

Sebastian Quack

Vortrag im Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage, 21.04.2009 (Kurzfassung)

Handeln in dispersen Wirklichkeiten

Agenten und *Agency* in *Alternate Reality Games*

Das utopische Potenzial von Computerspielen liege darin, so Hartmut Winkler und Ralf Adelman, Räume bereitzustellen, in denen Subjekten sinnvolles Handeln ermöglicht werde. Angesichts einer von hochkomplexen Anforderungen geprägten Wirklichkeit könne man fast nur noch in Computerspielen „selbst etwas tun“.¹ Diese seien als von der Lebenswelt abgetrennte Blasen in der Lage, kurze Handlungsketten und damit Subjekte zu formieren. Dies trifft auf *Alternate Reality Games (ARGs)* nicht zu. Sie werden vielmehr häufig in direkter Abgrenzung zu Spielen in „virtuellen Realitäten“ beschrieben. Dennoch lohnt es sich, den Analyseansatz, der nach dem Zusammenspiel von Handeln und Plattformen im historischen Wandel von Subjektpositionen fragt, auf sie anzuwenden. Denn trotz ihrer Einbettung in die „echte Welt“ ermöglichen sie sinnvolles Handeln. Sie können dies, weil sie ihre Handelnden gerade nicht als Subjekte figurieren – sondern als Agenten. Zwischen dem utopischen Subjekt des Computerspiels und dem erschöpften Selbst moderner Gesellschaften weisen *Alternate Reality Games* so einen dritten Weg, der die duale Gegenüberstellung von Computerspiel und „echter Welt“ hinter sich lässt.

ARGs sind, so der New Yorker Game-Designer Frank Lantz, „games that have computers inside of them, not the other way around“.² Spieler von *ARGs* verwenden Medientechnologien als situierte Hilfsmittel, mit denen sie Spielhandlungen ausführen und die gemeinsame Spieltätigkeit in dispersen Wirklichkeiten koordinieren. Entwickler müssen die Plattform des Spiels weder vollständig mitliefern, noch ihre Spiele für *eine* Plattform entwickeln. Spieler sind bereits von einer Vielzahl sowohl analoger als auch digitaler Plattformkomponenten umgeben, die sie durch ihre Handlungen im Spiel zusammensetzen können. So wird ihnen durch das Fehlen einer vollständig dem Spiel gewidmeten Plattform, eines ausgezeichneten Spielplatzes, der eine definierte Spielerposition zuordnet, die Möglichkeit zu transmedialem Handeln eröffnet und damit die Möglichkeit, das Geschehen zu „ihrem“ Spiel zu machen.

In *ARGs* stellen sich Spieler an ihren Wohnorten, mit ihren Wahrnehmungen, ihren Fähigkeiten und technischen Hilfsmitteln in den Dienst einer *Community*, die wiederum einer fiktiven Figur oder Organisation aus dem Spiel dienen oder helfen kann. Ihre

¹ Hartmut Winkler/Ralf Adelman: ‚Selbst etwas tun.‘ Handeln und Subjektconstitution im Computerspiel. Vortrag vom 9.2.2008 an der HBK Braunschweig, Vgl. <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/handeln.pdf>

² Vgl. Frank Lantz/Kevin Slavin: Big Games Manifesto, <http://www.areacodeinc.com/manifesto.html>

Aufgaben fordern ihre Kreativität, ihren Intellekt oder ihre Sachkenntnis heraus. Oft ist auch bloßes Mitmachen alles, wie sich beim Heben von Schätzen in der Nachbarschaft oder dem Mitlaufen auf Demonstrationen für die Rechte künstlicher Intelligenz zeigt. Statt in abstrakte Handlungsketten werden Spieler jedoch immer in Netzwerke des Gebrauchs eingespannt. Wie Spione werden *sie* gebraucht, und zwar dazu, ihrerseits das zu gebrauchen, auf das nur sie Zugriff haben. Diese Struktur spiegelt sich auch auf der narrativen Ebene der Spiele wieder. Spieler handeln mit ihren irdischen Kenntnissen im Auftrag von auf der Erde gestrandeten außerirdischen Intelligenzen (*I Love Bees*), schließen sich quasi-politischen Bewegungen (*The Beast, Why So Serious*) und Geheimgesellschaften (*Join The Pirates*) an oder werden wie in *Chain Factor* ganz explizit zu Agenten einer finanziellen Weltrevolution.

Spielenden Agenten geht es nicht darum, das Spiel zu gewinnen. Stattdessen zählt für sie das Wissen, zu weltpolitischen Veränderungen beizutragen, das Privileg, als einziger in eine bestimmte Sphäre des Geheimnisses vordringen zu dürfen oder das Gefühl, Teil einer eingeschworenen Gemeinschaft zu sein, die sich vom nichtspielenden Normalbürger absetzt, indem sie mit einer besonderen Handlungsmacht in der mit ihm geteilten Wirklichkeit ausgestattet wird. Spieler von ARGs bringen die für sie typische Unbefangenheit im kreativen Umgang mit Medien und Interfaces auch aus Computerspielen mit, die ein folgenloses Herumprobieren ermöglichen. Sobald sie mit dieser Unbefangenheit aber das kreativ umnutzen, wovon auch andere abhängen, sind sie angehalten, eine Ethik des Gebrauchs zu entwickeln. Bewusste Versuche, diese Dynamik zu nutzen, sind *Serious ARGs* wie *World Without Oil* und *Ruby's Bequest* des Insitut for the Future, in denen Spieler aus ihrer Gegenwart heraus die Zukunft der Energienutzung bzw. des zwischenmenschlichen *caring* imaginieren, ausagieren und dokumentieren. Computerspielen auf der Plattform der „echten Welt“ fällt hier mit dem Wunsch zusammen, auf die Zukunft dieser Plattform durch das Spiel Einfluss zu nehmen. Solange jedoch Entwickler von ARGs achtsam mit ihren Spielern umgehen, müssen ARGs gar nicht mit einer offen ethischen Mission ausgestattet sein, um, frei nach Michel de Certeau³, zu Plattformen einer transmedialen „Kunst des Handelns“ zu werden. Nur werden wir uns im Gegenzug daran gewöhnen müssen, in einer Welt der Agenten zu leben. Ob das in Berlin, lange Zeit die Hauptstadt der Spione, besonders leicht oder besonders schwer fallen wird, ist noch offen.

³ Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*, Berlin 1998.