

Einführung in die Medienästhetik  
Johannes Binotto

22.4.2015, Vorlesung 8

# Games / Interfaces

Claus Pias: „Children of the Revolution“

## IV

Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Wahrnehmung. Die Art und Weise, in der die menschliche Wahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt – ist nicht nur natürlich sondern auch geschichtlich bedingt. Die Zeit der Völkerwanderung, in der die spätömische

Krieg als Spiel / Spiel als Krieg

ANY GIVEN SUNDAY  
(USA 1999) R: Oliver Stone



„Just pretend it's a video game.“

Brit in SPRING BREAKERS (USA 2012)

Fernsehwelt

Videowelt

Computerwelt

zungskontexten. Die Autorität, die seine autodidaktischen Basteleien legitimierte und begrenzte, war nur die konkrete Technik selbst, die Materialität von

Geräten und ihren Leistungsgrenzen. Der Hacker experimentierte, und die Bedingung dafür waren zugängliche Digitalrechner mit Programmiersprachen, an denen sich jedes experimentelle Programm als legitim (aber vielleicht nicht als legal) erweist, das *läuft*. Der Hacker war ein Spieler mit digitalem Apriori.

[des Hackers]

Allemal lief seine Strategie jedoch auf Figuren der Umkehrung herrschender Ideologie heraus, in dem die etablierten Besetzungen des Computers verkehrt werden (›friendly‹ versus ›kalt‹, ›community‹ statt Arkanwissen, Dezentralisierung statt mainframes; Überschuß statt Effektivität; menschlich statt unmenschlich usw.). Es sind symbolische Inversionen, die seinen technischen Umwidmungen entsprechen.

Hand nehmen zu können – ob es will oder nicht. Denn Freiheit erfährt der User nur dort, wo er spielt, d.h. selbst programmiert, statt fremden Programmen zu folgen. Das bedeutet umgekehrt aber nur: Wer nicht mit seinen Geräten spielt, sondern sie zu ›trivialen‹ Maschinen degradiert, hat einen unzureichenden Begriff seiner Tätigkeit und wird zum Objekt einer Pädagogisierung.

Ebenso gewöhnlich wie das Ausgabegerät war die Spielkonsole selbst. Die *Odyssey* benutzte keinen Mikroprozessor und hatte keinen Speicher. Vielmehr bestand sie aus einer hybriden Schaltung analoger und digitaler Komponenten von etwa je 40 Dioden und Transistoren und den dazu gehörigen Widerständen und Kondensatoren. Sie konnte weder speichern, noch rechnen, noch diskrete Daten prozessieren und war folglich gar kein Computer, sondern tatsächlich nur ein »Apparat für die Darstellung und Erzeugung geometrischer Figuren«. So war es Aufgabe eines 300-teiligen Sortiments an Zubehör, die beweglichen Lichtpunkte zu verschiedenen Spielen zu semantisieren. Folien, die auf den Fernseher geklebt wurden, Karten, Papiergele, Würfel und Pokerchips mußten also nicht nur übernehmen, was die Hardware nicht leisten konnte, sondern machten auch den Effekt, daß das Gleiche je anders aussah. Bewegungsbahnen erwiesen sich

setzt und deren *Magnavox*-Firmenlogo überklebt war. Festzuhalten bleibt, daß das Videospiel eben alles andere als die von Brand zeitgleich propagierte »Beschäftigung mit Computern zu unseren ureigensten Zwecken« war, sondern eben genau jener »passive Konsumismus«, gegen den es vorzugehen galt. Bezeichnenderweise war denn auch gleich zu Beginn des Handbuchs der *Odyssey* zu lesen: »nochmals der Hinweis: spielen Sie nur nach der beiliegenden Spielanleitung.«<sup>11</sup>

sollten. Die eine Linie beschreibt die Erfindung des Bildschirmarbeiters oder Users, die sich sowohl in der kybernetischen Theoriebildung von synergetischen Mensch-Maschine-Symbiosen, als auch in ›harten‹ experimentalpsychologischen und arbeitswissenschaftlichen Versuchsreihen niederschlägt.<sup>38</sup> Man mag dies auf Seiten der ›Ideologie‹ verbuchen.<sup>39</sup> Die andere Linie, die der Hacker, entspinnnt sich aus den gleichen medientechnischen Gegebenheiten, sucht diese Erfindungen aber sozial, politisch oder ästhetisch anders zu erfinden. Wie jede Form der Aneignung setzt sie dabei eine autorisierende Institution voraus und benötigt sie, um sich selbst in ein oppositionelles Verhältnis zu ihr zu setzen. Die Taktiken der Hacker-Seite sind Appropriation, Umwidmung oder *détournement*. Nicht umsonst wird immer wieder – und gegen die Optimierung von Arbeitsprozessen, die die Gegenseite beherrscht – das künstlerische Potential (Komponieren, Schreiben, Zeichnen, eigene Programme schreiben...) der Rechner hervorgehoben. Man mag dies auf Seiten der »Utopie« verbuchen.



Super Mario Bros, ca. 1985, Nintendo Version

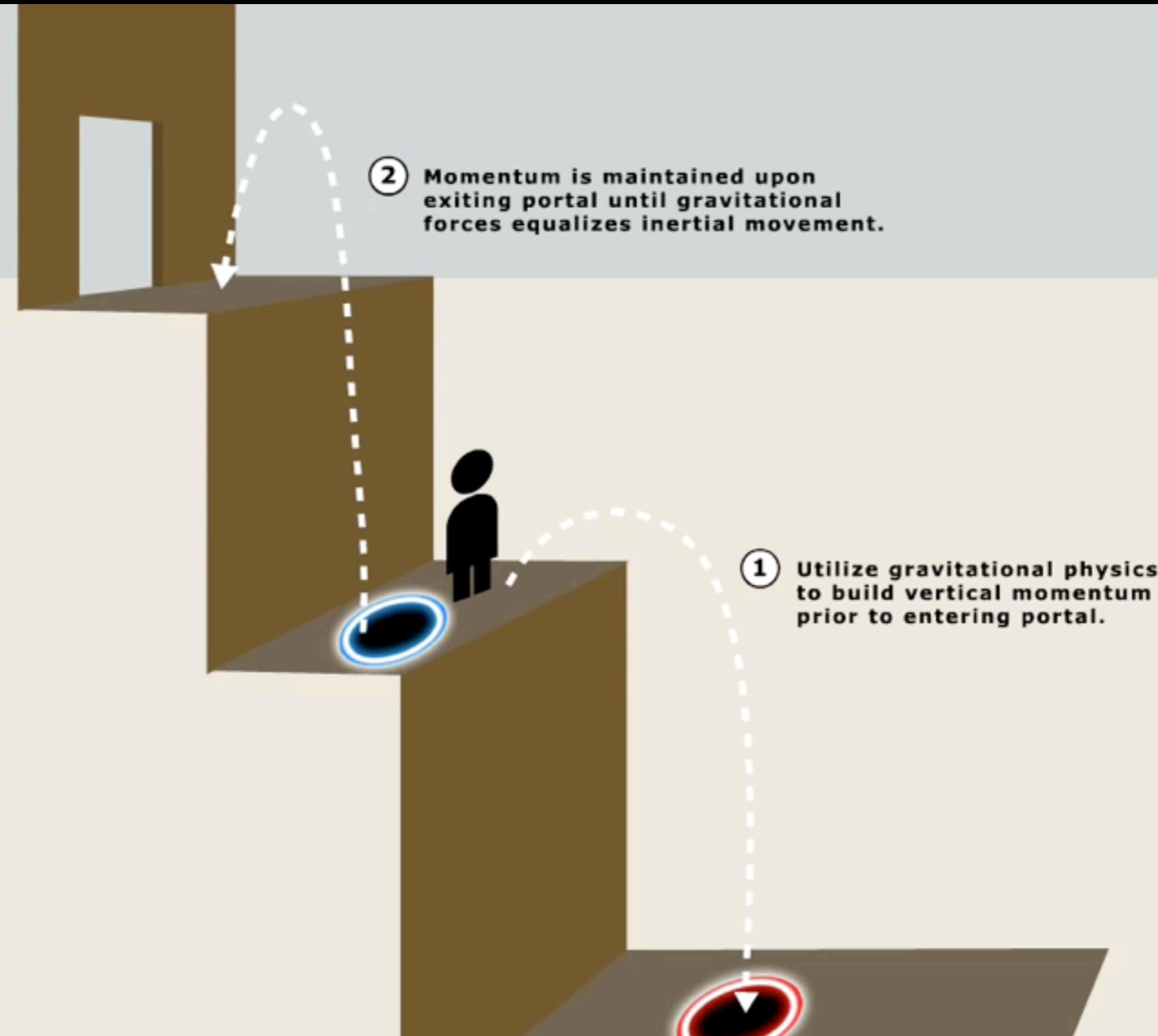


Parkour at University of Minnesota  
[www.youtube.com/watch?v=gpKcbeVS5mk](https://www.youtube.com/watch?v=gpKcbeVS5mk)

WELCOME

# PORTAL

Orientation Video no. 1



Portal® Teaser Trailer

# Krieg als Spiel / Spiel als Krieg

## *reloaded*

„Inzwischen ist der Krieg so erfinderisch, das er seine Erfindungen gar nicht mehr selbst macht sondern andere Arbeiten lässt: aus Kostgründen greift das Militär auf Produktionen der Spiele-Industrie zurück, um Schlachten nachzustellen, um Manöver im digitalen Raum abzuhalten, oder Rekruten anzuwerben.“

Peter Bürger: *Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood*, Stuttgart 2007, S. 24.

ERNSTE SPIELE III: IMMERSION  
(2010)  
von Harun Farocki



Ich wollte zurücksschießen,  
aber wusste nicht wohin.