

Sebastian Quack

Handeln auf den Plattformen des Alltags Agenten und Agency in Alternate Reality Games

Auf Grundlage eines Ansatzes, der nach dem Zusammenwirken von Handeln und Plattformen bei der Formation von Subjektpositionen fragt, wird eine Perspektive auf die noch junge transmediale Spielform des Alternate Reality Games entwickelt. Alternate Reality Games bieten, anders als konventionelle Computerspiele, keine von den Zumutungen der „echten Welt“ abgeschlossenen Blasen an. Sondern sie implementieren Handlungsmöglichkeiten auf den Plattformen des Alltags. Statt in exklusiven Umgebungen Subjekte zu formieren, bilden Alternate Reality Games Agenten aus. Diese sind in der Lage, die Übergänge zwischen überlappenden Wirklichkeits- und Gemeinschaftssystemen wahrzunehmen und flexibel zu navigieren. Es werden eine Reihe von Verfahren beschrieben, durch die Alternate Reality Games die Verkopplung des Spiels mit seiner Umwelt erreichen und Spieler mit besonderer Handlungsmacht in ihrer Alltagswelt ausstatten.

Dem Thema des Handelns in Alternate Reality Games möchte ich mich von jenen zwei Seiten her annähern, die Ralf Adelman und Hartmut Winkler (2008) kürzlich auf anregende Weise in einem Vortrag zusammenprallen ließen. Ihr Vortrag trägt den Titel „Selbst etwas tun. Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel“ und kontrastiert Spielsituationen aus Computerspielen mit Situationen des Alltags außerhalb von Computerspielen. Der ständig bedrohten Situation des Computerspielers im First-Person-Shooter wird etwa die bedauernswerte Situation eines Mieters gegenübergestellt, der unter der Dauerbeschallung durch seinen Nachbarn leidet. Aus beiden Situationen heraus lässt sich etwas tun. Beim Computerspiel ist dies genau der Aspekt, der es gegenüber anderen medialen Settings

in: *DIGAREC Lectures 2008/09 – Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage | Quo Vadis 2008 und 2009*, hg. v. Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch, Potsdam: Universitätsverlag 2009, 192-205.
URL <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2009/3321/> [urn:nbn:de:kobv:517-opus-33216]

auszeichnet. Anders als beim Konsum von Filmen oder Fernsehprogrammen kann man sich hier bekanntlich nicht nur zum Gezeigten verhalten, sondern es auch durch Eigenaktivität in seinem Verlauf verändern: Der Shooter-Spieler kann seinen Gegner niederschließen. Eine ähnlich schnelle Lösung besteht im Alltag des lärmgeplagten Mieters allerdings nicht. Will er einen Gefängnisarrest vermeiden, bleibt ihm nur der Weg über eine lange Handlungskette: Er kann den Nachbarn freundlich fragen, die Musik leiser zu stellen, an den Vermieter schreiben, einen Anwalt nehmen – um am Ende vielleicht doch noch entnervt umzuziehen.

In dieser Diskrepanz zwischen kurzen und langen Handlungsketten liege, so Adelman und Winkler, die Utopie des Computerspiels, das, indem es Räume schaffe, in denen Handlungen gelingen können, überhaupt erst die Formation desjenigen ermögliche, der sich Handlungen zutraut: nämlich eines Subjekts. Subjektbildung erscheine im Computerspiel als Utopie, denn in modernen Gesellschaften bestehe „ein Gefälle zwischen der ständig erhobenen Forderung ein Subjekt zu sein oder als ein solches zu handeln, und den Möglichkeiten sich selbst als handelndes Subjekt zu erfahren.“ Diese Krise finde nicht auf den „lichten Höhen der subjektkritischen Philosophie [statt], sondern [...] in der Alltagserfahrung, wo [...] der Neoliberalismus predigt, dass jeder einzelne sein Schicksal selbst in der Hand habe, wo Verkehrsregeln und Hartz 4, [...] Chef und Vermieter dies aber klar dementieren“ (Adelman/Winkler 2008:5). In diesem Widerspruch zwischen den Anforderungen an und den Möglichkeiten des Subjekts trete „das Handlungsmodell des Computerspiels als ein *patch* ein“ (ebd.). In einer überkomplexen Wirklichkeit ist es nach Adelman und Winkler das Computerspiel, das sinnvolles Handeln, wenigstens ersatzweise, noch möglich macht. Entscheidend für diese Form entlastender Subjektperformanz sei gerade das Fehlen von langfristigen Folgen der Spielhandlungen aus dem Spiel heraus, was durch die Trennung von Freizeit und Arbeitszeit und die räumliche

Verlagerung des Spiels in digital modellierte Umgebungen erreicht werde. So könne „subjektbildendes Handeln von gesellschaftlichen Kernbereichen in das Computerspiel outgesourct werden“ (ebd.).

Ob diese einfache Gegenüberstellung von kurzen Handlungsketten im Computerspiel und langen in der „echten Welt“ haltbar ist, sei, wie die Autoren selbst anmerken, dahingestellt. Entscheidend für meine Überlegungen ist ihr kulturwissenschaftlicher Analyseansatz, der nach dem Zusammenspiel von Handeln und Plattformen im historischen Wandel von Subjektpositionen fragt und der im Folgenden auf Alternate Reality Games angewendet werden soll. Das verspricht besonders deshalb interessant zu werden, weil bei dieser Art von Spielen neben der zeitlichen Trennung von Spiel und Arbeit auch die räumliche Auslagerung des Spiels in nicht störende bzw. unge störte Umgebungen fehlt. Stattdessen wird es mit großem Aufwand mit den Komplexitäten der „echten Welt“ verwoben. Trotz dieser Einbettung in die alltägliche Welt der langen Handlungsketten ermöglichen Alternate Reality Games sinnvolles Handeln. Sie können dies – das wäre meine These – weil sie ihre Handelnden gerade nicht als Subjekte figurieren, sondern als Agenten. Alternate Reality Games weisen gewissermaßen einen dritten Weg, der die Problematiken des utopischen Subjekts im Computerspiel und des „erschöpfte[n] Selbst[s]“ (Ehrenberg 2005) in modernen Gesellschaften links und rechts liegen lässt. Es lohnt sich also, die duale Gegenüberstellung von Computerspiel und „echter Welt“ zu erweitern.

Ersetzen wir zunächst die Situation aus dem Shooter durch eine knifflige Stelle aus dem Adventurespiel-Klassiker *SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE* (1987): Der Protagonist Roger Wilco sitzt in einer Schlucht fest und kommt nicht weiter. Ersetzen wir dann den lärmenden Nachbarn durch einen Sachbearbeiter im Finanzamt Friedrichshain-Kreuzberg, der uns vielleicht gleich fragen wird, wie viel wir im Jahr 2005 denn nun wirklich verdient haben. Und stellen wir uns schließlich dazwischen ein Standbild aus dem Trailer für

Steven Spielbergs Film *A.I.* (2001) vor, der als ein möglicher Einstieg, als *rabbit hole* in das Genre-prägende Alternate Reality Game *THE BEAST* (2001) diene. Ein Adventurespiel als klassische Computerspielform, der Beginn eines Alternate Reality Games und eine ernsthafte Alltagssituation: drei sehr verschiedene mediale Settings, drei Möglichkeiten zu handeln, die nun mit Blick auf das Verhältnis von Handeln und Plattform miteinander verglichen werden sollen.

Abenteuer und Interfaces zum Spiel entdecken

Beginnen wir mit den beiden Spielen *SPACE QUEST II* und *THE BEAST*. Sowohl Adventurespiele als auch viele Alternate Reality Games sind durch ein Verfahren der Rätselstellung gekennzeichnet, das eng an die Erfahrung von Räumlichkeit im Spiel gekoppelt ist. So ist das Erschließen von Raum in der Situation aus *SPACE QUEST II* direkt an das Lösen eines Rätsels gekoppelt. Um den in der Schlucht feststehenden Roger Wilco herum wuseln niedliche Aliens, die auf Anfrage nur die kryptische Aufforderung „Say the word!“ von sich geben. Unzählige Spieler (darunter auch der Autor dieser Zeilen) haben Nächte damit verbracht, den bis in die Schlucht hinein zurückgelegten Weg des Helden immer wieder auf der Suche nach dem Lösungswort abzugehen. Die Lösung besteht jedoch in einer Art Witz. Denn gibt man schlicht „say the word“ über die Tastaturkonsole ein, öffnen die Aliens Roger Wilco den Weg aus dem Felsenkessel und man kommt im Spiel weiter. Solche Aufgaben, die in der langen kulturellen Tradition des Rätselstellens im Sinne eines gewitzten Frage- und Antwortspiels stehen, werden in Adventurespielen zu komplexen Rätselräumen zusammengesetzt und sind durch einen Prozess zu lösen, der darin besteht, durch „trial and error“ herauszufinden, welche Gegenstände und Handlungsoptionen sich auf welche Weise zum Fortkommen kombinieren lassen. Dazu ist es wichtig, einen für das Spiel nutzbaren Vordergrund von einem lediglich ausschmückenden Hintergrund zu trennen. Gelingt dies nicht, kommt

es zu Steckenbleiben und fruchtlosem Herumstochern. Im Erfolgsfall öffnet sich der zuvor abgegraste Rätselraum in eine neue Phase der Exploration.

Alternate Reality Games folgen oft einem ganz ähnlichen Prinzip, wie nun (im Zeitraffer) gezeigt werden soll. Betrachten wir das Standbild aus dem Trailer für *A.I.* Es zeigt in großen weißen Lettern den Schriftzug „Summer 2001“ auf schwarzem Grund. Die Zahlenreihe, die sich aus der Anzahl kleiner Einkerbungen in den einzelnen Buchstaben ergibt, konnte von potenziellen Spielern als Telefonnummer interpretiert werden. Traute man sich und wählte die Nummer, wurde man am anderen Ende von einer strengen, weiblich klingenden Roboterstimme aufgefordert, ihr „at thevisionary.net“ zu schreiben. Besuchte man daraufhin die Webseite *thevisionary.net* wurde man – wieder rein akustisch – dafür getadelt, nicht zu schreiben, sondern direkt vorbeizuschauen, woraufhin das E-Mail-Programm des eigenen Rechners mit einer bereits vorformulierten Entschuldigungsmail aufsprang. Des Rätsels Lösung bestand nun darin, die richtige Zieladresse (*mother@thevisionary.net*) zu erraten und die E-Mail tatsächlich abzusenden. Der einige Wochen später empfangenen Antwort konnte man dann mit etwas Trickserei Hinweise auf eine Figur namens Janine entnehmen, die, wenn man noch ihren Nachnamen Sala aus dem *A.I.*-Trailer oder auf den Plakaten fand, als Sucheingabe bei Google oder Yahoo das Tor zu einem großen Geflecht von für das Spiel hergestellten Webseiten öffnete.

Spieler von *THE BEAST* machten also eine dem Adventurespiel ganz ähnliche Erfahrung des Vortastens in einem sich verengenden und auf befriedigende Weise wieder ausweitenden Rätselraum. Anders als in Adventurespielen fehlt Alternate Reality Games jedoch eine durch ein definiertes Interface begrenzte Plattform. Ein Großteil der Leistung, die Spielern von *THE BEAST* abgefordert wurde, bestand somit zwar wie im Adventurespiel darin, Spielelemente zu identifizieren und nutzbar zu machen. Der Hintergrund, von dem die-

se sich absetzten, war jedoch jene von Massen- und individuellen Kommunikationsmedien des 20. Jahrhunderts sowie dem damals noch jungen World Wide Web geprägte Umwelt, durch die sich die Spieler in ihrem Alltag außerhalb des Spiels ohnehin schon bewegten. Um diesen Effekt zu erzielen, konnte im Prozess des Spielens eine beeindruckende Diversität von Interfaces und Medien verwendet werden, die, wie Telefon und E-Mail, teilweise in der Lage sind, Spieler direkt zu adressieren. Die von Adelman und Winkler zum Ausgangspunkt genommene Erfahrung, im Schutzraum des Computerspiels „selbst“ etwas tun zu können, wurde damit gewissermaßen aus dem Interface herausgedreht. Und zwar so weit, dass diese Erfahrung, im Vergleich mit Alternate Reality Games, bei denen Spieler „selbst“ E-Mails an Spielfiguren schreiben, „selbst“ auf ihrem Telefon angerufen werden, oder „selbst“ ungewohnte Orte im Stadtraum aufsuchen, bezogen auf klassische Computerspiele deutlich an Plausibilität verliert. Während in SPACE QUEST II strenggenommen nicht die Spieler handeln, sondern die von ihnen über das Interface geführte Spielfigur Roger Wilco, haben die Spieler von Alternate Reality Games niemanden, dem sie Befehle erteilen können. Sie handeln als sie selbst, aus ihrer Lebenswirklichkeit heraus. Dabei sind es nun oft sie, die Aufgaben gewissermaßen mit dem alten Agenten-Funkspruch „Roger Wilco“ – „Roger“ = habe verstanden, „Wilco“ = will comply – bestätigen müssen.

Durch das Spiel im Alltag ‚selbst‘ handeln

Wie wird der Eindruck, in Alternate Reality Games „selbst“ zu handeln, erzeugt? Dies hängt erstens eng damit zusammen, dass sich Spieler von Alternate Reality Games nicht einzeln durch einen exklusiven, nur auf sie reagierenden Rätselraum vorantasten, sondern in Koordination mit einer kollaborativ vorgehenden Community. Mit dieser treten sie ebenso wie mit fiktionalen Spielfiguren unter Verwendung der auch sonst üblichen, also „echten“ Kommunikationsmedien wie

Telefon, Mailinglisten, Foren, Chats oder soziale Netzwerke in Verbindung. Zweitens hat die Erfahrung, im Alternate Reality Game „selbst“ gefordert zu sein, mit den Kompetenzen der Spieler zu tun, die durch das Spiel abgefragt und durch die Community verteilt werden. Dazu gehören etwa seltene, in völlig anderen Kontexten erworbene Sprach- und Sachkenntnisse, die zur Lösung komplexer Rätsel aktiviert werden. Und drittens spielen Positionen und geographische Verortungen der Spieler eine wichtige Rolle. Wenn Spieler etwa in der Nähe ihres Wohnortes Schätze bergen oder wie in *I LOVE BEES* (2004) Anrufe an ganz bestimmten Telefonzellen entgegennehmen müssen, ist es die Kontingenz ihres Wohnortes, die über Erfolg oder Misserfolg des gemeinsamen Spiels der Community entscheidet.

Um es noch einmal zusammenzufassen: Spieler von Alternate Reality Games treffen und bewegen sich nicht in virtuellen Umgebungen, um dort zu spielen, sondern verwenden Medientechnologien als situierte Hilfsmittel, mit denen sie Spielhandlungen ausführen und die gemeinsame Spielbarkeit in überlagerten Wirklichkeiten koordinieren. Um es mit einem Satz des Spieleentwicklers Frank Lantz zu sagen: Alternate Reality Games gehören zu jenen Spielen „that have computers inside of them, not the other way around“ (Lantz/Slavin 2005). In diesem an sich simplen Dreh liegt ein riesiges Potenzial für die Entwicklung von neuen Spielformen. Entwickler müssen die Plattform des Spiels weder vollständig mitliefern, noch ihre Spiele für nur eine vorgegebene Plattform entwickeln. Spieler sind vielmehr bereits von einer Vielzahl sowohl analoger als auch digitaler Plattformkomponenten umgeben, die sie durch ihre Handlungen im Spiel zusammensetzen können. So wird ihnen gerade 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.

Inzwischen haben wir uns weit vom Adventurespiel entfernt und der „echten Welt“ angenähert, genauer: dem Alternate Reality Game *FINANZAMT*. Denn auch in der Auseinandersetzung mit dem Finanzamt handeln wir aus unserer Lebenssituation heraus. Das Finanzamt will etwas über „uns“ wissen. Und es stellt uns Aufgaben, die die kreative Umnutzung von Gegebenheiten aus unserem Alltagsleben im Sinne des Steuerrechts erfordern. Das Finanzamt nimmt zudem über eine Reihe von medialen Kanälen, selbstständig und in Echtzeit mit uns Kontakt auf und lässt sich, genauso wenig wie ein Alternate Reality Game, aufhalten oder von vorne beginnen. Schließlich gleichen sich Alternate Reality Games und die Interaktion mit dem Finanzamt noch in einem weiteren Punkt: der Abwesenheit eines überblickbaren Regelsystems, was zu einem Machtgefälle zwischen Community und *puppet masters* (wie die Spielleiter im Spieler-Jargon genannt werden) bzw. zwischen Bürgern und Beamten führt. Das deutsche Steuersystem ist durchaus als Rätselraum allererster Güte zu bezeichnen. Es sind die Beamten „auf den höheren Ebenen“, die wie die *puppet masters* hinter dem *curtain* über die Folgen von Handlungen entscheiden. Andererseits können Bürger, wenn genügend zusammenarbeiten, genau wie eine Alternate Reality Game-Community (und anders als die Spieler von Adventurespielen) die Entwicklung des Rätselraums durchaus beeinflussen.

Natürlich gibt es jene offensichtlichen Unterschiede, die mit der nativen Unterscheidung von Spiel und Ernst in Zusammenhang stehen. Erstens entscheidet man sich freiwillig, an einem Alternate Reality Game teilzunehmen. In das Finanzsystem wird man hineingeboren. Zweitens kann man aus Alternate Reality Games sehr leicht aussteigen. Ein wesentliches Merkmal ihrer pervasiven Organisationsform ist schließlich, dass man gewissermaßen immer wieder aufhört und anfängt, sie zu spielen. Spiele waren zwar schon immer in der Lage, flexibel durch die Maschen im Netz dessen zu schlüpfen, was man den „Ernst“ des Lebens nennt (Schechner 1993:41). Alternate Reality

Games lassen darüber hinaus aber gewissermaßen selbst Lücken, durch die Alltagsabläufe in das Spiel integriert werden können. In vielen Spielen ist nur sporadisch etwas zu tun. Möchte man dennoch einmal ganz mit einem Spiel aufhören, erhält man nach dieser Entscheidung lediglich noch ein paar Anrufe, Faxe oder Torten in der Post. Diese kann man getrost ignorieren. Wer sich hingegen dem Finanzamt dauerhaft entziehen will, muss schon einen Staatsbürgerschaftswechsel ins Auge fassen. Drittens enden auch für zufriedene Spieler Alternate Reality Games bis jetzt irgendwann immer, meist nach vier bis acht Wochen. Ein Ende des Finanzsystems ist noch nicht ganz in Sicht.

Spielende Agenten als Medien verteilter Handlungsmacht

Mir scheint jedoch ein tiefer liegender Unterschied entscheidender, der direkt mit der Figuration von Agenten im Alternate Reality Game zu tun hat, und der, wie ich meine, mit dafür Verantwortlich ist, das Alternate Reality Games im Gegensatz zur Steuererklärung so viel Spaß machen. Während Bürger in ihrem eigenen Interesse mit dem Finanzamt interagieren, handeln Spieler von Alternate Reality Games nie für sich. Sie handeln zwar in beiden Fällen „selbst“, d.h. aus ihrer individuellen Lebenssituation heraus, nutzen individuelle Fähigkeiten und Hilfsmittel aus ihrer Umgebung, aber nur im Alternate Reality Game, stellen sie sich mit ihren Wahrnehmungen, ihrem Handeln und ihrem Erleben in den Dienst einer Community, die wiederum einer fiktiven Figur oder Organisation aus dem Spiel dienen oder helfen kann. Statt mit einem Geschehen zu interagieren, ließe sich analog zu Adelmans und Winklers Alternativvorschlag der „Para-Aktion“ für konventionelle Computerspiele (Adelmann/Winkler 2008:6) von Alternate Reality Game-Spielern sagen, dass sie transagieren. Im Prozess massenhafter, technologisch unterstützter Kollaboration leisten sie einen individuellen Beitrag zu einer kollektiven

agency, die ihre eigene Person (und letztlich ihr Menschsein) übersteigt (Latour 2005). Die darin an sie gestellten Aufgaben fordern ihren Intellekt und ihre Sachkenntnis heraus. In vielen Fällen wären die von den *puppet masters* gestellten Rätsel für Einzelspieler niemals zu lösen, so dass Alternate Reality Games-Spielende Communities zuweilen als kollektive Intelligenzen figuriert werden (McGonigal 2008). Oft sind die Ansprüche an die Teilnehmer aber auch sehr gering. Mitmachen ist alles, wie sich beim Heben von Schätzen in der Nachbarschaft oder dem Mitlaufen auf einer Demonstration für die Rechte künstlicher Intelligenz zeigt. Entscheidend ist, dass Spieler nicht in vorgegebene Handlungsketten, sondern in Netzwerke des Gebrauchs eingespannt werden. Wie Spione werden genau „sie“ gebraucht, und zwar dazu, ihrerseits das zu gebrauchen, auf das nur sie Zugriff haben. Wenn sie einmal nicht weiter- oder zurückkommen, muss die Mission für ein anderes Mitglied der Community neu angepasst werden. So gilt für die Spieler von Alternate Reality Games das, was Eva Horn über Spione geschrieben hat: Ihr Leben wird zur Simulation (Horn 2002). Ohne ihren Alltag zu verlassen, handeln sie darin als Agenten des Spiels.

Diese Struktur spiegelt sich auch auf der narrativen Ebene vieler Spiele wieder. Spieler handeln wie in *I LOVE BEES* (2004) weltweit verteilt im Auftrag von auf der Erde gestrandeten außerirdischen Intelligenzen, schließen sich wie in *THE BEAST* und *WHY SO SERIOUS* (2008) quasi-politischen Bewegungen an oder treten wie in *JOIN THE PIRATES* (2008) Geheimgesellschaften bei. In *CHAIN FACTOR* (2007) werden sie ganz explizit zu unwissenden Agenten einer kommenden finanziellen Weltrevolution.

Aus dieser Sicht handeln Spieler von Alternate Reality Games nicht als bürgerliche Subjekte, die auf die Stabilität einer Plattform (etwa das Grundgesetz oder das Finanzsystem) angewiesen sind und deren Handlungsmacht daher von ihnen selbst auszugehen scheint. Sie greifen auch nicht auf nostalgisch-utopische Subjekt-Positionen

in künstlichen Welten zurück, wie sie Adelman und Winkler für den Shooter beschrieben haben. Sondern sie lernen, sich auf schwankendem Grund zu bewegen, zwischen heterogenen Wirklichkeitsebenen zu vermitteln und diese mit Hilfe der ihnen zur Verfügung stehenden medientechnologischen Infrastruktur zu überlagern und zu integrieren. So werden sie mit einem Ausdruck Sibylle Krämers selbst zu Medien (2008). Das macht das Spielen von Alternate Reality Games zu einer umfassenden Herausforderung, deren Komplexität in aktuellen Spielen wie in dem bereits erwähnten CHAIN FACTOR oder EAGLE EYE FREE FALL (2009), die man durchaus als „Casual Alternate Reality Games“ bezeichnen könnte, reduziert wird. Doch auch in diesen Spielen liegt der eigentliche Gewinn für die Spieler nicht in einem Punktestand. Jeder Agentenführer weiß, dass echte Agenten allein mit Geld nicht zu belohnen sind. Statt dessen zählt für sie das Wissen, zu weltpolitischen Veränderungen beizutragen, das Privileg, als Einziger von einer bestimmten Sphäre des Geheimnisses berichten zu können oder das Gefühl, Teil einer eingeschwo- renen Gemeinschaft zu sein, die sich vom Normalbürger absetzt, indem sie in der gemeinsamen Wirklichkeit mit einer besonderen Handlungsmacht ausgestattet wird. Genau diese Handlungsmacht auf den Plattformen des Alltags wird Spielern durch Alternate Reality Games angeboten. Darüber hinaus bringen sie die für sie typische Unbefangenheit im kreativen Umgang mit Medien und Interfaces auch aus Computerspielen mit, die ein folgenloses Herumprobieren, ein „learning by doing“, ein Probe-Handeln ermöglichen. Sobald Sie mit dieser Unbefangenheit aber das kreativ umnutzen, wovon auch andere abhängen, sind sie angehalten, eine Ethik des Gebrauchs zu entwickeln. Ganz bewusste Versuche, diese Dynamik zu nutzen sind etwa die als „Serious Alternate Reality Games“ zu bezeichnen- den WORLD WITHOUT OIL (2008) und RUBY’S BEQUEST (2009), in denen Spieler aus ihrer Gegenwart heraus die Zukunft der Energie- nutzung bzw. des zwischenmenschlichen *caring* imaginieren, aus-

agieren 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 achtsam mit ihren Spielern umgehen, müssen Alternate Reality Games gar nicht mit einer offen ethischen Mission ausgestattet sein, um, frei nach Michel de Certeau (1998), zu einer transmedialen Kunst des Handelns anzuleiten. Aller Voraussicht nach werden wir uns im Gegenzug daran gewöhnen müssen, in einer Welt der Agenten zu leben. Ob uns das in Berlin, das lange Zeit als Hauptstadt der Spione galt, besonders leicht oder besonders schwer fallen wird, ist noch offen.

Referenzen

Adelmann, Ralf/Winkler, Hartmut (2008): „Selbst etwas tun.‘ Handeln und Subjektkonstitution im Computerspiel“, <http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/handeln.pdf>.

Certeau, Michel de (1988): *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve [1980].

Ehrenberg, Alain (2005): *Das erschöpfte Selbst*, Frankfurt a.M./New York: Campus.

Horn, Eva (2002): „Der Spion“, in: *Grenzverletzer. Von Schmugglern, Spionen und anderen subversiven Gestalten*, hg. von ders., S. Kaufmann und U. Bröckling, Berlin: Kadmos, 136-154.

Lantz, Frank/Slavin, Kevin (2005): „Big Games Manifesto“, <http://www.areacodeinc.com/manifesto.html>.

Latour, Bruno (2005): *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, New York: Oxford UP.

Krämer, Sybille (2008): *Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

McGonigal, Jane (2008): „Why I Love Bees: A Case Study in Collective Intelligence Gaming“, in: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, hg. von K. Salen, Cambridge/London: MIT, 199-229.

Schechner, Richard (1993): „Playing“, in: *The Future of Ritual*, hg. von dems., New York/London: Routledge, 24-44.

A.I. (2001), Steven Spielberg, USA.

THE BEAST (2001), Microsoft, cross-media.

CHAIN FACTOR (2007), area/code, cross-media.

EAGLE EYE FREE FALL (2008), Fourth Wall Studios, cross-media.

I LOVE BEES (2004), 42 Entertainment, cross-media.

JOIN THE PIRATES (2008), vm-people, cross-media.

RUBY'S BEQUEST (2009), Institute for the Future, cross-media.

SPACE QUEST II: VOHAUL'S REVENGE (1987), Sierra, PC.

WHY SO SERIOUS? (2007), 42 Entertainment, cross-media.

WORLD WITHOUT OIL (2007), Writerguy, cross-media.

Biographie



Sebastian Quack, M.A.

Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Gameslab der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. Freier Gamedesigner und Veranstalter des Berlin Invisible Playground.

Forschung:

Geschichte digitaler Spielkultur, Cross-media/Pervasive Game Design, Schnittstelle von Theater und Computerspiel, Geschichte des Agenten.

berlin.invisibleplayground.com

sebastianquack@gmail.com