ziel, eine Narration zu erschaffen, eine Story zu vermitteln. Solche Atmosphären zu schaffen, gelingt Entwickelnden in diesen Spielen vornehmlich dadurch, dass sie auf „embedded narrative elements“ zurückgreifen.¹⁵⁷ Dies führt wieder zurück zu meinen Ausführungen zu den englischen Gärten des 18. Jahrhunderts, zur Einbindung von narrativen Elementen in die Architektur, die sich in digitalisierter Form im »Explorative Game« zeigt. Immersiven Theaterkonzepten sehr ähnlich, erkunden Spielende die Umgebungen und setzen die Narrationsfragmente, die sich in ganz verschiedener Weise zeigen können, zu einem Ganzen zusammen.¹⁵⁸ Solche „embedded narrative elements“ wie Audioaufnahmen, Briefe, Teddybären oder Blutlachen wurden von »First-Person-Shootern« wie SYSTEM SHOCK 2 und BIOSHOCK salonfähig gemacht und treiben nun »Explorative Games« wie GONE HOME (Abb. 5), WHAT REMAINS OF EDITH FINCH oder TACOMA an. Damit zeichnet sich das »Explorative Game« auch durch einen besonderen Objektfokus aus. Während aber – je nach Definition – auch ein Frosch in PROTEUS ein Objekt sein kann (ich folge hier einem Beispiel von Christian Huberts), der zur Schaffung einer Atmosphäre beiträgt, verweisen die Objekte im »Explorative Game« auf Bedeutungen, können also als nichtsprachliche Zeichen im semiotischen Sinne bezeichnet werden.¹⁵⁹ Bedeutungszuschreibungen zu den „embedded narrative elements“, den Objekten in der Spielwelt, können dabei nur kontextabhängig und aus subjektiver Perspektive des Spielenden geschehen.¹⁶⁰ Spielenden wird also, je nach Spiel, eine mehr oder weniger erhebliche interpretative Freiheit zugestanden.¹⁶¹ Allen »Explorative Games« gemeinsam

¹⁵⁶ Worch / Smith, 2010, 16.

¹⁵⁷ Vgl. Vella 2011, 12.

¹⁵⁸ Vgl. Biswas 2016.

¹⁵⁹ Vgl. Hahn 2014, 119.

¹⁶⁰ Vgl. Hahn 2014, 142.

¹⁶¹ Vgl. Sigl 2014c; Worch / Smith, 2010, 30.

ist allerdings, dass ein irgendwie gearteter Plot aufgedeckt werden soll.¹⁶² Carbo-Mascarell fasst zusammen: „Through their careful placing of objects and semiotic arrangement of space, designers create rich, interpretable data the players can immerse themselves in.“¹⁶³ Diese Zusammenkunft von Stimmung und Bedeutung in spezifischen, stärker narrationsfokussierten Atmosphären, realisiert durch eine „embedded narrative structure“¹⁶⁴ in der Tradition von SYSTEM SHOCK 2 oder BIOSHOCK ist das, was das »Explorative Game« als eine Form des »Ambience Action Games« ausweist, die vom ausschließlich auf das Erfahren von Stimmungen fokussierten »Awareness Game« separiert werden muss. Um den Unterschied beider Subgenres abschließend zu fassen: Im »Explorative Game« geht es um „Rekonstruktion und den Nachvollzug einer gelegten Spur“¹⁶⁵ durch erzählungsgeleitete Erkundung in bedeutungsgeladenen Atmosphären. Im »Awareness Game« geht es um das Wahrnehmen von Atmosphären (Abb. 6).



Abb. 6: Schematische Darstellung des Begriffsdreiecks »Ambience Action Game« – »Awareness Game« – »Explorative Game« mit einigen grob zugeordneten Spielen.¹⁶⁶

Natürlich bewegen sich »Ambience Action Games« zwischen diesen beiden beschriebenen Polen. „I’m sure there is some overlap between those two!“¹⁶⁷, stellt auch Ed Key

¹⁶² Damit schließt sich auch der Kreis zu Pinchbecks Gedanken zur Bedeutung des Plots für das Gameplay eines Spiels.

¹⁶³ Carbo-Mascarell 2016.

¹⁶⁴ Vella 2011, 7-8.

¹⁶⁵ Pias 2007, 416.

¹⁶⁶ Diese Abbildung findet sich auch in einem größeren Format im Anhang.

¹⁶⁷ Kill Screen 2016: Ed Key.

fest. Und tatsächlich lässt sich das handlungsentlastete Sein in Atmosphären nicht exklusiv einem der beiden Subgenres zuschreiben. Wo allerdings eine recht klare Grenze gezogen werden kann, ist bei der semiotischen Aufladung der Spielwelt. Ein »Awareness Game« ist nur das Spiel, welches sich nicht der Bedeutungsvermittlung zum Zwecke einer Erzählung verschrieben hat. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird es deswegen explizit um das »Explorative Game« gehen, dessen von Objektfokus, „environmental storytelling“ und semiotischer Bedeutungsgenerierung beeinflussten Atmosphären von erheblichem Interesse für geschichtswissenschaftliche Forschung sind – wie ich im Folgenden argumentieren werde.

3 Theorie: Performative Praktiken im virtuellen Raum

3.1 Atmosphären

“Imagine playing a game where you are walking slowly down a dark hallway, debris crunching under your character’s feet. You walk into what appears to have once been a small lounge. On a table, there is an abandoned gun and a half-filled clip; bullets are scattered around and some have dropped onto the floor. Next to the gun is a tipped-over bottle of whiskey. Under an overturned chair next to the table is a smeared path of blood that leads into another doorway lit up by a spotlight. As a player, what do you think happened there? What do you want to do next? How does this scene make you feel?”¹⁶⁸

Game Designer Christopher W. Totten stellt in seiner architektonischen Annäherung an das Game Design die allesentscheidende Frage: „How does this scene make you feel?“ Der Band „An Architectural Approach to Level Design“, aus dem diese Passage zitiert ist, kann als Handreichung für Game Designerinnen und Game Designer gesehen werden, die ihre virtuellen Welten auf stabiles theoretisches Fundament stellen wollen. Beispielhaft entwirft Totten hier eine Szene, in die Spielende hineingeraten könnten, um eine Vorstellung davon zu geben, wie ein Raum im Digitalen Spiel dargeboten werden könnte. Doch was beschreibt Totten hier genau?

Rückblickend kommt bei der Beschreibung dieser mit der Bühnenbildnerie verwandten Tätigkeit des Level Designs der Begriff der „Ästhetischen Arbeit“ in den Sinn, den ich bereits mit dem Totten’schen „Placemaking“ in Verbindung gebracht habe. Zu dieser Bühnenbildnerie im virtuellen Raum liefert Totten ausführliche Anleitungen. Versteht man die Gestaltung solcher Räume auf diese Art und Weise, so drängen sich die Atmosphären Gernot Böhmes geradezu auf: „Hier werden nicht Werke produziert, sondern Szenen, d.h. atmosphärisch gestimmte Räume, in denen sich ein Drama vollziehen soll.“¹⁶⁹ Atmosphärisch gestimmte Räume beschreibt Totten hier also. Sein Beispiel könnte dabei unmittelbar einem »Explorative Game« oder einem seiner Vorgänger im

¹⁶⁸ Totten 2014, 283.

¹⁶⁹ Böhme 2013, 87.

Geiste entlehnt sein. Der Dreiklang aus Objektfokus, „environmental storytelling“ und semiotischer Bedeutungsgenerierung, den ich im vorigen Kapitel als konstituierendes Merkmal der handlungsentlasteten Welten des »Explorative Game« identifizierte, lässt sich problemlos auf die beschriebene Szene übertragen, was noch einmal unterstreicht, dass sich ein Anknüpfen an Praktiken des Game Designs als produktiv erweisen kann.

Doch um solche atmosphärisch gestimmten Räume adäquat beschreiben zu können, ist es notwendig, noch einmal einen Schritt zurückzugehen und sich detaillierter mit dem Begriff der Atmosphäre und den mit diesem verbundenen Denkhaltungen auseinanderzusetzen. Atmosphären sind – wie bereits erwähnt – „etwas, das von den Dingen, von Menschen oder deren Konstellationen ausgeht und geschaffen wird.“¹⁷⁰ So plausibel diese Definition klingen mag, so logisch es scheint, das bereits erwähnte *Etwas* als Atmosphären zu bezeichnen, so schwer fällt es dann doch, genau zu fassen, was die Atmosphären konstituiert. Böhme ist sich dahingehend durchaus bewusst, dass „Atmosphären ein typisches Zwischenphänomen darstellen, etwas zwischen Subjekt und Objekt“¹⁷¹, was ihre Bestimmung problematisch macht. Wenn diese Atmosphären nicht wie eine Aura vom Objekt her strahlen, sondern sich irgendwo zwischen Subjekt und Objekt entwickeln, wie lassen sie sich dann überhaupt beschreiben? Bedeutet der Einfluss des Subjektes auf die Beschaffenheit von Atmosphären nicht gleichsam eine kaum auflösbare Subjektivität von Atmosphären, deren sprachliche Rahmung dann eher müßig als produktiv ist? Auch hier führt der Weg wieder zurück zur Bühnenbildnerie, „die die Atmosphären von dem Geruch des Irrationalen befreit.“¹⁷² Denn das Bühnenbild ist ja keineswegs eine Ohmächts-erklärung vor der Subjektivität der Wahrnehmung – im Gegenteil: „Denn der Bühnenbildner muß sich auf ein größeres Publikum beziehen, das die auf der Bühne erzeugte Atmosphäre im großen und ganzen [sic!] in gleicher Weise empfinden kann.“¹⁷³ Wenn also die Bühnenbildnerin oder der Bühnenbildner – oder jeder andere „ästhetische Arbeiter“¹⁷⁴, d.h. auch eine Game Designerin oder ein Game Designer – ein Bühnenbild kreiert, dann geht sie oder er davon aus, dass verlässlich eine Atmosphäre generiert werden kann, indem ein bestimmtes Arrangement von Beleuchtung, Farben und Requisiten geschaffen wird.¹⁷⁵ Böhme leitet daraus ab, dass Atmosphären etwas „Quasi-Objektives“¹⁷⁶ sind, das zumindest bis zu einem gewissen Grad reproduzierbar, bzw. genauer: approximierbar ist. Eine Einschränkung, auf die Böhme in diesem Zusammenhang hinweist, ist, dass ein

¹⁷⁰ Böhme 2013, 33.

¹⁷¹ Böhme 2013, 48.

¹⁷² Böhme 2013, 104.

¹⁷³ Ebd.

¹⁷⁴ Böhme 2013, 95.

¹⁷⁵ Vgl. Böhme 2013, ebd.

¹⁷⁶ Böhme 2013, 104.

Publikum, dass eine bestimmte Atmosphäre in ähnlicher Weise erfahren soll, „kulturell in bestimmte Wahrnehmungsweisen einsozialisiert sein“¹⁷⁷ muss, d.h. beispielsweise aus demselben Kulturkreis stammen sollte. Klar ist aber: Die ‚Subjektivität des Subjekts‘ bleibt in der Schaffung von Atmosphären ein Faktor, der nicht vollständig kontrollierbar ist. Auch deswegen wird in der ästhetischen Arbeit primär am Objekt gearbeitet. Böhme vermutet einen „reiche[n] Schatz an Wissen um Atmosphären im Praxiswissen der ästhetischen Arbeiter“¹⁷⁸, wie es augenfällig in den Ausführungen von Totten präsent wird. Wenn er vom „texturing of a game’s level surface, as an indicator of a place’s character“¹⁷⁹ spricht, oder noch genauer wird, wenn er herausstellt: „[H]omely places should feature natural or rich materials: grass, wood, brick, stone, and other Wrightian materials“¹⁸⁰, dann lässt er – um in Böhmes Bild zu bleiben – Leserinnen und Leser des Bandes an seinem Wissensschatz zur Schaffung von Atmosphären teilhaben.

Doch es ist notwendig, hier noch tiefer zu gehen. Rein intuitiv lassen sich bestimmten Objekten bestimmte Eigenschaften zuschreiben und diese Eigenschaften sind es dann wohl auch, die die Atmosphären mitbestimmen. Ja, aber es ist auch etwas anderes, das darüber hinausgeht und das besonders beim Blick in die virtuellen Welten des Digitalen Spiels klar wird. Denn wenn ich beispielsweise dem Holz zuschreibe, dass es sich wie Holz anfühlt, dann tut es dies gewiss nicht im Digitalen Spiel, da es dort nicht gefühlt werden kann. Und doch regt Totten dazu an, Holz einzusetzen, um einem Raum einen „homely“ Charakter zu geben. Warum? Böhme bringt hier – ohne sich dabei auf Digitale Spiele zu beziehen – den Begriff der „Ekstasen“ ein, „Weisen des Aus-sich-Heraustretens“¹⁸¹. Die Ekstasen tauchten bereits in der im vorigen Kapitel zitierten Definition auf, doch jetzt ist die Zeit gekommen, sie näher zu fassen. Denn was (ein bestimmtes) Holz tut – und das natürlich nicht nur im virtuellen Raum – ist, in den Raum hineinzutreten, eine Präsenz im Raum zu haben.¹⁸² Auch diese Ekstasen sind nicht problemlos zu greifen, werden sie doch auch aus einer subjektiven Wahrnehmung heraus beschrieben. Doch eben nicht nur: Sie sind in ihrem Einfluss auf die quasi-objektiven Atmosphären auch als quasi-objektiv anzusehen. Ekstasen gehören charakteristisch zu den Dingen dazu und werden auch immer mitgedacht, so z.B. auch von Totten – auch wenn er es so explizit nicht sagt. Ekstasen beschreiben die Wirkung eines Objektes, die über dessen inhärente Qualitäten hinausgeht. Die Ekstase eines Objektes mag aus dessen Größe, Farbe oder

¹⁷⁷ Ebd.

¹⁷⁸ Böhme 2013, 35.

¹⁷⁹ Totten 2014, 290.

¹⁸⁰ Totten 2014, 291.

¹⁸¹ Böhme 2013, 107-108.

¹⁸² Vgl. Böhme 2013, 237.

Geruch erwachsen, ist aber als separate Kategorie zu denken. Wenn ein Holzschrank Wärme ausstrahlt, so tut er dies nicht, weil er wirklich warm ist, sich also beispielsweise bei Berührung warm anfühlt, sondern weil seine gegenständlichen Qualitäten diesen Eindruck erzeugen und weil ein Subjekt diesen Schrank derart wahrnimmt. Die Ekstasen sind damit mit den Synästhesien verwandt – „Wahrnehmung qua Befindlichkeit“¹⁸³ – bzw. anders formuliert: Ekstasen werden synästhetisch wahrgenommen. Und auch wenn Böhme sich nicht direkt auf Digitale Spiele bezieht, so betrachtet er durchaus den Zusammenhang der Darstellung eines Objektes und dessen Ekstasen:

„Beides – Beschreibung wie bildliche Wiedergabe eines Dinges – sind nicht das Ding selbst, sollen aber in gewisser Weise einem anderen die Präsenz des Dinges vermitteln. Was in der Beschreibung oder bildlichen Darstellung an Dingen geschieht, ist die Abhebung ihrer Ekstasen.“¹⁸⁴

Diese Deutung lässt sich auf Digitale Spiele übertragen, die ebenfalls das ekstatische Potential von Objekten zur Schaffung von Atmosphären nutzen. Denn auch wenn Totten vom „genius loci“¹⁸⁵ sprechen mag, so meint er – meiner Einschätzung nach – doch auch die Atmosphären. Die Ekstase des Holzes wäre dann auch im Digitalen Spiel ein pars pro toto für verschiedene Sinneseindrücke, derer man sich erinnernd gewahr wird und die dann zu einer heimeligen Atmosphäre beitragen können.

Wenn Atmosphären also nun quasi-objektiv und damit annäherungsweise reproduzierbar sind, dann wird es notwendig, genauer zu beschreiben, welche Atmosphären sozusagen Teil des Handwerkszeugs des ästhetischen Arbeiters¹⁸⁶ sind, welche Stimmungen dieser also zu erzeugen vermag. „Der Charakter einer Atmosphäre ist die Weise, in der sie teilnehmenden Subjekten eine Befindlichkeit vermittelt“¹⁸⁷, fasst Böhme zusammen. Ein solcher Charakter wäre das von Totten beschriebene „homely“, der durch das Arrangement von Objekten mehr oder weniger zuverlässig geschaffen, aber erst vom Subjekt beschrieben werden kann, das diese Atmosphäre wahrnimmt und dessen Befindlichkeit diese mit konfiguriert und von dieser konfiguriert wird.¹⁸⁸ Auch Gertrud Lehnert bezieht sich auf diese Charaktere, wenn sie sagt, dass „[g]erade die architektonische und innenarchitektonische Raumgestaltung mit ihrer spezifischen Aufmerksamkeitslenkung von den Stimmungsqualitäten [lebt], die sie Räumen verleiht“¹⁸⁹. Böhme geht nun im nächsten Schritt dazu über, diese „Atmosphärencharaktere“¹⁹⁰ zu kategorisieren. Dabei identifiziert

¹⁸³ Böhme 2013, 96.

¹⁸⁴ Böhme 2013, 244.

¹⁸⁵ Totten 2014, 112.

¹⁸⁶ Ich nutze den Begriff des ästhetischen Arbeiters hier im Sinne Böhmes weiter, beziehe ihn aber ausdrücklich auf Entwickelnde jedes Geschlechts.

¹⁸⁷ Böhme 2013, 102.

¹⁸⁸ Vgl. Böhme 2013, 96.

¹⁸⁹ Lehnert 2011, 16.

¹⁹⁰ Böhme 2001, 89-90.

er „gesellschaftliche Charaktere, Synästhesien, Stimmungen, kommunikative Charaktere und Bewegungsanmutungen“¹⁹¹, wobei er aber auch direkt auf Überlappungen zwischen diesen Kategorien und eine generelle Unschärfe in der Bestimmung eben dieser hinweist. Die bereits weiter oben erwähnten Synästhesien sind dabei Atmosphären, die eigentlich voneinander (mehr oder weniger) getrennte Wahrnehmungsbereiche verbinden, d.h. beispielsweise als „warm, hell, kalt, feurig, rau“¹⁹² bezeichnete Atmosphären, die damit multisinnlichen Charakter haben.¹⁹³ Stimmungen identifiziert Böhme unter Rückgriff auf die bereits im zweiten Kapitel erwähnten englischen Gärten und nennt hier beispielsweise „sanft-melancholisch[e]“ oder „heroisch[e]“ Atmosphären¹⁹⁴. Kommunikative Atmosphären beschreiben dann eine „kommunikative Situation [...], etwa als gespannt, ruhig, feindlich usw.“¹⁹⁵, während Bewegungsanmutungen mit „drückend, erhebend, weit, bewegend usw.“¹⁹⁶ spezifiziert werden. Diese Unterteilungen sind sicherlich hilfreich, um einen gemeinsamen Nenner zur Beschreibung der quasi-objektiven Atmosphären zu finden, bleiben aber – wie gesagt – wegen ihrer subjektiven Komponente unscharf.

Doch auf eine Kategorie bin ich bisher noch nicht eingegangen. Ich habe die gesellschaftlichen Charaktere keineswegs vergessen, sondern bewusst bis zu diesem Punkt aufgespart, da sie für diese Arbeit von besonderer Bedeutung sind. Böhme führt aus: „Gleichwohl war deutlich, daß es auch Szenen gibt, deren Charakter gesellschaftlich ist. Beispiele waren die kleinbürgerliche Atmosphäre oder die Atmosphäre der zwanziger Jahre.“¹⁹⁷ Hier dürften Historikerinnen und Historiker hellhörig werden – völlig zurecht, wie ich behaupten möchte. Hier wird einer Atmosphäre der Charakter einer spezifischen Vergangenheit zugeschrieben, der offenbar im Wahrnehmen der Atmosphäre leiblich erspürt werden kann. Diese Vergangenheitsvorstellung, die hier als Atmosphäre greifbar wird, ist natürlich ein retrospektives, selektives Konstrukt. Wenn also eine gesellschaftliche Atmosphäre der zwanziger Jahre besteht, dann basiert diese natürlich auf einer abstrahierten Vorstellung davon, wie es sich angefühlt haben könnte, in den 1920er-Jahren gelebt zu haben¹⁹⁸. Doch wie werden diese gesellschaftlich verankerten Atmosphären erzeugt? Hier entferne ich mich zu einem gewissen Grad von den Ekstasen der Objekte (die aber natürlich nicht ‚ausgeschaltet‘ werden können). „Den gesellschaftlichen Charakteren

¹⁹¹ Ebd.

¹⁹² Böhme 2001, 89.

¹⁹³ Vgl Böhme 2013, 96.

¹⁹⁴ Ebd.

¹⁹⁵ Ebd.

¹⁹⁶ Ebd.

¹⁹⁷ Böhme 2001, 146.

¹⁹⁸ In diesem Zusammenhang kommt die Serie BABYLON BERLIN (Tykwer, 2017) in den Sinn, die eine populärkulturell verankerte Vorstellung der ‚Goldenen Zwanziger‘ evoziert, die man sich auch als Atmosphäre der 1920er-Jahre vorstellen könnte.

möchte ich als Erzeugende die Insignien bzw. Symbole zuordnen“¹⁹⁹, postuliert hier Böhme und macht damit klar, dass Objekte nicht nur durch ihre Präsenz im Raum eine Atmosphäre „tingieren“²⁰⁰, sondern auch durch das, worauf sie verweisen. Böhme spezifiziert anhand von Beispielen das Wechselverhältnis zwischen Ekstasen und Bedeutungen: „Das können durchaus Sinnesqualitäten sein, - so signalisiert gegenwärtig ein mattes Grau Eleganz. Es können aber auch Dinge sein: so symbolisierte traditionell die Lilie Reinheit und Keuschheit.“²⁰¹ Gesellschaftliche Charaktere sind also dahingehend besonders, dass sie sich auch daraus speisen, dass kulturell bestimmte Symbole Einfluss auf die Beschaffenheit einer Atmosphäre nehmen. Gertrud Lehnert kritisiert Böhme in diesem Zusammenhang auch, weil er in der „Systematik der tatsächlichen Entstehung von Atmosphären“ hier etwas unscharf wird und „manchmal Dingen aufgrund kultureller Konventionen Atmosphäre wie eine feste Eigenschaft [zuschreibt]“²⁰². Diese Kritik ist durchaus nachvollziehbar, doch scheint mir eine gewisse Unschärfe bei der Beschreibung von Atmosphären unumgänglich. Die grundlegende Erkenntnis Böhmes, dass eine Bedeutungsaufladung von Objekten deren Einfluss auf Atmosphären prägt bzw. verändert, unterstütze ich.

Abschließend möchte ich die Frage danach stellen, wie Umgebungen, in denen sich eine Person befindet, wahrgenommen werden. Ein Verständnis des Wahrnehmungsprozesses ermöglicht es erst, die Atmosphärewahrnehmung – besonders im analytischen Kontext – adäquat zu beschreiben. Anhand eines Beispiels beschreibt Böhme eine – wie ich es bezeichnen würde – Chronologie der Wahrnehmung, die für die Betrachtung von Atmosphären essenziell ist:

„Man kommt aus belebter Straße und betritt einen Kirchenraum. Oder man betritt eine noch unbekanntes Wohnung. Oder man hält zur Rast bei einer Autofahrt an, geht ein paar Schritte, und plötzlich öffnet sich der Blick auf das Meer. In solchen anfänglichen Situationen wird deutlich, daß, was zuerst und vor allem Einzelnen wahrgenommen wird, in gewisser Weise der Raum selbst ist. Dabei ist aber mit Raum nicht etwa im kantischen Sinne die reine Anschauung des Außer- und Nebeneinander gemeint, sondern die affektiv getönte Enge oder Weite, in die man hineintritt, das Fluidum, das einem entgegenschlägt.“²⁰³

Atmosphären werden im ersten Schritt also immer als Ganzes wahrgenommen. Sie prasseln auf einen ein, durchdringen die wahrnehmende Person, verändern deren Befinden. Die affektive Wahrnehmung des Ganzen kann dann zur einer eher analytischen Be-

¹⁹⁹ Böhme 2001, 102.

²⁰⁰ Böhme 2013, 33.

²⁰¹ Böhme 2001, 100.

²⁰² Lehnert 2011, 15.

²⁰³ Böhme 2013, 95.

trachtung des Einzelnen werden. Böhme dazu: „Das *ich sehe dies, ich höre dies, ich rieche dies* ereignet sich erst im zweiten Schritt, ist bereits Anfang der Analyse.“²⁰⁴ Die Kulturwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte spricht in diesem Zusammenhang von der „Flüchtigkeit von Räumlichkeit“²⁰⁵, die sich daraus ergibt, dass man als Wahrnehmender Teil der den Raum prägenden Atmosphäre ist und diese verändert – auch wenn vom Totaleindruck der Weg in die Analyse gesucht wird. Damit ist diese Räumlichkeit auch als performativ zu sehen, da der Raum und seine Atmosphäre durch die Handlung „Wahrnehmen“ erst als das erschaffen wird, was er ist, und sich stetig verändert.²⁰⁶ Dies verweist bereits auf besondere Schwierigkeiten, die sich bei der Analyse der drei ausgewählten Digitalen Spiele stellen werden. Wenn „alles Einzelne, das man dann je nach Aufmerksamkeit und Analyse daraus [also aus dem Ganzen] hervorheben kann“²⁰⁷ in den Blick genommen wird, verändern die Subjekte im Akt der Wahrnehmung die Atmosphäre. Mit einem erneuten Blick auf die für gesellschaftliche Charaktere relevanten Zeichen und Symbole wird das besonders deutlich: „Das Deuten von Zeichen und das Verstehen von Sinn sind immer auch intellektuelle Prozesse und überschreiten als solche die Sinnlichkeit.“²⁰⁸ Die Flüchtigkeit von Atmosphären muss also unbedingt mitgedacht werden, wenn ich versuche, das Einzelne zu beschreiben, das das Ganze konstituiert. Die Subjektivität des Wahrnehmenden als der Faktor, der sich dem Quasi-Objektiven entzieht, kommt als Herausforderung für die Analyse noch hinzu. Wie ich diesen Herausforderungen begegnen möchte, werde ich am Ende dieses Kapitels noch darstellen. Es wurde klar: Wenn das »Explorative Game« durch Objektfokus, „environmental storytelling“ und semiotische Bedeutungsgenerierung beschrieben wird, rückt es in unmittelbare Nähe zu den Atmosphären gesellschaftlichen Charakters, die ebenfalls mit einem zeichentheoretischen Blick auf das Objekt zu beschreiben sind. Die semiotische Verbundenheit zu spezifischen Vergangenheiten, die ich für das »Explorative Game« behaupte, scheint unmittelbar mit diesen Atmosphären zusammenzuhängen. Im Kontext vergangenheitsbezogenen Erlebens werden diese beiden geistesverwandten Begrifflichkeiten betrachtet werden.

²⁰⁴ Böhme 2013, 96 (Herv. i. O.)

²⁰⁵ Fischer-Lichte 2012, 59.

²⁰⁶ Vgl. Fischer-Lichte 2012, 60.

²⁰⁷ Böhme 2013, 94-95.

²⁰⁸ Böhme 2001, 147.

3.2 Telepresence und der leibliche Raum

Eine Sache muss zuvor noch geklärt werden, die bis hierhin als gegeben vorausgesetzt wurde. So schreibt Böhme in einer bisher unerwähnt gebliebenen Definition des Atmosphärebegriffs:

„Die Atmosphäre ist die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen. Sie ist die Wirklichkeit des Wahrgenommenen als Sphäre seiner Anwesenheit und die Wirklichkeit des Wahrnehmenden, insofern er, die Atmosphäre spürend, in bestimmter Weise leiblich anwesend ist.“²⁰⁹

Eine leibliche Anwesenheit ist also notwendig, um Atmosphären wahrnehmen, erspüren zu können. Nach all der Auseinandersetzung mit dem »Ambience Action Game« muss an dieser Stelle klarwerden, dass Spielende vor einem Bildschirm sitzen, wenn sie ein solches Spiel spielen. Da unterscheidet sich das »Ambience Action Game« nicht von jedem anderen Digitalen Spiel. Spielende können diesen virtuellen Raum also nicht physisch betreten, ein „material divide“²¹⁰ trennt sie und die virtuelle Welt. Wie ist es da möglich, das Ganze der Atmosphäre wahrzunehmen, wie es vom einem Subjekt wahrgenommen wird, wenn es beispielsweise auf die Straße tritt? War nun alles umsonst? Keineswegs, wie ich im Folgenden argumentieren möchte.

Im »Ambience Action Game« und in Vertretern seiner Subgenres steuern Spielende einen Avatar. Wie dieser genau beschaffen ist, ist vor allem in First-Person-Spielen, wie sie »Ambience Action Games« vielfach sind, nicht immer klar zu bestimmen. Zumeist hilft ein Spiegel oder etwas Ähnliches, das virtuelle Abbild zu erblicken, wenn es denn etwas Derartiges im jeweiligen Spiel zu finden gibt. In den genealogisch verwandten »First-Person-Shootern« wird man zudem häufig in Zwischensequenzen mit dem Äußeren des Avatars konfrontiert, wenn sich für einen kurzen Moment Avatar-Sicht und Kameraperspektive trennen. Gleichsam muss ein Avatar allerdings auch nicht unbedingt menschlich sein – man denke dabei nur an das »Awareness Game« MOUNTAIN, in welchem Spielende tatsächlich in die Rolle eines Berges schlüpfen (Abb. 7). Es lässt sich nun einleitend zumindest feststellen, dass der Begriff ‚Avatar‘ „in der Regel für verschiedene Formen graphischer Stellvertreter des Spielers oder der Spielerin innerhalb der Spielwelt verwendet [wird].“²¹¹

²⁰⁹ Böhme 2013, 34.

²¹⁰ Klevjer 2012, 24.

²¹¹ Beil 2017, 14.



Abb. 7: Der titelgebende Berg aus dem »Awareness Game« MOUNTAIN, in den Spielende schlüpfen können.

Nun muss also, anschließend an das vorige Kapitel, gefragt werden, inwiefern Spielende die Atmosphären wahrzunehmen vermögen, die doch eigentlich der von ihnen gesteuerte Avatar erspürt. Inwiefern also können Digitale Spiele einen von Reiche und Gehmann als „magic circle“ bezeichneten Raum erschaffen, „where the game itself temporarily becomes the point of reference for the human being, even though (or maybe even because) the person knows that he is playing a game.“²¹² Dieser „magic circle“ müsste sich Spielende dann soweit ‘einverleiben’, dass diese dann tatsächlich auch die atmosphärisch gestimmten Räume virtueller Welten zu erspüren imstande sind. Ich möchte mich diesem für die Argumentation dieser Arbeit so zentralen Aspekt von zwei Seiten nähern. Zum einen werde ich Böhmes Atmosphärenbegriff selbst zur Wirkmächtigkeit eben dieser Atmosphären befragen, zum anderen werde ich die einflussreiche Auseinandersetzung Rune Klevjers mit dem Avatar im Digitalen Spiel heranziehen, um klar zu machen, wie Atmosphären auch über ein „material divide“ hinaus wirken können.

Es ist notwendig zu verstehen, dass der „Leib“, der nach Gernot Böhme in Atmosphären gerät, nicht gleichzusetzen ist mit dem physisch begrenzten Körper, der – in diesem Fall – vor einem Bildschirm sitzt und spielt. Vielmehr „handelt es sich wohlgerne um den gespürten Leib, d.h. um den Leib, der sich auf die Verengung eines absoluten Hier zusammenziehen kann, aber auch in unbegrenzter Weite die ganze Welt umfassen kann.“²¹³ Und Böhme führt weiter aus: „Der leibliche Raum ist weder der Ort, den ein Mensch durch seinen Körper einnimmt, noch das Volumen, das diesen Körper ausmacht.

²¹² Reiche / Gehmann 2014, 444.

²¹³ Böhme 2001, 82.

Der leibliche Raum ist für den Menschen die Sphäre seiner sinnlichen Präsenz.“²¹⁴ Dieser „leibliche Raum“ ist nach meinem Verständnis annähernd deckungsgleich mit dem „bodily space“ von Maurice Merleau-Ponty, auf den sich Rune Klevjer in seiner Herleitung einer somatischen Anwesenheit des Spielenden im virtuellen Raum bezieht²¹⁵. Beide hier vorgestellten Konzepte überlappen damit in der Grundannahme, dass physischer Leib und gespürter Leib des (spielenden) Subjektes nicht als deckungsgleich gedacht werden können.

Der Kulturwissenschaftler Marc Bonner argumentierte bereits 2014 überzeugend, dass sich die Idee eines leiblichen Raumes, die Gernot Böhme postuliert, auch auf das Erfahren von virtuellen Welten im Digitalen Spiel übertragen lässt. Wie im vorigen Kapitel bereits herausgearbeitet wurde, stehen Atmosphären als etwas Quasi-Objektives zwischen Subjekt und Objekt und entstehen im Zusammenspiel dieser Erzeugenden. Bonner schließt daran an und führt im Sinne Böhmes aus, dass sich bestimmte Atmosphärencharaktere dadurch erspüren lassen, „wie sie die Befindlichkeit des Rezipienten modifizieren.“²¹⁶ Wie auch Nutzerinnen und Nutzer von Architekturen sind Spielende nun, so Bonner, einer Interaktion mit den virtuellen Welten ausgesetzt und werden damit mit Hilfe eines Avatars „zum Träger und Adressaten von Emotionen und erzeug[en] selbst, durch affektive Betroffenheit und im Verbund mit der Spielwelt, die Atmosphäre.“²¹⁷ Spielende werden also, durch Rekonfiguration ihrer Befindlichkeit, zwangsläufig auch in die Schaffung von Atmosphären mit eingebunden. Gedacht als „Umschlossenein von einer anderen Realität und – in seiner passiven Variante – das Bewegtwerden aus der vertrauten Welt hinaus“²¹⁸ kann in diesem Zusammenhang auch von Immersion gesprochen werden.²¹⁹ Bonner führt Techniken des Digitalen Spiels auf, die eine solche immersive Erfahrung, das „kalkulierte Spiel mit dem Auflösen von Distanz“²²⁰, ermöglichen bzw. verstärken. So ist hervorzuheben, dass sich verschiedenartige Klänge – darunter Soundeffekte oder Dialoge – in den hier untersuchten dreidimensionalen Spielwelten an die „Lokalaktionen

²¹⁴ Böhme 2006, 88; zitiert nach Bonner 2014, 214.

²¹⁵ Vgl. Klevjer 2012, 23.

²¹⁶ Bonner 2014, 212.

²¹⁷ Bonner 2014, 213.

²¹⁸ Neitzel 2018, 220.

²¹⁹ In den Game Studies wird der Begriff ‚Immersion‘ wegen der Implikation einer Passivität der immersi- vierten Person aktuell kritisch diskutiert. Zur Beschreibung der aktiven (handelnden) wie auch passiven (in einen psychischen Zustand versetzten) Spielenden wird deswegen eher der Begriff „Involvement“ verwendet (siehe hierzu Neitzel 2018). Im Kontext der handlungsentlasteten Welten des „Ambience Action Game«s und der durch diese ermöglichten atmosphärischen Wahrnehmungsprozesse scheint aber auch der Begriff „Immersion“ produktiv einsetzbar. Eine Diskussion der Vorzüge der jeweiligen Begriffe in Bezug auf den in dieser Arbeit vorgestellten Theoriekomplex würde an dieser Stelle zu weit führen.

²²⁰ Bieger 2011, 75.

des Spielers²²¹ anpassen und damit den Eindruck einer räumlichen Anwesenheit in der spieldiegetischen Realität verstärken. Ebenso wird – Bonner vergleicht das hier mit Landschaftsgemälden – „Raumtiefe in der eigentlich zweidimensionalen Bildebene erzeug[t]“²²², indem spielweltliche Objekte immer im Verhältnis zur Sichtrealität des Avatars präsentiert werden. Auch greift Bonner einen Aspekt auf, den ich bereits im vorigen Kapitel thematisierte. Dass Materialien, die als sie selbst erkennbar werden, ohne sie selbst zu sein – wie es in virtuellen Welten der Fall ist –, auch atmosphärisch spürbar sind, argumentiert auch Bonner. Auch er beschreibt, dass „[d]ie Texturen der mehr oder weniger aufwendigen Polygonobjekte nur Abbildungen des physisch realen Materials [sind], die je nach Auflösung und Filtereffekten entsprechend authentisch und plastisch wirken und folglich atmosphärische Ausstrahlung erzeugen.“²²³ Als Beispiel führt er die Rinden unterschiedlicher Bäume im First-Person-Shooter FAR CRY 3 an, deren „mit Texturen umgebenen, zylindrischen Polygonstruktur auf diese Weise die subjektiven Erfahrungen mit dieser Baumart ab[ruft][, wodurch] die physisch realen Materialqualitäten spürbar [werden].“²²⁴ Demnach reicht schon diese authentische Illusion von Materialität aus, damit Spielende, die im Akt des Spielens ihren leiblichen Raum auf die virtuelle Welt ausdehnen, die atmosphärische Wirkmächtigkeit eben dieses Materials erspüren können. Die Amerikanistin Laura Bieger ordnet diese Art des Erlebens ein: „Beide, Illusion und Immersion, sind in ihrer Wirkungsausrichtung von Grund auf manipulativ; beide setzen auf eine affektive Bewegung des Betrachters; beide sind auf dessen affirmative Haltung angewiesen.“²²⁵ Und sie fügt entscheidend hinzu: „Mit anderen Worten: Der Betrachter muss verführt werden – er muss aber auch verführt werden wollen.“²²⁶ Hiermit schließe ich wieder an den eingangs erwähnten „magic circle“ an. Dieser Begriff kann nun im Lichte der bisherigen Ausführungen als die Idee einer gemeinsamen Realität von Spiel und Spielenden gedeutet werden, die möglich wird, indem sich der leibliche Raum des Spielenden auch auf die Spielwelt ausdehnt. Und dies geschieht „even though (or maybe even because) the person knows that he is playing a game“²²⁷, wenn sich Spielende auf die manipulative Kraft der Immersion einlassen, wenn sie sich – im Sinne einer Coleridge’schen „willing suspension of disbelief“ – entschließen, „verführt werden [zu] wollen.“²²⁸

²²¹ Bonner 2014, 215.

²²² Bonner 2014, 216.

²²³ Bonner 2014, 218.

²²⁴ Bonner 2014, 218-219.

²²⁵ Bieger 2011, 84.

²²⁶ Ebd.

²²⁷ Reiche / Gehmann 2014, 444.

²²⁸ Bieger 2011, 84.

Es sei an dieser Stelle noch darauf hingewiesen, dass natürlich nicht nur Digitale Spiele solche immersiven Potentiale bieten. Böhme selbst bezieht sich beispielsweise auf die bereits zahlreich im Rahmen dieser Arbeit erwähnte Gartenkunst, gleichsam aber auch auf Gemälde oder Geschichten:

„Das Eigentümliche bei einer Geschichte, die man liest oder die vorgelesen wird, ist ja dies: sie teilt uns nicht nur mit, daß irgendwo anders eine bestimmte Atmosphäre geherrscht habe, sondern sie zitiert diese Atmosphäre selbst herbei, beschwört sie. Ähnlich sind Bilder, die eine melancholische Szene darstellen, ja nicht nur Zeichen für diese Szene, sondern erzeugen diese Szene selbst.“²²⁹

Doch eine spannende Distinktion zwischen den hier erwähnten Formaten und dem Digitalen Spiel lässt sich dann doch machen, die zu einem fokussierten Blick auf den Avatar im virtuellen Raum anregt. So macht Böhme klar, dass der „gestimmte Raum, also das Atmosphärische eines Gebäudes, im Bild immer nur indirekt mitgeteilt werden [kann]“²³⁰. Denn die Erfahrung, „rundherum vom Raum umgeben zu sein“²³¹, die für das Erspüren des Ganzen der Atmosphäre so essenziell ist, lässt sich nur schwerlich im zweidimensionalen Bildraum rekonstruieren, „es sei denn indirekt, indem der Betrachter quasi als Avatar in den Raum der Darstellung, also in das Bild hineingenommen wird.“²³² Hier greift Böhme also bereits selbst auf den Begriff des Avatars zurück, ohne diesen allerdings mit der Erfahrung dreidimensionaler Räume im Digitalen Spiel zu verbinden. Es scheint aber dringend notwendig, danach zu fragen, ob das Raumerleben im Digitalen Spielen mithilfe eines Avatars nicht möglicherweise gar über eine solche von Böhme thematisierte indirekte Integration in die Bildwelt hinauszugehen vermag. Hierzu möchte ich nun Rune Klevjers Konzepte der „prosthetic proxy“ und „telepresence“ ausführen, die den bisherigen Überlegungen zum leiblichen Raum noch weitere epistemologische Tiefenschärfe verleihen können.

Am Beginn der Ausführungen Klevjers steht das Verständnis des Avatars als eine Art Prothese des Spielenden. Die unmittelbare Kontrolle des Avatars über ein Eingabegerät – häufig verbunden mit immersionsverstärkenden Rumble²³³-Funktionen²³⁴ – scheint es zu ermöglichen, vom realweltlichen Raum in den spieldiegetischen Raum hinzugreifen „through a prothesis, an extended limb.“²³⁵ Doch dies würde dahingehend meinen bisherigen Ausführungen widersprechen, dass damit weiterhin eine klare Trennung zwischen

²²⁹ Böhme 2013, 38.

²³⁰ Böhme 2013, 126.

²³¹ Böhme 2013, 127.

²³² Ebd.

²³³ „Rumble“ meint in diesem Fall ein Vibrieren des Eingabegerätes, das das Geschehen in der Spielwelt widerspiegeln soll. Explodiert beispielsweise in der Nähe des spielweltlichen Avatars ein Sprengkörper, so vibriert der Controller.

²³⁴ Vgl. Bonner 2014, 214.

²³⁵ Klevjer 2012, 19.

hier und *da* bestehen würde, die nur so gut es geht mit Hilfe eines prothetisch funktionierenden Avatars umgangen wird, die aber einerspüren von Atmosphären der virtuellen Welten unwahrscheinlich macht. Doch Klevjer ist sich dieser Problematik durchaus bewusst und stellt konsequenterweise die Frage: „How can avatariation be both a kind of extension and a kind of re-location at the same time?“²³⁶ Denn auch er kommt zu dem vorläufigen Erkenntnis: „The idea of the bodily prosthesis seems to contradict the idea of embodied being or presence“²³⁷. Doch wie bereits erwähnt zieht Klevjer nun die Idee eines „bodily space“ von Maurice Merleau-Ponty heran, um diese anscheinende Kontradiktion aufzulösen. So kommt Klevjer zu dem Schluss: „The body exists towards its tasks“²³⁸, womit gemeint ist, dass sich die Wahrnehmung an Herausforderungen anpasst, dass gar das perzeptive Empfinden immer auf einen Bezugspunkt ausgerichtet, dass also schlussendlich die wahrnehmbare Körperlichkeit immer gerichtet ist. Anders formuliert und dabei auf Böhme zurückgreifend: Der leiblicher Raum umfasst auch immer das, womit sich eine Person beschäftigt, was sie in einer bestimmten Situation zu tun imstande ist. Klevjer beschreibt dies als das „I can“²³⁹, das die Körperwahrnehmung prägt. Zur Verdeutlichung gesellen sich in der Argumentation Klevjers zu den naheliegenden Gamepads und Tastaturen auch noch die Musikinstrumente: „A keyboard, a musical instrument, a gamepad, as a result of our hard effort and habituation, will alter the I can and thereby alter our bodily awareness, as it becomes part of the invisible, part of that by which we perceive and act.“²⁴⁰ Damit ist klar: Auch wenn der über ein Gamepad gesteuerte Avatar wie eine Prothese in die Bildwelt hineinragt, so verändert diese Prothese doch das, was man in dieser Situation zu tun imstande sind - sie verändert das „I can“ -, sodass diese Prothese in letzter Konsequenz auch in die Körperwahrnehmung einverleibt wird. Und doch ist es so, dass die bereits erwähnte „material divide“²⁴¹, die sich zwischen Spielenden und dem Avatar auftut, nicht einfach ignoriert werden kann. Ich spreche hier eben nicht von einem Musikinstrument, das Teil der sensorischen Realität einer Person ist, nicht von einer Prothese, die einen verlorenen Arm ersetzt, sondern von einem Polygonobjekt im virtuellen Raum, das über den Umweg eines Eingabegerätes gesteuert wird. „This material gap is a major complication ...“²⁴², kommt deswegen Klevjer zu dem Schluss.

²³⁶ Klevjer 2012, 20.

²³⁷ Ebd.

²³⁸ Klevjer 2012, 23.

²³⁹ Klevjer 2012, 24.

²⁴⁰ Ebd.

²⁴¹ Klevjer 2012, 24.

²⁴² Klevjer 2012, 24.

Hier kommt Klevjers Ansatz eines „prosthetic proxy“ ins Spiel. Denn wie Klevjer richtigerweise argumentiert, geht es in zahlreichen Spielen – und gewiss auch im »Ambience Action Game« – darum, den Avatar im Verhältnis zum virtuellen Weltenraum zu betrachten, darum „to be able to perceive and act intuitively within an environment (navigating, exploring, combating), through an avatar.“²⁴³ Der Raumlogik des Digitalen Spiels und dessen Affordanzen²⁴⁴ folgend, werden Spielende also durch den Avatar in die Situation versetzt, aus deren Raumwahrnehmung heraus, „opportunities and dangers of the environment“²⁴⁵ abzuwägen. Anders formuliert: Wenn Spielende im Verhältnis zum virtuellen Raum agieren, dann tun sie das nicht, indem sie die Positionierung des Avatars in der Welt – sozusagen aus einer Beobachterperspektive heraus – abwägen und den Avatar dann entsprechend im Raum verschieben, sondern indem sie sich selbst anstelle des Avatars wahrnehmen, also die eigene Raumwahrnehmung nutzen, um die nächsten Schritte zu planen. Spielende betrachten die spieldiegetische Raumrealität im Verhältnis zu sich selbst, nicht im Verhältnis zum Avatar, oder anders: Eine Kopie der Spielenden ist in diesem Moment dem Avatar eingeschrieben. Klevjer bezeichnet den Avatar in diesem Fall als „prosthetic proxy“:

„It seems to me that the avatar does indeed re-locate our body into screen-space, not as fiction but through a re-configuration on the level of the phenomenology of the body. The avatar is no mere extension, I will suggest, but a prosthetic proxy, which extends the phenomenal body while also – unlike a walking stick or a musical instrument – filtering or channeling our body into shape and place, into screen space, and thereby also in an important sense “hiding” and protecting it, making it irrelevant in its original (non-extended) configuration.“²⁴⁶

Damit ist der Avatar nicht nur ein Werkzeug, das von außerhalb gesteuert werden kann und das auf die Spielwelt einwirkt, sondern ein Stellvertreter der Spielenden, ein „separate[r] neue[r] – in der Regel verletzbare[r] – Körper innerhalb der Spielwelt“²⁴⁷, der auch vom Handeln der Spielwelt getroffen wird. Wie könnte das »Ambience Action Game« überhaupt funktionieren, wenn die Spielwelt nicht auf Spielende, bzw. auf deren „prosthetic proxy“ einwirken könnte?

Klevjer macht das Verhältnis von Avatar zum Spielenden noch deutlicher, indem er zwischen „body-subject“ und „body-object“ differenziert. Die Idee eines „body-subject“ ist dabei stark an den leiblichen Raum angelehnt, der also vom Avatar in seiner Funktion als Marionette erweitert wird, indem Spielende in die virtuelle Welt hineinspüren, indem

²⁴³ Klevjer 2012, 27.

²⁴⁴ Ich nutze den Begriff „Affordanzen“ hier im Sinne von Eleanor und James Gibson bzw. weiterentwickelt von Jonas Linderoth als etwas „[which] offers the individual different ways of acting.“ (Linderoth 2013, 3-4; zitiert nach Chapman 2016, 173).

²⁴⁵ Klevjer 2012, 28.

²⁴⁶ Klevjer 2012, 28.

²⁴⁷ Beil 2017, 15.

für die Zeit des Spielens der Avatar „as a stand-in or replacement of our objective body, a proxy on our behalf“²⁴⁸ fungiert und die Körperwahrnehmung in den virtuellen Raum überträgt. An dieser Stelle muss man nun möglichst genau differenzieren: Die Körperwahrnehmung, der leibliche Raum oder „bodily space“ und das damit verbundene „body-subject“ hat sich zu diesem Zeitpunkt in den virtuellen Raum verschoben bzw. erweitert, da der Avatar dort als Fixpunkt fungiert, von dem aus die Körperwahrnehmung stattfinden kann. Doch das „body-object“, „the body that is here, safely seated on the couch“²⁴⁹, befindet sich natürlich auch weiterhin noch auf der Couch, die physische Präsenz der Spielenden in der realen Welt verschwindet nicht plötzlich. Doch während des Spielens wird dieser „body-object“ bedeutungslos, „rendered irrelevant in its objective dimension“²⁵⁰, da der Avatar auch als Stellvertreter, „a stand-in, a proxy, an incarnation of myself“²⁵¹ für das „body-object“ fungiert. Die Fähigkeit des Körpers, sich selbst als ein Objekt im Verhältnis zu anderen Objekten wahrzunehmen, ermöglicht Spielenden dann, im Avatar eben nicht die Marionette zu sehen, die er ist, sondern sich selbst.²⁵² Schlussendlich führt dies dazu, dass Spielende, mit Hilfe dieses „prosthetic proxy“, tatsächlich präsent sind im virtuellen Raum, „tele-present“, wie Klevjer schlussendlich attestiert:

„Navigating real-time 3D environments, we do not perceive the environment from the outside, as if looking into a fish tank, but we are very acutely present in that other space. [...] Channelled through the first-person avatar, in the heat of the action, the “here” of my bodily space is no longer my physical body’s natural space, in front of the miniature subspace of the screen. Instead, paradoxically, my new “here” has been re-located into screen space there; I am tele-present in that space. When captured by the avatar, I am phenomenally present elsewhere.“²⁵³

In First-Person-Spielen wird dieses telepresentische Erleben auch entscheidend dadurch ermöglicht, dass Spielende aus den Augen ihres Stellvertreters blicken, dass sich der „camera-body“ mit dem „prosthetic proxy“ deckt.²⁵⁴ Und obwohl Spielende sich vor dem Bildschirm nicht bewegen, können sie die Bewegung des Avatars wahrnehmen; ein Phänomen, das als Vektion bezeichnet wird, „the experience of bodily locomotion caused by visual perception alone.“²⁵⁵ Hier lassen sich Verbindungen ziehen zu Marc Bonners Überlegungen zu all jenen Techniken, die ein leibliches Erspüren von virtuellen Welten unterstützen. Klevjer bezeichnet die Erzeugung von aus realweltlichen Zusammenhängen bekannten Situationen im Digitalen Spiel als „familiar corporealities“²⁵⁶. Überhaupt zeigt

²⁴⁸ Klevjer 2012, 28.

²⁴⁹ Ebd.

²⁵⁰ Ebd.

²⁵¹ Ebd.

²⁵² Vgl. Klevjer 2012, 29.

²⁵³ Klevjer 2012, 30.

²⁵⁴ Vgl. Klevjer 2012, 32.

²⁵⁵ Klevjer 2012, 31.

²⁵⁶ Klevjer 2012, 34.

sich, dass die Ausführungen zum leiblichen Raum und jene zur prosthetic telepresence hochgradig anschlussfähig sind, bzw. sich vielfach sogar überlappen und sich nur in den schlussendlich gewählten Begriffen unterscheiden.

Ich komme also – über zwei verschiedene Herleitungen – zu demselben Schluss: Von einer phänomenologischen Präsenz des Spielenden im virtuellen Raum ist auszugehen; ein Wahrnehmen von Atmosphären dieser Räume ist plausibel.

Eine abschließende Anmerkung zu diesem Themenkomplex sei allerdings noch gemacht: Man könnte den Eindruck gewinnen, dass die hier herausgearbeitete Präsenz im virtuellen Raum etwas ist, das sich im Kopf des Spielenden abspielt, die Vorstellung von Anwesenheit an einem anderen Ort. Klevjer widerspricht diesem Eindruck: „Prosthetic telepresence is not a conceit or mental projection, but actual embodied presence.“²⁵⁷ Ich möchte Klevjer hier zustimmen. Denn wenn die Wahrnehmung der Spielenden tatsächlich in den virtuellen Raum hinaus ausgeweitet wird, wenn diese virtuellen Welten, zumindest für einen Moment, zur Realität werden, dann manipuliert, nach Laura Bieger, dieses immersive Erleben sicherlich Befinden und Wahrnehmung der Spielenden, ist in diesem Moment aber gewiss nicht weniger ‚echt‘ als körperliche Präsenz an einem anderen Ort.²⁵⁸ Ich halte diese Erkenntnis für wichtig, wenn ich mich nun spezifischen Formen affektiven Geschichtserlebens widme.

3.3 Historische Erlebnisräume

“There is a mystery in the landscape, rich in riddles and tradition that has yet to be explored.”²⁵⁹

Die Game Designerin Rosa Carbo-Mascarell beschreibt das Durchwandern der virtuellen Welten von Spielen wie *THE LONG DARK* oder *GONE HOME*, die nun als »Explorative Games« bezeichnet werden können, als die Digitalisierung einer ästhetischen Praxis in der Tradition der „urban explorers“.²⁶⁰ Sie beschreibt diese Landschaften, die sich Spielende wahrnehmend anzueignen vermögen, als auf eine spezifische Art und Weise aufgeladen. Die Landschaft „is filled with the traces of people and their stories, haunted

²⁵⁷ Klevjer 2012, 36.

²⁵⁸ An dieser Stelle sei ein kurzer Einschub zu Virtual Reality-Anwendungen erlaubt, die sich im Kontext ‚echter‘ körperlicher Präsenz im virtuellen Raum geradezu aufdrängen: Es scheint plausibel, dass es Virtual Reality (VR) den Spielenden erleichtert, ihren leiblichen Raum in die virtuelle Welt hinaus zu erweitern, indem VR das audiovisuelle und räumliche Involvement intensiviert (Vgl. Neitzel 2018, 227ff.). Der Einfluss von VR auf das Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel könnte sicherlich in weiterführenden Untersuchungen betrachtet werden, würde an dieser Stelle allerdings zu weit führen.

²⁵⁹ Carbo-Mascarell 2016, 3.

²⁶⁰ Carbo-Mascarell 2016, 10.

by the ones that were there before”²⁶¹. Erfahbar wird ein spezifischer “genius loci”, geprägt von den “spirits of the past” oder „ghosts of the past“.²⁶² Was Carbo-Mascarell hier beschreibt – so möchte ich behaupten – sind Atmosphären, doch nicht irgendwelche Atmosphären, sondern vielmehr gesellschaftliche Atmosphären im Sinne Böhmes oder noch spezifischer: Etwas, das man wohl als Vergangenheitsatmosphären bezeichnen könnte. Wenn sie nahelegt: „I add to the spirit of the place“²⁶³, dann meint sie damit wohl kaum etwas anderes als das, was Böhme als die „gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen“²⁶⁴ zu spezifizieren sucht, als die Quasi-Objektivität der Atmosphären im Austausch von Subjekt und Objekt. Ich spreche hier über ein Erleben von Vergangenheit, eine performative Aneignung von je spezifischen Vergangenheitsvorstellungen. Ich spreche über das, was die Ethnologin Sharon MacDonalld als ein „feel of the past“ bezeichnet:

„The past is not only discussed and thought about, it is also materialised in bodies, things, buildings and places. It is felt, experienced and expressed through objects, such as ruined buildings, monuments, flared trousers or the marks of wear on old furniture; and practices, such as commemorative rituals, historical re-enactment, eating a sun-warmed peach or hearing a familiar melody. It is so in ways that may run counter to, or be in excess of, verbal articulations; the ‘feel of the past’ can be hard to express.”²⁶⁵

Diesem „feel of the past” möchte ich mich in diesem Kapitel annähern und gleichsam versuchen, es mit den bisherigen Ausführungen zu Atmosphären und zum »Explorative Game« zu verbinden.

Die Idee fühlbarer Vergangenheit, die ich in dieser Arbeit mit dem Digitalen Spiel zu verquicken suche, ist dabei gewiss keine des 21. Jahrhunderts, wie der Kulturwissenschaftler Bernhard Tschofen in einer genealogischen Annäherung an erlebnisorientierte Geschichtskultur nachweist. Vielmehr argumentiert Tschofen bereits Hinweise auf ein solches Geschichtserleben im Deutschen Wörterbuch der Brüder Grimm und hebt die Bedeutung der Reiseliteratur hervor, die dem „touristischen Modus des Wahrnehmens“²⁶⁶ zum Durchbruch verhalf. Als zentrales Moment fühlbarer Geschichtlichkeit identifiziert Tschofen die Nutzung und Aneignung eines „Gefühlswissen des Historischen“²⁶⁷, das er wegen dessen impliziten Charakters dem tacit knowledge zurechnet. „Gleichzeitig ist solches Wissen in hohem Maße situativ, es schreibt sich nicht nur in Körper ein, sondern

²⁶¹ Carbo-Mascarell 2016, 8.

²⁶² Ebd.

²⁶³ Carbo-Mascarell 2016, 9.

²⁶⁴ Böhme 2013, 34.

²⁶⁵ Macdonald 2013, 79.

²⁶⁶ Tschofen 2016, 143.

²⁶⁷ Tschofen 2016, 144.

liegt in den Beziehungen, in die diese zu ihrer materiellen und medial vermittelten Umwelt eintreten“²⁶⁸, wird also – um den Anschluss an die bisher eröffnete theoretische Basis zu wagen – von Vergangenheitsatmosphären geprägt bzw. wirkt gleichsam auf diese Atmosphären ein. Die Aneignung von Geschichte oder, allgemeiner, Vergangenheitsvorstellungen entspricht damit zwar nicht „traditionelle[n] Vermittlungsformate[n]“²⁶⁹, sollte aber dennoch nicht als unvereinbarer Gegensatz zu diesen verstanden werden. Vielmehr scheint es lohnenswert, diese Art des Geschichtserlebens über spezifische Landschaftserfahrungen als ebenso prägend für individuelle Geschichtsbilder zu begreifen wie beispielsweise museale oder universitäre Annäherungen an Vergangenheit und dementsprechend einer notwendigen Betrachtung zu unterziehen.

Eine solche Betrachtung findet bisher vor allem im Kontext touristischer Angebote oder von Erinnerungsorten bzw. Gedenkstätten statt.²⁷⁰ Im touristischen Kontext bezeichnet Dorothee Hemme die Vergangenheitsatmosphären ausstrahlenden Orte beispielsweise als „(hi-)storyscapes“²⁷¹, die „das historische Moment [integrieren], das im spätmodernen Tourismus einen grundsätzlichen Wert darstellt“²⁷². Landschaft als „Speichermedium historischer Überlieferung“²⁷³ zu verstehen, ist interessanterweise ein Grundsatz zahlreicher Digitaler Spiele, wie ich bereits in der Herleitung des »Explorative Games« ausführte. So beschreibt der bereits einige Male referenzierte Christopher W. Totten „evocative spaces“ und „embedded narrative spaces“, die auf spezifische Art und Weise zu einem „environmental storytelling“ im Digitalen Spiel beitragen.²⁷⁴ Betrachtet man diese Raumkonzepte genauer, so werden Überlappungen mit geschichtswissenschaftlichen Tourismus- und Gedenkstättentheorien unübersehbar. So beschreiben „evocative spaces“, die auf den Kulturwissenschaftler Henry Jenkins zurückgehen, all jene Räume, die „utilize familiar elements to set a mood, establish the fiction of a game story, or communicate positive or negative events“²⁷⁵. Solche „familiar elements“ können vielgestaltig sein, greifen dabei aber vornehmlich auf ein „populärkulturelles Kollektivgedächtnis“²⁷⁶ zurück, das nach meiner Deutung unmittelbar mit dem bereits genannten „Gefühlswissen des Historischen“ verbunden ist. Die „Themed Environments“, die die Historikerin Sarah Willner in ihrer Analyse einer archäologischen Themenwanderung identifiziert,²⁷⁷ sind

²⁶⁸ Ebd.

²⁶⁹ Tschofen 2016, 145.

²⁷⁰ Vgl. Hemme 2009; Willner 2016; Carlà / Freitag 2015; Macdonald 2013

²⁷¹ Hemme 2009, 476.

²⁷² Ebd.

²⁷³ Willner 2016, 66.

²⁷⁴ Vgl. Totten 2014, 276-280; siehe auch Kapitel 2.2.

²⁷⁵ Totten 2014, 276.

²⁷⁶ Bonner 2017, 41.

²⁷⁷ Vgl. Willner 2016.

damit kaum etwas anderes als solche „evocative spaces“. „Embedded narrative spaces“ beschreiben auf der anderen Seite weniger ein affektives Raumerleben als eine objektgetragene Narration der Landschaft, auf die ich mich bereits bezog, als ich dem »Explorative Game« einen Objektfokus und eine Fokussierung auf semiotische Bedeutungsgenerierung zuschrieb. Diese Unterscheidung von „evocative spaces“ und „embedded narrative spaces“ ist anschlussfähig an meine vorherigen Ausführungen zum Akt der Wahrnehmung von Atmosphären, der sowohl affektive als auch intellektuelle Anteile zeigte. Hier wie da gilt, dass sich das affektive und das intellektuelle Erfahren von mit Vergangenheitsatmosphären aufgeladenen Räumen nicht klar voneinander trennen lässt, sondern sich in einem dauerhaften Austauschprozess befindet. „[D]as Wandern in Themed Environments bringt unweigerlich eine Auseinandersetzung mit Historie und Historizität mit sich, die wenn sie nicht als versachlichte Interpretamente expliziert werden kann, aber doch als implizites Wissen abrufbar ist“²⁷⁸, kommt Willner zum Schluss und beschreibt damit eben solche Austauschprozesse zwischen affektivem Erleben und intellektueller Auseinandersetzung.

Ich möchte nun einen Schritt weitergehen und danach fragen, wie diese „Themed Environments“, „(hi-)storyscapes“, „evocative spaces“ oder „embedded narrative spaces“ beschaffen sein müssen, um in Korrespondenz mit dem „Gefühlswissen des Historischen“ der Besuchenden bzw. der Spielenden die Entstehung von Vergangenheitsatmosphären zu ermöglichen, die ein affektives und intellektuelles Geschichtserleben stimulieren können. Denn, wie Willner sehr richtig anmerkt, sind Atmosphären „zwar >ansteckend<, da sie von kulturellen Referenzen unterfüttert und kollektiv praktiziert werden, aber sie sind nicht immer erfolgreich.“²⁷⁹ Was also macht ihren Erfolg aus? Was prägt sie dergestalt, dass sie einen spezifischen gesellschaftlichen Charakter annehmen, der erfolgreich auf wiederum je spezifische Vergangenheiten verweist? Wie müssen Räume beschaffen sein, damit in ihnen der „Hauch der Geschichte“²⁸⁰ weht?

Ein Schlüsselbegriff in diesem Kontext ist der der Authentizität. Von Kulturwissenschaftlerinnen und Kulturwissenschaftlern, Historikerinnen und Historikern, die sich mit Digitalen Spielen beschäftigen, wird dieser Begriff angeregt diskutiert.²⁸¹ Wie Eugen Pfister anmerkt, „geht es den meisten SpielerInnen nicht um eine faktenbasierte Authentizität, sondern um eine gefühlte Authentizität“²⁸². Im Spannungsfeld von gefühlter und faktenbasierter Authentizität möchte ich mich nun bewegen.

²⁷⁸ Willner 2016, 76.

²⁷⁹ Willner 2016, 66.

²⁸⁰ Tschofen 2016, 139.

²⁸¹ Vgl. Pfister 2017a; Heinemann 2017; Heinze 2017.

²⁸² Pfister 2017a.

Authentizität zunehmend als eine subjektive Kategorie zu begreifen, ist, so kommen Filippo Carlà und Florian Freitag zum Schluss, eine „ästhetische und kulturelle Entwicklung der Postmoderne“²⁸³, die von der Historikerin Vanessa Agnew gar als „affective turn“ bezeichnet wird.²⁸⁴ Auch Sarah Willner kommt unter Bezug auf historische Reenactments zu dem Schluss, dass in diesen Kontexten „Authentizität eine ästhetische und damit subjektive Kategorie ist.“²⁸⁵ Dass vor allem in den letzten Jahrzehnten über faktenbasierte Authentizität, also über „actual origins, factual histories and the fabric or stuff from which it is made“²⁸⁶, und über gefühlte, also subjektive Authentizität diskutiert wird, ist „in a global age of virtual realities and perfect copies, uncertain belonging and increasing ‚sameness‘“²⁸⁷ nicht ungewöhnlich, wie Cornelius Holtorf herstellt. Der Bezug zu den virtuellen Welten des Digitalen Spiels ist deutlich. Auch sie tragen dazu bei, dass danach gefragt werden muss, was historische Authentizität genau bedeutet.

Primär näherte und nähert man sich einer Antwort an diese Frage an, indem man die Objekte in den Blick nimmt, die einen bestimmten Ort – und jetzt auch: eine bestimmte Atmosphäre – prägen. Holtorf unterscheidet hier zwischen materialistischen und konstruktivistischen Zugängen, die jeweils stark mit einer spezifischen Authentizitätsvorstellung verbunden sind.²⁸⁸ Materialisten folgen demnach der Vorstellung, dass ein gewisses Maß an Authentizität untrennbar mit der spezifischen, von der Zeit gezeichneten Materialität eines Objektes verbunden sei. Im Grunde ist eine Benjamin'schen Aura des Objektes gemeint. Die Konstruktivisten hingegen gehen davon aus, dass Authentizität das Ergebnis von sozialen und kulturellen Aushandlungsprozessen sei, damit stark kontextabhängig und subjektiv und weniger mit der tatsächlichen Vergangenheit und Materialität eines Objektes korrelierend. Die Vorstellung einer gefühlten Authentizität schließt damit am ehesten an solche konstruktivistischen Ansätze an. Außerdem ist die Prämisse, Authentizität stärker vom Subjekt her zu denken, anschlussfähig für ein Denken in Atmosphären. Doch es wäre falsch – und hier folge ich Holtorf –, die Materialität eines Objektes auszublenden und Authentizität als eine Art Fiktion darzustellen. Ein produktiver Zugang besteht zwischen beiden Polen, zwischen Materialismus und Konstruktivismus, zwischen Subjekt und Objekt. Erinnerungen werden wach an die Quasi-Objektivität von Atmosphären; mit der Authentizität ist es ganz ähnlich. Cornelius Holtorf, im Angesicht

²⁸³ Carlà / Freitag 2015, 133.

²⁸⁴ Agnew 2007; zitiert nach Carlà / Freitag 2015, 133.

²⁸⁵ Willner 2016, 68.

²⁸⁶ Macdonald 2013, 119.

²⁸⁷ Holtorf 2013, 428.

²⁸⁸ Vgl. Holtorf 2013, 428.

dieses Dualismus‘, der die Sache nicht ganz zu fassen scheint, kommt nun zu folgendem Schluss:

„It seems to me that what we need is a cultural concept of authenticity that can be linked to a specific object’s materiality while also avoiding assumptions about qualities that are somehow inherent in an object.“²⁸⁹

Und ein solches Konzept, das zwischen gefühlter und faktenbasierter Authentizität zu vermitteln vermag, bietet Holtorf dann auch postwendend an: „pastness“. Die zentrale Definition sei an dieser Stelle zitiert:

„Instead of focusing on age, we must focus on the very quality of being (of the) past, as it is this quality that actually matters about an object’s age. A useful term denoting the quality or condition of being (of the) past is pastness; authentic archaeological objects can be defined as objects that possess pastness.“²⁹⁰

Was pastness also beschreibt, ist die Wahrnehmung eines Objektes (oder einer Reihe von Objekten oder eines von den Objekten geprägten Raumes) als einer nicht unbedingt klar bestimmten Vergangenheit zugehörig bzw. entstammend. Indem ich von einer Wahrnehmung spreche, von der subjektiven, besonders aber auch vorintellektuellen Kategorisierung eines Objektes, möchte ich herausstellen, dass es nicht darum geht, einen Vergangenheitsbezug nachzuweisen, sondern diesen im affektiven Erleben als Tatsache zu wähen. Als „eine Art >Emanation von Vergangenheit<, [...] ein Heraufbeschwören von Vergangenheit bzw. Verganemem“²⁹¹ bezeichnen das Stefanie Samida, Sarah Willner und Georg Koch. Diese subjektive Zuordnung eines Objekts zu einer Vergangenheit kann allerdings – und das unterscheidet das pastness-Konzept entscheidend von rein konstruktivistischen Ansätzen – durchaus von der Materialität eines Objektes stimuliert werden. So beschreibt Holtorf drei Anforderungen an Objekte bzw. Objektkonstellationen, damit diese „pastness“ erzeugen können, darunter als erstes „material clues“²⁹². Gemeint sind dabei vor allem Zeichen von Zeitlichkeit, darunter Verfall, Abnutzung und Ähnliches.²⁹³ In diesem Zusammenhang kommt Holtorf auch auf die Englischen Gärten zu sprechen, auf die ich auch schon bei der Herleitung des »Ambience Action Games« gestoßen bin. In diesen wurde beispielsweise künstlich der Eindruck von Verfall und Überwucherung erzeugt, um zur Atmosphäre dieser Gärten beizutragen.²⁹⁴ Was damit auch klar wird: „These examples strongly suggest that the perception of pastness can be brought about by processes other than genuine aging over time“²⁹⁵. Auch die Illusion von Zeitlichkeit

²⁸⁹ Holtorf 2013, 429.

²⁹⁰ Holtorf 2013, 431.

²⁹¹ Samida / Willner / Koch 2016, 16.

²⁹² Holtorf 2013, 432.

²⁹³ Vgl. Holtorf 2013, 432.

²⁹⁴ Vgl. Holtorf 2013, 437.

²⁹⁵ Holtorf 2013, 439.

oder eines spezifischen Zeitbezugs kann damit ein „material clue“ sein. Mit einem Blick zurück auf die Schaffung von Atmosphären im Digitalen Spiel und auf das angebrachte Beispiel des Holzes, das eine „homely“ Atmosphäre zu unterstützen vermag, wird deutlich, wie produktiv sich das pastness-Konzept mit dem Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit verbinden lässt. Eine materialistische Vorstellung von Authentizität würde Digitale Spiele automatisch für jedes authentische Erleben disqualifizieren. Ein rein konstruktivistisches Verständnis würde offenlassen, warum dann doch – wie Totten es ausführlich beschreibt – bestimmte Objekte oder Texturen zur Schaffung bestimmter Atmosphären eingesetzt werden, wenn doch von einer absoluten Subjektivität ausgegangen wird. Über den pastness-Begriff kann man sich nun der Erzeugung von Vergangenheitsatmosphären im Digitalen Spiel annähern. Material clues funktionieren auch in virtuellen Welten. Es ist kein Zufall, dass »Explorative Games« einen, wie Adam Chapman es bezeichnet, „realist simulation style“²⁹⁶ verfolgen, der Spiele auszeichnet, „which typically contain numerous virtual representations of historical objects that specify some of the same affordances as the original objects because they present similar perceptual information“²⁹⁷. Die material clues, die in diesen objektfokussierten Spielen allgegenwärtig sind, funktionieren, indem sie Assoziationen zu realweltlich bekannten Objekten hervorrufen, weswegen eine realistische Darstellung gewählt wird (Abb. 8).

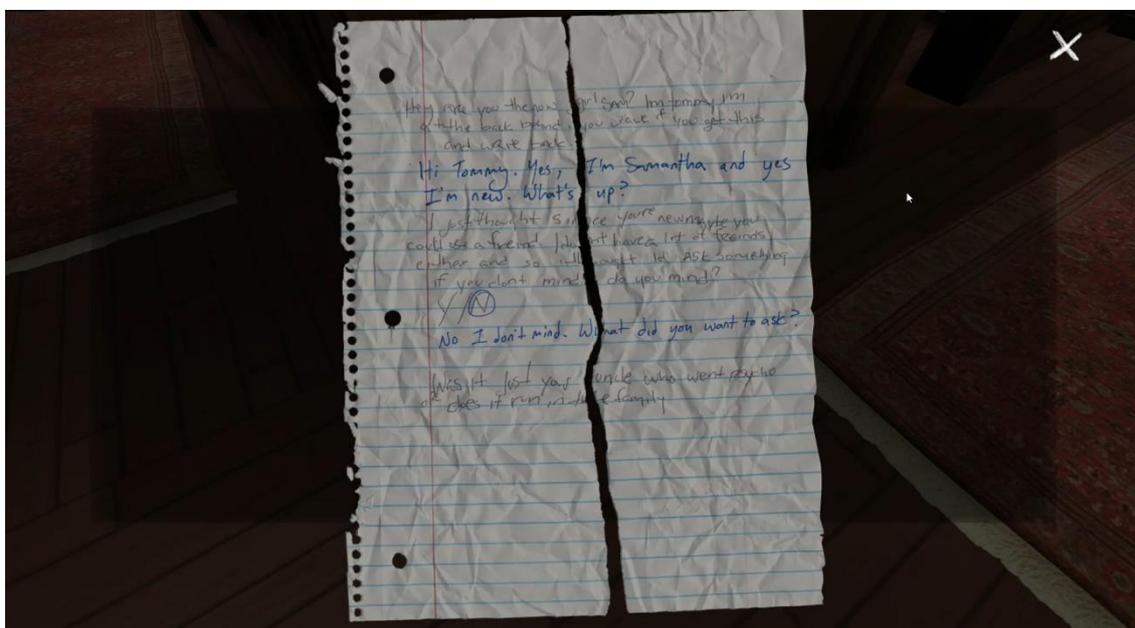


Abb. 8: Diese zerknitterte und durchgerissene Notiz im »Explorative Game« GONE HOME zeigt deutliche material clues.

²⁹⁶ Chapman 2016, 175.

²⁹⁷ Ebd.

Denn so – und damit komme ich zur zweiten Anforderung, die Holtorf formuliert – korrespondieren die Objekte mit den „expectations of the audience“²⁹⁸, oder anders formuliert: “[H]ow guests in themed environments expect to see a certain historic object should correspond to how it actually was made to look.”²⁹⁹ Die subjektive Komponente der “pastness” schließt direkt an das genannte “Gefühlswissen des Historischen” an, das hier aufgerufen wird. Abschließend weist Holtorf dann noch darauf hin, dass eine „plausible and meaningful narrative“ notwendig ist, „relating then with now“³⁰⁰, die also einem Objekt oder einer Objektkonstellation auf einer zweiten Ebene eine Vergangenheit zuschreibt, indem sie das Objekt kontextualisiert. Hiermit entfernen ich mich dann wieder stärker von einer affektiven Wahrnehmung und nähere mich einer intellektuellen Wahrnehmung von „pastness“ an, die stärker mit tatsächlichen Deutungsprozessen verbunden ist. In der so offenkundig werdenden Überlappung von Atmosphärenwahrnehmung und „pastness“-Wahrnehmung kann ich mich dem Eindruck kaum erwehren, dass das, was ich bisher als Vergangenheitsatmosphäre bezeichnet habe und das, was Holtorf unter „pastness“ versteht, gewinnbringend miteinander verquickt werden kann.

Einen Aspekt möchte ich an dieser Stelle, da es sich gerade anbietet, nun einmal ganz explizit machen. Seit mehreren Kapiteln zieht sich durch diese Arbeit nun schon die Zweiteilung in affektive und intellektuelle Wahrnehmung, die natürlich – wie auch bereits klargestellt wurde – in der Realität nicht so strikt bestehen kann. Vielmehr ist es so, dass „die Wahrnehmung, die zwischen Zeichenhaftigkeit und Phänomenalität, Konstitution von Bedeutung und somatischer Erfahrung oszillierend hin- und hergleitend [besteht,] einen performativen Prozess erst als einen solchen erscheinen lässt bzw. zu einem solchen macht.“³⁰¹ Und weiter: „Die Wahrnehmung erscheint daher selbst als ein performativer Prozess und bedarf daher einer entsprechenden gesonderten Untersuchung.“³⁰² Wenn ich also in dieser Arbeit behaupten möchte, dass eine performative Aneignung von Geschichte bzw. Vergangenheitsvorstellungen im »Explorative Game« möglich ist, dann besteht der performative Akt, den ich hier beschreiben möchte, darin, dass atmosphärische Rückkopplungseffekte zwischen verschiedenen Wahrnehmungsebenen stattfinden. Vergangenheitsatmosphären entstehen also im ständigen Austausch zwischen affektiver Wahrnehmung des Raumes und der ihn prägenden Objekte, die mit spezifischer Materialität Assoziationen von Vergangenheit wecken, und intellektueller Wahrnehmung und Deutung des Raumes und seiner Objekte und einer daraus folgenden Einordnung zu einer

²⁹⁸ Holtorf 2013, 433.

²⁹⁹ Ebd.

³⁰⁰ Holtorf 2013, 434.

³⁰¹ Fischer-Lichte 2012, 67.

³⁰² Ebd.

bestimmten oder unbestimmten Vergangenheit. Die Atmosphären, deren Teil Spielende dann sind, befinden sich also in einem ständigen Fluss, in einem Prozess ständiger Veränderung. Die Spannung von Phänomenalität und Zeichenhaftigkeit führt zur Entstehung und Umformung von Atmosphären. Die „perzeptive Multistabilität“ der Wahrnehmung macht sie „weder vorhersehbar noch vollkommen kontrollierbar“³⁰³. Doch das müssen sie auch gar nicht sein, denn schon das Sein in diesen sich stetig verändernden Vergangenheitsatmosphären ist eine betrachtenswerte Erfahrung, genauer: eine Präsenzerfahrung.

Der Literaturwissenschaftler Hans Ulrich Gumbrecht tat sich mit seiner Annäherung an die „Präsenz“ besonders hervor. Mit einem spezifischen Objektbezug beschreibt Gumbrecht, „dass die Dinge schon immer und gleichzeitig mit dem unwillkürlichen Habitus der Sinnzuschreibung auch in einem Verhältnis zu unserem Körper stehen“³⁰⁴ und bestimmt dieses Verhältnis als Präsenz. Diese Herleitung scheint im Angesicht der bisherigen Ausführungen in dieser Arbeit plausibel. So könnte man das ekstatische Ausstrahlen der Dinge in den Raum, wie es Gernot Böhme beschreibt, auch als Präsenz dieser Dinge bezeichnen. Doch die Präsenzerfahrung, auf die ich in dieser Arbeit abziele, muss noch weiter spezifiziert werden. Denn wie ich auch nicht primär irgendwelche Atmosphären in den Blick nehme, sondern Vergangenheitsatmosphären, so suche ich auch spezifisch vergangenheitsbezogene Präsenzerfahrungen in diesen Atmosphären zu verstehen. In seiner auf das präsentische Erfahren fokussierten Literaturanalyse führt Gumbrecht hierzu aus:

„Diese Unmittelbarkeit im Erleben vergangener Gegenwarten stellt sich ein, ohne dass sie eines Verständnisses jener Stimmungen bedürfte, ohne dass wir wissen müssten, aus welchen Motivationen und Umständen jede von ihnen entstanden ist. Denn was uns beim Lesen berührt, ist Teil einer substantiellen Präsenz von Vergangenheiten – nicht ein Zeichen für die Vergangenheit oder ihre Repräsentation.“³⁰⁵

Was Gumbrecht hier beschreibt, ist die Unmittelbarkeit der affektiven Wahrnehmung. In diesem Punkt stimme ich ihm zu. Wenn Vergangenheiten auf diese Art und Weise wahrgenommen, wenn die Präsenz dieser Vergangenheiten erspürt wird, dann ist dies gewiss ein vorintellektueller Prozess. Doch möchte ich seinem letzten Satz widersprechen: Vergangenheit ist verloren und kann nicht wiederhergestellt werden, wirkt aber durchaus mittels Zeichen und Repräsentationen auf der intellektuellen Wahrnehmungsebene und wird so präsentisch erlebbar. Diese Rückkopplungseffekte, die ich ja bereits ausführlich beschrieb, dürfen auch in Bezug auf das präsentische Erleben von Vergangenheiten nicht ausgeblendet werden. Alles hängt zusammen, könnte man verallgemeinernd und doch treffend attestieren: Die Atmosphären sind mannigfaltiger Prägung und

³⁰³ Fischer-Lichte 2012, 102.

³⁰⁴ Gumbrecht 2011, 15.

³⁰⁵ Gumbrecht 2011, 25.

ständigem Wandel ausgesetzt, ebenso die Wahrnehmung des Subjekts, ebenso dessen präsentisches Erleben. Das Untrennbare doch zu trennen – zum Zwecke der wissenschaftlichen Analyse – ist mein Ziel in dieser Arbeit.

Nun kann man sich sicherlich auch fragen, warum diese vergangenheitsbezogenen Präsenzerfahrungen, die Sharon MacDonald in angebrachter Offenheit als „past present-ing“³⁰⁶ bezeichnet, in den letzten Jahren verstärkt zu einem Fokuspunkt der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Geschichte wurden. Gumbrecht kommt zu dem Schluss, dass das mittlerweile hochgradig von verschiedenartiger (Computer-)Software geprägtes Leben zu einem „Entzug von Präsenzerlebnissen“³⁰⁷ neigt, welcher „Präsenzbedürfnisse und Präsenzsehnsüchte“³⁰⁸ schafft. Verstärkte digitale Kommunikation und ganz generell von einer Digitalisierung geprägte Beschäftigung führen sicherlich dazu, dass Menschen seltener in Situationen geraten, die Präsenzerfahrungen ermöglichen. Spannend ist daran anschließend natürlich, dass nun aber – und das ist ja nun auch eine zentrale These dieser Arbeit – die am ‚Präsenzzug‘ mitverantwortliche Software, bzw. ein Teil dieser Software, die Digitalen Spiele, nun auch die „Präsenzbedürfnisse“ wieder zu befriedigen vermögen. Filippo Carlà und Florian Freitag weisen in diesem Zusammenhang außerdem noch darauf hin, dass diese zunehmende Sehnsucht nach einer „präsentifizierte[n] Vergangenheit [...] keinesfalls gleichbedeutend mit einem sinkenden Interesse an der Vergangenheit per se [ist]“³⁰⁹. Das Interesse an Geschichte und Vergangenheitbildern besteht weiterhin oder hat sich gar noch verstärkt in den letzten Jahren³¹⁰, doch das erfahrungsbasierte ‚Mittendrinsein‘ in in die Gegenwart übertragenen Vergangenheitsvorstellungen beschreibt eine neue Qualität der Auseinandersetzung mit dem, was war.

Bevor ich nun das theoretische Fundament dieser Arbeit im Sinne einer Methodik ordnen und gebündelt in die Analyse überführen werde, möchte ich noch ergänzend auf einige Begrifflichkeiten verweisen, die das sprachliche Rüstzeug für die nahende Analyse zu ergänzen vermögen.

Wie es auch schon Marc Bonner zeigen konnte, lohnt sich bei der Betrachtung Digitaler Spiele vielfach ein Blick in Richtung der Themenparks, die in ihrer Raumordnung und thematischen Gestaltung viele Überschneidungen mit Digitalen Spielen aufweisen.³¹¹ In meinem speziellen Fall scheint es sich besonders anzubieten, die von Filippo Carlà und

³⁰⁶ Macdonald 2013, 16.

³⁰⁷ Gumbrecht 2011, 15-16.

³⁰⁸ Ebd.

³⁰⁹ Carlà / Freitag 2015, 133.

³¹⁰ Vgl. Ebd.

³¹¹ Vgl. Bonner 2017, 41; Bonner 2018, 138f.

Florian Freitag „Strategien der Geschichtstransformationen in Themenparks“ zu fokussieren, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie Techniken ästhetischer Arbeiterinnen und Arbeiter beschrieben werden können.

Diese Techniken werden von Carlà und Freitag unter den vier Aspekten Selektion, Abstraktion, Immersion und Transmedialisierung subsumiert. Unter Selektion verstehen Carlà und Freitag dabei den Prozess der Auswahl einer bestimmten Epoche und der Objekte, die zu deren Darstellung platziert werden müssen. Dabei weisen sie darauf hin, dass vielfach auf all jene Objekte zurückgegriffen wird, die an Rezeptionsgewohnheiten und an „gegenwärtige Identitätsfragen“ der Besucherinnen und Besucher anknüpfen³¹², also sich auf das bereits erwähnte „populärkulturelle Kollektivgedächtnis“³¹³ berufen. Abstraktion beschreibt nach Darlegung der beiden die Schaffung „kleinster gemeinsame[r] Nenner“ auf visueller Ebene, die die Anschlussfähigkeit multimedialer Vergangenheitsdarstellung für möglichst viele Menschen gewährleisten soll.³¹⁴ Anschließend an die Raumgestaltungstheorien von Christopher W. Totten sollen am Ende der Abstraktion also „evocative spaces“ stehen. Unter Immersion verstehen Carlà und Freitag im Grunde das, was ich bereits im Rahmen der vergangenheitsbezogenen Präsenzerfahrungen beschrieben habe, also „dass alle Sinne gleichzeitig angesprochen werden und Besucher damit z. B. gezielt durch Musik, Architektur, Geruch, Geschmack in eine andere Zeit versetzt werden“³¹⁵. Tatsächlich wird hier also die affektive Komponente der Wahrnehmung von Vergangenheitsatmosphären fokussiert. Dieser Punkt speist sich also auch aus allen anderen von Carlà und Freitag identifizierten Strategien, doch regt er besonders dazu an, die Erzeugenden in den Blick zu nehmen, die sich nicht semiotisch aufgeladenen Objekten zurechnen lassen, d.h. Dinge wie Lichtstimmung, musikalische Untermalung, Soundeffekte und Ähnliches. Mit Transmedialisierung beschreiben Carlà und Freitag dann abschließend die Nutzung anderer Medienformen zur Intensivierung der Immersionserfahrung, sodass schlussendlich der Themenpark – bzw. dann das Digitale Spiel – zu einem „Intermedia Text“ wird.³¹⁶ Hieraus ergibt sich eine besondere Betrachtung der untersuchten Objekte in Bezug auf ihre spezifische, in den virtuellen Raum übertragenen Medialität. Diese vier kurz angerissenen „Strategien der Geschichtstransformationen in Themenparks“ zeigen, wie es möglich ist, sich Techniken der ästhetischen Arbeit anzunähern und können als begriffliche Ergänzung für die Analyse herangezogen werden.

³¹² Vgl. Carlà / Freitag 2015, 136.

³¹³ Bonner 2017, 41.

³¹⁴ Vgl. Carlà / Freitag 2015, 137.

³¹⁵ Carlà / Freitag 2015, 138.

³¹⁶ Vgl. Carlà / Freitag 2015, 138.

3.4 Methodik

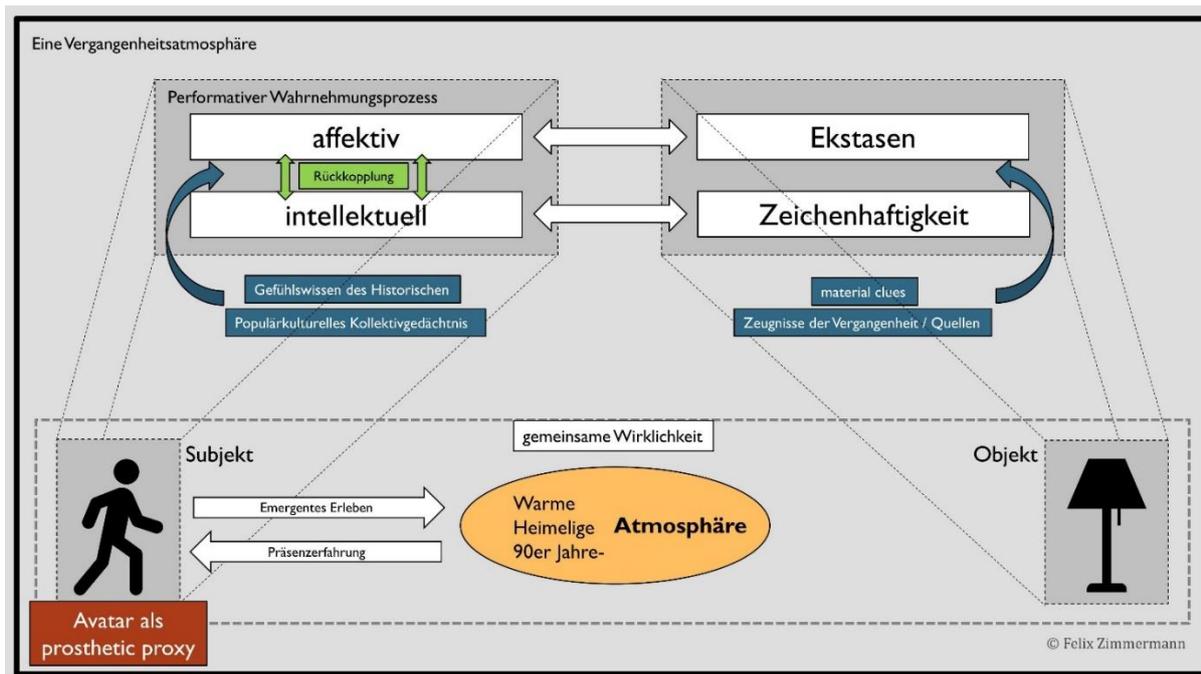


Abb. 9: Das Diagramm zeigt anhand einer schematischen Darstellung einer Vergangenheitsatmosphäre die zentralen Begriffe des theoretischen Konzepts dieser Arbeit.³¹⁷

Anhand der beigefügten Abbildung (Abb. 9) möchte ich nun noch die zusammengetragenen Begriffe im Hinblick auf eine tatsächliche Nutzbarkeit im Analysekontext ordnen. Zahlreiche Hürden stellen sich bei der Formung des Theoriekomplexes zu einer produktiv einsetzbaren Methodik in den Weg. Die nun in aller Ausführlichkeit dargelegten Phänomene, die ganz zentral mit einer subjektiven, sich verändernden Wahrnehmung zusammenhängen, werden schwerlich in der Analyse zu fassen sein. Erika Fischer-Lichte beschreibt performative Phänomene wegen ihrer Flüchtigkeit, aber auch wegen ihrer Prozesshaftigkeit, als „emergent“³¹⁸ und leitet daraus auch eine zentrale Problematik der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit solchen Phänomenen ab:

„Entweder er beobachtet das System, indem etwas emergiert, von außen, dann spricht er über einen Kommunikationszusammenhang. Oder er beobachtet das System von innen, dann befindet er sich in dem Kommunikationszusammenhang und nimmt daran teil. Im ersten Fall ist er imstande, den Sachverhalt darzustellen, der jedoch paradox erscheint; im zweiten Fall ‚verkörpert‘ er ihn; er erscheint ihm daher nicht paradox, er ist jedoch unfähig, ihn darzustellen.“³¹⁹

Ich also, der ich die in dieser Arbeit untersuchten Spiele spiele, „verkörpere“ den Avatar, bin Teil der Vergangenheitsatmosphären und daher „unfähig“, diese darzustellen. Es fällt dahingehend schwer, diesen performativen Wahrnehmungsprozess sprachlich zu fas-

³¹⁷ Diese Abbildung findet sich auch in einem größeren Format im Anhang.

³¹⁸ Fischer-Lichte 2012, 76-77.

³¹⁹ Ebd.

sen, wenn man selbst als Spielender Teil dieses Prozesses ist. Ich möchte davon ausgehend vorschlagen, eine Beobachterperspektive auf das einzunehmen, was als teilnehmendes Subjekt nicht adäquat beobachtet werden kann. Hierzu stelle ich im folgenden Kapitel meinen Versuchsaufbau vor, der die Spielerfahrung als aufgezeichnetes Videomaterial referenzierbar und beobachtend analysierbar macht. Damit folge ich der Methodik einer Autoethnographie, die Jimmie Manning und Tony E. Adams wie folgt definieren:

„Autoethnography is a research method that foregrounds the researcher’s personal experience (*auto*) as it is embedded within, and informed by, cultural identities and contexts (*ethno*) and as it is expressed through writing, performance, or other creative means (*graphy*).“³²⁰

Mit diesem qualitativen, auf Selbstreflexion basierenden Zugang versuche ich das von Fischer-Lichte beschriebene Paradoxon der Teilhabe an performativen Prozessen – zumindest zum Teil – aufzulösen.

Dieses Videomaterial betrachtend wird die Vergangenheitsatmosphäre – wie auch in der schematischen Darstellung deutlich wird – als eine Raumkonstellation bzw. eine gemeinsame Wirklichkeit von Subjekt und Objekt verstanden. In der methodischen Herangehensweise an den Gegenstand müssen demnach beide Parteien beschrieben werden. Doch wie genau? Obwohl der Wahrnehmungsprozess des Subjektes untrennbar zwischen affektiven und intellektuellen Anteilen changiert, möchte ich dafür appellieren, eine recht strikte Trennung zwischen diesen beiden Ebenen im Rahmen der Analyse vorzunehmen. Die Analyse ist demnach in zwei Teile aufgeteilt. Zuerst wird der affektive Wahrnehmungsprozess beschrieben. Hierzu soll sich der Atmosphäre sprachlich angenähert werden, die dem spielenden Subjekt als erster vorintellektueller Raumeindruck begegnete. Die besondere Herausforderung liegt darin, die Atmosphäre im Entstehen zu beschreiben, bevor sie sich durch weitere, intellektuelle Raumdeutung transformierte. Das nun untersuchende Subjekt muss demnach den eigenen Wahrnehmungsprozess zu rekonstruieren suchen und sich dabei am Videomaterial orientieren. Erst im zweiten Schritt soll dann die Atmosphäre beschrieben werden, wie sie sich am Ende intellektueller Deutungsprozesse zeigte.

Eine geradezu unwissenschaftliche Subjektivität scheint sich hier Bahn zu brechen. Doch genau deswegen ist es unabdingbar, die Objekte als Erzeugende der Atmosphären mitzudenken. Ich möchte sogar noch weitergehen und die Objekte, gedacht als Produkt ästhetischer Arbeit, als zentralen Fokus der Analyse festlegen. Die Zweiteilung des Wahrnehmungsprozesses bleibt bestehen. Auf eine sprachliche Annäherung an die affektive

³²⁰ Manning / Adams 2015, 188.

Wahrnehmungsebene folgt nun aber die Frage nach den ekstatisch wirkenden Erzeugenden, die zu dieser Atmosphäre beitragen. Sinneseindrücke, die als Teil des affektiven Wahrnehmungsprozesses beschrieben werden, werden im nächsten Schritt immer im Kontext zu den erzeugenden Objekten gesetzt. Gleiches gilt für die intellektuelle Wahrnehmungsebene – mit einer notwendigen Spezifizierung. Die Beschreibung des intellektuellen Wahrnehmungsprozesses bzw. der sich transformierenden Atmosphäre ist zwangsläufig eine Beschreibung von *Veränderung*. Wenn im ersten Schritt eine affektiv wirkende Atmosphäre annähernd beschrieben und dann die zum Entstehen dieser Atmosphäre entscheidend beitragenden Objekte identifiziert wurden, dann muss im zweiten Schritt danach gefragt werden, welche Objekte und welche Deutung dieser zeichenhaften Objekte zur Transformation der zuvor beschriebenen Atmosphäre zu einer anderen (möglicherweise Vergangenheitsatmosphäre) geführt haben. Angelehnt an die Abbildung müsste dann gefragt werden, wie aus einer warmen oder heimeligen Atmosphäre – beispielsweise entscheidend geprägt vom kräftigen, gelben Licht einer Stehlampe – schließlich eine Atmosphäre der 90er Jahre wurde. Hierzu ist dann sowohl eine nähere Betrachtung der Objekte unter Berücksichtigung der sichtbar werdenden material clues und der Zeichenhaftigkeit dieser Objekte vonnöten, als auch eine Selbsteinschätzung des Subjektes in Hinblick auf dessen Vorwissen, welches die Atmosphäre prägte („tacit knowledge“ im Sinne eines „Gefühlswissen des Historischen“ und natürlich auch eine populärkulturelle Prägung).

Am Ende der Analyse stehen dann Atmosphärebeschreibung, Objektbeschreibung und Subjektbeschreibung, wobei die letzten Beiden als erzeugende Entitäten auch deutend verortet sind. Schlussendlich müssen dann diese Ergebnisse zusammengetragen werden, um die Veränderung von affektiver zu intellektueller Wahrnehmung zu beschreiben bzw. genauer: um sich an die von mir vorgeschlagenen Rückkopplungseffekte zwischen beiden Wahrnehmungsebenen anzunähern. Was sich dann aus der Beschreibung der Rückkopplungseffekte ergibt, ist ein Verständnis davon, wann und wie die herausgearbeiteten Objekte wirken, wie sie Einfluss nehmen auf das vom Subjekt Wahrgenommene. So können Erkenntnisse darüber gewonnen werden, wie diese Objekte von den Entwickelnden, d.h. den ästhetischen Arbeitern, als Techniken zur Erzeugung von Vergangenheitsatmosphären bewusst eingesetzt werden.

4 Analyse: Drei Vergangenheiten – Drei Gegenwarten

4.1 Untersuchungsgegenstände und Versuchsaufbau

Ich möchte nun kurz noch einige Worte zum Aufbau der Untersuchung verlieren, die in dieser Arbeit die Produktivität des von mir dargelegten theoretischen Konzepts belegen soll. Es ist in diesem Zusammenhang notwendig, die drei untersuchten Spiele BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN, GONE HOME und TACOMA im Kontext des Theoriekomplexes zu verorten. Denn natürlich fiel die Wahl nicht zufällig auf ausgerechnet diese drei Spiele. Obwohl ich behaupten möchte, dass eine Untersuchung von Vergangenheitsatmosphären in Digitalen Spielen zahlreicher Genres fruchtbar sein kann, ist es im Rahmen dieser Arbeit mein Ziel, die vorgestellten Begriffe exemplarisch zur Beschreibung ebenjener Spiele zu nutzen, in denen das präsentische Erleben von Vergangenheit besonders deutlich zu Tage tritt. Kein Genre bietet sich – so meine Überzeugung – daher mehr an als das des »Ambience Action Games«. Ziel der Entwicklung einer Arbeitsdefinition des »Ambience Action Games« und des »Explorative Games« war und ist es damit auch, Spiele zu identifizieren, denen die Geschichtswissenschaft ihren Blick zuwenden sollte. Ich werde in diesem Kapitel den Anfang machen.

Als ein besonders prominentes und mich hochgradig inspirierendes Spiel sei nun auf GONE HOME verwiesen. In dieser 2013 erschienenen Coming-of-Age-Geschichte betreten Spielende in Verkörperung des Avatars Kaitlin Greenbriar im Juni 1995 das Haus der eigenen Familie. Zurückgekehrt in den Nordwesten der USA nach einem Auslandsjahr in Europa, erkunden Spielende nun das verlassene Haus und setzen nach und nach zusammen, wohin es Kaitlins Schwester Samantha verschlagen hat. Dieses Spiel, „transporting the player into an era in the relatively recent past around 20 years ago“³²¹, blieb mir wegen seiner allgegenwärtigen Verweise auf die auch für mich prägenden 90er-Jahre des vergangenen Jahrhunderts im Gedächtnis und regte mich zur weiteren Auseinandersetzung mit GONE HOME und anderen derartigen „Walking Simulatoren“ an, die ich zu diesem Zeitpunkt begrifflich noch nicht besser fassen konnte.

Auf der Suche nach weiteren Spielen, die neben GONE HOME in den Blick genommen werden könnten, um in der Analyse auch vergleichend und damit – so die Intention – differenzierter operieren zu können, wurde ich beim Entwickelndenstudio „The Fullbright Company“ fündig, die GONE HOME entwickelten. Spannenderweise lässt sich aus der Selbstdarstellung der Entwickelnden des Studios und aus verschiedenen Interviews eine Art Spiele-Trilogie herleiten, die nun auch im Fokus der Analyse dieser Arbeit steht.

³²¹ Böke 2017.

So wurde „The Fullbright Company“ zwar erst im März 2012 von Steve Gaynor, Johnnemann Nordhagen und Karla Zimonja gegründet, war also unter diesem Namen nicht am 2010 erschienen BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN beteiligt, doch lässt sich eine signifikante personelle Kontinuität nachweisen, die BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN mit GONE HOME verbindet.

Damals noch beim Entwickelndenstudio „2K Marin“ angestellt, war Steve Gaynor als „lead designer“ und „writer“ entscheidend an der Entstehung von BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN beteiligt. Karla Zimonja, auch eine der GründerInnen von „The Fullbright Company“, arbeitete an ebendiesem Spiel als „2D artist“ mit.³²² BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN ist dabei ein DLC (Downloadable Content³²³), also eine herunterladbare Erweiterung für das Hauptspiel BIOSHOCK 2, das schon Anfang 2010 erschien. In MINERVA’S DEN betreten Spielende wie in BIOSHOCK und BIOSHOCK 2 die Stadt Rapture, die als utopische Vision des Unternehmers Andrew Ryan in den 1940er-Jahren auf dem Grund des Atlantiks errichtet wurde. MINERVA’S DEN offeriert nun eine Handlung, die lose an die Ereignisse in den beiden BIOSHOCK -Hauptspielen angelehnt ist und Spielende in der Verkörperung des Avatars Sigma die verwüstete Unterwasserstadt im Jahre 1968 erkunden lässt. Als Sigma, ein genetisch veränderter, in einem massiven, bewaffneten Taucheranzug gefangener Mensch, ist es das Ziel der Spielenden, die in Rapture entwickelte künstliche Intelligenz „The Thinker“ aus der verfallenen Stadt zu entwenden. Anders als GONE HOME ist BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN kein »Explorative Game«, sondern ein »First-Person-Shooter«, offeriert also aus der Ich-Perspektive bestrittene Kämpfe mit verschiedensten Waffen gegen verschiedenste Feinde. In seiner dennoch deutlich werdenden Neigung zu objektfokussierter Erkundung ist BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN aber gewiss als Vorläufer des »Explorative Game« anzusehen. MINERVA’S DEN kann dabei noch stärker als die Hauptspiele der Reihe als eine der letzten Vorstufen zum »Explorative Game« gedeutet werden, was zu einem nicht unerheblichen Teil mit den Entwickelnden zu tun hat, die an diesem DLC arbeiteten. Die Entwicklung von BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN hin zu GONE HOME kann dabei als eine weitere, mehr oder weniger parallel zu der von Dan Pinchbeck angetriebenen Entstehung von DEAR ESTHER³²⁴ verlaufende Linie betrachtet werden, die die Frühphase des »Ambience Action Games« und des »Explorative Games« geprägt hat. Wie bereits erwähnt, waren zwei der drei Gründungsmitglieder von

³²² Fullbright Blog, <http://blog.fullbrig.ht/>.

³²³ „DLC“ meint eine herunterladbare Erweiterung für ein Spiel und kann von einem einzelnen, hinzugefügten Gegenstand (beispielsweise einer neuen Waffe) bis hin zu ganzen Levelabschnitten verschiedenste Ergänzungen umfassen.

³²⁴ Siehe Kapitel 2.1

„The Fullbright Company“, Steve Gaynor und Karla Zimonja, entscheidend an MINERVA’S DEN beteiligt und probierten im Kontext dieses DLCs bereits Mechaniken aus, die GONE HOME definieren.³²⁵ Zu Beginn der Entwicklung von GONE HOME fragte sich das damals noch dreiköpfige Team dann auch konsequenterweise: „Could you make a ‚kind of a BioShock thing‘ with just audio diaries and environmental storytelling?“³²⁶ Die Verbindung von BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN und GONE HOME ist unübersehbar. Gleichsam werden Parallelen zu meinen Ausführungen zur Geschichte des »Walking Simulators« deutlich, in denen sich Dan Pinchbeck eine ähnliche Frage stellte, als er darüber nachdachte, den »First-Person-Shooter« zu einer neuen, experimentellen Form zu wandeln. Als ich also auf diese Kontinuitätslinie vom »First-Person-Shooter« BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN hin zum »Explorative Game« GONE HOME stieß, war für mich klar, dass beide Spiele Teil der Analyse werden müssten. Einen unmittelbaren Vorläufer des »Explorative Games« mit einem tatsächlichen »Explorative Game« zu vergleichen, bietet das Potential, dieser Analyse auch eine historisch kontextualisierende Tiefe zu geben. Ebenso kann die Betrachtung eines »First-Person-Shooters« im Lichte des vorgestellten Theoriekomplexes so auch unmittelbar den Beweis liefern, dass Vergangenheitsatmosphären eben nicht nur im »Explorative Game« von Bedeutung sind, sondern in einer Breite von Genres Betrachtung finden sollten. Zuletzt erscheint es logisch, wenn diese Vergangenheitsatmosphären vom Objekt und im Sinne einer ästhetischen Arbeit gedacht werden, auch die für diese Arbeit zuständigen „ästhetischen Arbeiter“, d.h. die Entwickelnden, in den Blick zu nehmen. Indem ich mir die personelle Kontinuität in Person von Steve Gaynor und Karla Zimonja bewusst mache, wird es für mich möglich, eine spezifische Handschrift der „ästhetischen Arbeiter“ zu identifizieren, die sowohl in BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN als auch GONE HOME greifbar wird.

Schlussendlich führte mich diese Logik der Auswahl der Untersuchungsgegenstände auch zum dritten und letzten Spiel, das fokussiert wird: das 2017 erschienene TACOMA. Als Amy Ferrier betreten Spielende im Jahr 2088 die verlassene Raumstation Tacoma, deren künstliche Intelligenz nach einem folgenschweren Unfall an Bord der Station geborgen werden soll. Mit Hilfe eines Augmented Reality-Sichtgerätes können die Gespräche und Handlungen der sechs Personen nachempfunden werden, die sich bis kurz nach dem Unfall auf der Raumstation befanden. Nach und nach decken Spielende so auf, was mit der Besatzung der Station passiert ist und wie es zu dem Zwischenfall kommen konnte.

³²⁵ Vgl. Suellentrop 2016.

³²⁶ Ebd.

Wie GONE HOME kann auch TACOMA als »Explorative Game« bezeichnet werden. Entwickelt wurde TACOMA vom Entwickelndenstudio „Fullbright“, das nicht nur eine namentliche Ähnlichkeit zu „The Fullbright Company“ aufweist. Tatsächlich ist „Fullbright“ dasselbe Entwickelndenstudio wie „The Fullbright Company“, das aber, seit einer der Gründer, Johnnemann Nordhagen, 2014 eine eigene Firma gründete, unter neuem Namen operiert.³²⁷ Die auch schon an BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN beteiligten Steve Gaynor und Karla Zimonja sind auch weiterhin mit an Bord. Aufgestockt wurde das Team bereits während der Entwicklung von GONE HOME mit Kata Craig als „3D environment artist“ und nach Erscheinen dieses Spiels mit Tynan Wales („level design“), Leon Hartwig („programming“) und Noël Clark („animation design“).³²⁸ Dieses erweiterte Team realisierte dann als „Fullbright“ das Spiel TACOMA, das also den dritten Teil in der hier beschriebenen, inoffiziellen Trilogie darstellt, „a personal trilogy, in terms of me and Karla working together“³²⁹, wie es Steve Gaynor beschreibt.

Im Fokus dieser Analyse stehen damit Spiele aus den Jahren 2010, 2013 und 2017, wodurch es mir möglich ist, Vergangenheitsatmosphären und Techniken ihrer Schaffung in einem historischen Kontext zu betrachten, also Prozesse und Entwicklungslinien zu identifizieren. So leistet diese Analyse - neben ihrer primären Funktion als Anwendung der theoretisch hergeleiteten Begriffe - auch einen Beitrag zu einer Zeitgeschichte des »Explorative Game«, der an meine Ausführungen im zweiten Kapitel anschließt. Die Vergleichbarkeit der drei Titel ist gewährleistet, da eine personelle Kontinuität der „ästhetischen Arbeiter“, die federführend an diesen Spielen beteiligt waren, besteht. Zwei der drei Titel lassen sich zum Genre der »Explorative Games« zählen, deren Bedeutung für Vergangenheitserleben dann auch im Vergleich mit einem »First-Person-Shooter« noch einmal besonders herausgestellt werden kann.

Nachdem ich nun meine Auswahl der Untersuchungsgegenstände begründet habe, möchte ich in Hinführung zur Analyse noch kurz auf den Untersuchungsaufbau eingehen. Alle drei Titel wurden von mir durchgespielt und währenddessen mithilfe des vom US-amerikanischen Grafikchip-Entwicklers Advanced Micro Devices (AMD) bereitgestellten Grafikkartentreibers aufgezeichnet („Radeon ReLive“³³⁰). Ich legte besonderen Wert darauf, die drei Spiele am Stück, d.h. ohne größere Unterbrechungen durchzuspielen. Tatsächlich ist es mir gelungen, die drei recht kurzen Spiele jeweils an einem Tag durchzuspielen, wobei dennoch kaum vermeidbare Unterbrechungen in den

³²⁷ Fullbright Company, <https://fullbright.company/about/>.

³²⁸ Fullbright Blog, <http://blog.fullbrig.ht/>.

³²⁹ Suellentrop 2016.

³³⁰ Radeon ReLive, <https://gaming.radeon.com/en/radeonsoftware/adrenalin/relive/>.

Spielesessions in den Aufnahmen gekennzeichnet sind. Diese Aufnahmen habe ich auf meinen privaten YouTube-Kanal als ungelistete, d.h. nur per Direktlink abrufbare Videos hochgeladen, auf die ich mich in der Analyse per Timecode beziehen werde. So ist eine Referenzierbarkeit des Spielhandelns möglich, wie sie beispielsweise vom „Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“ gefordert wird.³³¹ Die Videos sind unter folgenden Links abrufbar:

- a) BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN, Aufnahme vom 02. Dezember 2017: <https://youtu.be/sdnH7tBhcWw>
- b) GONE HOME, Aufnahme vom 09. Juli 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=dEIVkCJE12Y>
- c) TACOMA, Aufnahme vom 03. Oktober 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=-sEV4QlsOTQ>

Auf die entsprechenden Stellen im Videomaterial werde ich mit Timecodes im Format „a/b/c, Stunde:Minute:Sekunde“³³² verweisen, die ich in Klammern in den Fließtext einfügen werde.

4.2 Affektives

Als erstes möchte ich mich nun also der affektiven Wahrnehmungsebene, dem phänomenalen Erleben digitaler Weltenräume, widmen. Um das noch einmal klar zu sagen: Diese strikte Trennung in affektive und intellektuelle Wahrnehmung kann nur im Rahmen dieser Analyse bestehen, während – wie bereits ausgeführt – die Übergänge zwischen diesen beiden Ebenen in der Wahrnehmungsrealität fließend sind. Doch es ist eben besonders das Ziel dieser Analyse, Techniken der Schaffung von Vergangenheitsatmosphären zu identifizieren, die sich dann eben doch in dieser Art und Weise klassifizieren lassen. Wie also wird in den Digitalen Spielen BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN (im Rahmen der Analyse als MINERVA’S DEN bezeichnet), GONE HOME und TACOMA auf vorintellektueller Ebene, d.h. vor einer bewussten Auseinandersetzung der Spielenden, eine Vergangenheitsatmosphäre hervorgerufen? Können Immersionstechniken identifiziert werden, wie sie beispielsweise in den von Carlà und Freitag untersuchten Themenparks zu finden sind?

³³¹ AKGWDS Manifest 2016, http://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1.

³³² Angelehnt an die Linkübersicht steht a dabei für BIOSHOCK 2: MINERVA’S DEN, b für GONE HOME und c für TACOMA.



Abb. 10: Der Ladebildschirm von BISHOCK 2: MINERVA'S DEN.

Noch bevor Avatar Sigma zum Fixpunkt meiner Körperwahrnehmung, meines „body-subject“ wird, beginnen die Entwickelnden von MINERVA'S DEN damit, eine Vergangenheitsatmosphäre zu erzeugen, deren Teil ich werden kann. Der Ladebildschirm ist bereits klar als Produkt ästhetischer Arbeit zu identifizieren (a, 00:00:31). Hier füllt sich nicht einfach ein Balken, der anzeigt, wie lange Spielende noch zu warten haben, bevor Spielwelt, Umgebungstexturen und Feinde geladen sind. Vielmehr zeigt eine Fernsehapparatur mit großen, runden Lautsprechern zu beiden Seiten Impressionen des zu betretenden Gebietes – natürlich in schwarz-weiß. Deutlich sichtbar sind Holtorf'sche material clues, in diesem Fall Zeichen von Verfall: Rost, Algen und grünliche Verfärbungen verweisen auf die Jahre oder Jahrzehnte, die diese Fernsehapparatur schon in der Unterwasserstadt Rapture gestanden haben muss (Abb. 10). Doch die Apparatur bleibt nicht still: Aus ihren Lautsprechern dringt eine Sängerstimme, die vom „Twentieth Century Blues“ berichtet. Eine Einordnung dieses Stückes findet in diesem Ladebildschirm nicht statt. Eine kurze Befragung einschlägiger Suchmaschinen führt zutage, dass es sich um ein Stück von Noel Coward aus dem Jahr 1932 handelt, das aus dem realweltlichen Raum in die Spielrealität überführt wurde. Eine klare zeitliche Einordnung der Melodie ist also möglich, dürfte aber von den wenigstens vorgenommen werden. Auch ich überprüfte das Stück erst zum Zweck der Analyse. Doch für eine unbestimmte, affektive Wahrnehmung einer gefühlten Vergangenheit ist eine genaue Einordnung auch gar nicht notwendig. Das Stück dringt in schlechter Qualität aus den Lautsprechern – auch das prägt die Vergangenheitsatmosphäre. Spielende, die jetzt zu einem Teil dieser Atmosphäre werden, schon vor Be-

ginn des eigentlich Spielaktes in eben diese hineingezogen werden, können gewiss einordnen, dass Apparatur und Musik ‚von früher‘ sein müssen. Ein Abgleich mit dem eigenen populärkulturellen Geschichtsbild ermöglicht dann vielleicht noch, die Musik grob den 1930er- oder 1940er-Jahren zuzuordnen. Hier fließe ich schon langsam hinüber in einen intellektuellen Wahrnehmungsprozess. Doch dann verschwindet der Ladebildschirm auch schon. Ich bin schon Teil der Vergangenheitsatmosphäre, als ich meine ersten Schritte als Sigma gehe (a, 00:01:49).

„I’ll get a shuttle home from the airport, so you don’t have to come pick me up“, spricht der Avatar des Spielenden, Kaitlin Greenbriar, ihrer Mutter auf den Anrufbeantworter (b, 00:00:33). Die Ausgangssituation von GONE HOME ist so grob umrissen. Kurz darauf finde ich mich auf der Terrasse des Elternhauses wieder (b, 00:01:15). Ich bin nun auch Teil einer Atmosphäre, allerdings ist diese nicht primär gesellschaftlichen Charakters und damit auch keine Vergangenheitsatmosphäre. Vielmehr würde ich diese Atmosphäre, die die ästhetischen Arbeiter hier zu erzeugen wünschen, den Stimmungen und Synästhesien zuordnen. Unüberhörbar wütet im mitternächtlichen Dunkel ein Sturm, klar und deutlich prasselt der Regen auf das Vordach des Hauses. Die Atmosphäre ist ungemütlich und kühl, ich möchte schnell hinein ins Haus. Beim Betreten des Hauses erklingt ein dumpfer, tiefer Ton, ein Soundeffekt, der die Wucht der Atmosphäre verstärken soll, in die ich nun hineingerate (b, 00:02:17). Es ist sehr dunkel, das Licht flackert. Das Haus schützt zwar vor dem Sturm, doch die weite Eingangshalle wirkt im Zwielflicht mysteriös und bedrückend, möglicherweise gar bedrohlich. Direkt strahlt auch das Holz als dominantes Material des Hauses hinein in die Atmosphäre. Es scheint eine gewisse Wärme von ihm auszugehen, der Regen ist nur noch gedämpft zu hören. Das Haus fühlt sich so auch an wie ein Rückzugsort. Teil einer Vergangenheitsatmosphäre bin ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht. So klare material clues, wie sie MINERVA’S DEN präsentiert, werden zu Beginn von GONE HOME nicht sichtbar. Das Elternhaus könnte durchaus einem Horrorfilm entsprungen sein, doch eine bestimmte oder unbestimmte Vergangenheit beschwört es bisher noch nicht.

TACOMA beginnt im Anflug an die gleichnamige Raumstation (c, ab 00:00:30). Ich befinde mich in der Zukunft des Jahres 2088. Es ist die Weite des Weltraums, die das atmosphärische Erleben in dieser Anflugsequenz prägt. Sie steht im Kontrast zur bedrückende Enge, die mich beim Betreten der Raumstation begrüßt (c, 00:02:47). Charakteristisch tut sich diese Atmosphäre damit als Bewegungsanmutung hervor, doch gleichsam auch als Synästhesie, denn durch das Metall als prägendes Baumaterial der Station strahlt diese eine Kälte aus, die dem hölzernen Familienanwesen in GONE HOME fern ist. Doch

hier ist noch mehr. Als ich das „Hub“ betrete, den Verbindungsraum zwischen den Flügeln der Station („Personnel Module“, „Biomedical Module“, „Engineering Module“), schwebe ich schwerelos im Raum (c, 00:04:36). Die Station um mich herum rauscht, rattert, Objekte fliegen umher, ein Reinigungsroboter kreuzt meinen Weg, geht seinem geschäftigen Treiben nach (c, 00:04:42). Die Station mag zwar von ihrer Crew verlassen sein – so sagte es mir die KI auf meinem Raumschiff –, doch ist die Station keineswegs tot. Es fühlt sich an, als würde ich einen lebenden Organismus betreten. Die Eingänge zu den verschiedenen Flügeln der Station leuchten in unterschiedlichen Farben und tauchen das „Hub“ in ein buntes, freundliches Licht (c, 00:04:54). Die Atmosphäre würde ich – vielleicht unerwartet – an dieser Stelle als einladend beschreiben. Ich möchte den ersten Flügel betreten und die Station erkunden.

In MINERVA'S DEN mache ich meine ersten Schritte als schwerfälliger und schwer bewaffneter Sigma, als sich C. M. Porter über ein Radiogerät meldet (a, 00:02:21). Obwohl nur in der rechten unteren Bildschirmecke sichtbar, ist dieses kleine Utensil gewiss auch von Bedeutung für die Vergangenheitsatmosphäre, die schon im Ladebildschirm eröffnet wurde. Auch dieses Radio zeigt klare Zeichen des Verfalls. Doch auch die Verbindung mit C. M. Porter ist so beschaffen, dass sie das Vergangenheitserleben stützt. Natürlich muss zuerst die richtige Frequenz gesucht werden, bevor Porter zu hören ist, was durch ein auditives Zeichen gestützt wird. Und auch als Porter dann spricht, bleibt ein hörbares Rauschen immer präsent. Im Sinne einer pastness ist die Kommunikation auch in diesen Details authentisch, denn das Funkgerät, über das Porter zu hören ist, muss noch aus den Gründungstagen Raptures stammen, d.h. aus einer Zeit um 1945. Diese der Vergangenheit zugesprochenen Audioeigenschaften der Radio-, Funk- und Tonbandgeräte lassen sich im gesamten Spiel nachweisen und sind klar als Erzeugende auf primär affektiver Ebene zu identifizieren. So können im Spielverlauf zahlreiche Tonbänder gefunden werden (a, 00:04:22³³³), die sicherlich auch auf intellektueller Wahrnehmungsebene von Bedeutung sind, die sich aber auch schon wegen ihrer „materials clues“ einer mehr oder weniger bestimmten Vergangenheit zuordnen lassen. Überhaupt gaben sich die Entwickelnden bei der Erstellung des Spiels größte Mühe, auch auf nichtdiegetischer Ebene keine Störung dieser Atmosphäre zuzulassen. Selbst das Interface³³⁴ stützt die Atmosphäre: die Lebensenergie- und EVE-Anzeige in der linken oberen Bildschirmecke, eine Treibstoffanzeige für die brutalste Waffe Sigmas, einen Bohrer, oder eine Dollaranzeige

³³³ Weitere Tonbänder, die ich im Verlauf des Spiels aufgenommen habe: 00:10:32, 00:19:05, 00:23:28, 00:46:47, 00:52:02, 00:53:54, 00:54:50, 01:03:17, 01:05:41, 01:06:40, 01:08:58, 01:24:40, 01:29:38, 01:35:15, 01:35:47, 01:36:46, 01:39:53, 01:41:54, 01:51:36, 01:59:57, 02:06:13, 02:11:35, 02:33:10, 02:43:30

³³⁴ Zum Interface-Begriff im Kontext Digitaler Spiele vgl. Schemer-Reinhard 2018.

mit sich drehenden Ziffernblättern, die meine Geldmittel anzeigt (a, 00:04:37). Auch diese, eigentlich außerhalb der spielweltlichen Realität existierenden Elemente, fügen sich über material clues in das Gesamtbild ein und tragen dazu bei, eine vereinnahmende Vergangenheitsatmosphäre zu kreieren. Anders formuliert: Die material clues verstärken den „Kohärenzeindruck“³³⁵ des Spiels. Die Techniken, die in MINERVA’S DEN auf dieser vorintellektuellen Ebene genutzt werden, um eine Vergangenheit präsentisch erlebbar zu machen, die im Hier und Jetzt nur noch ihre verfallene Gestalt zeigt, zeigen deutliche Parallelen zu den Immersionstechniken in Themenparks, die Carlà und Filippo beschreiben. Das Wasser bahnt sich seinen Weg durch die verfallene Stadt; beim Durchschreiten des von der Decke herabströmenden Wassers perlt dieses glaubhaft vom Helm des großen Taucheranzugs ab, in dem mein Avatar steckt (a, 00:03:58). Funken sprühen aus den massiven elektrischen Apparaturen, die schon lange nicht mehr funktionieren (a, 00:04:12) und Kisten quietschen, wenn ich ihren Inhalt entnehme und zeugen so davon, dass sie schon lange in der durchnässten Stadt ein unbeachtetes Dasein fristen (a, 00:04:57). Es sind diese Details, die das affektive Erleben prägen und den Themenparks ähnlich versuchen, multisinnlich auf mich zu wirken.

In GONE HOME werde ich von einem lauten Donnern aufgeschreckt (b, 00:04:48), bevor ich in einen stockdunklen Flur trete, dessen bedrohliche Stimmung mich ohne Umwege zum nächsten Lichtschalter treibt (b, 00:05:00). Das Licht des Mondes scheint durch einige Fenster herein, doch herausblicken kann ich im strömenden Regen nicht, was mein Unbehagen noch verstärkt (b, 00:07:08). Als ich einige Minuten später die Treppen im Eingangsbereich in den ersten Stock hinaufsteige, knarzen die Stufen laut (b, 00:14:45). Als ich dann noch eine handgezeichnete Karte von Sam finde, die einen geheimen Pfad im Haus offenbart, bin ich mir sicher, dass etwas vorgehen muss in diesen alten Wänden (b, 00:22:56). Eine glockige Musik, die im nichtdiegetischen Raum ausgespielt wird, verstärkt die mysteriöse, bedrohliche Atmosphäre noch weiter. Als ich dann die Tür zum Geheimpfad finde, öffnet sich diese knarzend und gibt eine dunkle Treppe preis, eingehüllt in Spinnenweben (b, 00:24:25). Plötzlich brennt die Glühbirne durch, die ich gerade erst in diesen alten Gewölben angemacht hatte (b, 00:25:04). Die drückend-bedrohliche Atmosphäre, die wie ein dunkles Tuch über diesem Haus zu liegen scheint, ist in diesem Moment am intensivsten. Im Videomaterial sieht man, wie ich nun sogar rückwärts die Treppe zurückgehe, in gespannter Erwartung, dass mich dort unten etwas anfallen könnte, das gewiss nichts Gutes im Schilde führt. Kurz bevor das Spiel endet, betrete ich noch einen weiteren Geheimraum, in dem ein Pentagramm auf einen Tisch

³³⁵ Schemer-Reinhard 2018, 162.

gemalt ist, in der Mitte des Symbols steht ein Bild des Großvaters von Kaitlin und Sam (b, 00:47:32). In diesem Moment wird mir klar, dass die Entwickelnden mit meinen Erwartungen gespielt haben, indem sie mit Hilfe von Lichtsituation und Geräuschkulisse, d.h. mit Hilfe von Erzeugenden, die primär auf affektiver Ebene wirken, eine bedrohliche Atmosphäre erschufen, in deren Präsenz ich konsequenterweise eine tatsächliche Bedrohung vermutete. Doch eine solche hat es nie gegeben.

Auch die Welt von MINERVA'S DEN ist vielfach ins Zwielflicht gehüllt. Wo der Strom ausgefallen ist, da kann auch gewiss kein Sonnenlicht durch das kilometertiefe Meer zur Stadt durchdringen. Die Vergangenheitsatmosphäre, die ich bisher im Kontext von MINERVA'S DEN beschrieb, ist so keinesfalls exklusiv. Sie ist dominant, auch und besonders auf affektiver Ebene, doch schwingt auch hier eine Bedrohung mit, die das atmosphärische Erleben tingiert. Doch diese Bedrohung ist echt: Ein hoher Streichersatz macht beim Betreten des von einer monumentalen Statue in der Raummitte geprägten Foyers klar, dass Gefahr droht (a, 00:06:08). Da betreten auch die vom sogenannten Suchtmittel „ADAM“ verseuchten „Splicer“ die Szene und müssen bis zum Tod bekämpft werden. Als ich später mit einem „Little Sister“ genannten Wesen kämpfe, das sich durch seine markerschütternden Schreie ankündigt (a, 00:51:38), wird noch einmal ganz deutlich, wie MINERVA'S DEN vor allem auch auditiv eine bedrohliche Atmosphäre erschafft, die sich mit der heraufbeschworenen Vergangenheit verquickt. Im Unterschied zu GONE HOME und TACOMA ist ganz klar: MINERVA'S DEN ist ein »First-Person-Shooter«, dessen zentrale Spielmechanik der Kampf ist. Die Bedrohung ist hier eine reale, versetzt Spielende damit aber auch in einen jederzeit kampfbereiten Zustand. Doch weil eben auch primär gekämpft wird in diesem Spiel, muss auch die Erzeugung einer Vergangenheitsatmosphäre zu einem erheblichen Teil auf der affektiven Wahrnehmungsebene des Spielenden geschehen, sozusagen ‚nebenbei‘, ohne den Spielfluss des Shooters zu stören. Eine handlungsentlastete Wahrnehmungssituation, wie sie für Explorative Games wie GONE HOME und TACOMA so zentral ist, besteht in MINERVA'S DEN also nicht. Es bleibt somit weniger Zeit und Raum, um sich in MINERVA'S DEN aktiv mit den von diesem Spiel dargebotenen Atmosphären auseinanderzusetzen. Es scheint daher plausibel, dass MINERVA'S DEN auch deswegen so dominante und allgegenwärtige material clues präsentiert, damit die Vergangenheitsatmosphäre auch im Überlebenskampf gegen die „Splicer“ wahrgenommen wird. Die Entwickelnden von GONE HOME wiederum können es sich leisten, Spielende in die Irre zu führen, indem sie diese in bedrohliche Atmosphären versetzen, da sorgsam platzierte und semiotisch wirkmächtige Objekte im handlungsentlasteten Raum des Spiels trotzdem intellektuell wahrgenommen werden können und so eine

spezifische Vergangenheitsatmosphäre hervorgerufen wird. Dies wird im nächsten Unterkapitel klarer werden.



Abb. 11: Die Crew der Raumstation Tacoma als stilisierte Hologramme.

Auf der Raumstation Tacoma habe ich nun den ersten Flügel betreten und werde mit der ersten Augmented Reality-Aufnahme konfrontiert, die ich nach Belieben abspielen und spulen kann (c, 00:06:44). Während ihrer Tätigkeit auf der Raumstation wurden die sechs Besatzungsmitglieder dauerhaft in Bild und Ton aufgezeichnet. Auf einige dieser Aufnahmen kann ich nun mit Hilfe des Augmented Reality-Interfaces zugreifen, das ich beim Betreten der Station installiert habe. Die Crew wird dabei als stilisierte Hologramme in die Umgebung projiziert, wobei eine Unterscheidung primär über die unterschiedlichen Farben möglich ist, die den Crewmitgliedern zugeordnet sind (Abb. 11). Von besonderer Bedeutung sind diese Hologramme im Kontext intellektueller Wahrnehmungsprozesse, weshalb ich auf diese im nächsten Unterkapitel genauer eingehen werde. Doch bereits auf affektiver Ebene wird hier klar: Ich tauche hier ein in eine Vergangenheitsatmosphäre. Ein deutliches, visuelles Signal ist ein Bildrauschen, das dem Abrufen jeder Aufnahme vorausgeht. Obwohl ich mich in einer fiktiven Zukunftsvision des Jahres 2088 befinde, scheint das Abspielen dieser Hologramme dem Abspielen einer alten Videokassette verwandt. Das Bildrauschen macht klar: Hier wird auf etwas Vergangenes zugegriffen, ich drücke den Startknopf, um ein Zeugnis vergangener Zeit abzuspielen. Solch ein kleines Detail kann bereits auf vorintellektueller Ebene zur Entstehung einer Vergangenheitsatmosphäre beitragen. Als spannende Randnotiz erweist sich, wie die Besatzung der Station mit der kühlen und künstlichen Atmosphäre der Raumstation umging, mit der ich auch als Spielender konfrontiert werde. Vor allem in den Privaträumen und Arbeitszimmern

der Crew werden Techniken der Atmosphärentransformation sichtbar. So findet sich beispielsweise im Zimmer von E.V. eine große Darstellung einer Berglandschaft, die die eher kleine Kammer in eine freundlich-einladende Atmosphäre versetzt (c, 00:27:52). In einem anderen Flügel der Station betrete ich eine Art Aussichtskuppel, die begrünt und mit dem Zwitschern von Vögeln, das aus einem Lautsprecher dringt, angefüllt ist (c, 01:22:40). Diese Beispiele zeigen, dass die Besatzung versuchte, der Sterilität der Raumstation Herr zu werden, indem sie sich selbst Atmosphären schuf, in denen sie sich lieber aufhielt. Diese Räume sind es dann auch, die mich auf affektiver Ebene treffen, weil sie auch für mich einen deutlichen Bruch mit der auf der Station vorherrschenden Atmosphäre darstellen.

Doch wie auch schon in GONE HOME bieten die Entwickelnden in TACOMA keine Vergangenheitsatmosphären dar, die schon allein im affektiven Erleben an Wirkmächtigkeit gewinnen. Ich kann an dieser Stelle schon festhalten, dass sich diese beiden »Explorative Games« in dieser Hinsicht schon merklich von MINERVA'S DEN unterscheiden, das wiederum sehr deutlich auf vorintellektueller Ebene ein präsentisches Erleben von Vergangenheit stimuliert – auch und gerade weil es die Aufmerksamkeit der Spielenden vor allem auf den Kampf richten möchte. Wie also diese drei Spiele an die intellektuelle Wahrnehmung der Spielenden herantreten, ist nun zu klären.

4.3 Intellektuelles

Mit einer Einblendung zu Beginn des Spiels macht MINERVA'S DEN deutlich, dass ich mich im Jahr 1968 als Sigma durch die verfallene Stadt Rapture kämpfe (a, 00:01:01). Ein grober zeitlicher Rahmen ist damit abgesteckt. Die Blüte der Stadt und die Ereignisse, die zum Untergang der Stadt geführt haben, müssen einige Jahre oder Jahrzehnte zurückliegen. Wer den Vorgänger BIOSHOCK und das Hauptspiel BIOSHOCK 2 gespielt hat, der weiß, dass der Unternehmer Andrew Ryan die Stadt 1946 als utopischen Gegenentwurf zu vom Zweiten Weltkrieg gezeichneten Gesellschaften erschuf, ein Entwurf, der in der Praxis an den genetischen Modifikationen, die durch den entdeckten Stoff ADAM ermöglicht wurden, und an der absoluten Herrschaft eines kapitalistischen Marktes scheiterte. Dieses Wissen können Spielende zur Kontextualisierung des Erlebten nutzen, wenn sie denn auf ein solches Vorwissen zurückgreifen können. Vergangenheitsatmosphären entstehen in der affektiven Wahrnehmung verschiedenster Erzeugender ohnehin, wie ich bereits erläuterte. In der intellektuellen Auseinandersetzung mit der Spielwelt können diese spezifischer werden oder sich verstärken, was ich im vorigen Kapitel als Rückkopplungseffekte beschrieb. Von besonderer Bedeutung in MINERVA'S DEN und der BIOSHOCK-Reihe im Allgemeinen sind Zeichen vergangener Anwesenheit, die sich dominant

als Graffiti oder Schmierereien – häufig mit Eigenblut – zeigen. Schon zu Beginn von MINERVA'S DEN frage ich mich, was wohl diese wirr auf den Boden gekritzelt mathematischen Formeln für eine Bedeutung haben könnten (a, 00:05:35). Im weiteren Verlauf des Spiels, als ich das Büro des Antagonisten Reed Wahl erreiche, weiß ich dann schon, dass es sich um die Wahnvorstellungen dieses verrückten Wissenschaftlers³³⁶ handelt (a, 01:50:35). Reed Wahl war es dann vermutlich auch, der auf das überlebensgroße Porträt von C. M. Porter den Schriftzug „Traitor“ auftrug (00:07:02), was die Handlung, die zentral auf dem Dualismus dieser beiden Wissenschaftler aufbaut, durch ein solches „environmental storytelling“ noch klarer konturiert. Was allerdings die Person der Nachwelt mitteilen wollte, die in einem anderen Raum mit ihrem eigenen Blut Botschaften auf den Boden kritzelte, bevor sie verstarb, wird wohl ein Rätsel bleiben (00:17:00). Ob man nun aus diesen überall in Rapture verteilten Botschaften schlau wird, ist für die Entstehung bzw. Verstärkung einer Vergangenheitsatmosphäre nur von sekundärer Bedeutung. In jedem Fall können die Botschaften als Zeichen vergangener Anwesenheit gedeutet werden, was die Wahrnehmung der eigenen Präsenz im Verhältnis zu dieser (nicht genau bestimmten) Vergangenheit und damit auch das präsentische Erleben der Vergangenheitsatmosphäre intensiviert.

Vielfach rekurriert MINERVA'S DEN außerdem deutlich auf ein von mir schon vielfach beschworenes „populärkulturelles Kollektivgedächtnis“ und verortet die entstehenden Vergangenheitsatmosphären in den 1940er- und 1950er-Jahren, indem es andeutet, wie Rapture vor seinem Verfall ausgesehen haben könnte. So können nicht nur Waffen, Munition oder Erste Hilfe-Kits gefunden werden, sondern ebenso auch Zigaretten (a, 00:04:38) oder verschiedene Spirituosen wie „Fin Gin“ (a, 00:20:22). Die Allgegenwärtigkeit dieser Drogen verortet Rapture in einer Zeit, in der der Konsum eben dieser gängige kulturelle Praxis war. Auf ähnliche Art und Weise macht beispielsweise auch die Fernsehserie MAD MEN ihre Verbindung zu den ausgehenden 1950er-Jahren deutlich.³³⁷ Doch auch über Zigaretten und Gin hinaus sind die Objekte, die in der Unterwasserstadt Rapture platziert sind, klar populärkulturell verortet und rufen so ein „Gefühlswissen des Historischen“ ab. Keineswegs kann ich in MINERVA'S DEN ähnlich intensiv mit umherstehenden Gegenständen interagieren wie in GONE HOME, diese also aufnehmen, drehen und ausführlich begutachten. Dennoch strahlen diese Objekte in ihrer Zeichenhaftigkeit gewiss als Erzeugende in die entstehenden Vergangenheitsatmosphären hinein. Kühlschränke präsentieren sich mir so, wie sie mir für die 1950er-Jahre gefühlt authentisch erscheinen (a, 00:21:36), ein mit Rohrzange und Werkzeugkoffer dargestelltes Pin-Up-

³³⁶ Siehe Pfister 2017b zum Bild des verrückten Wissenschaftlers im Digitalen Spiel.

³³⁷ Mitenbuler 2013.

Girl verweist auf diese gängige Illustrationspraxis, die zumindest grob mit den 1940er- und 1950er-Jahren in Verbindung gesetzt werden kann (a, 00:24:55). Als mich das erste Mal eine Gruppe Slicer angreift (a, 00:06:13), komme ich nicht umhin zu bemerken, dass ihre Kleidung – obwohl deutlich Zeichen des Verfalls tragend – den Moden der Nachkriegszeit zuzuordnen ist. Es hängt hier – dieser Tatsache bin ich mir durchaus bewusst – natürlich stark davon ab, welches Vorwissen Spielende einbringen und welches Maß an Aufmerksamkeit diese solchen Details schenken. Klar ist, dass diese Objekte – ob sie nun vom Subjekt als Zeichen gedeutet werden oder nur über ihre Ekstasen wirkend in die Atmosphären hereintreten – zum Gelingen der Wahrnehmung von Vergangenheitsatmosphären beitragen. Wie intensiv diese Atmosphären empfunden werden und wie genau diese dann zeitlich verortet werden, hängt dann immens vom agierenden Subjekt ab. Auch deswegen sprach ich so ausführlich über die Quasi-Objektivität von Atmosphären. Die ästhetischen Arbeiter bedienen sich hier bestimmter Objekte, die mit großer Wahrscheinlichkeit – ob ihres Potentials als abstrahierte Zeichen für einen bestimmten realgeschichtlichen Zeitraum – zur Entstehung von Vergangenheitsatmosphären beitragen können, doch kann das spielende Subjekt als Einflussfaktor der Beschaffenheit dieser Atmosphären natürlich dennoch nie ganz ausgeschaltet werden.

Auch GONE HOME datiert seine Spielhandlung, sogar noch genauer als MINERVA'S DEN: 7. Juni, 1995, 1:15 Uhr am Morgen (b, 00:01:06). An der Tür des Familienhauses begrüßt mich eine Notiz meiner (d.h. Kaitlins) Schwester Samantha bzw. Sam: „Please, please don't go digging around“, bittet sie, und regt mich damit nur noch mehr an, nach Hinweisen auf ihr Verbleiben zu suchen (b, 00:01:44). Im Haus selbst stoße ich schon nach kurzer Zeit auf Umzugskartons und eine Transportrechnung, die auf den August 1994 datiert ist (b, 00:02:35). Noch kein Jahr lebt die Familie also in diesem Haus. Als ich die Rechnung wieder weglege, erklingt die Stimme von Sam aus dem nichtdiegetischen Raum (00:02:42). „Sam's Journal“ ist dieser erster Eintrag betitelt, der bereits auf das Tagebuch verweist, das ich am Ende des Spiels finden werde. Doch während des Spiels ist es so, als würde Sam mit mir sprechen, als würde sie meiner Erkundung des Hauses Kontext geben. Sie sagt es selbst: „Just like I was talking to you“ (b, 00:03:09). Was ich erfahre ist, dass Kaitlin, mein Avatar in diesem Spiel, selbst noch nicht in diesem Haus gewesen ist. Nicht nur ich als Spielender, sondern ebenso auch Kaitlin weiß also nicht, was in diesem Haus vor sich geht. Dass etwas vorgehen könnte, lässt die bedrohliche Atmosphäre des Hauses, wie ich bereits beschrieb, zumindest vermuten. Doch je mehr ich voranschreite und je mehr ich das Haus erkunde, desto dominanter wird eine andere, eine Vergangenheitsatmosphäre, die sich im Wechselspiel und Austausch mit der vermeintlichen Bedrohungssituation befindet. Anders als diese von Dunkelheit, Regen

und Zwielflicht erzeugte mysteriös-bedrohliche Atmosphäre, entsteht diese Vergangenheitsatmosphäre erst, indem ich mich auf intellektueller Ebene mit den zahlreichen Objekten auseinandersetze, die mir bei der Erkundung des Hauses begegnen. Atmosphären entstehen, so habe ich es erläutert, im Austausch zwischen Subjekt und Objekt. Diese Vergangenheitsatmosphären, die GONE HOME offeriert, entstehen nun geradezu im Dialog zwischen all den semiotisch aufgeladenen Gegenständen im Haus und mir, der ich sie deute. Zwei Vergangenheitsatmosphären, die besonders klar hervortreten, möchte ich genauer bestimmen.

Da ist die eine Atmosphäre, die sich eröffnet, indem ich mich als die in den Kreis ihrer Familie zurückkehrende Kaitlin begreife, die geradezu detektivisch zu rekonstruieren sucht, was im Jahr ihrer Abwesenheit hier geschehen ist. Dabei stößt sie natürlich auch auf Zeugnisse ihrer eigenen Vergangenheit. Diese Vergangenheitsatmosphäre ist also eine sehr persönliche, eine zeitlich klar begrenzte und eine sehr spezifische. Was ich an diesem Ort wahrnehme, ist meine Präsenz im Verhältnis zu der in verschiedensten Objekten festgehaltenen Geschichte der Familie Greenbriar. Inwiefern ich mich mit Kaitlin identifizieren kann, prägt dann natürlich auch die Intensität dieser Wahrnehmung. Die Entwickelnden waren offenkundig darauf bedacht, diese spezifische Vergangenheit hervorzurufen. Als ich im Foyer des Hauses einen Sportpokal entdecke und mir diesen genauer anschauen möchte, gibt mir das Spiel einen kontextsensitiven Hinweis: „Pick up my old Track trophy“ (b, 00:03:10). Die ästhetischen Arbeiter suchen hier, mich mit dem Pokal zu verbinden, das Subjekt mit dem Objekt, um das Atmosphärenerleben zu intensivieren. Diese Technik der Involvierung zeigt sich an vielerlei Stellen im Spielverlauf: Als ich den Anrufbeantworter abhöre, ist dort die Nachricht zu hören, die Kaitlin zu Beginn des Spiels auf diesen aufspricht (b, 00:04:43). Im Flur entdecke ich eine Postkarte, die Kaitlin – oder besser gesagt: ich – während meines Aufenthalts in Paris nach Hause geschickt hatte (b, 00:05:46). Ein ganz besonders eindringliches Beispiel dieser Technik, die das präsentische Erleben meiner Familienvergangenheit ermöglicht, findet sich im Kinderzimmer von Sam: Als ich ein Kuscheltier von ihrem Bett aufheben möchte, gibt mir das Spiel die Möglichkeit „Grab... Steggy? Stelly?“ (b, 00:17:27) (Abb. 12). Bei genauerem Hinsehen entdecke ich ein kleines Schild am Dinosaurier, das ihn als „Steggy“ ausweist. Ich lege ihn zurück. Blicke ich nun zum Kuscheltier, dann wird angezeigt: „It’s Steggy.“ (b, 00:17:34). Das Spiel emuliert an dieser Stelle Erinnerung, besonders auch die Unschärfe von Erinnerung. Ich als Subjekt präge entscheidend die Vergangenheitsatmosphären durch mein Vorwissen, auch mein „Gefühlswissen des Historischen“³³⁸ und

³³⁸ Tschofen 2016, 144.

schlussendlich meine Erinnerung. Es ist dahingehend schwer, in eine Vergangenheitsatmosphäre einzutauchen, die so unmittelbar mit der Familie Greenbriar verbunden ist. Indem die Entwickelnden mich am Erinnerungsprozess von Kaitlin teilhaben lassen, machen sie es mir erst möglich, diese Vergangenheitsatmosphäre zu erleben.

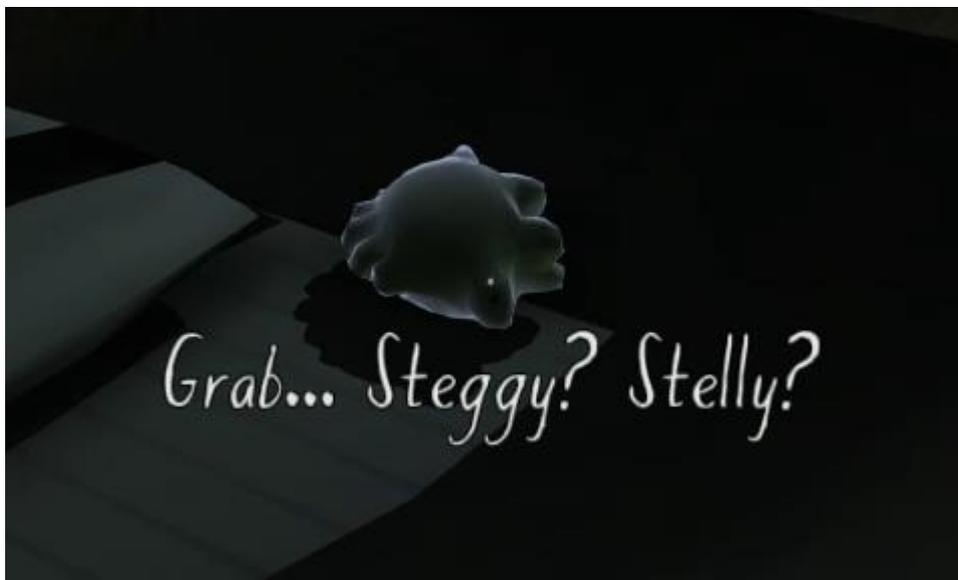


Abb. 12: Der Kuscheltier-Dinosaurier im »Explorative Game« GONE HOME. Die kontext-sensitive Einblendung fragt nach seinem Namen.

Doch noch eine andere Vergangenheitsatmosphäre ist von Bedeutung. Wie eindringlich sie wahrgenommen wird oder ob sie überhaupt entsteht, das hängt ganz erheblich vom spielenden Subjekt ab. In meiner Wahrnehmung war diese Vergangenheitsatmosphäre wegen des von mir eingebrachten Vorwissens von enormer Wirkmächtigkeit. Ich spreche von einer Vergangenheitsatmosphäre der 1990er-Jahre. Die Techniken, die zur Schaffung einer solchen Atmosphäre von den ästhetischen Arbeitern hinter dem Spiel eingesetzt wurden, lassen sich mit der von Carlà und Filippo beschriebenen Selektion, Abstraktion und Transmedialisierung beschreiben. Im Rahmen einer Selektion wurden die ausgehenden 1990er-Jahre als Fixpunkt des Spiels ausgewählt. Deutlich wird, dass danach in einem Abstraktionsverfahren die Elemente ausgewählt wurden, die sich – sofern das entsprechende Vorwissen besteht – den 1990er-Jahren zuordnen lassen. Dies funktioniert auch deswegen so gut, weil auch Spielende, die nicht in dieser Zeit aufgewachsen sind, zumindest mit popkulturellen Auseinandersetzungen mit diesem Jahrzehnt konfrontiert worden sein dürften. Wer allerdings – wie ich – einen nicht unerheblichen Teil seiner Jugend in den 1990er-Jahren verleben konnte, für den drängt sich die Wahrnehmung dieser (pop)kulturell bestimmten Vergangenheitsatmosphäre geradezu auf. Einige Objekte lassen sich finden, die auf Praktiken des Jahrzehnts verweisen bzw. – und das ist zentral – die einer gefühlten Authentizität zuträglich sind. Es geht hier nicht – um

das noch einmal klar zu sagen – um historische Akkuratessse, sondern vielmehr um ein von persönlicher Erinnerung geprägtes „Gefühlswissen des Historischen“. So finde ich eine Rezension zu einem CD-Spieler von Pioneer, die offenbar Kaitlins Vater verfasst hat (b, 00:07:00), und denke an die CDs, die ich als Kind gehört habe. Ich lausche einem Tagebucheintrag von Sam, als sie beschreibt, wie ihre (wie sich später herausstellt) große Liebe Lonnie mit ihren Freunden STREET FIGHTER gespielt hat (b, 00:10:00) und denke an die zahllosen Stunden, die ich mit der Spielkonsole vor dem Röhrenfernseher verbracht habe, der sich natürlich auch als abstrahiertes Zeichen für die 1990er-Jahre in der Spielwelt wiederfindet (b, 00:09:28). Ob Menschen auch schon Jahrzehnte zuvor einen Röhrenfernseher besaßen, ist für dieses sehr persönliche Vergangenheitserleben nicht von Bedeutung. In Sams Zimmer finde ich dann noch eine Notiz, in der Tastenkombinationen für den Charakter Chun Li aus dem Spiel Street Fighter niedergeschrieben sind (b, 00:16:02). Das Spiel gibt keinen Kontext zu dieser Notiz. Diesen Kontext bringe ich als Subjekt selbst ein. Überhaupt: Im Zimmer von Sam nehme ich diese Vergangenheitsatmosphäre am stärksten wahr, doch nachdem ich nach und nach durch Deutung der mir präsentierten Objekte diese temporale und (pop)kulturelle Verortung vorgenommen habe, bleibt diese Atmosphäre für den restlichen Spielverlauf prägend. Diese Verweise auf die 1990er-Jahre sind – und auch hier finden sich Parallelen zum Themenpark – offenkundig hochgradig transmedial. Robin J. S. Sloan kommt in einer anregenden Auseinandersetzung mit GONE HOME zum Schluss, dass die ästhetischen Arbeiter eine Art Kommodifizierung von Nostalgie („commodified nostalgia“) betreiben, um diese so eindringliche Atmosphäre zu erschaffen.³³⁹ Schlussendlich erschufen sie damit keine historische Repräsentation dieser Zeit, sondern eine Hyperrealität („hyperreality“).³⁴⁰ Ich stimme ihr zu. Man könnte vermuten, dass am Ende eines Prozesses von Selektion und Abstraktion ein von transmedialen Referenzen getragenes Konstrukt entsteht, dass – egal ob im Kontext von Themenparks oder Digitalen Spielen – immer eher einer Hyperrealität als einer historischen Repräsentation entspricht. Doch das vornehmliche Ziel der ästhetischen Arbeit zur Schaffung von Vergangenheitsatmosphären ist auch nicht die Repräsentation von Geschichte, sondern die Möglichmachung von Vergangenheitserleben. Repräsentation und Erleben schließen sich natürlich nicht aus. Tobias Winnerling argumentiert beispielsweise mittels einer Unterscheidung von „factual history“ und „affective historicity“, dass es sich bei Repräsentation und Erleben nicht um zwei sich ausschließende Zugänge, sondern lediglich um zwei unterschiedliche Perspektiven auf dasselbe Phänomen handelt.³⁴¹

³³⁹ Vgl. Sloan 2015, S.529f.

³⁴⁰ Vgl. Sloan 2015, S.541.

³⁴¹ Winnerling 2014, 152.

Ich möchte mich dieser Einschätzung anschließen und an dieser Stelle nur klarmachen, dass ich hier keinen Mangel beschreibe, sondern eine spezifische Form der Auseinandersetzung mit Vergangenheit.

Eine ganz andere und doch ebenfalls sehr eindringliche Vergangenheitsatmosphäre vermag TACOMA zu erschaffen, indem es der futuristischen Bildwelt über das Augmented Reality-Interface eine spezifische inhaltliche Ebene hinzufügt. Die mich affektiv treffende Atmosphäre der Raumstation, die eher durch Kühle und Sterilität aufzufallen weiß, verbindet sich mit einer Vergangenheitsatmosphäre, die sich aus einer „leiblichen Ko-Präsenz“³⁴² mit der in die Jetztzeit transferierten Besetzung speist. Meiner Definition des »Explorative Game« folgend können die Hologramme als die Objekte gedeutet werden, die primär das „environmental storytelling“ vorantreiben, durch ihre Zugehörigkeit zu einer bzw. mehreren Vergangenheiten aber auch als Erzeugende einer spezifischen Vergangenheitsatmosphäre. Anders als die Objekte, die GONE HOME offeriert, agieren diese Personenobjekte tatsächlich und prägen aktiv über ihr Handeln und ihre Erzählungen die jeweilige Vergangenheitsatmosphäre. Der Grad der Handlungsentlastung ist im Vergleich zu GONE HOME potenziert. Ich kann geradezu Zeuge sein, wie sich eine Vergangenheit vor mir entfaltet. Gleichzeitig ist TACOMA damit ein Paradebeispiel für die Realisierung einer „präsentifizierte[n] Vergangenheit“³⁴³, die das ‚Mittendrinsein‘ in einer spezifischen Qualität ermöglicht, die es von der transmedialen Hyperrealität eines GONE HOME oder den affektiv wirkenden Stätten des Verfalls eines MINERVAS‘ DEN unterscheidet. Doch noch ein weiteres Spezifikum der Hologramme tingiert die Vergangenheitsatmosphären in TACOMA: Indem ich die Aufnahmen der Crew nach Belieben stoppen und spulen kann, wird es mir möglich, die Gleichzeitigkeit von verschiedenen Vergangenheitsfragmenten wahrzunehmen. Während E.V. St. James einen Bericht über die Arbeit der Besatzung auf der Station verfasst, bereiten Clive und Andrew einige Räume weiter einen Kuchen für die sogenannte „Obsolescence Party“ vor. Mitten in der Aufnahme wird E.V. von Clive unterbrochen: „We’re about to cut the cake!“ (c, 00:11:45). Einige Minuten später betrachte ich diesen Vergangenheitsausschnitt aus einer anderen räumlichen Perspektive und sehe, wie Clive diese Nachricht an E.V. absetzt (c, 00:22:28). Diese Vergangenheitsatmosphären, die von den Hologrammen geprägt werden, erstrecken sich so über mehrere Räume und sind dahingehend besonders, dass sie immer auch Ereignisse

³⁴² Ich verwende den Begriff ‚leibliche Ko-Präsenz‘ hier im Sinne Erika Fischer-Lichtes als eine „Aufführung, die aus der Begegnung oder Konfrontation aller Beteiligten hervorgeht“ (Fischer-Lichte 2012, 54). Zentral ist im Kontext dieser Arbeit folgende Erläuterung: „Während die einen etwas tun, ausführen, handeln, nehmen die anderen sie wahr und reagieren auf sie – das heißt sie handeln!“ (Ebd.).

³⁴³ Carlà / Freitag 2015, 133.

einbeziehen, die gleichzeitig an einem anderen Ort auf der Station stattfinden. Den Vergangenheitsatmosphären von TACOMA ist damit nicht nur eine deren Wahrnehmung intensivierende Unmittelbarkeit zu eigen, sondern auch eine spatiotemporale Weite, die einer gefühlten Authentizität der heraufbeschworenen Vergangenheit zuträglich ist. Verlasse ich allerdings den Bereich, der einer spezifischen Aufnahme der Besatzung zugeordnet ist, verschwinden die entsprechenden Hologramme (c, 00:25:21). Damit sind die jeweiligen Vergangenheitsatmosphären gleichsam von einer besonderen, raumübergreifenden Weite, wie auch nach außen hin klar abgegrenzt.

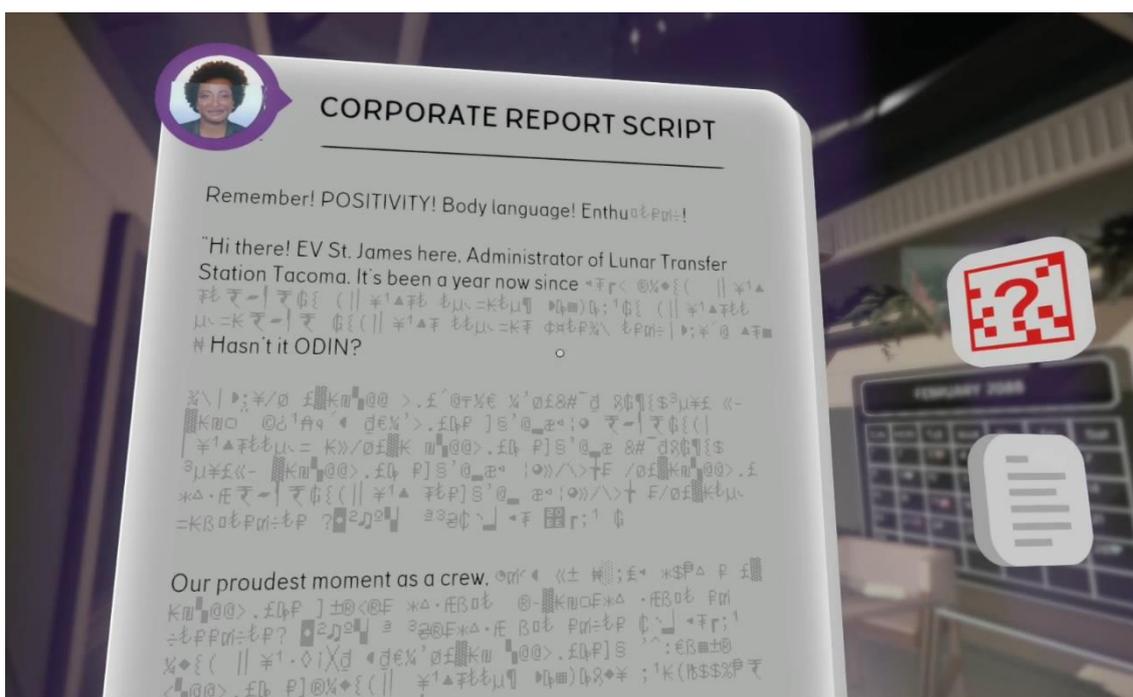


Abb. 13: Ein im »Explorative Game« TACOMA abgerufenes Textdokument. Die fehlerhafte Ausspielung des Textes fungiert als material clue.

Mir steht es nun als Spielender frei, in der Augmented Reality auf die Desktops der Besatzung zuzugreifen (c, 00:13:25³⁴⁴). Diese geben weitere Informationen zu den Besatzungsmitgliedern frei, die – ähnlich der Verbindung, die GONE HOME zwischen mir und meinem Avatar Kaitlin aufzubauen versucht – die Wahrnehmung der Vergangenheitsatmosphären transformieren und möglicherweise noch weiter intensivieren können, indem diese es mir ermöglichen, die abstrakten Hologramme als tatsächliche Personen wahrzunehmen. Spannend ist, dass diese Desktops vielfach fehlerhafte oder fehlende Informationseinheiten aufweisen (Abb. 13). Damit wird eine gewisse Unzugänglichkeit der Vergangenheit gewahrt, die auch in der Spiellogik notwendig ist, damit Spielende angeregt

³⁴⁴ Weitere wiederherstellbare Crew-Desktops: 18:12, 19:58, 21:22, 38:35, 40:50, 43:23, 44:57, 52:00, 54:27, 01:01:47, 01:04:21, 01:07:36, 01:13:00, 01:20:12, 01:28:10, 01:31:39, 01:34:43, 1:40:37, 1:46:19, 1:51:44, 2:03:09, 2:06:56, 2:10:09, 2:11:00

sind, die Station weiter zu erforschen. Gleichsam können diese Grafikfehler und Textlücken aber auch als Zeichen von Verfall gedeutet werden. In einer speziell auf das Science-Fiction-Szenario des Spiels zugeschnittenen Art und Weise werden so material clues im Sinne einer pastness verwendet, um das Vergangenheitserleben zu verstärken.

Zwei Anmerkungen möchte ich abschließend noch zu TACOMA machen: Wie in GONE HOME ist es durchaus möglich, auch mit Objekten im klassischen Sinne zu interagieren, d.h. also tatsächlich Dinge, vor allem Alltagsgegenstände, aufzunehmen und zu untersuchen. Anders als in GONE HOME fällt diesem Feature in TACOMA allerdings nicht die primäre Aufmerksamkeit zu. Diese gehört – wie erläutert – den Hologrammen der Besatzung. Doch ähnlich den Informationen, die Spielende aus den Desktops der Crew-Mitglieder herausziehen können, können diese Ding-Untersuchungen die Atmosphären mit prägen und ihr Erleben intensivieren. Im zum Lagerraum umfunktionierten Zimmer der Netzwerkspezialistin Natali finde ich beispielsweise einen Flyer der „AI Liberation Front“ (c, 01:50:44), der sicherlich zum Verständnis der Plots beiträgt, aber auch meine Wahrnehmung der Atmosphäre im nächsten Raum prägt, in dem Natali mit der KI Odin spricht (c, 01:51:19). Außerdem trägt dies – wie beispielsweise auch die Werbeanzeigen, die bei jeder Nutzung eines Transitionsaufzugs eingeblendet werden (c, 00:08:09) – dazu bei, dass ich die Zukunftsvision von TACOMA als plausibel akzeptiere, indem ich sie beispielsweise mit tatsächlichem historischen Arbeiter- und Gewerkschaftsstreben in Verbindung bringen kann. Um ein präsentisches Vergangenheitserleben in einer Zukunft zu ermöglichen, muss diese – so möchte ich behaupten – so glaubwürdig sein, dass ich sie für den Moment des Spielens und während ich mit Hilfe meines Avatars in sie hineintrete als meine Gegenwart akzeptieren kann. Zweitens möchte ich anmerken, dass die Aufnahmen, die je spezifische Vergangenheitsatmosphären durch ihre Hologramme prägen, hinsichtlich ihres Aufnahmedatums stark variieren. Die meisten Aufnahmen sind nur wenige Tage vor meinem Eintreffen auf der Station entstanden, liegen also zwischen der Explosion, die vor drei Tagen die Crew zur Evakuierung zwang (c, 00:17:50), und der tatsächlichen Flucht von der Station (c, 02:06:40). Doch es gibt noch andere Aufnahmen, viele dabei in den privaten Räumen der Besatzung. Das Telefonat von Clive entstand beispielsweise bereits vor acht Monaten (c, 00:54:27), die Arbeit von Roberta an der Malerei in ihrem Zimmer vor drei (c, 02:03:09). Diese Aufnahmen tragen nicht unmittelbar zum Plot des Spiels bei. Sie prägen, indem sie mir mehr über die Besatzung verraten, meine Wahrnehmung dieser Personen in anderen Kontexten. Doch vor allem erzeugen diese Aufnahmen je spezifische Vergangenheitsatmosphären, deren Wahrnehmung durch Spielende

ihr vordringlichster Zweck ist. Das Wahrnehmen von Atmosphären in handlungsentlasteten Welten als zentrales Charakteristikum des »Ambience Action Games« und des »Explorative Games« tritt hier unverkennbar hervor.



Abb. 14: Ein Ort der Erinnerung an seine verstorbene Frau, den sich der Protagonist des Spiels BIOSHOCK 2: MINVERA'S DEN, Cole Porter, eingerichtet hat.

In MINERVA'S DEN gehe ich meine letzten Schritte als Sigma. Der Antagonist des Spiels ist bezwungen, die KI „The Thinker“ offenbart mein großes Geheimnis: Ich bin nicht nur Sigma, sondern ebenso auch Charles Milton Porter, der mir doch eigentlich im Verlauf des Spiels den Weg durch Rapture wies (a, 02:41:09). Meinen Erinnerungen beraubt und in den Käfig des Anzugs gesteckt, erinnerte ich mich als Sigma nicht mehr an meine Vergangenheit als Porter. „The Thinker“ simulierte nun meine Stimme, „a voice that would be familiar“ (a, 02:41:52), um mich schlussendlich zu befreien. Doch bevor ich in einer Tauchkapsel an die Wasseroberfläche zurückkehren und wieder zu Porter werden kann, durchschreite ich noch dessen – oder besser: mein – Büro, das ich mir nahe der KI eingerichtet hatte (a, 02:43:02). Nachdem nun Sigma bis hierhin als mein Stellvertreter in der Spielwelt agiert hat, empfinde ich eine besondere Verbindung zu diesem meinem Arbeitszimmer. Doch dieser letzte Gang durch diese Räume ist für diese Analyse noch auf eine andere Art von herausragender Bedeutung. Wie es Steve Gaynor, leitend an allen drei hier untersuchten Spiele beteiligt, ausdrückt: „I think when you play Minerva's Den, especially the very end of the game [...] - that's the part of the game that's Gone Home in microcosm“³⁴⁵. Und tatsächlich lassen sich in diesem letzten Abschnitt des Spiels

³⁴⁵ Suellentrop 2016.

zahlreiche Charakteristika erkennen, die GONE HOME und TACOMA aus- und zu »Explorative Games« machen. In diesen letzten Minuten präsentiert MINERVA'S DEN einen – und dies fällt besonders im Kontrast zum aufreibenden Kampf gegen den Antagonisten Reed auf – handlungsentlasteten Wahrnehmungsraum. Die zahlreichen Waffen, die ich im Verlauf des Spiels aufgenommen und ausführlich genutzt habe, sind nun nicht mehr nutzbar. Die ungestörte Erkundung und natürlich die Wahrnehmung der hier vorherrschenden Atmosphäre steht im Fokus. Die affektiv wirkende Klaviermelodie, die einsetzt, unterstützt Bedeutung und Emotionalität dieser Szene. Doch obwohl sich mir nun dieser handlungsentlastete Raum auftut, wird MINERVA'S DEN natürlich nicht plötzlich zu GONE HOME. Die Mechaniken, die das Spiel bisher offerierte, bleiben erhalten, sodass auch in diesem letzten Abschnitt keine ausführliche Objektinteraktion möglich wird. Außerdem gibt es – vor allem im Vergleich mit den semiotisch hochgradig geladenen Räumen eines GONE HOME – kaum etwas zu sehen. Erst kurz bevor ich die Tauchkapsel erreiche, gelange ich an eine Art Erinnerungsort, den sich Porter wohl in Gedenken an seine Frau eingerichtet hat (a, 02:46:11) (Abb. 14). Die Interaktion mit den Bildern und Dokumenten, die hier platziert sind, findet nun über vom Spiel gesteuerte Flashbacks statt, ist also nicht wie bei GONE HOME spielendengesteuert. Dennoch wird hier ganz deutlich, wie die intellektuelle Wahrnehmung dieser Objekte die Vergangenheitsatmosphäre an diesem Ort transformiert. Porters Frau Pearl wurde in einem Bombenangriff der Nationalsozialisten getötet (a, 02:46:45). Kurz darauf erhielt Porter einen Kondolenzbrief von Winston Churchill (a, 02:46:48). Die vom Kerzenlicht geprägte, besinnliche Atmosphäre formt sich im Angesicht dieser neuen Informationen zu einer spezifischen Vergangenheitsatmosphäre der Erinnerung und des Gedenkens. Die Art und Weise, wie die Entwickelnden an dieser Stelle die Wahrnehmung und Erkundung im handlungsentlasteten und atmosphärischen Raum ausprobieren, kann als wichtiger Schritt vom »First-Person-Shooter« hin zum »Explorative Game« gedeutet werden. Wie Steve Gaynor, Karla Simonja und das weitere Team von „Fullbright“ ihre Techniken zur Schaffung von Atmosphären – dabei besonders Vergangenheitsatmosphären – verändert und verfeinert haben, hat diese Analyse gezeigt.

4.4 Rückkopplung: Fazit

Es gilt nun, das wieder zusammenzubringen, was eigentlich untrennbar ist: affektive und intellektuelle Wahrnehmung. Ich habe im Verlauf dieser Analyse diese Trennung vorgenommen, um Techniken der Schaffung von Vergangenheitsatmosphären zu identifizieren und ausdifferenzieren. In tatsächlichen Wahrnehmungssituationen müssen

diese beiden Ebenen natürlich parallel, bzw. fließend ineinander übergehend gedacht werden. Klar sollte in jedem Fall geworden sein, dass unterschiedliche Techniken der Schaffung von (Vergangenheits-)Atmosphären eher auf der einen oder auf der anderen Wahrnehmungsebene operieren. Was zwischen diesen Ebenen und Techniken und entstehenden Atmosphären passiert, habe ich als atmosphärische Rückkopplungseffekte beschrieben und meine damit im Kontext der Vergangenheitsatmosphären, wie diese Atmosphären auf der einen Wahrnehmungsebene beispielsweise geformt, auf einer anderen dann geschärft werden. Der performative Akt dieser Art von Vergangenheitserleben liegt dann darin, dass das Subjekt – selbst natürlich auch von entscheidender Bedeutung für die Beschaffenheit der Atmosphären – im Prozess der Wahrnehmung und der daraus resultierenden Rückkopplungseffekte spezifische, d.h. einzigartige Vergangenheitsatmosphären kreiert, deren Teil es dann sein kann. Diese Analyse hat gezeigt, wie solche Vergangenheitsatmosphären entstehen können und welche Erzeugenden wie und wann wirken. Vielfach bedeutete dies auch, einen subjektiven Erlebnisbericht zu verfassen, den ich dann mittels der Fokussierung von Techniken ästhetischer Arbeit in eine quasi-objektive Sphäre zu heben suchte. Es hat sich gezeigt, dass die in dieser Arbeit vorgestellten und zusammengeführten Begriffe produktiv genutzt werden können, um sich präsentischem Vergangenheitserleben in Digitalen Spielen anzunähern.

Ganz konkret wurde deutlich, dass die identifizierten Vergangenheitsatmosphären in MINERVA'S DEN vielfach nur als Leinwand fungieren, auf der sich dann das Handeln, das ein »First-Person-Shooter« verlangt, entfalten kann. Konsequenterweise wurde in diesem Spiel von den ästhetischen Arbeitern viel Wert darauf gelegt, affektive Wahrnehmungsprozesse primär über einer pastness zugehörige material clues zu stimulieren, sodass Vergangenheitsatmosphären auch entstehen können, wenn keine bewusste Auseinandersetzung mit der Spielwelt geschieht. Als Ergebnis intellektueller Wahrnehmungsprozesse können diese Atmosphären dann allerdings, so zeigte sich, noch weiter geschärft und klarer verortet, d.h. vor allem den 1940er- und 1950er-Jahren zugeordnet werden.

Wenn nun die Vergangenheit in MINERVA'S DEN das Setting ist, so ist sie in GONE HOME und TACOMA die Protagonistin. Dies war nach der Herleitung des »Explorative Games« als Subgenre des „Ambience Action Games« zu erwarten. Als spannend erweist sich, dass die Atmosphären affektiver Prägung, die in diesen beiden Spielen wahrgenommen werden können, eher nicht den Vergangenheitsatmosphären zuzurechnen sind. Der Idee von atmosphärischen Rückkopplungsprozessen folgend, sind es dann vielmehr die intellektuell wahrgenommenen, vielfach (pop)kulturell klar verorteten Objekte, die zur Entstehung von Vergangenheitsatmosphären in diesen Spielen beitragen bzw. die bestehenden mysteriös-bedrohlichen (GONE HOME) und kühl-sterilen (TACOMA) Atmosphären

verformen. Im Vergleich von GONE HOME und TACOMA konnte dann allerdings noch als entscheidender Unterschied festgestellt werden, dass GONE HOME primär über kommodifizierte, nostalgisch aufgeladene (Alltags-)Gegenstände auf einen recht klar abgrenzbaren Zeitraum, die 1990er-Jahre, verweist, während TACOMA stattdessen Hologramme offeriert, die ein unmittelbares präsentisches Vergangenheitserleben ermöglichen, indem diese gleichsam als Objekte auf die Vergangenheitsatmosphären einwirken wie auch als Quasi-Subjekte eine leibliche Ko-Präsenz mit Vergangenheitsakteuren ermöglichen. Eine wichtige Erkenntnis, die ich bei der Betrachtung von GONE HOME und unter Rückgriff auf Ergebnisse von Robin J. S. Sloan machen konnte, war schlussendlich die, dass die zur Entstehung von Vergangenheitsatmosphären beitragenden Objektkonstellationen gewiss keine historischen Repräsentationen, sondern vielmehr Hyperrealitäten darstellen. Was Filippo Carlà und Florian Freitag als Prozess der Selektion und Abstraktion im Kontext von Themenparks beschrieben, sozusagen die Schaffung eines kleinsten gemeinsamen Nenners eines „Gefühlswissens des Historischen“, zeigt sich hier deutlich und lässt sich gewiss auch auf die populärkulturell verortete Vergangenheit eines MINERVA’S DEN übertragen. Zum Gelingen der Vergangenheitsatmosphären trägt eben auch bei, dass die Vergangenheitsverweise sehr deutlich sind, d.h. von möglichst vielen Spielenden problemlos gedeutet werden können. Historische Akkuratess mag darunter leiden, doch die für präsentisches Vergangenheitserleben entscheidende gefühlte Authentizität sicherlich nicht.

Abschließend möchte ich nun die Ergebnisse dieser Arbeit zusammentragen und erläutern, inwiefern diese meiner Meinung nach die geschichtswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen bereichern können.

5 Schluss und Ausblick: Die Allgegenwärtigkeit der Atmosphären

In seiner Herleitung des Atmosphäre-Begriffs spricht Gernot Böhme von der Ästhetik als eine „reale gesellschaftliche Macht“³⁴⁶. Einer spezifischen ästhetischen Praxis, der Schaffung und Wahrnehmung von Atmosphären, habe ich mich in dieser Arbeit gewidmet. Böhme geht davon aus, dass „Inszenierung zu einem Grundzug unserer Gesellschaft geworden ist“³⁴⁷, weshalb es unabdingbar geworden sei, sich den in verschiedensten Lebensbereichen wirkenden Inszenierungstechniken zu widmen – allen voran den Techniken des Bühnenbildes zur Schaffung von Atmosphären. Ich stimme ihm zu. Auch in der

³⁴⁶ Böhme 2013, 48.

³⁴⁷ Böhme 2013, 110.

Geschichtswissenschaft, so habe ich gezeigt, wird man sich mehr und mehr dieser Allgegenwärtigkeit der Atmosphären bewusst und entdeckt sie konsequenterweise als betrachtenswürdigen Gegenstand. Mein Ziel mit dieser Arbeit war und ist es, zu einem besseren Verständnis dieser geschichtswissenschaftlich bedeutsamen Atmosphären im Kontext Digitaler Spiele beizutragen. Die von mir entwickelte Theorie verstehe ich dabei auch als einen Akt der Verständigung zwischen Geschichtswissenschaft und Game Studies, der belegen soll, dass eine Kooperation dieser beiden Fachrichtungen den wissenschaftlichen Diskurs zweifellos bereichert. Die Ergebnisse dieser Arbeit können als erster vorsichtiger Versuch gesehen werden, sich den schwer fassbaren Vergangenheitsatmosphären im Digitalen Spiel anzunähern. Viel wird hier noch zu vertiefen und zu ergänzen, gewiss auch zu korrigieren sein.

In überblicksartiger Kürze möchte ich nun zusammenstellen, welche Thesen, Begriffe und Ergebnisse ich in den wissenschaftlichen Diskursraum einbringe:

a) Begriffsbildung

- Der Genrebegriff »Walking Simulator« beschreibt eine Banalisierung des »First-Person-Shooters« und ist wegen seiner daraus folgenden reduktionistischen Anlage ungeeignet, um das neuartige Digitalspielgenre zu fassen, zu dessen Beschreibung er verwendet wird.
- Der Begriff »Ambience Action Game« ist ein produktives epistemologisches Werkzeug, um die Verschiebung der Handlungsmacht in den untersuchten Digitalen Spielen zu beschreiben.
 - Charakteristisch für das »Ambience Action Game« sind a) dessen Handlungsentlastung, b) die Dominanz der (non-funktionalen) Spielwelt und c) dessen Fokussierung auf die Schaffung von (durch Spielende) wahrnehmbaren Atmosphären.
 - Das »Ambience Action Game« fußt auf einem stabilen kulturhistorischen Fundament, das über seine zeitgeschichtliche Entstehungsgeschichte hinausgeht und es in eine Tradition mit anderen Formen der Landschaftserfahrung stellt.
- Die Aufteilung des »Ambience Action Games« in die zwei Subgenres »Awareness Game« und »Explorative Game« trägt der Diversität der Digitalen Spiele Rechnung, die grob als »Ambience Action Games« bezeichnet werden können.

- Das »Awareness Game« beschreibt eine Intensivierung des »Ambience Action Games«, die erreicht wird, indem das Spielendenhandeln auf den Wahrnehmungsprozess beschränkt wird.
- Das »Explorative Game« beschreibt eine Abschwächung des »Ambience Action Games«, die erreicht wird, indem Spielenden eine Interaktion mit semiotisch aufgeladenen Objekten ermöglicht wird, die die Entstehung spezifischer Atmosphären stimuliert.

b) Atmosphären im geschichtswissenschaftlichen Kontext

- Atmosphären sind das Produkt ästhetischer Arbeit (Böhme), die im Kontext der Digitalspielentwicklung mit placemaking (Totten) zu vergleichen ist.
 - Angelehnt an die Bühnenbilderei sind Atmosphären als quasi-objektiv zu bezeichnen, d.h. sowohl vom wahrnehmenden Subjekt wie vom erzeugenden Objekt gestimmt und von ästhetischen Arbeitern (Böhme) beeinflussbar.
- Unter den von Gernot Böhme beschriebenen Atmosphärecharakteren sind die gesellschaftlichen Charaktere von besonderer Bedeutung für die Geschichtswissenschaft.
 - Gesellschaftliche Atmosphären sind durch kulturell bestimmte Objekte aufgeladen.
 - Zwischen den objektfokussierten »Explorative Games« und den kulturell aufgeladenen Atmosphären gesellschaftlichen Charakters besteht eine ontologische Verbindung.
- Vergangenheitsatmosphären sind eine spezifische Form der gesellschaftlichen Atmosphären.
 - Atmosphären, die durch Objekte gestimmt sind, die auf bestimmte oder unbestimmte Vergangenheiten verweisen, können als Vergangenheitsatmosphären bezeichnet werden.
 - Vergangenheitsatmosphären werden mit Hilfe anderer Begrifflichkeiten sowohl in der Geschichtswissenschaft („feel of the past“, „Themed Environments“, „(hi-)storyscapes“) wie auch in den Game Studies („evocative spaces“, „embedded narrative spaces“) bearbeitet und bieten sich dahingehend besonders an, diese beiden Fachbereiche zusammenzudenken.
 - Der Erfolg von Vergangenheitsatmosphären hängt entscheidend von der Authentizität der sie prägenden Objekte ab.

- (Historische) Authentizität ist eine quasi-objektive Kategorie im Spannungsfeld von Konstruktivismus und Materialismus.
- Mit Holtorfs pastness-Konzept lässt sich Authentizität über künstlich erzeugte material clues auch im Digitalen Spiel beschreiben.

c) Wahrnehmung von Atmosphären

- Die Wahrnehmung von Atmosphären ist ein performativer Prozess.
 - Die Atmosphärenwahrnehmung kann zu Analyse Zwecken in affektive und intellektuelle Teile aufgespalten werden, die allerdings parallel bzw. alternierenden ablaufen und in der Wahrnehmungsrealität nicht zu trennen sind.
 - Der Austausch zwischen affektiver und intellektueller Wahrnehmungsebene mit Einfluss auf die Beschaffenheit der Atmosphäre kann als Rückkopplung bezeichnet werden.
- Die Wahrnehmung von Vergangenheitsatmosphären ist eine Präsenzerfahrung.
 - Die Wahrnehmung der eigenen Präsenz im Verhältnis zu einer hervorgerufenen Vergangenheit stellt eine spezifische Form des Vergangenheitserlebens im Sinne eines past presencing (MacDonald) dar.
 - Präsenzsehnsüchte (Gumbrecht) werden durch ein ‚Mittendrinsein‘ als neue Qualität von Vergangenheitserleben gestillt
- Atmosphären können auch im Digitalen Spiel wahrgenommen werden.
 - Der leibliche Raum (der gespürte Leib) dehnt sich auch auf den virtuellen Weltenraum aus.
 - Der von Spielenden gesteuerte Avatar ist als prosthetic proxy (Klevjer) zu sehen, der die Körperwahrnehmung der Spielenden in den virtuellen Raum verschiebt und so eine telepresence (Klevjer) ermöglicht.

d) Methodik

- Emergente Atmosphären, deren Teil man als Spielender ist, sind sprachlich kaum greifbar:
 - Lösungsvorschlag I: Der Prozess des Durchspielens kann aufgezeichnet und das entstandene Video im Rahmen der Analyse und im Sinne einer Autoethnographie bearbeitet werden, um dieses Paradoxon der Teilhabe an performativen Prozessen aufzulösen.

-
- Lösungsvorschlag II: Atmosphären sollten als Produkt ästhetischer Arbeit gedacht und dahingehend vom von ästhetischen Arbeitern platzierten Objekt aus gedacht und analysiert werden.
 - Lösungsvorschlag III: Atmosphären sollten sowohl auf affektiver wie auf intellektueller Ebene beschrieben und jeweils in den Kontext der erzeugenden Objekte gestellt werden.
 - Lösungsvorschlag IV: Beschreibungen von Vergangenheitserleben in anderen Kontexten (z.B. Themenparks) können herangezogen werden, um Konzepte ästhetischer Arbeit zu verstehen.

e) Analyseergebnisse

- BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN zeigt, wie ästhetische Arbeiter material clues sowohl im spieldiegetischen wie nichtdiegetischen Raum nutzen, um auf affektiver Ebene eine Vergangenheitsatmosphäre zu erzeugen, die trotz dominanten Spielendenhandelns des »First-Person-Shooters« wahrnehmbar ist.
- BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN zeigt, wie sich die Idee handlungsentlasteten Atmosphäreerlebens aus dem »First-Person-Shooter« entwickelte, indem es selbst einen im starken Kontrast zum restlichen Spielverlauf stehenden handlungsentlasteten Raum anbietet.
- GONE HOME zeigt, wie auf affektiver Ebene eine spezifische Atmosphäre erzeugt wird, die dann im Zuge intellektueller Wahrnehmung und als Ergebnis atmosphärischer Rückkopplung zu einer Vergangenheitsatmosphäre transformiert wird.
- GONE HOME zeigt, wie eine Epoche (hier: die 1990er Jahre) als Ergebnis von Selektions- und Abstraktionsprozessen atmosphärisch greifbar wird und schlussendlich mehr zu einer Hyperrealität (Sloan) denn einer historischen Repräsentation wird.
- TACOMA zeigt, wie affektiv wirkende material clues auch in einem Science-Fiction-Setting platziert werden können, indem Zeichen des Verfalls auf eine Augmented-Reality-Umgebung übertragen werden.
- TACOMA zeigt, dass atmosphäreprägende Objekte vielerlei Gestalt annehmen können und auch als Hologramme vergangener Anwesenheit zur Schaffung von Vergangenheitsatmosphären beitragen können.

Was bedeuten diese Ergebnisse für zukünftige geschichtswissenschaftliche Forschung zum Digitalen Spiel? Beispielhaft habe ich die Begriffe, die ich in dieser Arbeit zusammengeführt habe, zur Beschreibung der Atmosphären in drei ausgewählten Digitalen Spielen verwendet. Diesem Beispiel folgend halte ich es für produktiv, weitere Spiele und vor allem weitere Genres in den Blick zu nehmen. Die Beschreibung und Analyse von Atmosphären erweist sich in jedem Fall als ein schwieriges Unterfangen. Die von mir genutzten Begriffe und der dargestellte Versuchsaufbau können hoffentlich Anregung sein, um sich diesem Unterfangen zu widmen. Was ich vor allem zeigen konnte, ist, dass es sich lohnt, die ästhetischen Arbeiter, also die Entwickelnden der Digitalen Spiele, als handelnde Akteure zu begreifen und sich die Frage zu stellen, wie diese bewusst auf die Atmosphären einwirken, die Spielende dann später wahrnehmen. Bernhard Tschofen appelliert dafür, Geschichtskultur als eine „*trading zone*“ zwischen professionellen und populären Zugängen, zwischen „Wissenschaft und Praxis“ zu verstehen.³⁴⁸ Dieser Forderung möchte ich mich anschließen. Ich bin der Überzeugung, dass Forschende die Wirkung und Allgegenwärtigkeit von Atmosphären im Allgemeinen und Vergangenheitsatmosphären im Speziellen nur dann verstehen können, wenn sie sich des „Praxiswissens dieser ganzen Gattung vom Bühnenbildner ...“³⁴⁹ bis zu Digitalspielentwickelnden annehmen, in einen Austausch gehen und sich von denen inspirieren lassen, die tatsächlich an diesen Spielen arbeiten. So können Begrifflichkeiten weiter geschärft und Antworten gefunden werden, die verborgen blieben, würden man sich nur aus einer (geschichtswissenschaftlichen) Perspektive den Digitalen Spielen annehmen. Schlussendlich kann das Wahrnehmen von Atmosphären im Digitalen Spiel als eine spezifische Form des „Heinversetzen[s] in andere Zeiten und Situationen“³⁵⁰ gedeutet werden, die als phänomenologische Perspektivübernahme historischer Prägung in unterschiedlichsten Genres und Rezeptionskontexten tiefergehender Betrachtung bedarf und sicherlich auch als Herausforderung und Chance der Geschichtsdidaktik begriffen werden kann. So ist es auch vorstellbar, sich von den virtuellen Welten des Digitalen Spiels abzuwenden und jene in den Blick zu nehmen, die sich eher den Simulationen zuordnen lassen. Aus der archäologischen Rekonstruktion eines römischen Landguts in Casal de Freiria mit Hilfe von 3D-Modellen und Virtual Reality³⁵¹ erwächst beispielsweise die Frage, ob es so etwas wie »Ambience Action Simulations« geben könnte, die ebenfalls Vergangenheitsatmosphä-

³⁴⁸ Tschofen 2016, 146 (Herv. i. O.).

³⁴⁹ Böhme 2013, 39.

³⁵⁰ Hartmann / Sauer / Hasselhorn 2009, 325.

³⁵¹ Vgl. Rua / Alvito 2011.

ren zu erzeugen im Stande sind. Ebenso scheint es plausibel, die in dieser Arbeit identifizierten Techniken der Herstellung von Vergangenheitsatmosphären weiterzudenken und wieder auf andere Felder der Public History zu übertragen. Regan Forrest spricht im Kontext musealer Raumordnung beispielsweise von „atmospherics“³⁵² und identifiziert Variablen zur Annäherung an informelle Lernräume, die mit Vergangenheitsatmosphären als spezifischer atmosphärischer Form verknüpft werden könnten. Die Variablen würden dann als Techniken ästhetischer Arbeit gedacht werden. Gleichsam könnte man auch die Frage danach stellen, inwiefern museale und virtuelle Raumordnungen zur Schaffung von je spezifischen Vergangenheitsatmosphären korrelieren, indem man beispielsweise Museums- und Spielumgebung nach Martin Tröndle in „space cells“³⁵³ unterteilt und Objektanordnungen vergleicht. Auch die Wahl eines bestimmten grafischen Stils dürfte zur Entstehung bestimmter Atmosphären im Digitalen Spiel beitragen. Dass zum Beispiel bestimmte Digitale Spiele sich ästhetischer Praktiken des Comics annehmen, um spezifische Vergangenheitsatmosphären zu erzeugen, zeigt sich eindringlich an der Schnittmenge von Holocaustcomics und Serious Games.³⁵⁴ Hier könnten Austauschprozesse von ästhetischen Arbeitern verschiedener Mediengattungen beziehungsweise Transfers von Techniken nachverfolgt werden. Schließlich – dieser Ausblick könnte sich gewiss noch weiterführen lassen – scheint es im Angesicht der genealogischen Verbundenheit von Brettspielen und digitalen Strategiespielen³⁵⁵ plausibel, Vergangenheitsatmosphären auch in historisierenden Brettspielen zu vermuten, weswegen es sicherlich produktiv wäre, diesen Atmosphären mit Hilfe des hier vorgestellten theoretischen Konzeptes auch in analogen Spielwelten nachzuspüren.

Klar ist: Es gibt noch sehr viel zu tun. Das »Explorative Game«, das ich in dieser Arbeit in den Mittelpunkt gestellt habe und das so deutlich Vergangenheitsatmosphären offeriert, bot sich gewiss an, um auf dessen Basis die so dringend benötigten Begriffe herauszuarbeiten. Doch stellen diese handlungsentlasteten Spiele gewiss eine Nische dar. Von der Geschichtswissenschaft deutlich intensiver thematisierte Spielereihen wie ASSASSIN’S CREED oder CALL OF DUTY erreichen ein Vielfaches an Menschen. Wie nun aber in Spielen wie ASSASSIN’S CREED ORIGINS oder CALL OF DUTY: WWII Vergangenheitsatmosphären entstehen und wirken, ist noch zu klären. Kürzlich erschien der „Discovery Tour Mode“ für erstgenanntes Spiel, der es Spielenden ermöglicht, durch ein nun

³⁵² Forrest 2013.

³⁵³ Tröndle 2014.

³⁵⁴ Vgl. Cordes 2017.

³⁵⁵ Vgl. Deterding 2008.

plötzlich handlungsentlastetes Ägypten zur Zeit Kleopatras zu streifen und dessen Atmosphäre wahrzunehmen.³⁵⁶ Durch diesen Spielmodus drängt sich die Frage nach dem Vergangenheitserleben in der atmosphärischen Spielwelt von ASSASSIN'S CREED ORIGINS geradezu auf. Doch wie die Analyse von BIOSHOCK 2: MINVERA'S DEN gezeigt hat: Vergangenheitsatmosphären sind gewiss auch dort anzutreffen, wo das Spielendenhandeln nicht zurückgefahren ist. Es dürfte sich lohnen, bisherige Zugänge zu historisierenden Digitalen Spielen im Spannungsfeld von Narratologie und Ludologie um die in dieser Arbeit herausgestellten Begriffe zu erweitern. Wie dann Narration, Gameplay und Atmosphäre aufeinander einwirken, das ist eine weitere Frage für zukünftige Forschung – und eine äußerst spannende noch dazu.

³⁵⁶ Reparaz 2017.

Abbildungsverzeichnis

Abb.1: S.15; Offizieller Screenshot von DEAR ESTHER, der die erkundbare Insel bei Nacht zeigt. http://dear-esther.com/?page_id=37 [14.02.2018]

Abb.2: S.16; Screenshot aus den ersten handlungsentlasteten Minuten von BIOSHOCK INFINITE. <https://wccftech.com/bioshock-infinite-4k-screenshots-gtx-770/> [14.02.2018]

Abb.3.: S.21; Eine fiktive Ansichtskarte aus dem Handbuch zu GRAND THEFT AUTO 5, die den im Spiel begehbaren Del Perro Pier zeigt. http://de.gta.wikia.com/wiki/Del_Perro_Pier?file=Del-Perro-Pier-Ansichtskarte.png [14.02.2018]

Abb. 4: S.27; Screenshot aus dem Awareness Game PROTEUS, der die erkundbare Insel zeigt. https://games.gamepressure.com/view_screen.asp?ID=255147 [14.02.2018]

Abb.5: S.28; Screenshot aus dem Explorative Game GONE HOME, auf denen im Rahmen der Erkundung betrachtenswerte Objekte zu sehen sind. Eigener Screenshot.

Abb. 6: S.31; Schematische Darstellung des Begriffsdreiklangs „Ambience Action Game« – Awareness Game – Explorative Game mit einigen grob zugeordneten Spielen. Eigene Darstellung.

Abb. 7: S.39; Der titelgebende Berg aus dem Awareness Game MOUNTAIN, in den Spielende schlüpfen können. <https://www.pcgamer.com/why-the-media-loves-mountain-but-steam-users-are-calling-it-a-screensaver/> [14.02.2018]

Abb. 8: S.53; Diese zerknitterte und durchgerissene Notiz im Explorative Game GONE HOME zeigt deutliche material clues. Eigener Screenshot.

Abb. 9: S.62; Das Diagramm zeigt anhand einer schematischen Darstellung einer Vergangenheitsatmosphäre die zentralen Begriffe des theoretischen Konzepts dieser Arbeit. Eigene Darstellung.

Abb. 10: S.70; Der Ladebildschirm von BISHOCK 2: MINERVA'S DEN. Eigener Screenshot.

Abb. 11: S.75; Die Crew der Raumstation Tacoma als stilisierte Hologramme. Eigener Screenshot.

Abb. 12: S.80; Der Kuscheltier-Dinosaurier im Explorative Game GONE HOME. Die kontext-sensitive Einblendung fragt nach seinem Namen. Eigener Screenshot.

Abb. 13: S.83; Ein im Explorative Game Tacoma abgerufenes Textdokument. Die fehlerhafte Ausspielung des Textes fungiert als material clue. Eigener Screenshot.

Abb. 14: S.85; Ein Ort der Erinnerung an seine verstorbene Frau, den sich der Protagonist des Spiels Bioshock 2: Minvera's Den, Cole Porter, eingerichtet hat. Eigener Screenshot.

Bibliographie

Agnew 2007 = Vanessa Agnew, *History's Affective Turn. Historical Reenactment and its Work in the Present*, In: *Rethinking History* 11 (2007) 3, 299-312.

Beil 2017 = Benjamin Beil, *Verkörperung & Verwandlung*, In: Benjamin Beil / Philipp Bojahr / T. Sofie Taubert (Hg.): *Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels*, Glückstadt 2017, 9-19.

Beil 2015 = Benjamin Beil, *Game Studies und Genretheorie*, In: Klaus Sachs-Hombach / Jan- Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, 29-69.

Bieger 2011 = Laura Bieger, *Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen. Immersives Erleben als Raumerleben*, In: Gertrud Lehnert (Hg.): *Raum und Gefühl: der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*, Bielefeld 2011, 75-95.

Biswas 2016 = Sharang Biswas, *Videogames and the Art of Spatial Storytelling*, In: Kill Screen, 01.03.2016, abrufbar unter: <https://killscreen.com/articles/videogames-and-the-art-of-spatial-storytelling/> [Stand: 17.02.2018]

Bojahr / Herte 2018 = Philipp Bojahr / Michelle Herte, *Spielmechanik*, In: Benjamin Beil / Thomas Hensel / Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden 2018, 235-250.

Bonner 2018 = Marc Bonner, *Welt*, In: Benjamin Beil / Thomas Hensel / Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden 2018, 129-151.

Bonner 2017 = Marc Bonner, *Erkundung als virtuell-fiktionale Immersionsstrategie – Das prospect pacing der Open-World-Computerspiele als Spiegel nicht linearer Spieler-Einbindung*, In: Institut für Immersive Medien Kiel (Hg.): *Jahrbuch Immersiver Medien 2016. Interfaces – Netze – Virtuelle Welten*, Marburg 2017, 38-57.

Bonner 2014 = Marc Bonner, *Digitale Spielarchitektur und ihr leiblicher Raum. Über das affektive Erleben des Spielers und den Transfer von Atmosphären gebauter Wirklichkeiten*, In: Christian Huberts / Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel*, Glückstadt 2014, 209-222.

Böhme 2013 = Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Siebte, erweiterte und überarbeitete Auflage, Berlin 2013.

Böhme 2006 = Gernot Böhme, *Architektur und Atmosphäre*, München 2006.

Böhme 2001 = Gernot Böhme, *Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München 2001.

Böke 2017 = Ingmar Böke, *Steve Gaynor – Tacoma*, In: *Adventure Gamers*, 21.07.2017, abrufbar unter: <https://adventuregamers.com/articles/view/33170> [Stand: 17.02.2018]

Carbo-Mascarell 2016 = Rosa Carbo-Mascarell, »Walking Simulators«: *The Digitisation of an Aesthetic Practice*, DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG, 2016, <http://www.digra.org/digital-library/publications/walking-simulators-the-digitisation-of-an-aesthetic-practice/> [15.02.2018].

Carlà / Freitag 2015 = Filippo Carlà / Florian Freitag, *Strategien der Geschichtstransformationen in Themenparks*, In: Sonja Georgi / Julia Ilgner / Isabell Lammel / Cathleen Sarti / Christine Waldschmidt (Hg.): *Geschichtstransformationen. Medien, Verfahren und Funktionalisierungen historischer Rezeption*, Bielefeld 2015, 131-149.

Cauvin 2016 = Thomas Cauvin, *Public History. A Textbook of Practice*, New York 2016.

Chapman / Foka / Westin 2017 = Adam Chapam / Anna Foka / Jonathan Westin, *Introduction: what is historical game studies?*, In: *Rethinking History*, 21 (2017) 3, 358-371.

Chapman 2016 = Adam Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, London-New York 2016.

Cordes 2017 = Janek Cordes, *Den Holocaust zeichnen: Kontroversen um Bildsprachen und Darstellungsweisen*, In: *Moral Iconographies. Bild und Moral in der Moderne*, 22.09.2017, abrufbar unter: <https://moralicons.hypotheses.org/381> [Stand: 14.03.2018].

Deterding 2008 = Sebastian Deterding, *Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel*, In: Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Berlin 2008, 87-113.

Eco 1997 = Umberto Eco, *Function and Sign: The Semiotics of Architecture*, In: Neil Leach (Hg.): *Rethinking Architecture. A reader in cultural theory*, London-New York 1997, 182-202.

Elliot / Kapell 2013 = Andrew B.R. Elliot / Matthew Wilhelm Kapell, *Introduction: To Build a Past That Will „Stand the Test of Time“ – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, In: Matthew Wilhelm Kapell / Andrew B. R. Elliott (Hg.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* London-New York 2013, 1-29.

Fischer-Lichte 2012 = Erika Fischer-Lichte, *Performativität. Eine Einführung*, Bielefeld 2012.

Forrest 2013 = Regan Forrest, *Museum Atmospherics: The Role of the Exhibition Environment in the Visitor Experience*, In: *Visitor Studies* 16 (2013) 2, 201-216.

Galloway 2006 = Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006.

Giere 2017 = Daniel Giere, *Geschichtsbewusste Computerspieler – Rezeption historischer Repräsentationen digitaler Spielwelten*, In: *Mediathek der Heinrich Heine Universität Düsseldorf*, 02.10.2017, abrufbar unter: <http://mediathek.hhu.de/watch/0e10e3a3-5aaf-4331-904e-5612b85b0b00> [15.02.2018]

Gumbrecht 2011 = Hans Ulrich Gumbrecht, *Stimmungen lesen. Über eine verdeckte Wirklichkeit der Literatur*, München 2011.

Hahn 2014 = Hans Peter Hahn, *Materielle Kultur. Eine Einführung*, 2., überarbeitete Auflage, Berlin 2014.

Hartmann / Sauer / Hasselhorn 2009 = Ulrike Hartmann / Michael Sauer / Marcus Hasselhorn, *Perspektivenübernahme als Kompetenz für den Geschichtsunterricht. Theoretische und empirische Zusammenhänge zwischen fachspezifischen und sozial-kognitiven Schülermerkmalen*, In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft (2009), 321-342.

Heinemann 2017 = Jan Heinemann, *Authentizität again: Der Tag des Zombie-Elefanten*, In: gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 16.10.2017, abrufbar unter: <https://gespielt.hypothesen.org/1697> [Stand: 15.02.2018]

Heinze 2017 = Robert Heinze, *Learn to stop worrying and love authenticity*, In: gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, 26.10.2017, abrufbar unter: <https://gespielt.hypothesen.org/1715> [Stand: 15.02.2018]

Hemme 2009 = Dorothee Hemme, *Märchenstraßen - Lebenswelten: Zur kulturellen Konstruktion einer touristischen Themenstraße*, Berlin [u.a.] 2009.

Holtorf 2013 = Cornelius Holtorf, *On Pastness: A Reconsideration of Materiality in Archaeological Object Authenticity*, In: Anthropological Quarterly, 86 (2013) 2, 427-443.

Huberts 2016 = Christian Huberts, *Schritt für Schritt zur Revolution*, In: Zeit Online, 30.11.2016, abrufbar unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2016-11/walking-simulatoren-games-gone-home-dear-esther> [Stand: 15.02.2018]

Huberts / Standke 2014 = Christian Huberts / Sebastian Standke, *Einleitung*, In: Christian Huberts / Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel*, Glückstadt 2014, 9-22.

Irwin 2017 = Jon Irwin, *Devs discuss the history and the future of so-called 'walking sims'*, Gamasutra. The Art & Business of Making Games, 17.02.2017, abrufbar unter: https://www.gamasutra.com/view/news/291307/Devs_discuss_the_history_and_the_future_of_socalled_walking_sims.php [Stand: 15.02.2018]

Kerschbaumer / Winnerling 2014 = Florian Kerschbaumer / Tobias Winnerling, *Post-moderne Visionen des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo*, In: Florian Kerschbaumer / Tobias Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld 2014, 11-24.

Kill Screen 2016 = Kill Screen Staff, *Is it time to stop using the term "Walking Simulator"?*, In: Kill Screen, 30.09.2016, abrufbar unter: <https://killscreen.com/articles/time-stop-using-term-walking-simulator/> [Stand: 15.02.2018]

Klevjer 2012 = Rune Klevjer, *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, In: John Richard Sageng / Hallvard Fosheim / Tarjei

Mandt Larsen (Hg.): *The Philosophy of Computer Games*, Heidelberg-New York-London 2012, 17-38.

Köstlbauer / Pfister 2018 = Josef Köstlbauer / Eugen Pfister, *Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele*, In: Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, Bielefeld 2018, 89-106.

Landwehr 2016 = Achim Landwehr, *Die anwesende Abwesenheit der Vergangenheit: Essay zur Geschichtstheorie*, Frankfurt a. M. 2016.

Lehnert 2011 = Gertrud Lehnert, *Raum und Gefühl*, In: Gertrud Lehnert (Hg.): *Raum und Gefühl: der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*, Bielefeld 2011, 9-25.

Linderoth 2013 = Jonas Linderoth, *Beyond the digital divide: An ecological approach to gameplay*, In: *ToDIGRA: Transactions of the Digital Games Research Association* 1 (2013) 1, 85-113.

Macdonald 2013 = Sharon Macdonald, *Memorylands. Heritage and identity in Europe today*, London-New York 2013.

Manning / Adams 2015 = Jimmie Manning / Tony Adams, *Popular Culture Studies and Autoethnography: An Essay on Method*, In: *The Popular Culture Studies Journal* 3 (2015), 187-222.

Mitenbuler 2013 = Reid Mitenbuler, *What Are They Drinking on Mad Men?*, In: *Serious Eats*, April 2013, abrufbar unter: <http://drinks.seriousseats.com/2013/04/what-are-they-drinking-on-mad-men-booze-cocktails-sixties-history-what-don-draper-drinks.html> [Stand: 17.02.2018]

Neitzel 2018 = Britta Neitzel, *Involvement*, In: Benjamin Beil / Thomas Hensel / Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden 2018, 219-234.

Neitzel / Nohr 2010 = Britta Neitzel / Rolf F. Nohr: *Game Studies*, In: *Medienwissenschaft*, 4 (2010), 416-435.

Pfister 2017a = Eugen Pfister, „*Wie es wirklich war.*“ – *Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel*, In: *gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 18.05.2017, abrufbar unter: <https://gespielt.hypothesen.org/1334> [Stand: 15.02.2018]

Pfister 2017b = Eugen Pfister, „*Doctor nod mad. Doctor insane.*“ – *Eine kurze Kulturgeschichte der Figur des mad scientist im digitalen Spiel*, In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 27.07.2017, abrufbar unter: <http://www.paidia.de/?p=10074> [Stand: 17.02.2018]

Pias 2007 = Claus Pias, *Adventures Erzählen Graphen (1999)*, In: Karin Bruns / Ramón Reichert (Hg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld 2007, 398-419.

Pinchbeck 2009 = Pinchbeck, Dan, *Story as a function of gameplay in First Person Shooters and an analysis of FPS diegetic content 1998-2007*, Dissertation, University of Portsmouth 2009, https://researchportal.port.ac.uk/portal/files/6033550/Dan_Pinchbeck_PhD_2009.pdf [15.02.2018].

Pinchbeck 2008a = Pinchbeck, Dan, *Conscientious objector: pacifism, politics and abusing the player in Doom 3*, In: Scott M. Stevens / Shirley Saldamarco (Hg.): Entertainment Computing - ICEC 2008. 7th International Conference, Pittsburgh, PA, USA, September 25-27, 2008, Proceedings, 185-189.

Pinchbeck 2008b = Pinchbeck, Dan, *Dear Esther: An Interactive Ghost Story Built Using the Source Engine*, In: Ulrike Spierling / Nicolas Szilas (Hg.): Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 26-29, 2008, Proceedings, 51-54.

Rehling / Paulmann 2016 = Andrea Rehling / Johannes Paulmann, *Historische Authentizität jenseits von »Original« und »Fälschung«. Ästhetische Wahrnehmung – gespeicherte Erfahrung – gegenwärtige Performanz*, In: Martin Sabrow / Achim Saupe (Hg.): Historische Authentizität, Göttingen 2016, 91-125.

Reiche / Gehmann 2014 = Martin Reiche / Ulrich Gehmann, *Explorable Spaces. A Conclusion*, In: Ulrich Gehmann / Martin Reiche (Hg.): Real Virtuality. About the Destruction and Multiplication of World (with a Preface by Gerd Stern), Bielefeld 2014, 443-451.

Reparaz 2017 = Mikel Reparaz, *Assassin's Creed Origins - Discovery Tour Shows a Different Side of Ancient Egypt*, In: UbiBlog, 27.09.2017, abrufbar unter: <https://news.ubisoft.com/article/assassins-creed-origins-discovery-tour-shows-different-side-ancient-egypt> [Stand: 17.02.2018]

Rua / Alvito 2011 = Helena Rua / Pedro Alvito, *Living the past: 3D models, virtual reality and game engines as tools for supporting archaeology and the reconstruction of cultural heritage – the case-study of the Roman villa of Casal de Freiria*, In: Journal of Archaeological Science 38 (2011), 3296-3308.

Sabrow / Saupe 2016 = Martin Sabrow / Achim Saupe, *Historische Authentizität. Zur Kartierung eines Forschungsfeldes*, In: Martin Sabrow / Achim Saupe (Hg.): Historische Authentizität, Göttingen 2016, 7-28.

Sachs-Hombach / Thon 2015 = Klaus Sachs-Hombach / Jan- Noël Thon, *Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft*, In: Klaus Sachs-Hombach / Jan- Noël Thon (Hg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015, 9-27.

Samida / Willner / Koch 2016 = Stefanie Samida / Sarah Willner / Georg Koch, *Doing History – Geschichte als Praxis. Programmatische Annäherungen*, In: Sarah Willner / Georg Koch / Stefanie Samida (Hg.): Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur, Münster 2016, 3-25.

Samida 2014 = Stefanie Samida, *Public History als Historische Kulturwissenschaft: Ein Plädoyer*, In: Docupedia-Zeitgeschichte. Begriffe, Methoden und Debatten der zeithistorischen Forschung, 17.06.2014, abrufbar unter: http://docupedia.de/zg/Public_History_als_Historische_Kulturwissenschaft [Stand: 15.02.2018]

Sauer 2013 = Michael Sauer, *Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik*, 11. Auflage, Seelze 2013.

Scheinflug 2014 = Peter Scheinflug, *Genre-Theorie. Eine Einführung*, Münster 2014.

Schemer-Reinhard 2018 = Timo Schemer-Reinhard, *Interface*, In: Benjamin Beil / Thomas Hensel / Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*, Wiesbaden 2018, 155-172.

Schwarz 2018 = Angela Schwarz, „*Geschichte ist unsere Spielwiese*“, In: Blog des Geschichtstalk im Super7000, 08.03.2018, abrufbar unter: <https://gts7000.hypotheses.org/540> [Stand: 08.03.2018]

Schwarz 2015 = Angela Schwarz, *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, In: Sachshombach / Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015, 398-447.

Sigl 2014a = Rainer Sigl, *First Person Walker*, In: *Videogametourism*, 26.04.2014, abrufbar unter: <http://videogametourism.at/content/first-person-walker> [Stand: 15.02.2018]

Sigl 2014b = Rainer Sigl, *First Person Walker Footnotes #1: Ed Key*, In: *Videogametourism*, 29.04.2014, abrufbar unter: <http://videogametourism.at/content/first-person-walker-footnotes-1-ed-key> [Stand: 15.02.2018]

Sigl 2014c = Rainer Sigl, *First Person Walker Footnotes #3: Tale of Tales*, In: *Videogametourism*, 03.05.2014, abrufbar unter: <http://videogametourism.at/content/first-person-walker-footnotes-3-tale-ales> [Stand: 17.02.2018]

Sloan 2015 = Robin J. S. Sloan, *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*, In: *Games and Culture*, 10 (2015) 6, 525-550.

Steffen 2017 = Nils Steffen, *Authentizität im Theater?*, In: *Gedankensplitter*, 17.10.2017, abrufbar unter: <http://nilssteffen.de/?p=246> [Stand: 15.02.2018]

Suellentrop 2016 = Chris Suellentrop, *How 'BioShock 2: Minerva's Den' Helped Shape »Walking Simulator« Games*, In: *Rolling Stone*, 16.09.2016, abrufbar unter: <https://www.rollingstone.com/culture/news/how-bioshock-2-helped-shape-walking-simulators-w440336> [Stand: 15.02.2018]

Totten 2014 = Christopher W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, Boca Raton 2014.

Tröndle 2014 = Martin Tröndle, *Space, Movement and Attention: Affordances of the Museum Environment*, In: *International Journal of Arts Management* 17 (2014) 1, 4-17.

Tschofen 2016 = Bernhard Tschofen, >Eingeatmete Geschichtsträchtigkeit<. Konzepte des Erlebens in der Geschichtskultur, In: Sarah Willner / Georg Koch / Stefanie Samida (Hg.): *Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur*, Münster 2016, 137-148.

Vella 2011 = Daniel Vella, *Spatialised Memory: The Gameworld As Embedded Narrative*, The Philosophy of Computer Games Conference 2011, 7.04.2011, abrufbar unter: <https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/spatialised-memory-daniel-vella.pdf> [Stand: 17.02.2018]

Willner / Koch / Samida 2016 = Sarah Willner / Georg Koch / Stefanie Samida (Hg.), *Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur*, Münster 2016.

Willner 2016 = Sarah Willner, *Atmosphären und Hierarchien der Geschichtserfahrung. Zum Verhältnis emotionaler Stile des Alpinismus und Konstruktionen prähistorischer Lebensrealitäten*, In: Sarah Willner / Georg Koch / Stefanie Samida (Hg.): *Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur*, Münster 2016, 63-80.

Winnerling 2014 = Tobias Winnerling, *The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity*, In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8 (2014) 1, 151-170.

Worch / Smith, 2010 = Matthias Worch / Harvey Smith, „*What Happened Here?*“ *Environmental Storytelling*, In: *You Got Red On You*, 11.03.2010, abrufbar unter: <http://www.worch.com/2010/03/11/gdc-2010/> [Stand: 17.02.2018]

Sonstige Online-Referenzen

AKGWDS gespielt Blog = gespielt | Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele, abrufbar unter: <http://gespielt.hypotheses.org/> [Stand: 17.02.2018]

AKGWDS Manifest 2016 = Manifest für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit Digitalen Spielen! (Version 1.1) vom 20. September 2016, abrufbar unter: http://gespielt.hypotheses.org/manifest_v1-1 [Stand: 17.02.2018]

AKGWDS Twitter = AKGWDS. Eine öffentliche Liste von Eugen Pfister. Twitter, abrufbar unter: <https://twitter.com/Trogambouille/lists/akgwds> [Stand: 17.02.2018]

BIU Jahresreport 2017 = Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), Jahresreport der Computer- und Videospielebranche in Deutschland 2017, September 2017, abrufbar unter: https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/09/BIU_Jahresreport_2017_interaktiv.pdf [Stand: 15.02.2018]

Fullbright Blog = The company blog of Fullbright, an independent video game studio in Portland, OR., abrufbar unter: <http://blog.fullbrig.ht/> [Stand: 17.02.2018]

Fullbright Company = About The Fullbright Company, abrufbar unter: <https://fullbright.company/about/> [Stand: 17.02.2018]

LinkedIn Pinchbeck = Dan Pinchbeck, LinkedIn-Profil, abrufbar unter: <https://uk.linkedin.com/in/danpinchbeck> [Stand: 15.02.2018]

Radeon ReLive = Radeon™ ReLive, abrufbar unter: <https://gaming.radeon.com/en/radeonsoftware/adrenalin/relive/> [Stand: 17.02.2018]

Steam Walking Simulator = Distributionsplattform Steam, Titel mit dem Tag »Walking Simulator«, abrufbar unter: <http://store.steampowered.com/tags/en/Walking+Simulator#p=0&tab=TopSellers> [Stand: 15.02.2018]

Ludographie

Assassin's Creed Origins, Ubisoft Montreal, PC (Windows) [u.a.], Ubisoft 2017.

Als altägyptischer Medjai Bayek erkunden Spielende das ptolemäische Ägypten aus einer Third-Person-Perspektive (Außenansicht auf den Avatar), erfüllen Aufträge für die ansässige Bevölkerung und kämpfen gegen eine Geheimgesellschaft, die den Pharao unterstützt.

Bioshock, 2K Boston / 2K Australia, PC (Windows) [u.a.], 2K Games 2007.

Nach einem Flugzeugabsturz betretende Spielende in Verkörperung des Protagonisten Jack die Unterwasserstadt Rapture. Aus einer First-Person-Perspektive (Blick aus den Augen des Avatars) heraus erkunden Spielende die fast vollständig zerstörte Stadt und decken eine Verschwörung um dessen Gründer, Andrew Ryan, auf.

Bioshock 2, 2K Marin, PC (Windows) [u.a.], 2K Games 2010.

Acht Jahre nach den Ereignissen von BIOSHOCK erkunden Spielende erneut die Stadt Rapture, diesmal in Verkörperung eines genmanipulierten Menschen, eines sogenannten Big Daddys.

Bioshock 2: Minerva's Den, 2K Marin, PC (Windows) [u.a.], 2K Games 2010.

Als Sigma, ein genetisch veränderter, in einem massiven, bewaffneten Taucheranzug gefangener Mensch, ist es das Ziel der Spielenden, die in Rapture entwickelte künstliche Intelligenz „The Thinker“ aus der verfallenen Stadt zu entwenden.

Bioshock Infinite, Irrational Games / 2K Australia, PC (Windows) [u.a.], 2K Games 2013.

Der bisher letzte Teil der BIOSHOCK-Reihe spielt erstmals in der über den Wolken fliegenden Stadt Columbia. Als Booker DeWitt versuchen Spielende das Mädchen Elizabeth zu befreien, das vom religiösen Fanatiker Zachary Comstock gefangen gehalten wird.

Call of Duty: WWII, Sledgehammer Games / Raven Software, PC (Windows) [u.a.], Activision 2017.

Als Ronald Daniels erreichen Spielende in diesem »First-Person-Shooter« 1944 die Westfront und kämpfen sich als Teil der 1st Infantry Division bis nach Deutschland vor.

Dear Esther, Thechineseroom, PC (Windows) [u.a.], Thechineseroom / Curve Digital 2012.

Spielende erkunden eine verlassene Insel, während eine anonym bleibende Person fragmentarische Briefe an eine Frau namens Esther vorliest. Die genaue Beziehung zwischen Erzähler, Avatar und Esther bleibt unklar, was Spielende dazu zwingt, eigene Schlüsse aus den Informationsfragmenten zu ziehen.

Doom 3, id Software, PC (Windows) [u.a.], Activision 2014.

Als ein Forschungsteam 2145 auf dem Mars ausversehen ein Tor zur Hölle öffnet, müssen Spielende in der Verkörperung eines anonym bleibenden Space Marines aus einer First-Person-Perspektive gegen Heerscharen an Untoten kämpfen.

Far Cry 3, Ubisoft Montreal / Massive Entertainment [u.a.], PC (Windows) [u.a.], Ubisoft 2012.

Avatar Jason Brody und seine Freunde werden bei einem Urlaub auf einer nicht näher benannten tropischen Insel von Piraten gefangen genommen. Spielende müssen aus einer First-Person-Perspektive heraus gegen diese Piraten kämpfen und die Freunde befreien.

FUGL, Team Fugl, PC (Windows) [u.a.], Kotori Studios Ltd 2017.

In diesem meditativen Spiel steuern Spielende aus einer Third-Person-Perspektive heraus einen Vogel und fliegen unbehelligt und ziellos über endlose Landschaften.

Gone Home, The Fullbright Company / Midnight City, PC (Windows) [u.a.], The Fullbright Company / Majesco Entertainment 2013.

In dieser 2013 erschienen Coming-of-Age-Geschichte betreten Spielende in Verkörperung des Avatars Kaitlin Greenbriar im Juni 1995 das Haus der eigenen Familie. Zurückgekehrt in den Nordwesten der USA nach einem Auslandsjahr in Europa, erkunden Spielende nun das verlassene Haus und setzen nach und nach zusammen, wohin es Kaitlins Schwester Samantha verschlagen hat.

Grand Theft Auto 3, Rockstar North, PC (Windows) [u.a.], Rockstar Games 2001.

Gerade aus dem Gefängnis entlassen, nimmt ein namenloser Gangster Aufträge verschiedener Gangsterbanden von Mafia bis Yakuza an, um zu Macht und Reichtum zu gelangen und Rache an seiner Ex-Freundin zu nehmen. Spielende erkunden hierzu aus einer Third-Person-Perspektive heraus eine frei begehbare, an New York angelehnte Stadt namens Liberty City.

Grand Theft Auto V, Rockstar North, PlayStation 3 [u.a.], Rockstar Games 2013.

Spielende steuern im bisher letzten Teil der GRAND THEFT AUTO-Reihe gleich drei Avatare: Michael Townley, Trevor Philips und Franklin Clinton. In der an Los Angeles angelehnten Stadt Los Santos verüben die drei Protagonisten Raubüberfälle und legen sich mit dem FIB (angelehnt an das FBI) an.

Half-Life, Valve, PC (Windows) [u.a.], Sierra Studios 1998.

Als MIT-Physiker Gordon Freeman werden Spielende Zeuge eines Unfalls in der geheimen Forschungsstation Black Mesa, im Zuge dessen ein Portal in eine Parallelwelt geöffnet wird. Im Kampf gegen fremdartige Kreaturen müssen Spielende in diesem »First-Person-Shooter« nun einen Weg finden, das Portal zu schließen.

Half-Life 2, Valve Corporation, PC (Windows) [u.a.], Valve Corporation 2004.

Im Zuge des sogenannten 7-Stunden-Krieges gelang es der Alien-Rasse Combine, die durch die in HALF-LIFE geöffneten Portale auf die Erde gelangen konnte, die Menschheit vollständig zu unterwerfen. Erneut in der Rolle von Gordon Freeman gehen Spielende zusammen mit Rebellengruppen gegen die Besatzer vor.

Ico, Team ICO, PlayStation 2 [u.a.], Sony Interactive Entertainment 2011.

Aus seinem Heimatdorf verbannt, versucht der Protagonist Ico zusammen mit einem namenlosen Mädchen aus der Burg zu fliehen, in der er eingesperrt wurde. Spielende steuern den Avatar Ico aus einer Third-Person-Perspektive und müssen Rätsel lösen, um aus der Burg zu entkommen.

Mountain, David O'Reilly, PC (Windows) [u.a.], Double Fine Productions 2014.

In MOUNTAIN schlüpfen Spielende in die Rolle eines schwebenden Berges. Aus einer Third-Person-Perspektive heraus beobachten Spielende den Berg mehr als dass sie auf ihn Einfluss nehmen könnten. Nur die Perspektive auf den Berg kann variiert werden.

Myst, Cyan, PC (Windows) [u.a.], Brøderbund 1993.

Spielende erkunden aus einer First-Person-Perspektive heraus vorberechnete, d.h. sich nicht dynamisch an das Spielendenhandeln anpassende 3D-Umgebungen, die nur in vorgegebene Richtungen bewegt werden können. In zahlreichen unterschiedlichen Zeitaltern lösen Spielende in diesen Umgebungen Rätsel.

NBA 2K18, Visual Concepts, PC (Windows) [u.a.], 2K Sports 2017.

NBA 2K18 ist der bisher letzte Teil der jährlich erscheinenden Basketball-Simulation. Spielende wählen ein Basketball-Team und treten gegen andere Teams an.

Proteus, Ed Key / David Kanaga, PC (Windows) [u.a.], Twisted Tree 2013.

Spielende erwachen als nicht näher bestimmter Avatar am Strand einer abstrakt dargestellten Insel. Spielende können diese Insel erkunden, aber nicht mit ihr interagieren. Je nach Position auf der Insel und Blickrichtung des aus einer First-Person-Perspektive heraus gesteuerten Avatars verändert sich die musikalische Untermalung des Geschehens.

Shadow of the Colossus, Team ICO, PlayStation 2 [u.a.], Sony Computer Entertainment 2005.

Aus einer Third-Person-Perspektive heraus steuern Spielende den Avatar Wander, der ein Mädchen namens Mono wiederzubeleben sucht. Um dies zu erreichen, müssen Spielende auf einem Pferd durch weite, unbewohnte Landschaften reisen um 16 Kolosse zu finden und zu bezwingen.

Shenmue, Sega AM2, Dreamcast, Sega 1999.

Als Ryo Hazuki machen sich Spielende in einer Third-Person-Perspektive auf die Suche nach Lan Di, der zu Beginn des Spiels Ryos Vater ermordet. Spielende können eine offene Stadt erkunden, Nebenaufgaben erfüllen, zahlreiche Dialoge führen und müssen sich regelmäßig im waffenlosen Kampf mit anderen Personen messen.

Silent Hill 2, Team Silent, PlayStation 2 [u.a.], Konami 2001.

Als James Sunderland erkunden Spielende aus seiner Third-Person-Perspektive heraus die namensgebende Stadt Silent Hill. Nachdem James einen Brief seiner totgeglaubten Frau erhält, reist dieser nach Silent Hill, wo er Rätsel lösen und gegen zahlreiche Monster kämpfen muss.

Street Fighter, Capcom, Arcade Automat [u.a.], Capcom 1987-2016.

STREET FIGHTER ist eine Spielereihe, die mit STREET FIGHTER V im Jahr 2016 ihren bisher letzten Ableger erhielt. Im Zweikampf treten Spielende mit einem zuvor ausgewählten Charakter aus einer Seitenansicht gegen einen anderen Kämpfer oder eine andere Kämpferin an und müssen durch das geschickte Drücken bestimmter Tastenkombinationen den Gegner bezwingen.

System Shock 2, Irrational Games / Looking Glass Studios, PC (Windows) [u.a.], Electronic Arts 1999.

Aus einer First-Person-Perspektive heraus erkunden Spielende im Jahr 2114 das Raumschiff Von Braun, dessen Besatzung von einer Alienrasse assimiliert wurde. Mit Hilfe verschiedenster Waffen und Fähigkeiten kämpfen sich Spielende durch das Raumschiff und gegen die Besatzung.

Tacoma, Fullbright, PC (Windows) [u.a.], Fullbright 2017.

Als Amy Ferrier betreten Spielende im Jahr 2088 die verlassene Raumstation Tacoma, deren künstliche Intelligenz nach einem folgenschweren Unfall an Bord der Station geborgen werden soll. Mit Hilfe eines Augmented Reality-Sichtgerätes können die Gespräche und Handlungen der sechs Personen nachempfunden werden, die sich bis kurz nach dem Unfall auf der Raumstation befanden. Nach und nach decken Spielende so auf, was mit der Besatzung der Station passiert ist und wie es zu dem Zwischenfall kommen konnte.

The Graveyard, Tale of Tales, PC (Windows) [u.a.], Valve Corporation 2008.

Als alte Dame spazieren Spielende aus einer Third-Person-Perspektive heraus über einen Friedhof. Über das Umhergehen hinaus ist keine Handlung möglich. Das Spiel endet, wenn Spielende mit der alten Dame den Friedhof wieder verlassen oder wenn diese auf einer Bank sitzend eines natürlichen Todes stirbt.

The Long Dark, Hinterland Studio, PC (Windows) [u.a.], Hinterland Studio, 2017.

Als William Mackenzie stürzen Spielende mit ihrem Flugzeug in einer Berglandschaft in Nordamerika ab. Aus einer First-Person-Perspektive heraus müssen Spielende nun die

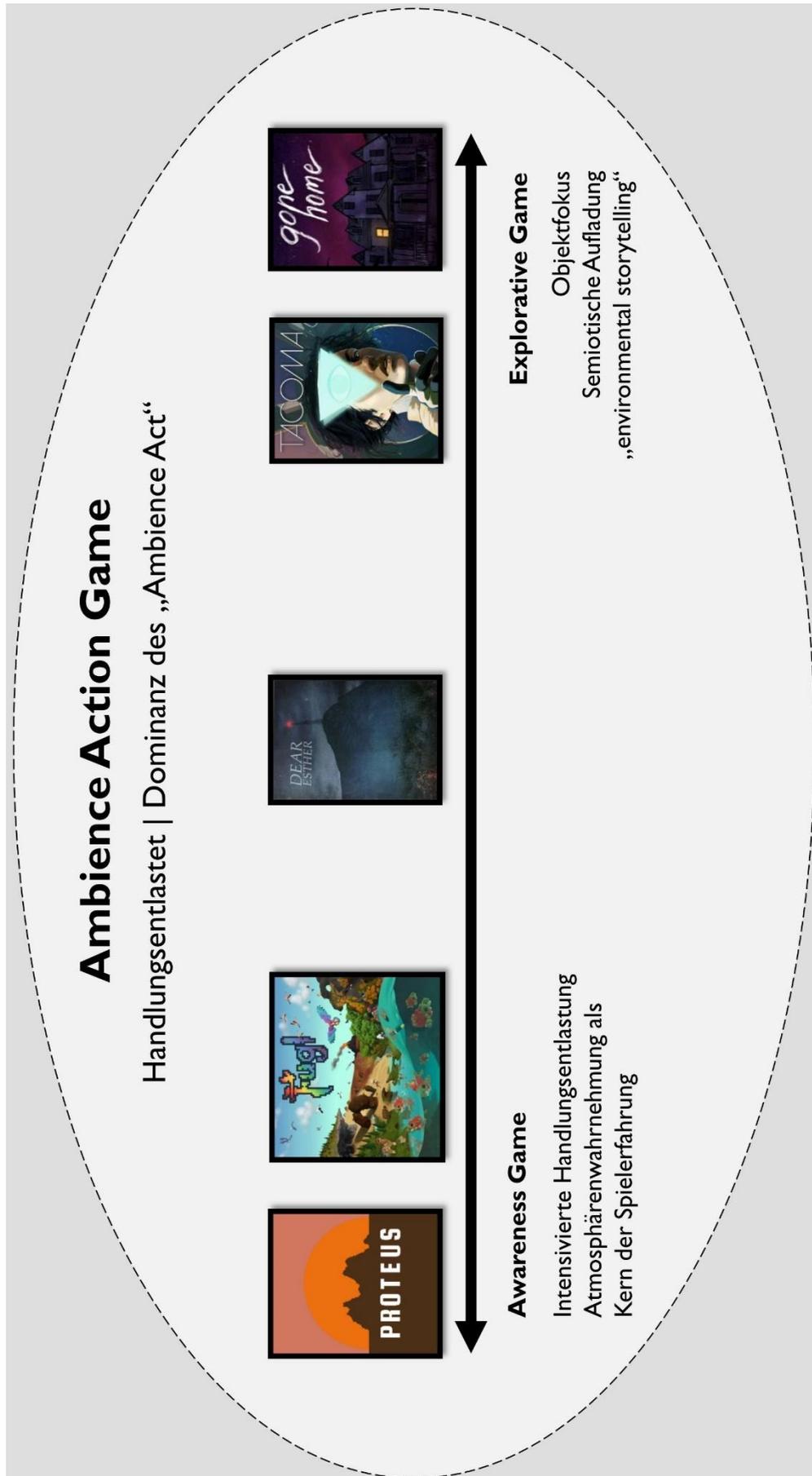
unwirtliche Landschaft erkunden, Ausrüstung sammeln und sich gegen wilde Tiere zur Wehr setzen, um zu überleben.

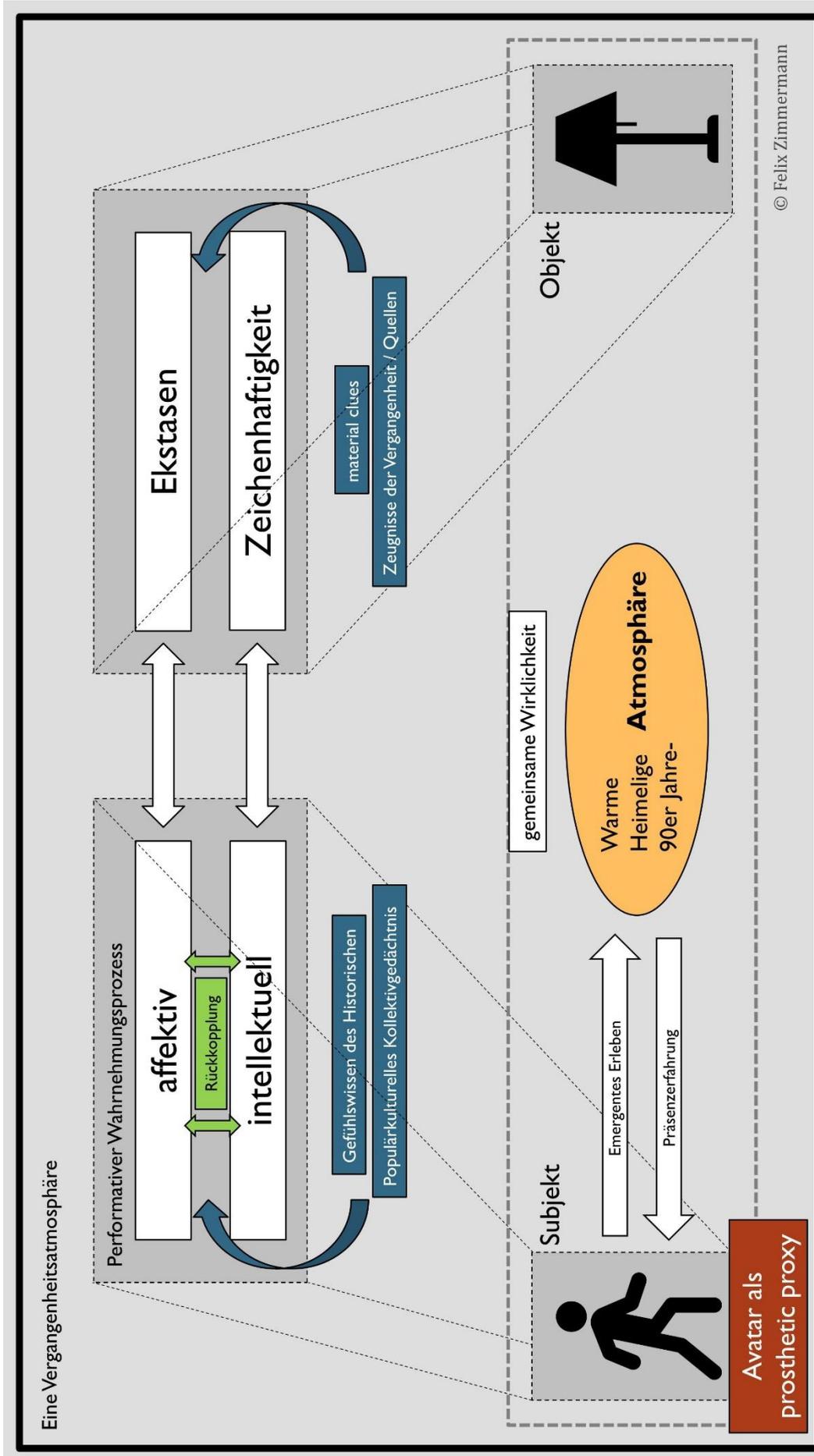
What Remains of Edith Finch, Giant Sparrow, PC (Windows) [u.a.], Annapurna Interactive 2017.

In Verkörperung von Edith Finch erkunden Spielende aus einer First-Person-Perspektive heraus das Familienanwesen der Familie Finch. In den Zimmern der verstorbenen Verwandten erfahren Spielende näheres zur Familiengeschichte, indem sie sich auf ganz verschiedene Arten und Weisen spielerisch mit dem Leben der Familienmitglieder auseinandersetzen müssen.

Anhang

Abbildung 6





Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich **an Eides Statt**, dass ich diese Masterarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Die Stellen meiner Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken und Quellen, einschließlich der Quellen aus dem Internet, entnommen sind, habe ich in jedem Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht. Dasselbe gilt sinngemäß für Tabellen, Karten und Abbildungen.

Diese Arbeit habe ich in gleicher oder ähnlicher Form oder auszugsweise nicht im Rahmen einer anderen Prüfung eingereicht.

Ich versichere zudem, dass der Text der eingereichten elektronischen Fassung mit dem Text der vorgelegten Druckfassung identisch ist.

Köln, _____ Unterschrift: _____