

# Spiel(en) als Heterochronie

## Die Zeitlichkeit des Spiels und des Spielens

---

Tobias Unterhuber

Wenn wir über Gegenwartsmedien sprechen, meinen wir – im Normalfall – Medien, die aktuell eine größere Macht, einen größeren Einfluss entfalten oder sich durch Aktualität auszeichnen. Gegenwartsliteratur, zum Beispiel, bezieht sich auf den Veröffentlichungszeitpunkt und seiner meist nicht näher definierten zeitlichen Nähe zur Jetztzeit. Auch Computerspiele können aufgrund ihrer relativ kurzen Geschichte in diesem Sinne als ein Medium der Gegenwart verstanden werden, aber damit ist der Bezug von Spiel und Gegenwart noch nicht erschöpft. Auch mit der Übertragung des erweiterten Verständnisses von Gegenwartsliteratur Eckhard Schumachers auf die »je spezifischen Schreibweisen«<sup>1</sup> einer Gegenwart ist der Bezug von Spiel und Gegenwart noch nicht erfasst. Vielmehr bedarf es einer viel grundlegenderen Herangehensweise: Spiele, und dies gilt nicht nur für ihre digitalen Varianten, können als Medien und Techniken der Gegenwartserzeugung, der Heterochronisierung und Heterotopisierung verstanden werden. Aber wie kommt diese Spezifik des Spielens zustande? In welchem Verhältnis stehen dabei Zeit und Spiel(en)? Wieso bedarf es hier überhaupt der Differenz zwischen Spiel und Spieltätigkeit? Und inwiefern beeinflusst die Zeitlichkeit des Spiels nicht nur die Inhalte der Spiele selbst, sondern auch die Rezeptionsweisen des Spiels? Diesen Fragen soll im Folgenden nachgegangen werden. Dabei möchte ich aber nicht, wie zu erwarten, mit dem Computerspiel beginnen, sondern mit einem gut hundert Jahre alten Beispiel einsteigen.

---

1 Eckhard Schumacher: *Gerade Eben Jetzt. Schreibweisen der Gegenwart*. Frankfurt a.M. 2003, S. 13.

## Das Puffspiel

Bertha von Suttner, die bekannte Friedensaktivistin, erinnert sich in ihren 1909 veröffentlichten Memoiren zurück an das Lieblingsspiel ihrer Kindheit und Jugend, das sie mit ihrer Cousine und Freundin Elvira ständig spielte:

Also wir waren Freundinnen und schwuren uns lebenslängliche Treue; Gespielinnen waren wir auch. Aber wer sich dabei vorstellt, daß wir zusammen mit Puppen spielten oder durch Reifen sprangen, wie es unserem Alter geziemt hätte, der würde sich irren. Wir spielten »Puff«. Das war ein von uns erfundenes, von uns selber so benanntes Spiel, an dem wir stundenlang uns zu vergnügen pflegten.<sup>2</sup>

Das Puffspiel ist eine Art Rollenspiel im basalen Sinne, wie wir es auch schon in den Aufzeichnungen der Brontë-Schwester finden,<sup>3</sup> wie es wohl Kinder in der ein oder anderen Form immer spielen. Allerdings kommt bei Suttner noch eine genuin theatralische Komponente hinzu und ein durchaus interessanter Ablauf:

Es bestand darin: Wir führten eine Komödie auf. Elvira übernahm die Rolle des Helden, ich der Heldin. Der Held wechselte immer ab; bald war's ein französischer Marquis, bald ein spanischer Student, oder ein reicher Lord, oder ein junger Marineoffizier, oder ein schon etwas gesetzter Staatsmann, manchmal ein inkognito auftretender König; ich aber stellte immer mich selber vor, die Heldin war immer Berta Kinsky, zumeist sechzehn- oder siebzehnjährig, bei manchen Kombinationen schon etwas ällich: sagen wir zwei- bis dreiundzwanzig. Die Komödie endete gewöhnlich mit einer Heirat, doch kam es auch vor, daß der Held starb – dann war's eben ein Trauerspiel.<sup>4</sup>

Setting und Genre des Spiels werden festgelegt und anschließend um Details erweitert: »Zeit und Ort der Handlung« werden »bestimmt, der Name und die Personalbeschreibung des Helden mußten festgesetzt werden und dazu

2 Bertha von Suttner: *Memoiren*. Stuttgart/Leipzig 1909, S. 26f.

3 Vgl. Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* [1997]. Cambridge, MA/London 2016, S. 204–212.

4 Suttner: *Memoiren*, S. 27.

eine Situation gegeben werden«. <sup>5</sup> Nach diesen Vorbereitungen beginnen die beiden Freundinnen zu spielen, eingeleitet durch ein Wort:

[W]ir sagten ›Puff‹. Mit diesem Zauberwort waren wir in die *dramatis personae* verwandelt – ich in die siebzehnjährige Berta, Elvira in den unheimlichen Russen. Und der Dialog hob an. Wollten wir das Spiel auf einen Augenblick unterbrechen, so sagten wir ›Paff‹ und flugs waren wir wieder die zwei kleinen Cousinen, die sich etwas mitteilten: eine szenische Bemerkung, wie: dieser Bleistift bedeutet eine Pistole, oder auch etwas Privates, das mit dem Spiel in keiner Beziehung stand. Und erst als wieder ›Puff‹ gesprochen war, wurde der Dialog von neuem aufgenommen. <sup>6</sup>

Das interessante an diesem Beispiel ist die Funktion der beiden Zauberwörter »Puff« und »Paff«. Das Spiel ist jederzeit anhaltbar, es kann unterbrochen und fortgesetzt werden, ohne dass dies das Spiel in irgendeiner Weise beeinträchtigt. Gleichzeitig strukturiert es aber auch den Tageslauf und Alltag, womit Suttner Miguel Sicarts Idee vorgreift, der Alltag spiele sich nur zwischen unseren Spielzeiten ab. <sup>7</sup>

So ein dialogisierter Roman dauerte manchmal tagelang; wir konnten ja auch nicht ununterbrochen weiterspielen, da andere Beschäftigungen: Lektionen, Spaziergänge, Mahlzeiten u.s.w. uns riefen. Die Anwesenheit unserer Mütter störte uns nicht immer; wir setzten uns in eine andere Ecke des Zimmers außer Hörweite – sagten ›Puff‹, und der finstere Alexander oder wie sonst der jeweilige Held hieß, war wieder da. <sup>8</sup>

Die Welt und damit auch die Zeit unterscheidet sich nur noch in Puffzustand und Paffzustand, also in In-Game und Out-of-Game, sodass nicht mehr die Realität im Sinne eines ›IRL‹ (in real life) der Bezugspunkt ist, sondern das Spiel.

Nicht immer fiel uns etwas ein; da saßen oder spazierten wir im nüchternen Paffzustande nebeneinander oder plauderten, bis plötzlich die eine oder die andere rief: ›Wasatem‹. (Abkürzung für: Ich weiß ein Thema.) Schien das

5 Ebd.

6 Ebd., S. 27f.

7 Vgl. Miguel Sicart: *Play Matters*. Cambridge, MA/London 2014, S. 1.

8 Suttner: *Memoiren*, S. 28.

vorgeschlagene Thema gut und interessant, dann hieß es ›Puff‹ und die Verwandlung war geschehen.<sup>9</sup>

Bertha von Suttner hat damit nicht nur eine durch das Spiel festgelegte Weltwahrnehmung beschrieben, sondern das ganze auch noch mit einer passenden ›Gamer-Lingo‹ versehen. Was hier aber nur allzu deutlich wird, ist, dass Spiel und Spielen unabhängig von seiner medialen Form bereits eine eigene Zeitlichkeit und damit wohl eine eigene Art von Gegenwärtigkeit besitzt. Dies ist auch ein Gedanke, und nun nähern wir uns der kulturwissenschaftlichen Spielforschung, der in der Beschreibung des Idealtypus des Spiels bei Johan Huizinga zu finden ist.

## Spielzeit

In seinem 1938 erschienenen Buch *Homo Ludens* definiert Johan Huizinga ›Spiel‹ wie folgt:

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als nicht ›so gemeint‹ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.<sup>10</sup>

Meist konzentriert sich die Forschung auf das Räumliche, den Zauberkreis des Spiels, aber wie Huizinga formuliert, besitzt es auch seine »bestimmte Zeit«. Dabei ist diese bestimmte Zeit ein zentrales Element, das dem Spiel seine ›Außer-Alltäglichkeit‹ gibt.

*Spiel ist nicht das »gewöhnliche« oder das »eigentliche Leben.* Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer ei-

9 Ebd.

10 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938]. Reinbek 2017, S. 22.

genen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es »bloß so tut«, das alles »bloß zum Spaß« ist.<sup>11</sup>

Wie schon bei Bertha von Suttners Puffspiel treten die Spielenden aus dem Alltäglichen heraus, sobald sie spielen, aber nur für eine gewisse Dauer. Das Spiel erschafft seine eigene Zeit, die vorübergehend die Gegenwart überlagert oder bestimmt:

Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen. Es »spielt« sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum »ab«. Es hat seinen Verlauf in sich selbst« [...]. Das Spiel beginnt und in einem bestimmten Augenblick ist es »aus«. Es »spielt sich ab«. Solange es im Gange ist, herrscht Bewegung, ein Auf und Nieder, ein Abwechseln, eine bestimmte Reihenfolge, Verknüpfung und Lösung.<sup>12</sup>

Der Zauberkreis des Spiels, der Magic Circle, entsteht also nicht einfach durch eine räumliche Absonderung, sondern vor allem über seine begrenzte Zeitlichkeit. Diesen Punkt führt auch Roger Caillois in Nachfolge Johan Huizingas weiter aus:

Das Spiel ist in der Tat eine abgetrennte und sorgfältig von dem übrigen Dasein isolierte Beschäftigung und findet im allgemeinen in räumlich und zeitlich genau festgelegten Grenzen statt. Es gibt einen Spielraum, entweder das Mühle-, Schach- oder Damenbrett, oder das Stadion, die Rennbahn, den Ring, die Bühne oder die Arena. Hier verliert alles, was sich außerhalb dieser idealen Grenze ereignet, seinen Wert. Jedes irrtümliche, zufällige oder zwangsläufige Verlassen der Umgrenzung, jeder Ballwurf, der über das Terrain hinausgeht, zieht entweder eine Disqualifikation oder eine Strafe mit sich.<sup>13</sup>

Caillois betont noch einmal im Besonderen die Abgeschlossenheit, die oft im Vorhinein festgelegte Dauer und damit auch den geschützten, in seinen Worten reinen Raum des Spiels:

Ebenso verhält es sich mit der Zeit: die Partie beginnt und endet auf ein gegebenes Zeichen. Oft ist die Dauer voraus festgesetzt. Sie ohne zwingen-

---

11 Ebd., S. 16.

12 Ebd., S. 18.

13 Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* [1958]. Stuttgart 1960, S. 13.

den Grund aufzugeben oder sie zu unterbrechen, ist entehrend. Geschieht es dennoch, so verlängert man die Partie nach einer gegenseitigen Absprache der Partner oder einer Entscheidung des Schiedsrichters. In jedem Fall ist somit die Domäne des Spiels eine reservierte, geschlossene oder geschützte Welt: ein reiner Raum.<sup>14</sup>

Fassen wir also kurz zusammen: Die Zeit des Spiels ist abgetrennt vom Alltag und seiner Zeit, sie ist nicht von Dauer und ist somit auch durch eine gewisse Fragilität ausgezeichnet, weswegen auch die Unterbrechung von außen oder innen, das Spiel selbst gefährden kann.

Mit diesen Punkten nähern wir uns aber bereits einem ganz anderen Konzept, das trotz der offensichtlichen Parallelen bisher viel zu selten mit dem Spiel in Verbindung gebracht wurde: Foucaults Konzept der Heterotopie respektive der Heterochronie.

## Heterotopien/Heterochronien

In seinem Radiovortrag für France Culture versucht Foucault an verschiedensten Beispielen seine Idee der Gegenorte anschaulich darzulegen. Das ausführlichste dieser Beispiele ist aber nicht einer der von ihm als institutionalisiert verstandenen Orte wie Friedhöfe, Bordelle oder Kinos, sondern Räume, die sich Kinder selbst aneignen:

Unter all diesen verschiedenen Orten [einer Gesellschaft] gibt es nun solche, die vollkommen anders sind als die übrigen. Orte, die sich allen anderen widersetzen und sie in gewisser Weise sogar auslöschen, ersetzen, neutralisieren oder reinigen sollen. Es sind gleichsam Gegenräume. Die Kinder kennen solche Gegenräume, solche lokalisierten Utopien, sehr genau. Das ist natürlich der Garten. Das ist der Dachboden oder eher noch das Indianerzelt auf dem Dachboden. Und das ist – am Donnerstagnachmittag – das Ehebett der Eltern. Auf diesem Bett entdeckt man das Meer, weil man zwischen den Decken schwimmen kann. Aber das Bett ist auch der Himmel, weil man auf den Federn springen kann. Es ist der Wald, weil man sich darin versteckt. Es ist die Nacht, weil man unter den Laken zum Geist wird. Und es ist schließlich die Lust, denn wenn die Eltern zurückkommen, wird man bestraft werden.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Ebd.

<sup>15</sup> Michel Foucault: *Die Heterotopien*. Frankfurt a.M. 2005, S. 10.

Wie würden wir das beschriebene Verhalten der Kinder anders beschreiben denn als Spiel? Zu Beginn des Heterotopiekonzepts steht auch bei Foucault das Kinderspiel. Gerade diese ersten Beispiele zeigen, dass Heterotopien nicht immer feste Orte und Zeiten besitzen, sondern dass sie zeitweilige Überlagerungen anderer Räume sein können, eben z.B. das Ehebett am Donnerstagnachmittag. Gerade diese zeitliche Komponente wird von Foucault als vierter Grundsatz betont: »Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen.«<sup>16</sup> Damit sind solche nicht orts- und zeitgebundenen Heterotopien und Heterochronien in aller Deutlichkeit Umwertungen oder Umdeutungen des Vorhandenen.

Hier stoßen wir zweifellos auf das eigentliche Wesen der Heterotopien. Sie stellen alle anderen Räume in Frage, und zwar auf zweierlei Weise: entweder [...] indem sie eine Illusion schaffen, welche die gesamte übrige Realität als Illusion entlarvt, oder indem sie ganz real einen anderen realen Raum schaffen, der im Gegensatz zur wirren Unordnung unseres Raumes eine vollkommene Ordnung aufweist.<sup>17</sup>

Dies betrifft auch die Realzeit selbst, wenn wir an Suttner zurückdenken. Was ich damit nicht behaupten will, ist, dass Spiele Heterotopien und -chronien sind, sondern, dass Spielen einen Prozess zeitweiliger Heterotopisierung mit sich bringt. Der Zauberkreis des Spiels, der den Raum und die Zeit des Spiels begrenzt, ist nichts anderes.<sup>18</sup> Rekapitulieren wir kurz: Spiele besitzen eine eigentliche Zeitlichkeit und Räumlichkeit, die wir auch als Heterotopisierung und Heterochronisierung beschreiben können. Sie drehen damit sogar das Verhältnis zwischen dem Im-Spiel-Sein, also der ›Inlusio‹, sprich der Illusion,<sup>19</sup> und dem Außerhalb des Spiels, sprich des Alltags, der Realität um. Hier von der Erzeugung einer zweiten, begrenzten Gegenwart zu sprechen, gerade weil die Zeitlichkeit des Spiels immer vorübergehend, immer fragil ist, ist kein weiter Schritt. Dies sind dem Spielen immanente Eigenschaften, wie es

16 Michel Foucault: »Andere Räume«. In: Karlheinz Barck u.a. (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig 1992, S. 34-46, hier S. 43.

17 Foucault: *Die Heterotopien*, S. 19f.

18 Vgl. Tobias Unterhuber: »Heterotopie und Spiel – Eine Annäherung«. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. <https://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-annaeherung/>, 2013 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

19 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 20.

scheint, die nicht an mediale Erscheinungsformen gebunden sind. Spiele erzeugen immer ihre eigene, abgesonderte Gegenwart auf Zeit, was durch ihre »Aktionsorientierung«<sup>20</sup> noch verstärkt wird.

Wie aber verändert sich die Zeitlichkeit des Spielens und vor allem die Zeitlichkeit des Spiels durch digitale Medien? Welche Möglichkeiten anderer oder neuer Zeitwahrnehmung sind hier möglich? Serjoscha Wiemer stellt mit Bezug auf Sybille Krämer und Friedrich Kittler fest, dass es »als ein Merkmal der operativen Logik technischer Medien gelten [kann], dass sie die Zeit der menschlichen Wahrnehmung systematisch unterlaufen« und dies insbesondere für digitale Medien gilt.<sup>21</sup> Wenn also die heterotopisierenden Eigenschaften von Spielen mit den Möglichkeiten digitaler Medien verbunden werden, weitet sich dies auch auf die Zeitlichkeit des Spiels und des Spielens aus. Hierfür möchte ich zumindest vier auf unterschiedlichen Ebenen verortete Phänomene skizzieren: 1) Der Beitrag, den Online-Spiele zur Wahrnehmung der Welt als einer globalisierten beitrugen. 2) Die Spiele (eigene) Zeitlichkeit auf narrativer Ebene und 3) auf struktureller Ebene 4) Die erneute Vervielfachung der multiplen Gegenwarten von Spiel und Spielen sowie die Wiederholung der dem Spiel schon von Huizinga<sup>22</sup> zugeschriebene Gemeinschaftsbildung durch Streaming.

## Gefühlte Gleichzeitigkeit

Bestimmte Spieltypen sind zu bestimmten Zeiten beliebter als andere. Das sollte nicht verwundern. Aber gerade während der Ausbreitung des kommerziellen, auch Privatpersonen zugänglichen Internets ist hier im Nachhinein etwas sehr Spannendes zu beobachten: In den Werbebildern des »information superhighway«,<sup>23</sup> der »World at Your Fingertips« und ähnlichem, wurde das Internet als globalisierendes aber vor allem global-verbindendes Medium verkauft. Dies aber zu erleben, war Ende der 1990er/Anfang der 2000er bei weitem nicht unbedingt der Normalfall, sei es aufgrund von Technik- oder

20 Serjoscha Wiemer: »Zeit«. In: Benjamin Beil u. a. (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 27-45, hier S. 30.

21 Ebd., S. 27.

22 Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22.

23 Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. Regensburg 1997, S. 9.



Sprachbarrieren. Spielen kam aber gerade in dieser Zeit die Aufgabe zu, diese Vernetzung erfahrbar zu machen. Statt den noch in den Neunzigern weitverbreiteten Rundenstrategiespielen oder solchen, die nur solitäres Spielen erlaubten, waren es in diesem Zeitfenster vor allem die passenderweise Real-Time-Strategy (RTS) genannten Spiele, die ein immer größeres Publikum erreichten. Stellvertretend sei hier vor allem Blizzards *Starcraft*<sup>24</sup> zu nennen, das auch eines der für die Entwicklung des E-Sports zentralen Spiele war. In RTS-Spielen treten Spieler\*innen in Echtzeit gegeneinander an, entweder über lokale Netzwerke oder über das Internet. Statt also sich Zug um Zug an einem Gerät abzuwechseln oder gar im Play by Mail-Verfahren, bei dem Spielzüge per Brief oder Email verschickt wurden, wurde mit diesen Spielen trotz oft hoher Latenz eine gefühlte, synchrone Gegenwart erzeugt, etwas, das wir inzwischen durch Soziale Medien als alltäglich betrachten. Vielleicht noch mehr als globale Chaträume oder ähnliches, wurde durch die Echtzeitkomponente die Vernetztheit der Welt erleb- und erfahrbar. Damit könnte man RTS-Spiele zumindest für die Anfangszeit des Internets als Vermittler veränderter Weltwahrnehmung verstehen, wobei dies nicht durch die Inhalte, sondern durch die Struktur der Spiele geschah. Was Hartmut Winkler für das Medium Computer festhält, könnte also auch für spezifische Spielformen gelten: »Da die Welt an Komplexität zunimmt, muß die Medienwelt reagieren und dafür sorgen, daß das Denken über entsprechend komplexe Instrumente verfügen kann.«<sup>25</sup> Und dies gilt mit Stephan Porombka auch im speziellen für die zeitliche Dimension von Welt, denn: »Wenn Realität in einer vernetzten, synchronen Denkart begriffen werden muß, *dann* muß auch das Medium vernetzt und synchron strukturiert sein.«<sup>26</sup> Dass RTS-Spiele nicht mehr die gleiche Faszination wie damals auslösen, wäre ein Beleg dafür, dass inzwischen eine Wahrnehmung einer synchronisierten Welt als alltäglich empfunden wird, dass wir uns also erfolgreich an die Maschinen angepasst haben.<sup>27</sup> Eine solche Verbindung der Zeitlogiken der Computerspiele mit denen außerhalb der Spiele spricht auch Wiemer an:

Computerspiele sind – jenseits einer Geschichte von Entertainment und Zeitvertreibs-Technologien – mit Zeitvermessungs- und Optimierungsmodellen industrialisierter Gesellschaften verbunden. Zeiteffizienz,

24 Blizzard: *StarCraft*. USA 1998.

25 Winkler: *Docuverse*, S. 43.

26 Stephan Porombka: *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*. München 2001, S. 97.

27 Vgl. Claus Pias: *Computer Spiel Welten*. Zürich 2010, S. 116.

Reaktionszeit-Vermessung, Zeitmanagement als Ressourcenmanagement und das zeitkritische Agieren in computerbasierten Handlungsumgebungen setzen das Computerspiel in Kontinuität mit den Zeitkonzepten hoch industrialisierter Gesellschaften und ihren auf Effizienz und Zeitkontrolle ausgerichteten Produktionsweise.<sup>28</sup>

Auch wenn der hier angedeutete, aber noch weitaus komplexere Zusammenhang zwischen Arbeit, Spiel und Kapitalismus<sup>29</sup> auf keinen Fall gelegnet werden soll,<sup>30</sup> scheint der Zusammenhang zwischen Globalität, gefühlter Synchronizität und Spielen, der sich nicht einfach in einer »Popularisierung« des Globalen erschöpft,<sup>31</sup> bisher kaum beobachtet, obwohl ihr Beitrag als Vermittler und Verstärker nicht trivialisiert werden sollte. Dies gilt auch auf anderen Ebenen, denn Spiele können nicht nur ein eigenes oder spezifisches Zeitempfinden auslösen oder vermitteln. Sie können Zeitlichkeit, auch ihre eigene, verhandeln, die dabei wiederum mit einem Verständnis von Zeit außerhalb der Spiele in Kommunikation steht.

## Multiple Zukünfte

Janet Murray sieht im Computer und den verschiedenen Formen digitaler Narration, inklusive des Computerspiels, eine Verwirklichung veränderter Zeitwahrnehmung, was sie bereits 1997 als *multiform stories* beschreibt: »[A] written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be mutually exclusive in ordinary presence.«<sup>32</sup>

Dies sind durchaus auch aus der Hypertextforschung bekannte Aussagen.<sup>33</sup> Interessant ist aber, dass Murray vor allem auch nach einer Begrün-

28 Wiemer: »Zeit«, S. 34f.

29 Vgl. Nick Dyer-Witheford/Greg de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis/London 2009.

30 Vgl. Tobias Unterhuber: »All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel«. In: *Zeitschrift für Computerspielforschung*. <https://www.paidia.de/all-work-all-play-ein-streifzug-durch-die-geschichte-von-arbeit-und-spiel/>, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

31 Jürgen Osterhammel/Niels P. Petersson: *Geschichte der Globalisierung. Dimensionen, Prozesse, Epochen* [2003]. München 2012, S. 107.

32 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 36.

33 Vgl. Wiemer: »Zeit«, S. 30f.

derung dafür sucht und feststellt, dass Versuche der ›Multiform Story‹ auch nicht auf das digitale Medium warten, sondern bereits zuvor existieren.

[P]rint and motion picture stories are pushing past linear format not out of mere playfulness but in an effort to give expression to the characteristically twentieth-century perception of life as composed of parallel possibilities. Multiform narrative attempts to give a simultaneous form to these possibilities, to allow us to hold in our minds at the same time multiple contradictory alternatives. Whether multiform narrative is a reflection of post-Einsteinian physics or of a secular society haunted by the chanciness of life or of a new sophistication in narrative thinking, its alternate versions of reality are now part of the way we think, part of the way we experience the world. To be alive in the twentieth century is to be aware of our alternative possible selves, of alternative possible worlds, and of the limitless intersecting stories of the actual world.<sup>34</sup>

So sehr der Begriff der Nonlinearität auch skeptisch betrachtet werden sollte, beobachtet Murray einen Grundsatz des Erzählens, der die Formen des Computerspiels seit seinem Beginn prägt: Durch die Beteiligung der Spielenden, also durch Interaktivität, unterscheiden sich Spieldurchläufe und Spielerfahrungen auf einer ganz basalen Ebene voneinander. Diese Unterschiede werden narrativ aufgegriffen, verarbeitet und als Entscheidungen der Spielenden inszeniert. Schon in frühen Spielen wie *Colossal Cave Adventure*<sup>35</sup> findet sich eine solche Struktur, aber gerade in den letzten zehn Jahren wurde dieses Nebeneinander-Existieren verschiedenen Spiel- und Zeitverläufe selbst zum Thema von Spielen gemacht.<sup>36</sup> Sei es Telltales *The Walking Dead*<sup>37</sup> oder Quantic Dreams *Heavy Rain*<sup>38</sup> oder Dontnods *Life Is Strange*<sup>39</sup>: Entscheidungen wurden in den Mittelpunkt der Wahrnehmung gerückt. Hinzu kam aber auch im gleichen Zeitraum eine Phase der Selbstreflexion, in der Formen und Mechanismen nicht mehr weiter opak gehalten, sondern ausgestellt und verhandelt

34 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 43f.

35 William Crowther/Don Woods: *Colossal Cave Adventure*. USA 1976/1977.

36 Vgl. Tobias Unterhuber/Marcel Schellong: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«. In: Franziska Ascher u.a. (Hg.): »I'll remember this« – Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 15–31.

37 Telltale Games/Skybound Games: *The Walking Dead*. USA 2012–2019.

38 Quantic Dream: *Heavy Rain*. USA/Frankreich 2010.

39 Dontnod: *Life Is Strange*. USA/Frankreich 2015.

wurden. Dies rückt vor allem auch die Zeitlichkeit des Spiels und des Spielens in den Fokus, wobei, wie Wiemer formuliert, die »zeitliche[n] Figurationen von Wahrnehmung und Handlung auf komplexe Weise in die Ästhetik der Spiele eingehen«.<sup>40</sup> Die verschiedenen Entscheidungen der Spielenden führen auch zu verschiedenen Story- und Zeitverläufen, die gerade durch das für Spiele normalerweise problemlose Speichern und Laden von Spielständen selbst im eigenen Spielverlauf immer multiple Zukünfte, wie es bereits Borges formulierte,<sup>41</sup> aber auch multiple Gegenwarten erzeugen. Besonders deutlich wird dies in der Häufigkeit von Zeitreiseerzählungen, die die eigentlich nicht zur Diegese gehörenden Spielverläufe in die Diegese überführen.<sup>42</sup> Als wohl prominentestes Beispiel lässt sich hier Dontnods *Life Is Strange* anführen. Statt den Spielenden die Möglichkeit des Ladens und Speicherns zu geben, wird diese Möglichkeit als übernatürliche Kraft der Protagonistin Max Caulfield zugeeignet.<sup>43</sup> Die Spielmechanik wechselt also von der extradiegetischen Ebene auf die Ebene der Diegese. Dabei wird auch verhandelt, welche Spiel- und damit welche Zeitverläufe tatsächlich stattfinden und welche nur für die Spielenden und die Protagonistin passiert sind. Entsprechend konkurrieren diese verschiedenen Gegenwarten auch um die Deutungshoheit und heben die normalerweise übliche Unterscheidung zwischen Playthrough-Truths und Game-Truths auf. Mit diesen Begriffen werden normalerweise fiktionale Wahrheiten »present in at least one possible playthrough but [...] contradicted by at least one other possible playthrough« und »all fictional truths that are presented by at least one possible playthrough and never contradicted in any other possible playthrough«<sup>44</sup> unterschieden.

Doch ziehen Spiele wie *Life Is Strange* noch eine weitere Ebene ein. Die getroffenen Entscheidungen, die zu verschiedenen Verläufen führen, werden

40 Wiemer: »Zeit«, S. 42.

41 Vgl. Jorge Luis Borges: »Der Garten der Pfade, die sich verzweigen«. In: Ders.: *Fiktionen. Erzählungen 1939-1944* [1992]. Frankfurt a.M. 2013, S. 77-89, hier S. 85f.

42 Vgl. Raphael Stübe: »I can't change the past: Entscheidung und Beschleunigung im Adventure Genre. Day of the Tentacle, The Wolf Among Us, Life Is Strange«. In: Franziska Ascher u.a. (Hg.): »I'll remember this«, S. 56-82. Sowie: Wiemer: »Zeit«, S. 38.

43 Vgl. Tobias Unterhuber: »If only I could turn back time«. *Coming of Age, Nostalgie und die Macht der Medien in Life Is Strange*. In: Ascher u.a. (Hg.): »I'll remember this«, S. 335-353, hier S. 340f.

44 Marissa D. Willis: »Choose Your Own Adventure: Examining the Fictional Content of Video Games as Interactive Fictions«. In: *The Journal of Aesthetics & Art Criticism* 77/1 (2019), S. 43-53, hier S. 48.

am Ende jeder Episode in Form von Statistiken aufbereitet, in denen Spielende ihre Entscheidungen mit denen anderer Spielender vergleichen können. Es werden also nicht nur auf narrativer Ebene multiple Gegenwarten und Zukünfte thematisiert, sondern auch zwischen den verschiedenen Spielverläufen aller Spielenden. Damit wird den Spielenden die Aktualisierung eines »prinzipiell unendlich offenen Möglichkeitsfeld[s] [...], das eben immer auch anders hätte aktualisiert werden können«,<sup>45</sup> vorgeführt und diese Möglichkeiten parallelisiert. Statt also die für jede\*n Spielende\*n unterschiedlich geltenden Playthrough Truths für sich stehen zu lassen, werden diese mit denen aller anderen verglichen. Somit wird entweder eine Art »Meta Game Truth« erzeugt, wenn prozentuale Mehrheitsverhältnisse als absolut angesehen werden<sup>46</sup> oder aber allen Spielenden wird vorgeführt, dass ihre fiktionalen Wahrheiten nur eingeschränkt wahr sind. Die bereits im Spiel selbst verhandelten verschiedenen Zeitstränge manifestieren sich also auch in der Anschlusskommunikation des Spiels.

## Zeit und Handlung

Eine ganz andere Thematisierung der eigentümlich an die Handlung der Spielenden gebundenen Zeitlichkeit des Spiels findet man bei dem Spiel *Superhot*<sup>47</sup> – und noch deutlicher in dessen Virtual-Reality-Version<sup>48</sup> (VR) – das von den Entwicklern mit dem Satz »Time only moves when you do« beworben und als »Bullet-Time Puzzler« bezeichnet wird.<sup>49</sup> Das Spiel, das zunächst wie ein grafisch stark stilisierter First Person Shooter (FPS) wirkt, lässt sich tatsächlich besser als Rätselspiel beschreiben. Level über

45 Sven Grapp: »Vom Computerspiel zur Serie zur Serie des Computerspiels – Symbolische Formen intermedialer Serialität«. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. <https://www.paidia.de/vom-computerspiel-zur-serie-zur-serie-des-computerspiels-symbolische-formen-intermedialer-serialitat/>, 2017 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

46 Vgl. Luis de Miranda: »Life Is Strange and »Games Are Made«: A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre«. In: *Games and Culture* 13/8 (2016), S. 1-18, hier S. 14f.

47 Superhot Team: *Superhot*. Polen 2016.

48 Superhot Team: *Superhot VR*. Polen 2016.

49 o. V.: »Superhot«. In: *Superhot Team*. <https://superhotgame.com/>, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

Level werden die Spieler\*innen zwar mit Gegner\*innen konfrontiert, aber nicht die schnelle Reaktionsfähigkeit steht dabei im Zentrum, sondern das überlegte Umgehen mit der spezifischen Zeitlichkeit des Spiels. Statt eine von selbst voranschreitende Zeit zu besitzen, wie dies normalerweise für FPS-Spiele sowie die bereits erwähnten RTS-Spiele gilt, koppelt *Superhot* die Zeit vollkommen an die Aktionen der Spielenden. Erst durch die Bewegung der Spielenden bewegen sich die anderen Figuren, entsteht Action. Hier wird auf der visuellen Ebene verdeutlicht, inwiefern Spielfortschritt und damit Spielzeit immer von den Handlungen der Spielenden abhängt, also ihres aktiven Handelns bedarf.

Ein solches Zeitverständnis kennen wir eigentlich aus anderen Spieltypen wie dem Adventure, die Espen Aarseth einst als Formen ergodischer Literatur beschrieb, also eine Art von Literatur, welche »nontrivial effort« erfordert, »to allow the reader to traverse the text«.<sup>50</sup> Der Begriff der Ergodizität »hebt den Umstand hervor, dass die zeitliche Abfolge von Ereignissen, Orten, Handlungen und Geschichten in Computerspielen von der Arbeit der Spielenden abhängt und von dem Weg, den sie durch das Spiel nehmen«.<sup>51</sup> Mag dies in der einen oder anderen Weise für alle Arten von Computerspielen gelten, ist die Verknüpfung einer solchen handlungsabhängigen Zeitlichkeit mit dem Genre des First Person Shooters durchaus bemerkenswert, stellt sie doch die Reichweite spielerischer Agency aufs Deutlichste aus: Nichts bewegt sich, wenn sich die Spielenden – und in der VR-Variante der Körper der Spielenden – nicht bewegt. Damit stellt *Superhot* die spezifische Medialität des Computerspiels, die aktive Beteiligung der Spielenden im Prozess des Spielens aus, nicht wie die zuvor beschriebenen Spiele auf narrativer Ebene noch wie durch die Prävalenz von Open-World-Spielen auf räumlicher, sondern eben auf zeitlicher Ebene. Die angebliche »Zeitvergessenheit von Computerspielern, die Bushnell«, der Gründer von Atari, »schon bei der Aufstellung des ersten Automaten bemerkte«,<sup>52</sup> offenbart sich hier als eine andere Zeitwahrnehmung und -logik, die in Konkurrenz zur Realzeit tritt und diese überlagert. Spielende vergessen eben nicht die Zeit, sondern entscheiden sich in der Konkurrenz zwischen Spielzeit und Nichtspielzeit für erstere, wobei ganz im Sinne der Heterotopie/Heterochronie diese Zeit immer eine vorübergehende bleibt

50 Espen Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/London 1997, S. 1.

51 Wiemer: »Zeit«, S. 31.

52 Pias: *Computer Spiel Welten*, S. 113.

und die reale Zeit mit ihren unumgehbaren physiologischen, sozialen und anderen Anforderungen nicht verschwindet.<sup>53</sup> Vielmehr wird man im Akt des VR-Spielens mit seiner eigenen Wahrnehmung und Zeit schlussendlich umso mehr auf die Gegenwart des Körpers zurückgeworfen. Die Gleichzeitigkeit des realen und des Datenkörpers der Spielenden<sup>54</sup> wird gerade durch die Diskrepanz zwischen Wahrnehmung innerhalb und außerhalb des Spiels umso spürbarer.

Wir haben nun zwei sehr unterschiedliche Beispiele besprochen, in denen die Beeinflussung des Spiels durch die Spielenden zentral steht und sich somit eigene Gegenwarten des Spiel(en)s entfalten. Abschließend soll nun aber die erneute Rahmung solcher und anderer Spielerfahrungen durch das Streamen von Spielen in den Blick genommen werden.

## Ver-n-fachung der Gegenwart

Auch wenn Huizinga feststellte, dass Spielen Gemeinschaften bildet,<sup>55</sup> ist dies, abseits von Multiplayer-Spielen oder expliziten Fankulturen, für das Computerspiel erst einmal nicht sofort ersichtlich, erlaubt es ja durch die Interaktion mit dem Computer gerade ein solitäres Spielen in einem Ausmaß, das wir vorher im analogen Bereich nicht kannten. Doch selbst dieses solitäre Spielen führt inzwischen zur Gemeinschaftsbildung. Mit Streamingplattformen wie Twitch und YouTube (und ihren bisher kurzlebigen Konkurrenten) hat sich in den letzten Jahren eine neue Unterhaltungsform etabliert. Während zunächst Let's Plays<sup>56</sup> vor allem in aufgezeichneter Form immer beliebter wurden, setzte sich mit der technischen Möglichkeit der Livestream von Spielen immer mehr durch und erreicht nun täglich ein riesiges Publikum.

Auf den ersten Blick scheint es für viele Menschen unverständlich zu sein, worin die Faszination besteht, anderen Menschen beim Spielen zuzusehen,

53 Vgl. ebd., S. 51.

54 Vgl. Britta Neitzel: »Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen«. In: *Hamburger Hefte zur Medienkultur* 5 (2007), S. 8-28, hier S. 11.

55 Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S. 20.

56 Mit »Let's Plays« werden zunächst die Aufzeichnung von Spieldurchläufen in Videoformaten bezeichnet. Der Begriff wird aber inzwischen auch auf Live-Streams von Spielen übertragen.

statt selbst handlungsmächtig zu spielen. Das unbeteiligte Beobachten eines Spiels ist kategorial vom spielenden Beobachten, besser »Sehenhandeln« in der Terminologie Stephan Günzels, zu unterscheiden, weil bei ersterem nicht »Interaktion und Sehen [...] in Eins« fallen.<sup>57</sup> Allerdings basiert das Unverständnis an der Faszination des Streamings auf einer Verwechslung, die am besten im Vergleich mit etablierten TV-Formaten aufgedeckt werden kann. Bei Kochshows erwartet niemand, am Essen beteiligt zu werden oder dieses zu genießen. Stattdessen steht die Produktion oder der Prozess des Kochens im Vordergrund. Rückübertragen bedeutet dies, dass wir eben nicht das Spiel, sondern das Spielen beobachten und dies scheint eine eigene Form des Genusses mit sich zu bringen.

Was aber passiert mit den bereits beschriebenen Formen der Zeitlichkeit des Spielens, wenn sie wiederum beobachtet werden? Indem das Spielen selbst zum Beobachtungsobjekt wird, können die Zuschauer\*innen – zumindest scheinbar – Teil der Heterotopie und der Heterochronie des Spielens, also des Zauberkreises des Spielens werden. So bildet sich – erneut zumindest scheinbar – eine verschworene, partizipatorische Gemeinschaft.<sup>58</sup> Sowohl die Untersuchungen von William Hamilton et al. als auch die von Tim Wulf et al.<sup>59</sup> zeigen, dass Geselligkeit ein zentraler Antrieb der Zuseher\*innen ist.<sup>60</sup> Diese kann sich dabei wohl sowohl auf eine parasoziale Beziehung zu den Streamer\*innen selbst als auch auf die Streaming-Community beziehen. Das Gefühl des gemeinsamen Erlebens scheint aber, wie beschrieben, gerade in der gefühlten Gleichzeitigkeit begründet. Diese wird durch die Möglichkeiten des Feedbacks via Chat noch verstärkt: Der Chat scheint eine Kommunikation zwischen Publikum und Streamer\*in zu erlauben, was wiederum bedeutet, dass die Handlungen des Publikums sowohl das Spielen als auch das Spiel beeinflussen können und entsprechend Rückkopplungseffekte erzeugt

57 Stephan Günzel: »Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel«. In: Werner Faulstich (Hg.): *Das Böse heute. Formen und Funktionen*. München 2008, S. 295-305, hier S. 300.

58 Vgl. William A. Hamilton: »Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media«. In: Matt Jones/Philipp Palanque (Hg.): *CHI '14: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York 2014, S. 1315-1324, hier S. 1315.

59 Vgl. Tim Wulf u.a.: »Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch«. In: *Games and Culture* 15/3 (2020), S. 328-346.

60 Vgl. Hamilton: »Streaming on Twitch«, S. 1315.



werden.<sup>61</sup> Dabei sind beide wohl bereits zuvor durch ihre ›Streamability‹, also nach Parametern wie Unterhaltungswert oder Beliebtheit ausgewählt und somit vom privaten Spielen zu unterscheiden. Und dennoch erzeugt Streaming die Illusion der Teilnahme, weil wie im Computerspiel jede Aktion – im Idealfall – eine Reaktion hervorruft, nur, dass statt dem Computer nun ein Mensch ›im Computer‹ reagiert. Das Objekt von Günzels ›Sehenhandeln‹ ist somit nicht mehr das Spiel, sondern der Stream. Damit haben wir es aber auch nicht nur mit einer Beobachtung zweiter Ordnung, sondern auch einem Spiel zweiter Ordnung zu tun. Gerade wenn wir bedenken, dass sich im Live-Stream die Zeitebenen des Spiels, Spielens und des Zusehens kreuzen und überschneiden, vervielfachen sich auch die erlebten Gegenwarten, an denen Zuseher\*innen partizipieren. Dabei kehren zusätzlich die bereits zuvor beschriebenen Phänomene der gefühlten Gleichzeitigkeit, der multiplen Spielverläufe und der eigenen Zeitlichkeit des Spiel(en)s wieder, an denen nun auch die Zuseher\*innen beteiligt werden. Stehen in einem Stream Spielentscheidungen im Vordergrund, wird durch die Beteiligung des Publikums die Entscheidung der Streamer\*innen verschaltet; Zeigt sich die spezifische Zeitlichkeit und Ergodizität eines Spiels, nehmen Zuseher\*innen sowohl die Spielzeit, die Realzeit der Streamer\*innen als auch ihre eigene gleichzeitig wahr; und all dies wird wiederum durch gefühlte oder, wenn wir die Latenz ignorieren, tatsächliche Gleichzeitigkeit ergänzt. Die digitale und vernetzte Einbettung des bereits digitalen Spiels scheint damit eine verschachtelte Gegenwart zu erzeugen und damit anscheinend etwas vollkommen Neues. Aber vielleicht unterscheidet sich trotz aller technischer Apparaturen eine solche Rezeptionssituation gar nicht so sehr von seinem Vorbild: ›Wie früher‹ Geschwistern und Freunden beim Spielen zuzusehen, mit dem Unterschied, dass der Akt des Zusehen jetzt weder räumlich noch zeitlich gebunden ist.

---

61 Insbesondere bei sogenannten Streamgames, bei denen durch eine Anbindung an Twitch die direkte Beeinflussung des Spiels durch das Publikum ermöglicht wird.

