

Einleitung

Martin Hennig, Marcel Schellong

Ein Sammelband zu Überwachung und Kontrolle im Computerspiel ermöglicht eine doppelte Perspektivierung des Untersuchungsfeldes: Computerspiele können einerseits – im weiteren Sinn motivgeschichtlich betrachtet – an die Darstellung und Verhandlung von Überwachung und Kontrolle in anderen medialen Formen wie bspw. dem Film, der Serie oder natürlich insbesondere auch dem Roman anschließen. Andererseits kann das Thema unter besonderer Berücksichtigung des spezifischen Handlungsdispositivs des Computerspiels und seiner medialen Verfasstheit untersucht werden.

Auf der ersten Ebene zielen die Beobachtungen auf die Fortsetzung von Diskurstraditionen. Überwachung und Kontrolle meinen dabei in der Regel nicht das bloße Aufnehmen, Dokumentieren und Prüfen von Daten, sondern vielmehr ein zielgerichtetes Beobachten von Akteuren in einem normativ organisierten Ordnungsrahmen; Überwachung betont dabei das offene oder verdeckte Sammeln von Informationen, während Kontrolle stärker auf die Einhaltung von Regeln und normkonformes Handeln abzielt. Wo Computerspiele nun als Erzählmedien konventionelle Überwachungsnarrative¹ fort-schreiben, beziehen sie häufig typische Aspekte wie die Darstellung von (teilweise lückenloser) Überwachung als Strategie der Disziplinierung, voyeuristische Motivationen der Akteure sowie politisch motivierte Eingriffe in die Privatsphäre der Überwachten und die Beschneidung individueller Freiheiten ein.

Computerspiele können diese bekannten Narrative jedoch nicht nur fort-schreiben, vielmehr betonen sie als Spiele in der Regel die Handlungsebene und machen Überwachung für die Spieler_innen erfahrbar. Häufig wird im Computerspiel deshalb aus einem Überwachungsnarrativ ein *Überwachten*-Narrativ oder ein *Überwacher_innen*-Narrativ, wobei die Spieler_innen am

¹ Vgl. zu diesen exemplarisch die aktuellen Sammelbände: Liane Schüller; Werner Jung (Hg.): *Orwells Enkel. Überwachungsnarrative*. Bielefeld: Aisthesis 2019; Betiel Wasi-hun (Hg.): *Narrating Surveillance. Überwachen erzählen*. Würzburg: Ergon 2019; Ki-lian Hauptmann; Martin Hennig; Hans Krah (Hg.): *Narrative der Überwachung*. Frank-furt a.M.: Peter Lang 2020.

aktiven Prozess des Überwachens beteiligt werden, für den und innerhalb dessen man Entscheidungen treffen muss. Hier ist der Übergang zur zweiten Ebene der Beobachtung zu erkennen: Das Computerspiel verlangt in der Regel einen aktiven Umgang mit Aspekten der Überwachung. Überwachung ist entweder etwas, dem man für das Erreichen des Spielziels zu entgehen hat, oder es ist genau das, was man dafür selbst erfolgreich tun muss. Und noch mehr: Das Computerspiel – als Spiel betrachtet – definiert als regelhaftes Ordnungssystem im Sinne des Spieltyps „Ludus“² den Handlungsspielraum von Spieler_innen. Gleichzeitig sind Computerspiele immer auch maschinelle ‚Schiedsrichter‘, die die Einhaltung der gesetzten Regeln durch die Spieler_innen überwachen. Insbesondere in den letzten Jahren ist nun zu beobachten, dass dieses Organisationsverfahren nicht nur prinzipiell einer ökonomischen Logik folgt, sondern immer häufiger auf den Raum außerhalb des Spiels erweitert wird und das Spiel auf die Alltagswelt der Spieler_innen ausgreift. Das Spiel wird über sich selbst hinaus produktiv – durch Daten, Informationen und ökonomischen Profit. Dabei produziert es Symbole sozialer Anerkennung, bspw. durch Trophäen, und diese Symbole können wie die im Spiel erzeugten Daten kapitalisiert werden. Computerspiele laden Spieler_innen umgekehrt zum Teil dazu ein, Aktionen in ihrer Alltagswelt nach den Regeln eines digitalen Spiels auszuführen; und dies beinhaltet zwangsläufig auch eine Überwachung der Alltagswelt durch die Prinzipien des Computerspiels. Dieser Prozess ist im Zusammenhang mit dem Schlagwort Gamification bekannt geworden.³

Das Spiel kann damit (weit über sein eigentliches Ergebnis hinaus) einen Effekt in der Welt außerhalb des Spiels haben. Blickt man auf diese Ebene der Produktivität des Spiels, so kommt insbesondere den Daten eine besondere Funktion zu, die automatisch im Prozess des Spielens generiert werden. Technische Prozesse und Gegebenheiten werden vom Spiel ebenso abgefragt wie das Verhalten der Spieler_innen im Spiel oder die begleitende Kommunikation. Diese Daten, deren Entstehung unvermeidlich ist, werden zunehmend über das Spiel hinaus wirksam und an der Weiterverwertung dieser Daten können Unternehmen ebenso Interesse haben wie Geheimdienste.

2 Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Stuttgart: Curt E. Schwab 1960, S. 16

3 Vgl. Felix Raczkowski: *Digitalisierung des Spiels: Games, Gamification und Serious Games*. Berlin: Kulturverlag Kadmos 2019.

Dieser Aspekt ist mit Blick auf soziale System in Online-Spielen von besonderer Bedeutung.⁴

Schlussendlich bieten Computerspiele aber auch die Möglichkeit zur Beobachtung und Inszenierung der eigenen Funktionsweisen, sie sind in diesem Sinne selbstbezüglich: Computerspiele haben die Möglichkeit, performativ die oben bereits skizzierten Überwachungs- und Kontrolllogiken des Computerspiels vorzuführen. *The Stanley Parable* tut dies beispielsweise, indem es den Erzähler und die Erzählung, die das handlungsleitende Prinzip des Spiels sind, als Teil einer Überwachungslogik ausstellt.

Der vorliegende Band möchte nun bewusst die vielfältigen Ebenen in den Blick nehmen, auf denen Überwachung und Kontrolle im Zusammenhang mit dem Computerspiel untersuchbar sind. Entsprechend werden die Fortschreibung konventioneller Kontroll- bzw. Überwachungsnarrative im Computerspiel genauso wie auch die Veränderungen dieser Narrative durch die interaktiven Möglichkeiten des Mediums Computerspiel untersucht. In Analysen einzelner Spiele oder Spieleserien werden der unterschiedliche Abstraktions- bzw. Konkretionsgrad der Darstellung von Überwachung und Kontrolle ebenso betrachtet wie die Frage nach ihrer politischen Dimension. Und zudem blickt der Band auf das Medium Computerspiel als *digitales* Spiel und fragt danach, wie sich die funktionale Logik des Computerspiels in digitale Kontroll- und Überwachungssysteme und die darauf bezogenen Diskurse einschreibt.

Die Beiträge

Sektion 1: Überwachung und Kontrolle als Spiel motive

Martin Hennig untersucht beispielhaft anhand der Spieleserie *Watch Dogs*, welche klassischen Überwachungsmotive in überwachten Spielewelten verarbeitet werden, was für spielstrukturelle Funktionen diese tragen und welche kulturellen Implikationen die Darstellungen aufweisen. Ausgehend vom Foucault'schen Konzept der Heterotopie wird dabei herausgearbeitet, welche abweichenden kulturellen Regelsets in (Open World-) Spielen im Allgemeinen gelten und was für eine Rolle Überwachung in diesem Kontext ein-

⁴ Vgl. hierzu ausführlich Martin Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg: Schüren 2017, S. 56–60.

nimmt. Auf dieser Grundlage wird die Ideologieproduktion in der Spielereihe *Watch Dogs* kritisch in Bezug gesetzt zu allgemeinen Tendenzen gegenwärtiger Überwachungsnarrative und -diskurse.

Simon Hagemann fokussiert Spiele, die *dataveillance* zum Thema und spielerisch nachvollziehbar machen. Dabei wird einerseits analysiert, welche Datenüberwachungsdiskurse in Computerspielen dominieren, und andererseits werden deren audiovisuelle Umsetzung und die Überführung in Spielmechaniken in den Blick genommen. Hagemann zieht dabei Ansätze der Surveillance Studies in Bezug auf die Formation von *Datenüberwachungskulturen* heran und fragt nach spielerischen Meta-Reflexionen über die medialen Eigenschaften von digitalen Spielen als interaktive Regelsysteme und datenverarbeitende Instanzen.

Jasmin Pfeiffer betrachtet das Spiel *Orwell: Keeping an Eye on You* als Reflexionsraum, in dem Verfahren zur Informationsgenerierung erleb- und nachvollziehbar gemacht werden. Im Spielverlauf gilt es, Profile von verdächtigen Personen zu konstruieren, wobei die diesem Verfahren inhärenten Probleme offengelegt werden. Erstens wird im Spiel nach Pfeiffer deutlich, dass Daten durch das Ausblenden kommunikativer Kontexte verfälscht und polysem unterschiedliche Bedeutungen tragen können. Zweitens zeige sich die Kontextsensitivität von Daten, wenn auf den dargestellten Internet-Plattformen unterschiedliche kommunikative Strategien angewendet werden, ohne deren Kenntnis die Daten im Spiel nicht angemessen interpretiert werden können.

Daniel Illger bespricht die *The Banner Saga*-Trilogie als Reflexionsinstanz überwachender und kontrollierender, neoliberaler Gesellschaftsformen. Im Anschluss an Jean-Pierre Le Goff werden die Entscheidungssituationen der Spielereihe daraufhin untersucht, inwieweit Spieler_innen hier gezwungen sind, in der Freiheit der Selbstverfügung folgenreiche Entscheidungen zu treffen, die jedoch zugleich unfrei sind, da der/die Einzelne keine Kontrolle über das zugrunde liegende System hat, das sein/ihr Entscheiden bestimmt. Dabei wird nach Illger eine postheroische Welt gestaltet, in der sich die Tapferkeit des Individuums gerade darin erweist, dass es seine Ohnmacht erträgt.

Martin Ramm vollzieht ein Close Reading des Spiels *Observer*. In der dargestellten Welt ist Überwachung der alternativlose Grundzustand und das Spiel verhandelt die Folgen für Sozialität und Subjekt im Rahmen eines Kriminalfalles in einem kammerspielartig reduzierten Setting. Ramm fokussiert dabei das Verhältnis des Werkes zu den Konventionen des Kriminalgenres,

die räumlichen Verhältnisse innerhalb der überwachten Spielwelt, die dortige Rolle von Visualität und Körperlichkeit sowie selbstreflexive Tendenzen.

Sektion 2: Überwachung und Kontrolle des Spiels

Stefan Höltgen zeigt, dass Überwachung dem technischen Dispositiv des digitalen Spiels fest eingeschrieben ist. Mithilfe computer(spiel)archäologischer Methoden beschreibt er Interaktivität als mikrozeitliche Beobachtung von User_innen-Verhalten. Anhand des Überwachungsspiels *Crossbow* werden Hardware-Mechanismen wie die Interrupt-Technologie und Software- bzw. Programmierverfahren wie „Watch Dogs“ nachvollziehbar gemacht, die zeitliche Abläufe und Interaktionsereignisse während des Programmablaufs kontrollieren und delegieren, womit der Blick für die subliminalen Überwachungstechniken von digitalen Spielen geschärft wird.

Bojan Peric führt analog zur Situation des Gefesselten in Ilse Aichingers gleichnamiger Erzählung eine Definition von Kontrolle ein, in der das Kontrolliertwerden überhaupt erst zu einer kreativen Interaktion der Kontrollierten mit den sie kontrollierenden Entitäten führt. Vor diesem Hintergrund untersucht Peric einige im Schwerpunkt selbstreferenzielle und selbstreflexive digitale Erzählungen – u.a. *Undertale*, *Superhot* oder *Pony Island* – darauf, inwiefern sie diese Grundstruktur des Spiels und die Frage nach dem Wesen der Kontrolle neu verhandeln. Mithilfe von Verfremdungstechniken erfolge in den Beispielen eine Modifikation konventionalisierter Kontrollmechanismen des Computerspiels, indem diese eingeschränkt, verlagert oder gänzlich neu konstituiert werden.

Kai Matuszkiewicz fokussiert die produktiven Aspekte von Überwachung in einer Lehr-Lern-Situation. Er untersucht eine Spiel-Schreibumgebung, die dem Auf- wie Ausbau wissenschaftssprachlicher Kompetenzen seitens der Studierenden dient, als regelgeleitetes Ordnungssystem unter Gesichtspunkten von Kontrolle und Überwachung. Die Regelhaftigkeit des Spiels soll sich bei der Gamification auf das Lernen übertragen und ein (schreib-)didaktisch wünschenswertes Verhalten unterstützen. Die Einübung von Überwachung und Kontrolle manifestiert sich dabei auf unterschiedliche Weise, wobei Lerner_innen einerseits überwacht und kontrolliert werden, andererseits jedoch erfahren sollen, wie man unterschiedliche Kontrollformen reflektieren kann und welche Handlungsoptionen sich hieraus ergeben.

Sektion 3: Digitale Spiele als Teile von Überwachungs- und Kontrollgesellschaften

Christopher Lukman bespricht notwendige Elemente einer Theorie des Computerspiels als Kontrolldispositiv. Dabei wird zuerst in die unterschiedlichen Dispositivkonzepte von Michel Foucault und Jean-Louis Baudry eingeführt, bevor ein Überblick über bisher bestehende Konzepte von Computerspieldispositiven gegeben wird. Lukman bespricht hier unterschiedliche Facetten des Computerspiels wie Interfaces, die Naturalisierung des medialen Apparates und aktuelle Gamification-Ansätze, die zusammengenommen dazu dienen können, „das Computerspiel zum Reflexionsmedium eines derzeit höchst aktuellen und kontrovers diskutierten gesellschaftlichen Wandels“⁵ zu machen.

Lars Dolkemeyer untersucht die Spielerfahrung des Survival-Horror-Spiels *Alien: Isolation*, welche sich zwischen der feindlichen Umgebung einer verlassenen Raumstation und einer Vielzahl von Interfaces entfaltet, die ein Handeln aus der Distanz ermöglichen und den Kontakt zur ausnahmslos gefährlichen Spielwelt reduzieren. Mit Alexander Galloway, der Computerspiele als Formen algorithmischer Handlung fasst, beschreibt Dolkemeyer das Spiel auf dieser Grundlage als Ausdruck der Deleuze'schen Kontrollgesellschaft, in der allein sinnhaft über technische Prothesen in der Welt gehandelt werden könne. Grundsätzlich wird das Spiel damit auf die verhandelten Relationen von Nutzer_innen und Computer sowie von Mensch und Algorithmus reflektiert.

Ilona Mader macht deutlich, inwiefern bereits die Ränder des Spiels bzw. die Kontexte des Spielzugangs überwachende und kontrollierende Charakteristiken tragen. Sie versteht verschiedene paratextuelle Elemente von digitalen Spielen und digitaler Vertriebsplattformen (u.a. Steam) wie Rankingsysteme, Spielzeitanzeigen oder Trophäen mit Foucault als Elemente von panoptischen Systemen. Auf dieser Grundlage werden sowohl problematische Faktoren wie Datenschutz und Suchtdiskurse angesprochen, als auch produktive Effekte der Disziplinierung innerhalb der Gemeinschaft der Spieler_innen identifiziert.

Bernhard Runzheimer beschreibt am Beispiel der Smartphone-App *Pokémon Go* eine zunehmende Synthese von Überwachung und Gamification in Form von geobasierten Gaming-Apps. Die diegetische Verkleidung

5 Beitrag von Christopher Lukman in diesem Band, S. 215

und Narrativierung von ökonomischen Interessen erschließe dabei völlig neue Möglichkeiten der Datensammlung und Nutzer_innen-Profilierung. Mittels Gamification und der Verwendung eines generationenübergreifenden Franchises würden eigentlich private Fragen wie „Wo hältst du dich tagsüber auf?“ und „Wer sind deine regelmäßigen sozialen Kontakte?“ zu diegetisch sinnvoll maskierten Aufgaben wie „Besuche fünf Pokéstops in deiner Nähe“ bzw. „Tausche Pokémon mit anderen Spielern aus deiner Freundesliste“. Unter diesem Aspekt gibt Runzheimer nicht nur einen Einblick in die Überwachungsstrategien von *Pokémon Go*, sondern konturiert auch das daraus entstehende Spannungsfeld von Gamification und Überwachung und die damit einhergehenden Probleme.

Danksagung

Neben den Beiträgerinnen und Beiträgern gilt unser Dank insbesondere dem Graduiertenkolleg 1681/2 „Privatheit und Digitalisierung“, das durch eine großzügige Zuschussung der Druckkosten die Drucklegung überhaupt erst ermöglicht hat. Franziska Willbold sind wir sehr dankbar für ihr umsichtiges Lektorat und ihr scharfes Auge. Christian Ehring und Jan Stojanovic danken wir für die mühsame Arbeit der Texteinrichtung. Und schlussendlich gilt unser Dank dem überaus engagierten Verleger Werner Hülsbusch, der den Band auf seinem gesamten Weg der Fertigstellung begleitet hat.

Die Herausgeber