ffk Journal
Film- und Fernseh-wissenschaftliches Kolloquium

Bernhard Runzheimer
Marburg

Die digitale Flanerie als reflexive Raumexploration im Computerspiel

Abstract: Während eine Handlung in Medien wie Büchern oder Filmen in der Regel linear abläuft und sich auf die durch das mediale Dispositiv eingegrenzten Rahmen beschränkt, bietet das Computerspiel im Gegensatz dazu einen offeneren Raumzugang, der vor allem auf dem Prinzip der Exploration beruht. Neben den offensichtlichen Primärzielen eines Spiels kann der Spieler auch einen kontemplativen Ansatz verfolgen, um reflexive Elemente zu entdecken. Dabei zeigt sich besonders in einigen aktuellen Spielen, deren ludischer Aufbau eigentlich nicht für eine flanierende Exploration ausgelegt ist, ein diskursiver Mehrwert, der über die primären Unterhaltungswerte des Spiels hinausgehen kann. Dieser Beitrag soll das Konzept dieser *digitalen Flanerie* und deren Bedeutung für die mediale Rezeption anhand des Spiels *Wolfenstein: The New Order* erläutern.

Bernhard Runzheimer (M.A.), WHK in der Redaktion *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*. Studium des B.A. Medienwissenschaft (2011–2014) sowie M.A. Medien und kulturelle Praxis (2014–2016) an der Philipps-Universität Marburg. Ausgebildeter Fachinformatiker (Anwendungsentwicklung) sowie Gründungsmitglied und Redakteur bei pixeldiskurs.de. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Game Studies, digitale Medien und Populärkultur.

© AVINUS, Hamburg 2017
Curschmannstr. 33
20251 Hamburg

Web: www.ffk-journal.de
Alle Rechte vorbehalten
ISSN 2512–8086

1. Was ist hier eigentlich das Ziel?

Betrachtet man die Definition des Spiels, wie sie bereits von Johan Huizinga in *Homo Ludens* verfasst wurde, geht diese immer mit der Frage nach dem *Warum* einher: Warum wird gespielt? Mit der Beantwortung dieser Frage geht im Regelfall ein Ziel einher, was – je nach Art des Spiels und der Anzahl der beteiligten Personen – mehr oder weniger deutlich definiert wird. Huizinga verweist in diesem Zusammenhang auf den kompetitiven Charakter des Spiels, was er darin zusammenfasst, dass das Spiel „ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas“[1] ist. Daher sei an dieser Stelle vorläufig festzuhalten, dass Spiele im Regelfall ein Ziel haben müssen, um demnach Huizingas Definition des Spiels zu entsprechen.[2]

Um Spielziele klar zu definieren, sind entsprechende Regeln erforderlich, die sowohl die Spielfläche eingrenzen als auch die Bewegung und Bedeutung aller Elemente determinieren. Diese starke Verbundenheit von Spielregeln und Spielziel bringt Jesper Juul folgendermaßen auf den Punkt: „[T]he [...] game needs rules that let the characters move as well as rules that prevent the character from reaching the goal immediately.”[3]

Während Brettspiele diese Vermittlung der Regeln durch eine beiliegende Anleitung verdeutlichen, geschieht dies im digitalen Spiel mittels der durch die Software implementierten Algorithmen, die dem Spieler einen explorativen *trial and error*-Ansatz ermöglichen. So erhält der Spieler durch Nutzung des Spiels zunehmend detailliertere Informationen über die Diegese und deren Regeln: Dieser Boden ist tödlich, jene Wand ist undurchdringlich und für den Endgegner benötige ich eine besondere Waffe.

Für den weiteren Verlauf meiner Argumentation soll hier eine grobe Unterscheidung stattfinden, die die Ziele eines Spiels in *narrative* und *ludische* Ziele unterteilt. Ein narratives Ziel wäre in diesem Kontext der durch die Narration vermittelte Unterbau, der den Spieler zum Erreichen des Spielendes motiviert („Rette die Prinzessin vor König Koopa!“), wohingegen ein ludisches Ziel die Überwindung eines spielerischen Hindernisses darstellt („Besiege deine Feinde durch einen gezielten Sprung auf den Kopf!“). Demnach haben Spiele immer mindestens ein ludisches Ziel, was bei diegetischer Voraussetzung auch ein narratives Ziel beinhaltet. Dies sind die *Primärziele*, die der Spieler in der Regel verfolgt.

Viele Spiele sind nun derart angelegt, dass sie dem Spieler entweder einen möglichst großen Freiraum zur Erkundung zur Verfügung stellen oder selbst entscheiden lassen, welches Ziel er verfolgt. In diesem Zusammen-

1 Huizinga 2011: 22.

2 Diese Ansicht wird auch in den Game Studies vertreten, z. B. durch Aki Järvinen. Järvinen 2008: 69.

3 Juul 2005: 58.

hang sind besonders *Open World*[4]-Titel aus der *Grand Theft Auto*- oder der *The Elder Scrolls*-Reihe zu nennen, die dem Spieler nicht nur eine riesige Welt zur Erkundung bereitstellen, sondern diesen auch selbst entscheiden lassen, in welcher Reihenfolge er die unterschiedlichen Spielziele erledigt.

Während es in *Open World*-Spielen eine Unmenge an Aufgaben zu erledigen und Zielen zu erreichen gibt, vertreten Spiele aus der relativ neuen Kategorie der *Walking Simulator* einen ludischen Reduktionismus. Rainer Sigl definiert dies folgendermaßen:

> Aufwendig errichtete Spielewelten, atmosphärischer Sound und die altvertraute WASD-Steuerung, wie man sie aus unzähligen First-Person-Spielen kennt, und dann das: keine Waffen, keine Gegner, keine Rätsel, kaum Herausforderungen; nur ein virtueller Raum, in dem man sich kontemplativ bewegen kann.[5]

Diese sich diametral gegenüberstehenden Beispiele für unterschiedlich extensive Spielziele haben aber eine Gemeinsamkeit: In beiden Fällen ist die ludische Exploration einer weitschweifigen Welt eines der Primärziele, die der Spieler verfolgen kann. Ich möchte jedoch den weiteren Fokus auf eine besondere Form des digitalen Spiels lenken, deren Aufbau eigentlich andere Primärziele verfolgt und vermeintlich keine ausschweifende Exploration erlaubt.[6]

In einigen aktuellen Spielen zeigt sich trotz ludisch konträrer Programmatik ein deutlicher Trend hin zur weitschweifigen Exploration und zu einer Fülle an mehr oder weniger versteckten Elementen, die der Spieler abseits der Narration – aber dennoch im diegetischen Raum – entdecken kann und die ihn somit von seinem eigentlichen ludischen Spielziel abhalten. Daraus resultiert ein exploratives Zugangskonzept, das an den von Walter Benjamin geprägten Begriff des *Flaneurs* erinnert, der seine Reflexionen aus der ziellosen räumlichen Exploration und ihrer Beobachtung und Interpretation zieht. Dieses Konzept der *digitalen Flanerie* soll anhand des Spiels *Wolfenstein: The New Order* beispielhaft erläutert werden, da die dort enthaltenen Primärziele zwar recht eindimensional sind,[7] aber sich durch einen kontemplativen Zugang weitere reflexive Momente ergeben, die die Primärziele stark kontrastieren.

4 Zur Definition des *Open World*-Begriffs vgl. Strecker 2016: 136–137.

5 Sigl 2014.

6 Insbesondere stehen hier *First Person Shooter* im Fokus, da diese dem Spieler durch die Ansicht aus den Augen des Avatars eine bessere Identifikation mit der Spielfigur ermöglichen.

7 Die Spiele der *Wolfenstein*-Reihe lassen sich in der Regel mit dem Plot „Amerikanische Ein-Mann-Armee bekämpft mit brachialem Waffeneinsatz das deutsche Nazi-Regime“ zusammenfassen.

2. Was ist eigentlich ein digitaler Flaneur?

Literarisch bereits bei Edgar Allan Poe[8] und Charles Baudelaire[9] Mitte des 19. Jahrhunderts in Erscheinung getreten, wurde die Figur des Flaneurs vor allem durch Walter Benjamins *Passagen-Werk*[10] Anfang des 20. Jahrhunderts populär. Zumeist charakterisiert als eine Art umherschweifender Spaziergänger, können jedoch in allen Definitionen die überschneidenden Attribuierungen *ziellos*, *beobachtend* und *reflektierend* hervorgehoben werden. Benjamin bemerkt weiterhin: „Der *flanerie* liegt neben anderm die Vorstellung zu Grunde, daß der Ertrag des Müßigganges wertvoller […] sei als der der Arbeit. Der *flaneur* macht bekanntlich ‚Studien'."[11]

Hervorzuheben ist hier die Bewertung der durch die Flanerie gewonnenen Erkenntnisse, die – wenn man sie auf die Welten im digitalen Spiel überträgt – die vom Spieler verrichtete Arbeit für die vermeintlichen Primärziele niedriger priorisiert. Einige pointierte Bemerkungen über den Flaneur als Sozialfigur der Gegenwart stammen darüber hinaus von Thomas Düllo, der die Tätigkeit des Flaneurs darin zusammenfasst, dass dieser die Bilder der Stadt liest und artikuliert.[12] Düllo unterteilt zudem die Raumwahrnehmung des Flaneurs in die *aggressive* und die *ästhetisch-soziologische*, wobei die erstgenannte deutlich zielorientierter verfährt und die entdeckten Dinge direkt interpretiert, während die letztgenannte hingegen lediglich den Raum „scannt", ohne ihn zu interpretieren.[13] Düllo ist es auch, der in der Flanerie eine Art detektivisches Spurenlesen erkennt:

> Lesarten und Spurenlesen kommen beim Flaneur vor allem in Gestalt der Identifizierung und Konstruktion von Ähnlichkeiten zum Tragen, als Markierung der Differenz in der Wiederholung. Das assoziative Verfahren macht dies möglich. Und dazu ist Spürsinn notwendig. Es muss zwischen Spur und Nichtspur unterschieden werden.[14]

Diese Praxis des Spurenlesens erinnert an eine gängige Reflexionspraxis, die vor allem im Film zur Anwendung kommt und sich insbesondere durch mediale Verweise, Filmzitate oder *Cameos* äußert.[15] Während diese versteckten Elemente im Film im richtigen Moment von den Rezipienten entdeckt und dekodiert werden müssen, geschieht dies im digitalen Spiel durch die Eroberung digitaler Räume. Rolf Nohr bemerkt dazu: „Spiele scheinen au-

8 Poe 2004.
9 Baudelaire 1995.
10 Benjamin 1983.
11 Ebd.: 567.
12 Vgl. Düllo 2010: 122–123.
13 Vgl. ebd.: 124–125.
14 Ebd.: 126.
15 Kay Kirchmanns bemerkt z. B., dass die „Selbstreflexivität des Filmischen [...] – mehr oder minder uneingestandenermaßen – als Ausweis moderner Ästhetik [gilt]". Kirchmann 1994: 23.

genfällig dominiert von Karten, Labyrinthen, klaustrophobischen Innenräumen, subjektiven Flugerfahrungen oder zum Flanieren einladenden, weit ausufernden Landschaften."[16]

Nohr verbindet zwar in diesem Kontext – entgegen der obigen Definition – das Flanieren mit „weit ausufernden Landschaften", priorisiert jedoch ganz klar eine eher kontemplative Erkundung des Raums[17] gegenüber der Entdeckung versteckter Elemente. Dies wird deutlich, wenn Nohr von der Eroberung „verschränkter Räume" spricht bzw. dass diese erst von Feinden befreit werden müssen, damit sie erobert sind,[18] dies nennt er einen „‚Kampf um Raum' […], ganz im militärischen Sinne der Befreiung des besetzten […] Raums".[19] Wird dieser Raum von feindlichen Elementen befreit, kann er in seiner Gänze erkundet, entdeckt und interpretiert werden.

Entgegen Nohrs Ansicht plädiere ich jedoch dafür, dass ein Raum erst dann völlig ‚erobert' ist, wenn nicht nur die darin platzierten Gegner beseitigt, sondern auch die darin enthaltenen versteckten Elemente – in Form von Herausforderungen an den Spieler – entdeckt wurden. Mir geht es in diesem Kontext nicht um einen eingeschränkten Eroberungsbegriff, der sich hauptsächlich durch Raumnahme mittels Gewaltanwendung definiert, sondern um eine Eroberung im Sinne einer *Aufgabenbewältigung*. Ich schlage daher vor, sowohl aktive feindliche als auch passive versteckte Elemente unter dem Begriff *Herausforderungen* zu subsumieren, da diese intentional an ihrem angestammten Ort platziert wurden und eine ludische oder reflexive Interaktion des Spielers erfordern, um die an ihn gestellte Herausforderung bewältigen zu können. Eine völlige Eroberung eines digitalen Raums würde demnach erst dann vorliegen, wenn der Spieler alle darin existierenden Herausforderungen bewältigt hat. In diesem Zusammenhang wären die versteckten Herausforderungen im digitalen Spiel ebenfalls als Ziele zu verstehen, die neben den eigentlichen Primärzielen existieren und nur durch die kognitive Leistung des Spielers entdeckt werden können. Diesen Raum für selbstbestimmte Erfahrungen und Eindrücke beschreibt Nohr im Kontext des „alternative (mis)use":

> Prototypisch sind für ein [...] *alternative (mis)use* beispielsweise der Verweis auf Spielformen, die sich nicht den dem Spiel inhärenten Anforderungen von Missionen, Aufgaben, Zielen oder Questen beugen, sondern die die Spielum-

16 Nohr 2013: 3.

17 „Das Spiel scheint den Raum als zentrales Moment seiner Narration und/oder seiner Funktionalität zu benutzen." Ebd.: 3.

18 Siehe dazu die entsprechende Einlassung von Nohr zum Kampf um den Raum im First Person Shooter: „[Im Falle des First oder Third Person Shooters] müssen diese verschränkten Räume schlicht angeeignet werden: Ein von aggressiven Feinden befreiter Raum ist dann nicht nur innerhalb der Topografie des Spiels entdeckt, sondern auch erobert." Ebd.: 3.

19 Ebd.: 4.

> gebung als Raum für selbstbestimmte Erfahrungen oder Eindrücke benutzen.[20]

Demnach wäre zu debattieren, ob eine flanierende Herangehensweise wirklich als ‚alternative (mis)use' zu bezeichnen ist oder jegliche Objekte innerhalb digitaler Welten intentional – und somit zu einem vorherbestimmten Zweck – an ihrem vorgesehenen Ort platziert wurden. An dieser Stelle kann daher eine erste Definition formuliert werden: *Ein digitaler Flaneur ist eine Figur in einem digitalen Spiel, die der Spieler abseits der offensichtlich formulierten ludischen und narrativen Spielziele durch die Diegese navigiert, um Elemente zu entdecken, die auf extradiegetischer Ebene zur Reflexion anregen.*

3. …und warum liegt hier eigentlich digitales Stroh rum?

Die Frage nach der Intention von Objekten in digitalen Welten ist immer auch eine Frage nach der Ressourcenverwaltung und der Detailfreude der Entwickler. Da diverse Spieltitel großer Firmen wie Bethesda Softworks oder Rockstar Games ein Budget zur Verfügung haben, das sich problemlos mit dem aktueller Kinofilme messen kann,[21] sind damit die produktionsseitigen Voraussetzungen für eine detaillierte Ausgestaltung der Diegese vorhanden. Durch das interaktive Moment des digitalen Spiels – und in Verbindung mit einer *First Person*-Perspektive – ergeben sich daher unterschiedliche diegetische Adressierungskombinationen, die sich wahlweise an die Spielfigur, an den Spieler oder an beide richten. Da die Spielfigur im Regelfall nur ihre eigene Diegese kennt, besitzt der Spieler demnach einen Wissensvorteil, der es ihm ermöglicht, Verbindungen zu anderen Diegesen oder zur eigenen Realität herzustellen.

Nachfolgend sollen einige dieser diegetischen Verweise beispielhaft anhand des Spiels *Wolfenstein: The new Order* aufgezeigt werden, das als Primärziel die recht simple Programmatik des Beseitigens feindlicher Einheiten verfolgt und demnach vermeintlich nicht auf ludische Kontemplation ausgelegt ist. *Innerdiegetische Verweise* gestalten sich diegetisch kohärent und unterstreichen bzw. verdeutlichen das Setting, in dem sich die Narration abspielt. In der vorliegenden Diegese eines hochtechnisierten Nazi-Imperiums, das den zweiten Weltkrieg gewonnen hat und nun den Großteil der Erde beherrscht, ist es dementsprechend nicht verwunderlich, dass die meisten Bücher in den Regalen technologischer Natur sind (vgl. Abb. 1). Zudem weist eine Zeitleiste der größten Errungenschaften des deutschen Reiches – neben der Mondlandung – auf die 1952 erfolgte Erfindung des gefriergetrockneten Sauerkrauts hin (vgl. Abb. 2).

[20] Nohr 2008: 208.
[21] Lewendoski 2015.

Abb. 1: Die Bücher im dritten Reich sind vor allem technologischer Natur

Abb. 2: 1952 erfolgte – direkt nach der Mondlandung – die Erfindung des gefriergetrockneten Sauerkrauts

Diese Elemente lassen sich nur dann entdecken, wenn der Spieler seine Primärziele außer Acht lässt und seinen Fokus auf die Umgebung richtet. Hier ist anzumerken, dass diese nicht zwingend zu einer tieferen Reflexion anregen, sondern lediglich die Diegese untermalen bzw. einen Seitenhieb auf das Bild des Deutschen im Ausland beinhalten.[22]

Allerdings finden sich auch Situationen, in denen der Spieler – sofern er das Geschehen in den entsprechenden Kontext setzt – dazu aufgefordert wird, sein Tun kritisch zu reflektieren. Dies geschieht z. B., wenn er einen in seinem Bett schlafenden Regimesoldaten ersticht, um im Anschluss dessen an der Wand hängende Familien- und Kinderbilder zu entdecken (vgl. Abb. 3).

Abb. 3: Auch feindliche Soldaten haben eine Familie und Kinder

[22] Diese fortwährende Hervorhebung nationaler Klischees zeigt sich nicht nur in der Erfindung des gefriergetrockneten Sauerkrauts, sondern auch darin, dass die Fressnäpfe der Schäferhunde teilweise mit Bratwürsten gefüllt sind (vgl. Abb. 6) und die deutschen Soldaten auch in den 1960er Jahren noch vorwiegend Blasmusik hören und das Oktoberfest besuchen, das auf vereinzelten Plakaten beworben wird.

Multidiegetische Verweise adressieren hingegen sowohl die diegetische Ebene der Spielfigur als auch die Realität des Spielers. So finden sich in der Diegese von *Wolfenstein: The New Order* nicht nur Verweise auf Hans Armstark, den ersten Mann auf dem Mond (vgl. Abb. 5), sondern auch auf die Beatles bzw. die von den Nazis eingedeutschte Band „Die Käfer" (vgl. Abb. 4). Diese Verweiskategorie kann als *multidiegetisch* bezeichnet werden, da deren Elemente der Spielfigur weiterführende Informationen über die Diegese vermitteln, aber für den Spieler gleichermaßen eine andere Bedeutung beinhalten, die über die diegetische hinausgeht. Es muss hinzugefügt werden, dass die Abgrenzung zum folgenden *extradiegetischen Verweis* nicht besonders trennscharf ist, da die Distinktion hier nur aufgrund der unterschiedlich extensiven diegetischen Relevanz für den Spieler bzw. die Spielfigur stattfindet.

Abb. 4: Die deutsche Band „Die Käfer" mit ihrem Album „Das blaue U-Boot"

Abb. 5: Hans Armstark, der erste (deutsche) Mann auf dem Mond

Extradiegetische Verweise adressieren nur den Wissensvorrat des Spielers bzw. Dinge außerhalb der Diegese. Daher besitzen die Elemente, die solche Verweise beinhalten, in der Diegese nur geringe bis gar keine Relevanz für die Spielfigur. So wird z. B. aus einem diegetisch unwichtigen Hundespielzeug (vgl. Abb. 6) ein Verweis auf den 3D-Shooter *Doom* (vgl. Abb. 7), der vom selben Entwicklerstudio stammt wie der initiale Teil der Wolfenstein-Reihe, *Wolfenstein 3D*. Aus dieser Kategorie finden sich in der Diegese von *Wolfenstein: The New Order* jedoch weitere Elemente, die unterschiedliche extradiegetische Dinge referenzieren. In der Tradition der in digitalen Spielen bekannten Verweisform des *Easter Eggs* kann der Spieler nicht nur Verweise auf das Entwicklerstudio, sondern auch auf einzelne Entwickler entdecken.

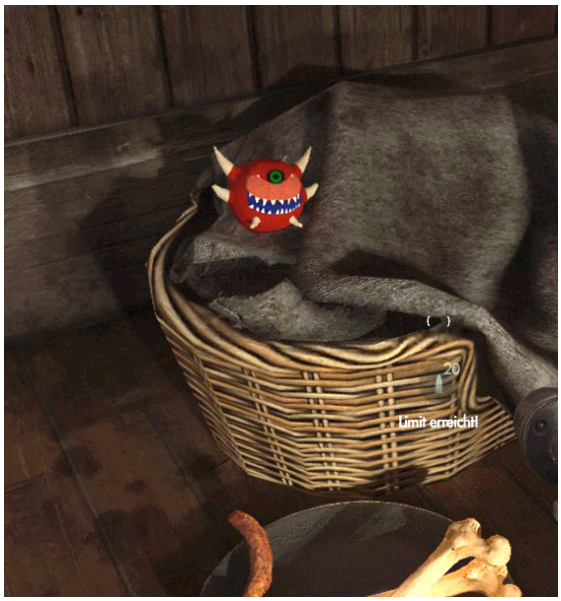

Abb. 6 und 7: Ein Hundespielzeug in *Wolfenstein: The Old Blood* entpuppt sich auf den zweiten Blick als simplifizierte Abbildung eines *Cacodemon* aus dem Spiel *Doom*

Im sechsten Kapitel des Spiels befindet sich die Spielfigur auf einer Autofahrt durch das von den Deutschen besetzte London. Die ludischen Interaktionsmöglichkeiten im Auto beschränken sich während der Fahrt auf das Drehen des Avatarkopfes. Währenddessen kann man am Fahrbahnrand ein Abfahrtsschild entdecken, auf dem das Wort *Maschinenspiele* steht, was sich auf das schwedische Entwicklerstudio Machine Games bezieht (vgl. Abb. 8). Wenn auch für die Diegese als unwichtig einzustufen, entfaltet dieses Schild bei korrekter Entschlüsselung durch den Spieler nicht nur einen selbstreferentiellen Verweis auf die Spielentwickler, sondern auch eine zeitgenössische Rekontextualisierung des ursprünglichen *Easter Eggs* von Warren Robinett.[23]

Da es in der heutigen Zeit nahezu undenkbar scheint, Computerspiele – wie in den Anfängen der Ära – mit nur einer beteiligten Person zu entwickeln,[24]

[23] Der Entwickler von *Adventure*, Warren Robinett, erstellte in der Diegese des Spiels einen geheimen Raum mit seinem Namen, den die Spieler nur entdecken konnten, wenn sie bestimmte Handlungen im Spiel ausführten. Die Praxis, einzelne Spielentwickler im Spiel zu nennen, war damals unüblich und nur auf die ausführende Firma – in diesem Fall Atari – beschränkt. Robinett fühlte sich in seiner Arbeit nicht entsprechend gewürdigt und leistete in dieser Form Widerstand gegen das System. Als der geheime Raum zufällig von einem Spieler entdeckt wurde, wurde er daraufhin im Fachmagazin *Electronic Games* als *Easter Egg* bezeichnet (vgl. Kent 2001: 185–189).

[24] Eine Ausnahme stellt das relativ neue Genre der *Indie-Games* dar, deren Vertreter teilweise wirklich nur durch kleine Teams oder sogar Einzelpersonen realisiert werden.

wurde in diesem Fall kurzerhand das komplette Entwicklerteam in Form des Studios in das Spiel eingefügt. Hier ist außerdem zu beachten, dass das *Easter Egg* diegetisch kohärent[25] ins Spiel implementiert wurde: Der Spieler muss keine besonderen Aktionen vollführen, um das *Easter Egg* zu entdecken, da das Kommunikationsangebot auf beiden diegetischen Ebenen funktioniert.[26] Darüber hinaus können aber ebenfalls – wenn auch mit mehr Rechercheaufwand – Hinweise auf einzelne Entwickler entdeckt werden.

Abb. 8: Diegetisch kohärenter Verweis auf das schwedische Entwicklerstudio Machine Games

Der in einem Spielabschnitt an einer Wand stehende Text „Why Torbjörn?“ (vgl. Abb. 9) verweist auf Torbjörn Åhlen,[27] der bei Machine Games als *Senior Environment Artist* arbeitet. Das entsprechende Pendant „Why Emil?“ findet sich im selben Abschnitt (vgl. Abb. 10) und verweist auf Emil Gustavsson,[28] der ebenfalls bei Machine Games, aber als *Senior Technical Level Designer* arbeitet. Beide Fundstücke referenzieren die bereits bei anderen Projekten erfolgte Zusammenarbeit der beiden Personen und deren gegenseitige Schuldzuweisung für den vermeintlich schlechten Levelaufbau. In einem Internetforum verweist ein Teilnehmer auf diese Verbindung und bezeichnet sie als „in-joke“:

25 Vgl. zur diegetischen Kohärenz meine Ausführungen in Runzheimer 2016.

26 Der im deutschsprachigen Raum leichter zu entdeckende Begriff „Maschinenspiele“ hätte in diesem Zusammenhang auch eine Form des Zeitvertreibs darstellen können, dem die technikvernarrten Deutschen in ihrer Freizeit nachgehen.

27 o.V. (o.J.): „Torbjörn Åhlén“. Webseite. Moby Games. http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,288645. (18.07.2016).

28 o.V. (o.J.): „Emil Gustavsson“. Webseite. Moby Games. http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,74584. (18.07.2016).

> Torbjörn and Emil are level designers from the old Starbreeze days, and they're always whining and blaming the other one for building hosed Up poo poo. Those phrases are sort of an in-joke now, they're in The Darkness and Riddick too.[29]

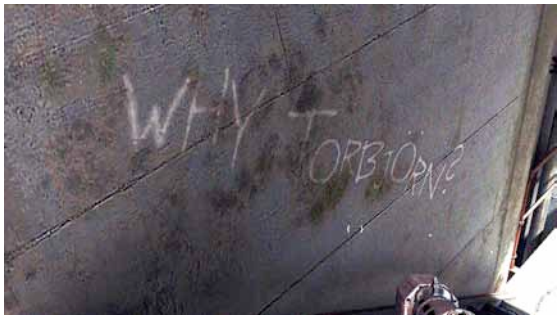

Abb. 9 und 10: Diegetische Aufschriften, die auf extradiegetische Dinge, in diesem Fall zwei Spielentwickler von Machine Games, verweisen

Damit steht diese Praxis der versteckten Einzelpersonen nicht nur in der Tradition des ersten *Easter Eggs* von Warren Robinett, sondern in diesem speziellen Fall auch – ironischerweise – stellvertretend für den Streit zwischen Ludologen und Narratologen.[30] Hinzu kommt, dass diese offenbar von beiden Personen bereits in weiteren Spielen umgesetzte Praxis einen extradiegetischen Verweis etabliert, der nicht nur in die Realität des Spielers, sondern sogar bis in die diegetischen Universen anderer Spiele reicht. Diese Praxis selbstreferentieller Verewigung der eigenen Person könnte möglicherweise auch in einem weiteren Aspekt des Spiels zur Anwendung gekommen sein. Im Hauptquartier der Widerstandsbewegung steht in der Mitte des Aufenthaltsraums ein großer Altar mit unzähligen Fotos von nicht näher bekannten Personen (vgl. Abb. 11 und 12). Die herumstehenden Kerzen lassen den Schluss zu, dass die abgebildeten Personen im Kampf gegen das deutsche Regime ihr Leben gelassen haben.

Eine empirische Stichprobe einzelner Fotos mittels der Bildersuche von Google lieferte jedoch keinerlei Ergebnisse bezüglich einer Involvierung der gezeigten Personen in realgeschichtlichen Ereignissen oder anderen Kontexten. Auch eine Anfrage an das Entwicklerstudio brachte diesbezüglich keine Erkenntnisse. Somit kann an dieser Stelle nur spekuliert werden, ob sich ei-

[29] o.V. (o.J.): „Eating Dog Food and Killing Nazis: A Wolfenstein Megathread". Webseite. Something Awful Forum. http://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3626956&userid=0& perpa-ge=40&pagenumber=47. (18.07.2016).

[30] Sowohl in Form des *Senior Technical Level Designer*, der für die technischen Aspekte des digitalen Raums verantwortlich ist, als auch des *Senior Environment Artist*, der für das diegetische Aussehen des digitalen Raums verantwortlich ist.

nige der beteiligten Entwickler auch hier – quasi im Herzen des narrativen Spiels – verewigt haben. Auch dies kann als Rekontextualisierung des Robinett-*Easter Eggs* gelesen werden, da sich die Fotos im Hauptquartier des Widerstands befinden und Robinett seinerzeit durch den Einsatz seines eigenen Namens im Spiel *Adventure* Widerstand gegen die Firmenpolitik seines damaligen Arbeitgebers geleistet hat, einzelne Entwickler nicht im Abspann als beteiligte Personen zu nennen.

Abb. 11 und 12: Fotos von nicht näher bestimmten Personen im Hauptquartier des Widerstands gegen das deutsche Regime

Darüber hinaus findet sich auch ein im Sinne Bernhard Rapps *struktureller Selbstbezug* in Form eines Spiels im Spiel.[31] Vereinzelt kann der Spieler auf den Computermonitoren in der Diegese das Titelbild des initialen Wolfenstein-Spiels, *Wolfenstein 3D*, entdecken (vgl. Abb. 13 und 14). Spielen kann man dieses jedoch erst dann, wenn der Spieler die Spielfigur auf einer alten Matratze im Hauptquartier der Widerstandsbewegung schlafen lässt, wobei bereits das damit verknüpfte ludische Interaktionssymbol einen ‚Albtraum' ankündigt (vgl. Abb. 15). Wird die Matratze genutzt, findet sich die Spielfigur von *Wolfenstein: The New Order* in der grafisch veralteten Diegese von *Wolfenstein 3D* wieder und muss in dieser Metadiegese entweder den Ausgang finden oder sterben, um wieder aus dem Traum zu erwachen.

Hervorzuheben ist in dieser Metadiegese die visuelle Darstellung der Avatarhände, die immer noch ihre ursprüngliche Form haben und nicht – der grafischen Qualität des Originals entsprechend – grafisch äquivalent transformiert wurden (vgl. Abb. 16). Somit beinhaltet diese Form der Referenz nicht nur eine technische *Mise en abyme*, sondern neben einer diegetisch kohärenten Einbindung auch eine bemerkenswerte Art der retronostalgischen

[31] Rapp 2008: 128–136.

Archivierung,[32] einhergehend mit einem direkten technischen Vergleich, der die Fortschrittlichkeit des neueren Exemplars deutlich sichtbar indiziert.

Abb. 13 und 14: Extradiegetischer Verweis auf den Titelbildschirm von *Wolfenstein 3D*.
Abb. 15 und 16: Durch Nutzung der Matratze fällt die Spielfigur in einen Traum, der sie in die Diegese des 22 Jahre älteren Vorgängers *Wolfenstein 3D* versetzt.

Zudem lässt sich die narrative Einbettung in Form eines Albtraums als wertender Kommentar zum unhinterfragten Töten in der Originalversion lesen, von dem sich der Nachfolger auf einer selbstreflexiven Ebene deutlich abwendet. Das Töten gehört zwar auch im aktuellen Teil zur ludischen Minimalprogrammatik, wird jedoch durch diverse reflexive Momente als zumindest diskutabel beleuchtet. Diese Formen der narrativen Kontemplation werden durch die digitale Flanerie begünstigt und erschaffen somit für den Spieler eine zusätzliche Ebene der Reflexion, die dieser nicht entdeckt hätte, wäre er ausschließlich den Primärzielen des Spiels gefolgt.

4. Fazit

Es bleibt daher festzuhalten, dass das beschriebene Konzept der digitalen Flanerie das Potential besitzt, dem Spieler eine zusätzliche Rezeptionsebene zu ermöglichen, die über die primären Unterhaltungswerte aktueller digita-

[32] „Retro ist die liebevolle Konservierung von Erinnerungen an eine Zeit, in der die Welt noch neu und aufregend war“ (Koubek 2015: 33).

ler Spiele hinausgeht. Unter Berücksichtigung der erfolgten Beobachtungen kann festgehalten werden, dass zur reflexiv-diskursiven Betrachtung eines digitalen Spiels ein erhöhter Zeitaufwand betrieben werden muss. Zu der Zeit, die man zur Beherrschung der Spielmechanik, zum ständigen *trial and error*-Vorgang und zur erfolgreichen Meisterung des Spiels benötigt, muss nun noch die Zeit hinzuaddiert werden, die die digitale Flanerie in Anspruch nimmt. Die daraus resultierende Problematik ist nicht unerheblich, denn für ein tieferes Verständnis des digitalen Spiels wird ebendiese Ressource *Zeit* vorausgesetzt, die das Medium gegenüber dem Film bereits um ein Vielfaches in Anspruch nimmt.

Fehlt die Zeit auf der Rezeptionsebene, bleibt die Betrachtung des rezipierten Gesamtwerks nicht nur in den Game Studies fragmentarisch und lückenhaft. Im untersuchten Beispiel wird eine wesentliche reflexive Ebene ausgespart, die dem Rezipienten im vorliegenden Fall sowohl einen ludischen Kontrast zur herkömmlichen *kill to survive*-Programmatik als auch einen diskursiven Zugang zu den weniger beachteten Inhalten des Spiels offeriert hätte. Diese Problematik äußert sich auch in der kritischen Rezension durch andere Medien, die sich ebenfalls – zumeist aus Zeitgründen – in ihrer Zusammenfassung auf die Besprechung der oberflächlichen bzw. offensichtlichen Elemente beschränken, den Diskurs somit aussparen und dadurch ein mitunter falsches oder zumindest unvollständiges Licht auf das Werk werfen, was sich – auch in der aktuell geführten Debatte[33] – wiederum negativ in der öffentlichen Wahrnehmung niederschlägt.[34]

Der digitalen Flanerie kommt somit eine zentrale Rolle in der Rezeption zu, die dem Spieler die unter der Oberfläche von ludischen und narrativen Primärzielen liegenden Elemente zugänglich, oder – im Sinne von Boris Groys – *sichtbar* macht:

> Der Flaneur fordert von den Dingen nicht, dass sie zu ihm kommen, sondern er selbst begibt sich zu den Dingen. In diesem Sinne zertrümmert der Flaneur die Aura der Dinge nicht, sondern er beachtet sie — oder vielmehr lässt er sie erst entstehen.[35]

Damit ist in der Rezeption des digitalen Spiels eine ähnliche Situation vorzufinden wie im Film in Form von Konsument und Cineast. Während der Konsument das Medium in erster Linie auf der primären Unterhaltungsebene rezipiert, ist der Cineast (bzw. sein noch nicht näher benanntes Spielependant, evtl. eine Art *Ludeur*) an einem diskursiven Mehrwert interessiert und kann durch sein weiterführendes Wissen über Theorie und Ästhetik des Mediums eine andere Betrachtungsweise eröffnen, die dem konsumierenden Rezipienten sonst verborgen bliebe. Der digitalen Flanerie kommt somit

33 Kreienbrink 2016.
34 Schult 2014.
35 Groys 2002.

eine essentielle Rolle in der Betrachtung digitaler Spiele zu, die das Potential hat, einen über die primären Unterhaltungswerte hinausgehenden Medienzugang zu ermöglichen. Dazu ist jedoch eine zeitintensive Rezeption erforderlich, die in der schnelllebigen Zeit von Mobile Games, Social Media und YouTube-Videos (möglicherweise) erst wieder erlernt werden muss. Demgegenüber steht aber die daraus folgende Erkenntnis, dass auch das gegenüber den bereits etablierten Medien noch nicht vollständig als seriös geltende digitale Spiel eine tiefergehende reflexive Ebene beinhaltet, die jedoch zuerst entdeckt bzw. *erspielt* werden muss.

Literatur

o.V. (o.J.): „Torbjörn Åhlén". Webseite. Moby Games. http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,288645. (18.07.2016).

o.V. (o.J.): „Emil Gustavsson". Webseite. Moby Games. http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,74584. (18.07.2016).

o.V. (o.J.): „Eating Dog Food and Killing Nazis: A Wolfenstein Megathread". Webseite. Something Awful Forum. http://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3626956&userid=0 & perpa-ge=40&pagenumber=47. (18.07.2016).

Baudelaire, Charles (1995): *The painter of modern life and other essays*. London: Phaidon Press.

Benjamin, Walter (Hrsg.) (1983): *Das Passagen-Werk*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Düllo, Thomas (2010): „Der Flaneur". In: Moebius, Stephan/Schroer, Markus (Hrsg.): *Diven, Hacker, Spekulanten. Sozialfiguren der Gegenwart*. Berlin: Suhrkamp, S. 119–131.

Groys, Boris (2002): *The Aura of Profane Enlightenment*. http://www.fischerelsani.net/pdf/groys.pdf (04.09.2016).

Huizinga, Johan (2011): *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.

Järvinen, Aki (2008): *Games without Frontiers. Theories and methods for game studies and design*. Tampere: VDM.

Juul, Jesper (2005): *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Kent, Steve L. (2001): *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville, Calif.: Prima Pub.

Kirchmann, Kay (1994): „Zwischen Selbsteflexivität und Selbstreferenzialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität". In:

Ammann, Frank (Hrsg.): *Film und Kritik. Selbstreflexivität im Film*. Frankfurt a. M.: Stroemfeld, S. 23–38.

Koubek, Jochen (2015): „Retro-Gaming – Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen". In: Letourneur, Ann-Marie/ Mosel, Michael/Raupach, Tim (Hrsg.): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen*. Glückstadt: Hülsbusch, S. 31–48.

Kreienbrink, Matthias (2016): „Schon wieder die K-Frage". *Die Zeit* (26.07.2016) http://www.zeit.de/digital/games/2016-07/killerspiele-amoklauf-muenchen-thomas-de-maiziere-debatte. (11.09.2016).

Lewendoski, Kai (2015): *Das haben die teuersten Games aller Zeiten gekostet*. Webseite. *turn on*. https://www.turn-on.de/ratgeber/das-haben-die-teuersten-games-aller-zeiten-gekostet-28954. (20.09.2016).

Nohr, Rolf F. (2008): *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster: Lit.

Nohr, Rolf F. (2013): *Raumfetischismus. Topografien des Spiels*. http://repositorium.medienkulturforschung.de/rmkfwordpress/wp-content/uploads/2013/07/2013_09_20_RMKF_3_Nohr-Raumfetischismus.pdf. (28.03.2016).

Poe, Edgar Allan (2004): *The man of the crowd*. North Charleston, SC: BookSurge LLC.

Rapp, Bernhard (2008): *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch.

Runzheimer, Bernhard (2016): „Bug or Feature? Softwarelogik im Spannungsfeld von diegetischer Kohärenz und technischer Störung". In: Bendels, Thomas/ Runzheimer, Bernhard/Strecker, Sabrina (Hrsg.): *Playing in-between. Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis*. Glückstadt: Hülsbusch, S. 96–119.

Schult, Linda (2014): „Es hätte ein fantastischer Nazi-Shooter sein können". *Die Welt* (28.05.2014). http://www.welt.de/spiele/article128505117/Es-haette-ein-fantastischer-Nazi-Shooter-sein-koennen.html. (08.09.2016).

Sigl, Rainer (2014): *First-Person-Walker. Wie viel Gameplay braucht ein Spiel?* Webseite. *Golem*. http://www.golem.de/news/first-person-walker-wie-viel-gameplay-braucht-ein-spiel-1404-105520.html. (16.06.2016).

Strecker, Sabrina (2016): „Roaming Free, Moving the Frontier. Darstellungs- und Erzählkonventionen des Western in narrativ ausgestalteten Open-World-Videospielen". In: Bendels, Thomas/ Runzheimer, Bernhard/Strecker, Sabrina (Hrsg.): *Playing in-between. Intermediale Aspekte zeitgenössischer Computerspielpraxis*. Glückstadt: Hülsbusch, S. 135–157.

Ludographie

Adventure. William Crowther. 1976. Atari 2600.

Doom. id Software/cdv Software Entertainment, 1993. MS-DOS.

Grand Theft Auto V. Rockstar North/Rockstar Games, 2013. Microsoft Windows.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Starbreeze Studios/Atari SA, 2009. Microsoft Windows.

The Darkness. Starbreeze Studios/2K Games, 2007. PlayStation 3.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2011. Microsoft Windows.

Wolfenstein 3D. id Software/Apogee Software, 1992. MS-DOS.

Wolfenstein: The New Order. Machine Games/Bethesda Softworks, 2014. Microsoft Windows.

Wolfenstein: The Old Blood. Machine Games/Bethesda Softworks, 2015. Microsoft Windows.

Abbildungen

Abb. 1–5, 8–13 und 15–16: Eigene Screenshots aus *Wolfenstein: The New Order*. © 2014 Machine Games/Bethesda Softworks.

Abb. 6: Eigener Screenshot aus *Wolfenstein: The Old Blood*. © 2015 Machine Games/Bethesda Softworks.

Abb. 7: Extrahierte Spielgrafik aus *Doom*. © 1993 id Software/cdv Software Entertainment.

Abb. 14: Eigener Screenshot aus *Wolfenstein 3D*. © 1992 id Software/Apogee Software.