

Von Realität und Lebenswelt zu Convergence

Adrian Stutz - hgkZ 2006

Einleitung

Zu Beginn der Entwicklung von Computerspielen haben diese eine immer klar eingegrenzte Welt belegt. Die Interaktion mit der Spielwelt beschränkte sich auf Knöpfe und Hebel, bei denen nur die Vorstellungskraft die Brücke in die andere Welt geschlagen hat. Der Trend, die Grenze zwischen der Spielwelt und der realen- sowie filmischen Welt zu verwischen, hat die Computerspiele schon praktisch von Beginn an begleitet. Die Grafik hat sich über die Jahre stetig in Richtung einer getreuen Abbildung der Realität entwickelt und alle paar Jahre werden immer wirklichkeitsgetreuere Echtzeitgrafik-Engines angeboten. Parallel dazu verlaufen auch die Versuche, die anderen Sinne in diese Verwischung der Grenzen mit einzubeziehen. So hat sich auch der Ton schnell entwickelt und aktuelle Spiele bieten eine sehr realistische Soundkulisse. Erste haptische und olfaktorische Schnittstellen sind in Entwicklung und mit Arcade-Automaten sowie seit kurzem auch mit Spielkonsolen wird es möglich, den ganzen Körper am Spielgeschehen zu beteiligen.

Gegenläufig zu diesem Trend, das Spielen am Bildschirm immer mehr in die Spielwelt zu rücken, wird auch versucht, die Spielwelt in die reale Welt zu holen. Dabei wird eine Stadt zum Spielbrett, auf dem Spieler in der realen Welt aktiv sind und mit GPS und tragbaren Computern über kabellose Verbindungen ständig mit der virtuellen Welt in Verbindung stehen.

Während die Spielentwickler aktiv versuchen, die Grenzen zwischen den Welten zu verwischen, sind zunehmend Leute besorgt, dass bald nicht mehr zwischen Spiel und Realität unterschieden werden kann. Während auf der einen Seite Internet-Spiele so gestaltet werden, dass sie von realen Webseiten nicht zu unterscheiden sind, und neue Spielkonzepte immer mehr ins tägliche Leben integriert werden, möchte die andere Seite Spielinhalte stark einschränken und ist besorgt, wie Gewaltdarstellungen in Computerspielen auf die Spieler wirken. Um in diese Spannungsfeld zwischen realer und virtueller Welt vorzudringen, sind zuerst grundsätzliche Überlegungen zu "Realität" und den verschiedenen Welten, in denen sich Menschen täglich bewegen, angebracht.

Realität und Lebenswelten

Im täglichen Leben stützen wir uns ständig auf "eine einzige Wirklichkeit", die allen Menschen gleichermaßen gegeben sein soll. Unser moderner Rechtsstaat stützt sich darauf, dass es eine einzige "Wahrheit" gibt, gleichzeitig ist sich dieser aber Bewusst, dass die Wahrnehmung dieser Wirklichkeit von Mensch zu Mensch unterschiedlich ist.

Aus der Sicht des Individuums erfahren wir die Realität täglich, indem wir Geschehnisse sehen, Töne hören oder Gegenstände berühren. Alle diese Sinneseindrücke lösen in uns ein bestimmtes Gefühl von Realität aus. Während uns unsere Sinne als grundsätzlich verschieden erscheinen, ist dieser Unterschied hinter den Sinnesorganen nicht mehr vorhanden, wo die Eindrücke in die gleichen Nervenimpulse umgewandelt werden. Die Sinnesorgane übersetzen die unterschiedlichen Eindrücke in eine nervliche Einheitssprache. Dabei entstehen die effektiven Sinneseindrücke nicht in den Sinnesorganen, welche das Aufgenommene nur übersetzen, sondern erst im Gehirn. Dieses ist ein geschlossenes System, das nach internen Kriterien neurologische Signale verarbeitet und deutet, von derer absoluten Herkunft es aber nichts weiss. Die von uns sinnlich wahrgenommene Welt ist also ein Konstrukt unseres Gehirns und der Eindruck von Realismus ein Gefühl, dass wir diesen Eindrücken zuordnen.

"Auf der Ebene der Rezeptoren existiert keinerlei Abbildung der Welt, sondern ein Mosaik elementarer Erregungszustände. Zum Beispiel repräsentieren die Erregungszustände der Photorezeptoren weder Gestalten noch Bilder und Szenen, nicht einmal Konturen, Linien oder Kontraste, die im allgemeinen als einfache Komponenten des Sehens betrachtet werden. Selbst Bewegung und (relative) Größe eines visuellen Reizes als scheinbar einfachste Bausteine visueller Wahrnehmung existieren nicht auf dieser Ebene. Alle diese Komponenten werden in nachgeschalteten visuellen Zentren aus der Aktivität der Rezeptoren mithilfe zentraler Erregung erzeugt."¹

Das Gehirn muss den Prozess lernen, die Impulse ordnen. Dabei spielt das Gedächtnis eine zentrale Rolle, bei der es die aufgenommenen Impulse zu einer kompletten Wahrnehmung ergänzt. Das Wahrgenommene entspringt hauptsächlich aus dem Gedächtnis, indem die Wahrnehmungen aus diesem kontextualisiert werden.

Die absolute Realität, die Niklaus von Kues 1453 als «De Visione Dei» bezeichnet hat, bleibt für den Menschen unerreichbar. Aus seinen Sinneseindrücken konstruiert der Mensch seine eigene Wirklichkeit, bei der er aber nicht alle Aspekte gleichzeitig erfassen kann und darauf angewiesen ist, durch Vervollständigung und Kombination seine Wirklichkeit ständig zu verfeinern und zu überarbeiten.

Diese Wirklichkeit ist aber absolut offen, wobei der Mensch für sein Überleben und Wandeln in

1 ; Roth, Gerhard (1992): Das konstruktive Gehirn: Neurobiologische Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis. In: Schmidt, Siegfried J.: Kognition und Gesellschaft, S. 290. Frankfurt: Suhrkamp.

einer Gesellschaft aber auf eine verallgemeinerte Wirklichkeit angewiesen ist. Bei der Schaffung seiner Wirklichkeit muss das Individuum ein Ordnungsgefüge schaffen, das Sinneseindrücke sinnvoll ordnet und ermöglicht, sich mit der Umwelt in Beziehung zu setzen.

«Diese Umwelt wird über Wahrnehmung, Sensorik, Kognition, Gedächtnis und Emotion, über kommunikatives und nicht-kommunikatives Handeln informationell (,sinnhaft') von Menschen erzeugt und erhalten. (...) Jedes Individuum wird schon in eine sinnhaft konstituierte Umwelt hineingeboren und auf sie hin sozialisiert und geht nie mit ,der Realität als solcher' um. Wahrnehmen, Denken, Fühlen, Handeln und Kommunizieren sind somit geprägt von den Mustern und Möglichkeiten, über die der Mensch als Gattungswesen, als Gesellschaftsmitglied, als Sprecher einer Muttersprache und als Angehöriger einer bestimmten Kultur verfügt.»²

In dieser Konstruktion nehmen Lebenswelten einen zentralen Punkt ein. Eine Lebenswelt ist ein für den Menschen abgetrennter Bereich, in dem bestimmte Ordnungsgefüge angewandt werden und die er in regelmäßigen Abständen betritt und wieder verlässt. Ein Mensch bewegt sich in verschiedenen Lebenswelten und passt sein Verhalten jeweils der aktuellen Welt an.

Ein wichtiges Instrument ist dabei die Rahmung. Je nach Situation kann ein Eindruck eine andere Bedeutung haben. Ein Lächeln kann in bestimmten Situationen ein wohlwollendes, in anderen aber negative Bedeutung haben. Die Wahrnehmung verarbeitet Eindrücke mit einer situationsgegebenen Rahmung, welche die Deutung des Gleichen in verschiedenen Kontexten zulässt.

Grundsätzlich gibt es folgende Lebenswelten:

- Reale Welt
- Mentale Welt
- Spielwelt
- Mediale Welt
- Virtuelle Welt

Die einzelnen Lebenswelten sind nicht klar abgegrenzt und sind gegenseitig ineinander verwoben. Zur jeder Welt gehören auch Regeln, nach denen das Individuum feststellen kann, wann es die Welt betritt und wieder verlässt.

Reale Welt

Die reale Welt lässt sich in zwei Teile gliedern: Die Umwelt und die Körperwelt. Die Körperwelt unterscheidet sich nur schon darin klar von der Umwelt, dass alle Sinneseindrücke doppelt erfahren werden: Einmal sensorisch und einmal motorisch. Wir erfassen unseren Körper durch unsere

Augen, erfahren ihn aber gleichzeitig auch durch Sensoren in unseren Muskeln oder dem Gleichgewichtssinn.

Bei unserer Umwelt gibt es einige Kriterien, die wir für die Beurteilung der Realität verwenden. So wirken zum Beispiel Objekte, die sich von ihrem Umfeld kontrastreich abheben, scharf wahrzunehmen sind und eine komplexe Struktur besitzen, realer als Objekte, welche die gegenteiligen Eigenschaften besitzen. Ausschlaggebend ist auch, ob man den Objekten eine Bedeutung zuweisen kann, ob sie Vorhersagen folgen und ob die Wahrnehmung von anderen Personen bestätigt wird. Zuletzt werden Objekte, die eine Wirkung entfalten, auf die auch interaktiv eingewirkt werden kann und die eine Körperlichkeit besitzen als realer wahrgenommen.

Mentale Welt

Die Mentale Welt ist die Welt unserer Vorstellung, die nicht direkt an eine Wahrnehmung gekoppelt ist. Das sind Vorstellungen, das Durchspielen von zukünftigen Handlungen und Handlungsabfolgen, Tagträume und das Entwickeln von Phantasiewelten.

Dabei muss der Mensch lernen, ob er sich in der realen oder der mentalen Welt befindet. Kleinkinder können nur ungenau zwischen Realem und Vorgestelltem unterscheiden, aber auch erwachsene Menschen können nicht mit absoluter Sicherheit Reelles von Vorgestelltem oder Halluziniertem unterscheiden.

«Es gibt keinen Widerstand von mich umgebenden Objekten, der zu überwinden wäre. Ich bin von der Dringlichkeit des pragmatischen Motivs, unter der ich in der natürlichen Einstellung des Alltags stehe, befreit. Die intersubjektive Standardzeit der alltäglichen Lebenswelt knechtet mich nicht mehr, noch ist die Welt eingegrenzt durch das, was in meiner Wahrnehmung, meiner Erinnerung und meinem Wissen vorliegt. Ereignisse und Situationen, über die ich keine Kontrolle habe, nötigen mir nicht Alternativen auf, zwischen denen ich zu wählen habe. Mein Leistungsvermögen ist nicht eingeschränkt durch äußere Umstände. Allerdings kann ich (...) auch nichts ,leisten' im Sinne einer Handlung, die in die Außenwelt eingreift und sie verändert.»³

Die mentale Welt bietet Möglichkeiten, die in der realen Welt nicht gegeben sind. In ihr können zukünftige Geschehen vorweggenommen, Vergangenes reflektiert, modifiziert oder in Phantasie abgedriftet werden. Dazu ist die mentale Welt kommunizierbar. Ich kann meine Vorstellungen anderen Menschen mitteilen und diese auch an meinen Phantasiewelten teilhaben lassen.

² ; Schmidt, Siegfried J. (1994): Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen. In: Merten, Klaus u. a. (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien, S. 594. Opladen: Westdeutscher Verlag.

³ ; Schütz, Alfred und Luckmann, Thomas (1979): Strukturen der Lebenswelt, Band 1, S. 54f. Frankfurt: Suhrkamp.

Spielwelt

Die Spielwelt ist eine Verbindung der realen und mentalen Welt, wo das Individuum seine Vorstellungen nicht vom Realen trennen muss, sondern diese kombinieren kann. Durch das Spielen wird der interne mentale Prozess veräusserlicht und damit Aussenstehenden in der Form des Spielens zugänglich.

Beim Spielen wird eine neue Welt geschaffen und dabei auf die Mechanismen der Konstruktion der realen Welt zurückgegriffen. In der Spielwelt ist die Konstruktion aber frei modifizier- und formbar und dient als Möglichkeit die Konstruktion und Rahmung der realen Welt zu üben.

«Aus dieser Sichtweise ergibt die Realitätsumwandlung im Spiel einen tieferen Sinn. Das Kind, dessen Bedürfnisse und Emotionen im soziokulturellen Kontext ununterbrochen auf Grenzen stoßen und das in einem schmerzvollen Prozess lernen muss, Ziele und Verhaltensweisen von der Umwelt zu übernehmen, schafft sich eine Welt, in der es zumindest stellvertretend die eigenen Bedürfnisse befriedigen und die Probleme, mit denen es in der realen, d.h. in sozialen Welt, nicht fertig wird, meistern kann.»⁴

Mediale Welt

Die mediale Welt nimmt zusehends einen zentralen Platz in unserer Lebenswelt ein. Die mediale Welt ist von den anderen Welten nicht abgetrennt, sondern hat sich in stetiger Wechselwirkung mit diesen herausgebildet. Die Medien haben zu einer Wissenserweiterung geführt und heute stammt ein grosser Teil unseres Wissens aus Medien und nicht aus eigenen Erfahrungen.

«Medienangebote lassen sich (daher) nicht als Abbilder von Wirklichkeit bestimmen, sondern als Angebote an kognitive und kommunikative Systeme, unter ihren jeweiligen Systembedingungen Wirklichkeitskonstruktionen in Gang zu setzen. Werden diese Angebote nicht genutzt, ‚transportieren‘ Medienangebote gar nichts. Werden sie genutzt, geschieht dies je systemspezifisch.»⁵

Dabei muss der Umgang mit Medien und ihren Darstellungsmethoden auch gelernt werden, um die Reizeindrücke der medialen Welt entsprechend zu rahmen, zu modifizieren, zu kommentieren, zu assoziieren und sich damit die Medienwirklichkeit erst anzueignen. Ohne die aktive Teilnahme des Individuums passiert auch keine Aufnahme der Medienwelt.

Virtuelle Welt

Während mediale Welten nur in der mentalen Welt

individuell betreten werden können, bieten vom Computer generierte virtuelle Welten die Möglichkeit, in verschiedenste Rollen zu schlüpfen und Aufgaben zu übernehmen, die einem sonst verwehrt sind.

In der Regel betritt man diese Welt alleine. Moderne Multiplayerspiele über das Internet erlauben jedoch mit tausenden von anderen Menschen eine virtuelle Welt zu bevölkern. Durch die Anonymität hinter der virtuellen Persönlichkeit entsteht zwar ein geschützter Raum für das Experimentieren, jedoch verunmöglicht dies auch authentische intersubjektive Kontakte.

Gleichfalls sind unmittelbare Begegnungen mit Objekten und Menschen in der virtuellen Welt nicht möglich. Die virtuelle Welt beschränkt sich auf das Ausleben von Möglichkeiten im Rahmen der Spielwelt.

Dabei wird es zunehmend anspruchsvoller, eindrücke der einzelnen Welten diesen zuzuordnen. Kriegsbilder am Fernseher wirken wie Bilder aus einem Computerspiel und Politik verschränkt sich immer mehr mit der medialen Welt.

Extending the Gamezone

Neue Spielkonzepte wie «Alternate Reality Game», «Pervasive Game», «Real Game» oder «Urban Game» zielen konkret auf die Grenzen zwischen den Welten und versuchen diese zu verwischen. Die Kombination und Überlagerung von Welten macht dann auch einen zentraler Reiz dieser Spielkonzepte aus.

Beim Alternate Reality Game «Perplex City» wird zum Beispiel reale und fiktive Informationen bewusst vermischt. Die Spieler müssen durch das Lösen von Rätseln auf gekauften Karten Mysterien um die fiktive Stadt «Preplex City» aufdecken und wer das Haupträtsel einer Spielphase löst, kann einen Geldpreis von 100`000 Pfund gewinnen. Zur Lösung der Rätsel werden Hinweise aus der realen Welt benötigt, die in der Form von Webseiten, Inseraten, Telefonanrufen, Musik-CDs oder speziellen Events eingebunden werden.

Auch «Flash Mobs» können als Form dieser Spielkonzepte angesehen werden. Bei einem Flash Mob versammelt sich eine Gruppe von Leuten plötzlich an einem öffentlich Ort und veranstaltet eine ungewöhnliche Aktion von jeweils ein paar Minuten, bevor sich die Gruppe wieder auflöst. Die Teilnehmer kennen sich meist nicht direkt und sind nur einem Aufruf im Internet gefolgt. Flash Mobs werden oft von einzelnen Teilnehmern koordiniert oder können auch ohne Leitung ablaufen. Bekannte Flash Mobs sind Kissenschlachten mit mehreren hundert Teilnehmern oder Störungen von Einkaufsgeschäften, indem sich zum Beispiel die Teilnehmer wie Angestellte des Geschäftes verkleiden. Bei Flash Mobs geht es hauptsächlich um die Verunsicherung der Zuschauer, die nichts

4 ; Oerter, Rolf (1993): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz, S. 13. München: Quintessenz.

5 ; Schmidt, Siegfried J. (1994): Kognitive Autonomie und soziale Orientierung, S 274f. Frankfurt: Suhrkamp.

von der abgesprochenen Aktion wissen.

Ein verwandtes Konzept verfolgt «SFZero», ein Spiel in San Francisco, bei denen die Spieler verschiedenste Aufgaben erledigen müssen und dafür Punkte bekommen, Levels aufsteigen und damit Zugang zu komplexeren Aufgaben bekommen. Die Aufgaben reichen von Aufnahmeorte von Fotos ausfindig zu machen über das Dekorieren von Bushaltestellen, dem Verkauf einer Fälschung über eBay bis zur schwierigsten Aufgabe, dem Platzieren einer Flagge auf einem Funkturm in der Nähe von San Francisco.

Titel: Convergence

Im Folgenden soll nun ein Spielkonzept entwickelt werden, das bewusst auf diese Schnittstellen zwischen den Lebenswelten abzielt. Insbesondere sollen Wechselwirkungen zwischen der realen, medialen und virtuellen Welt integriert werden.

Viele Spielkonzepte in dieser Richtung beschränken sich darauf, die virtuelle Welt entweder in die reale oder mediale Welt zu erweitern. Oft handelt es sich dabei auch nur um eine einseitige Beeinflussung, die Rückkopplungen ausschließt. Gerade aber die Interaktion zwischen Welten und der Spieler, der zwischen den Welten balancieren muss, machen den Reiz dieser Spiele aus. Bei Convergence geht es also darum, verschiedene Wechselwirkungen zwischen der realen, einer virtuellen und der medialen Welt zu ermöglichen.

Eine Stadt und ihre Einwohner werden zum Spielfeld von Convergence. Dabei geht es darum, dass eine Parallelwelt zur Stadt entdeckt wurde und diese Welten sich langsam annähern. Es entstehen immer mehr Dimensionsrisse, bei denen Personen plötzlich in beiden Welten gleichzeitig vorhanden sind. Wie weit diese Überlagerung der Welten gehen wird und was daraus entsteht, ist offen.

Zur Stadt in der realen Welt wird ein virtuelles Pendant geschaffen. Dieses soll der realen Stadt ähneln, sich aber auch in wichtigen Punkten von dieser unterscheiden. Beide Städte werden von NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) bevölkert. In der realen Stadt sind das Personen, die nicht am Spiel teilnehmen, während die NPCs in der virtuellen Stadt vom Computer simuliert werden. Wenn ein Spieler dem Spiel beitrifft, wird ihm eine Person aus der virtuellen Welt zugewiesen. Der Spieler ist von diesem Zeitpunkt an ständig in beiden Welten vertreten. Dabei haben beide Welten aufeinander Einfluss. Der Spieler muss regelmäßig melden, was er in der realen Welt gerade tut. Gleichzeitig wird er über Ereignisse in der virtuellen Welt ständig informiert (zum Beispiel per eMail, Instant Messages, SMS u.s.w.).

Was der Spieler in der realen Welt unternimmt, hat Einfluss auf sein virtuellen Avatar. Je nach Situation in der virtuellen Welt, können dem Spieler auch Aktionen in der realen Welt untersagt

werden. So wirken sich nicht nur Beschränkungen von der realen Welt auf die virtuelle aus (Schlaf, Arbeit, Stress u.s.w.), sondern Beschränkungen aus der virtuellen Welt können auch in die reale Welt rückwirken.

Beide Welten haben ihre Medien, die einen Einfluss auf das allgemeine Spielgeschehen üben. So werden die realen Medien der Stadt analysiert und wirken auf die virtuelle Welt ein. Spieler können dabei versuchen, die Medien zu beeinflussen und damit auch Einfluss auf das Geschehen in der virtuellen Welt zu nehmen. Auch die virtuellen Medien können von den Bewohnern beeinflusst werden und bestimmte virtuelle Medien werden auch in der realen Welt veröffentlicht.

In Convergence wird dem Spieler kein Ziel gesetzt. Vielmehr werden im Möglichkeiten geboten, die er frei einsetzen und damit seine eigene Spielregeln definieren kann. Die Möglichkeiten sollten sich daran richten, was die Spieler möchten. Sie sollten ausgewogen und vielseitig sein, vor allem aber genug Raum für Dynamik lassen. Das Spiel soll nicht gleitet werden und höchstens wenn nötig lenkend eingegriffen werden. Durch die Verknüpfungen soll bewusst Unvorhergesehenes passieren können, das auch die Macher des Spieles überrascht.

Die Geschichte von Convergence erfüllt sich mit dem Spielkonzept also selber: Am Anfang ist die virtuelle Welt in sich geschlossen. Mit jedem Spieler überlagert sie aber immer mehr die reale Welt und je mehr die Spieler sie in ihr Leben einbinden und auch für verschiedenste Tätigkeiten verwenden, desto mehr wird die virtuelle Welt zu einer «echten» Parallellwelt.

Links

[Rescher: Realität / Information Philosophie im Internet]
<http://www.information-philosophie.de/philosophie/rescher.html>

[So wirklich wie die Wirklichkeit]
<http://www.staff.uni-marburg.de/~feldbusc/page12/files/03FRITZ.PDF>

[Blurring the line between games and life | CNET News.com]
http://news.com.com/Blurring+the+line+between+games+and+life/2100-1024_3-5590956.html?tag=st.num

[History of Alternate Reality Games]
<http://fallingintime.com/>

[San Francisco Zero]
<http://sf0.org/>