

Einleitung

„Die Welt bringt ohne Unterlaß Verdampte Dinger hervor – Dinger, die weder Baum noch Strauch, weder Fisch noch Vogel, weder schwarz noch weiß sind –, und der kategorische Denker kann die verbohrt und summende Welt sensorischer Tatsachen nur als tiefe Beleidigung seines Karteiensystems von Klassifizierungen betrachten. [...] Die ganze Wissenschaftsgeschichte ist die Odyssee eines närrischen Karteiführers, der ständig zwischen solchen Verdampten Dingen hin und her segelt und verzweifelt mit seinen Klassifikationen jongliert, damit er sie unterbringen kann [...].“

– Auszug aus Hagbard Celines *Pfeif Nicht, Wenn Du Pisst*
(Shea/Wilson 2011, 3, 310)

“*This is not a game to be won. Play for experience. Walk and look. There is no goal. There is no story. Simply allow the atmosphere to embrace you. Do not think. Do not want. Just be.*”

– Anleitung von *Bientôt l'été* (2012)

Ein flackerndes Teelicht auf dem zerkratzten Sperrmüll-Holztisch. Halblaute Musik aus den Lautsprecher-Boxen und Gesprächsfetzen von allen Seiten. Dazu der süßliche Geruch von Bierfahne und verschütteter Wodka-Mate. Die Atmosphäre der Hildesheimer Bar *Wohnzimmer* lässt sich nicht wirklich als wohnlich beschreiben. Vielmehr erinnert sie an die berühmte Neuköllner und Kreuzberger Kneipenszene. Improvisiert, lässig, *vintage*. Mit viel Liebe zum Detail haben die ursprünglich aus der Landeshauptstadt stammenden Wirte – mitten in der niedersächsischen Provinz – die Stimmung ihrer heimischen Trinkkultur reproduziert. Sie sind ästhetische Arbeiter, Produzenten von Atmosphäre, die „gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen“ (Böhme 1995, 34). Und in dieser räumlichen Stimmung verlagerte sich der Dialog der Herausgeber dieses Sammelbandes – Sebastian Standke und Christian Huberts – bald weg von nüchternen Analysen aktueller Computerspiele hin zu emphatischen Beschreibungen erlebter Wahrnehmungen. Die Ehrfurcht beim Betreten einer Tropfsteinhöhle in *Dear Esther* (2012). Das Jagen eines Frosches und seines Kluges in *Proteus* (2013). Die Angst vor dem Unbekannten in der Dunkelheit von *Amnesia: The Dark Descent* (2010), das wie die Mücke im düsteren Zimmer aus Ger-

not Böhmes Atmosphäre-Metapher den gesamten Raum mit Bedrohlichkeit füllt (vgl. Böhme 2001, 42). Auch hier – so waren wir uns schnell einig – sind nicht einfach Game-Designer*innen am Werk, die an Regelwerken herumdrehen, sondern ästhetische Arbeiter*innen, die genau wissen, welche Stimmungen sie durch die Kombination audiovisueller, narrativer und prozeduraler Elemente evozieren wollen. „Denn die ästhetische Arbeit ist die Gestaltung von Gegenständen, Räumen und Arrangements in Hinblick auf die affektive Betroffenheit, die Subjekte dadurch erfahren mögen“ (ebd., 60). Und in der überschwänglichen, bierseligen und Projekt-geilen Stimmung des *Wohnzimmers* kam die Idee auf, die ästhetische Arbeit an den Atmosphären der Computerspiele genauer zu analysieren und ästhetische Arbeiter*innen mit ihrer *tacit knowledge* über Atmosphäre (vgl. Böhme 1995, 31) zu Wort kommen zu lassen. Das Projekt *Zwischen|Welten* war geboren.

Betrachtet man die Entwicklung von Computerspielen von ihren Anfängen bis heute, wird einerseits deutlich, dass sich auf Ebene ihrer Regelmechaniken und ihrer technischen Grundlagen relativ wenig getan hat, andererseits auf der Ebene ihrer Wahrnehmungsangebote und -anforderungen große Veränderungen stattgefunden haben. Die ersten Computerspiele – entwickelt von Ingenieur*innen, Physiker*innen und Informatiker*innen – dienten primär der Sichtbarmachung der Fähigkeiten und Potenziale von Computer- und Bildschirmtechnologie. Sie machten mit ihren bekannten Strukturen wahrnehmbar, was sonst durch mangelnde Erfahrung und Fachkenntnis obskur bleiben musste. Raketenparabeln wurden zu Ballflugbahnen und Graphenprobleme zu Höhlenabenteuern. Computerspiele wahrnehmen hieß Technologie wahrnehmen und grundlegend zu verstehen. Mit der zunehmenden Verbreitung von Computerspielen und der Sozialisierung der Rezipient*innen mit Computertechnologie trat der Vermittlungsaspekt zunehmend in den Hintergrund und das Wahrnehmen, Einordnen und Reagieren auf ludische Muster rückte von der Peripherie in das Zentrum. Die Ära der Spielhallen ist so geprägt von immer neuen Mustervariationen bekannter Regel- und Strukturversatzstücke. Wahrnehmung in Computerspielen bedeutete nun also, regelmäßige Kausalitäten zu erkennen, einzuprägen und zeit-, entscheidungs- oder konfigurationskritisch (vgl. Pias 2002, 11) darauf zu reagieren. Spielen, ohne alle Münzen zu verspielen, bedarf der „selbstpädagogisierten Aufführung einer Programmpartitur“ (ebd., 49). Die vielfältigen Umwälzungen, die der Heimcomputer mit sich brachte, verlangsamten unter anderem die Wahrnehmungsangebote und -anforderungen der Computerspiele, erlaubten vertiefte Lektüre und Kontemplation. Die Dekoration der Arcade-Automaten

und Flavor-Elemente der Modul-Verpackungen wurden zur „Welt der Zwischentexte“, die „Übergangswahrscheinlichkeit“ (vgl. Pias 2007, 410 ff.) zwischen ludischen Mustern und narrativen Elementen ermöglichte. Wahrnehmung in Computerspielen hieß nun, die Zusammenhänge von Spielmechaniken und kultureller Datenbank zu verstehen. Der große böse Wolf als feindlicher Agent, die Wände der Raumstation als Grenzen des Spielraums und das allgegenwärtige Fadenkreuz der Waffe als tödlicher Cursor. Auf dieser Entwicklungsstufe scheinen Computerspiele vorerst zum Stillstand gekommen zu sein: Ihre technische Umsetzung hat sich bis zur Perfektion verfeinert, aber spielmechanisch dominieren mehr oder weniger etablierte Variationen allseits bekannter Handlungs-, Steuerungs und Optimierungsmuster, versehen mit detaillierten audiovisuellen und narrativen Ornamenten (vgl. Huberts/Krause 2012).

Gleichzeitig häufen sich die Störfälle: Computerspiele, die sich nur schwer einordnen lassen, zumindest wenn die kollektive Sozialisation mit unverrückbaren Definitionskategorien und Nostalgie mit objektiver Wahrheit verwechselt werden. Ganz egal ob *The Path* (2009), *Dinner Date* (2010) oder *Gone Home* (2013), sofort kreisen die Analysen darum, dass es sich viel mehr um ‚Spielzeuge‘ oder ‚interaktive Erfahrungen‘ handeln muss, aber sicher nicht mehr um Computerspiele. Dabei hat sich lediglich der Schwerpunkt spielerischen (Nicht-) Handelns verschoben. Was Alexander R. Galloway als „diegetic operator act“ bezeichnet – also jene Momente im Computerspiel, in denen die Spieler*innen handelnd in die Spielwelt eingreifen –, tritt zurück gegenüber dem „diegetic machine act“ bzw. „ambience act“ – also jenen Momenten, in denen die Spielwelt eigenständig ist (vgl. Galloway 2006, 1 ff.). Die Rolle der Spieler*innen als Zentrum allen ludischen Handelns wird aufgelöst zugunsten der gesteigerten Bedeutung ihrer Umgebung. Der große böse Wolf ist nicht mehr da, um eine Bedrohung zu symbolisieren, er ist die spürbare Bedrohung. Die Raumstation ist keine Metapher mehr für die Grenzen der Spielwelt, sie ist eine stimmungsvolle Raumstation. Die Waffe in der Maushand ist nicht mehr Werkzeug zur zielführenden Konfiguration der Spielwelt, sie ist eine Waffe mit all ihren „Ekstasen“ (Böhme 2001, 131). Ein Computerspiel zu spielen, bedeutet also nicht mehr länger nur, die Spielwelt handelnd zu treffen, sondern umso mehr passiv von ihr betroffen zu sein. Ian Bogost bringt diesen Umstand in seinem Review zu *Proteus* scharf auf den Punkt: “*Proteus*’s island isn’t for you at all. It isn’t concerned with your attention span or your expectations. It’s just there. Just there, until it gets bored and turns you off” (Bogost 2013). Die Spielwelten

sind kein reines Zeug mehr, ihnen wird eine Unabhängigkeit zugestanden, die von Seiten der sogenannten ‚Hardcore Gamer‘ nicht selten als narzisstische Kränkung erfahren wird. Dabei vergessen sie, dass Handeln nicht die einzige Weise des Daseins im Computerspiel ist. Wo Wahrnehmung im Mainstream der Computerspiele in erster Linie dem Erkennen von Funktionalität und Handlungsanweisungen dient, hat sie beispielsweise in *Dinner Date* keinerlei Dienlichkeit mehr außer dem Spüren der Befindlichkeit einer wartenden Person. Mit diesem verschobenen Fokus hören Computerspiele nicht einfach, auf Computerspiele zu sein, nur ist ihre Zielstellung nicht mehr die Überwindung funktionaler Widerstände, sondern das Ertragen von Präsenz, die Betroffenheit von einer Atmosphäre: „Während im Handeln das eigene Dasein spürbar wird durch den Widerstand, den das Handeln erfährt, so wird in der Wahrnehmung das eigene Dasein spürbar dadurch, daß man getroffen wird, daß man der Welt ausgesetzt ist und mit dem Wahrgenommenen mitschwingt“ (Böhme 2001, 83). Für Computerspiele bedeutet diese gezielte Miteinbeziehung von atmosphärischen Wirkungen einen Umbruch in der eher konventionellen Definition ihrer Medialität, nun zu verstehen als „die Körperlichkeit eines Mediums, [...] [die sich] nicht nur in dem [...] technischen [Aufbau] erschöpft, sondern ebenso die Bewegungen, die Eigen- und Außenwahrnehmung, die Metamorphosen und Transformationen, die Beziehungen zu anderen Subjekten miteinbezieht“ (Standke 2013, 296 f.).

Amnesia: A Machine for Pigs (2013), *Bientôt l'été*, *MirrorMoon EP* (2013) *NaissanceE* (2014) ... die Liste der Spiele mit einem Fokus auf Atmosphäre wächst kontinuierlich und selbst im sonst eher konservativen AAA-Markt lassen sich Verschiebungen in den Spielen und den Erwartungen der Spieler*innen feststellen. Sei es eine ereignislose Bootsfahrt im vernebelten *Silent Hill 2* (2001), das handlungsentlastete Ödland von *Shadow of the Colossus* (2006) oder die ausufernden Stimmungsbilder in *BioShock Infinite* (2013) – von denen sich nicht wenige Spieler*innen wünschen, sie würden nicht regelmäßig durch kämpferische Abfragen der Fingerfertigkeit unterbrochen werden. Dass atmosphärische Spielwelten an Bedeutung gewonnen haben, verdeutlichen Videoreihen wie Andy Kellys *Other Places* (www.otherplaces.co.uk) und der große Boom der In-Game-Fotografie, die Computerspiele gezielt ästhetisch befragt. Ebenso zeigen populärer werdende Audio-games wie *Papa Sangre* (2010) und *The Nightjar* (2011), dass sich diese Veränderungen nicht allein auf Bildhaftigkeit reduzieren lassen, sondern den gesamten Bereich ästhetischer Betroffenheit abdecken. Es braucht Begriffe und Konzepte, um diesen Umbruch in der Computerspielkultur beschreiben

zu können und nicht einfach vor dem Verblässen etablierter Spielkonzepte sprachlich und methodisch zu kapitulieren. Gernot Böhmes Programmatik einer neuen Ästhetik, die sich als „allgemeine Theorie der Wahrnehmung“ (Böhme 1995, 47) versteht, scheint wie geschaffen, um diesen blinden Fleck zu erhellen. Sein Wunsch, den Begriff der Wahrnehmung aus seiner „Verengung auf Informationsverarbeitung, Datenbeschaffung oder Situationserkennung“ (ebd.) zu befreien, deckt sich mit der Notwendigkeit, die Erfahrung des Computerspiels nicht länger lediglich als Akt der Aufnahme von und Reaktion auf Informationen, Daten und Situationen zu betrachten, sondern als „Ko-Präsenz von Subjekt und Objekt“ (Böhme 2001, 57). Schon Johan Huizinga weist in seiner Minimaldefinition auf die besondere „Sphäre eines Spiels“ (Huizinga 2004, 21) hin, in die sich die Spieler*innen freiwillig begeben müssen und die eine eigentümliche Zwischenposition in der Welt einnimmt. Diese „Ingressionserfahrung“ (Böhme 2001, 46) des Eintretens in einen besonderen – sowohl objektiv bestimmten wie subjektiv gestimmten – Raum teilt das Spiel mit der Atmosphäre. Ebenso haben sie ihren Status als „Halbdinge“ gemeinsam, das heißt, sie existieren nur in der „Seinsweise der Aktualität“ (ebd., 62). „Wir haben es [...] bei Halbdingen mit reinen Phänomenen zu tun, das heißt Erscheinungen, die nur sind, solange sie erscheinen und nicht Erscheinungen von etwas sind“ (ebd.). Das Spiel ist nur wirklich im Akt des Gespielt-Werdens, ebenso wie die Atmosphären nur in ihrem Gespiert-Werden existieren. Sowohl Spiel als auch Atmosphäre sind also „geteilte Wirklichkeit“ (Böhme 1995, 177). Computerspiele beginnen aktuell dieses ästhetische Potenzial aktiv und emanzipiert auszugestalten. Das ist nicht Symptom eines Verfalls der Qualität von klassischem Spieldesign, sondern direkte Folge einer veränderten „ästhetische[n] Sozialisation“ (ebd., 62) der Spieldesigner*innen und idealer Bedingungen für ludische Experimente. Ubiquitäre Hardware, niedrigschwellige Software und reibungslose digitale Distribution erlauben Computerspiele aus nahezu allen gesellschaftlichen Schichten, Erfahrungshorizonten und kulturellen Erwartungshaltungen (vgl. Anthropy 2012). In Zukunft sollte ein Wissen um die Ästhetik der Atmosphären also ebenso zum selbstverständlichen Instrumentarium für die Analyse der Ästhetik von Computerspielen gehören wie eine Praxis der direkten leiblichen Betroffenheit durch den Forschungsgegenstand (vgl. Huberts 2013). Hier liegt insbesondere die Herausforderung für die Game Studies, die sowohl dem wissenschaftlichem Anspruch objektiver Distanz als auch der Notwendigkeit subjektiver Spielwahrnehmung gerecht werden müssen. “It is

no longer possible to adopt the aloof and dissociated role of the literate Westerner” (McLuhan 2007, 5).

Bislang haben die Game Studies jedoch den „actual fact“ des Spielens weitgehend ignoriert und sich mit vollem Einsatz dem „factual fact“ gewidmet (vgl. Böhme 2001, 161). Das heißt, sie beschäftigen sich in erster Linie mit den dinglichen Eigenschaften – seien sie technologisch, physiologisch, ludologisch, narratologisch, etc. – von Computerspielen, nicht aber mit ihren Ekstasen – „das, wodurch sich Dinge als anwesend bemerkbar machen“ (ebd., 131). Die unmittelbare Auseinandersetzung mit dem Gegenstand ist immer noch geprägt von der nahezu abergläubischen Sorge, „von den ästhetischen Ereignissen vollkommen mitgerissen zu werden und zu verstummen“ (Butler 2007, 83). Das ist natürlich kein alleiniges Problem der Game Studies, sondern betrifft den gesamten Bereich der Geisteswissenschaften, in denen es – nimmt man Hans Ulrich Gumbrechts Kritik an der historisch bedingten Vorherrschaft hermeneutischer Methoden ernst – „buchstäblich unmöglich zu sein scheint, Begriffe zu präsentieren, die das Ziel der Anwendung (und Fundierung) eines nicht auf Interpretation hinauslaufenden Verfahrens erreichen können“ (Gumbrecht 2004, 71). Die Fixierung der Game Studies – insbesondere im deutschsprachigen Raum – auf das Mess- und Interpretierbare an Computerspielen ist so auch als pragmatischer Kompromiss zu verstehen, einen ohnehin schon marginalisierten Gegenstand unter schwierigen Bedingungen möglichst anschluss- und damit diskursfähig zu halten. Aber selbstverständlich gibt es viele Ausnahmen, die zwar nicht immer im Kern ihrer Analysen, aber doch zumindest in der Peripherie, den ästhetischen Charakter von Computerspielen ernst nehmen. Besondere Erwähnung – und Dank von Seiten der Herausgeber – verdienen Markus Rautzenberg (2005) und Mark Butler (2007), die mit ihren Hinweisen auf Gernot Böhmes Ästhetik der Atmosphären den vorliegenden Sammelband – und ebenso die Monografie *Raumtemperatur* (Huberts 2010) – inspiriert und ermöglicht haben. Ziel von *Zwischen|Welten* ist es nun, Atmosphäre als Gegenstand und Instrument für die Game Studies produktiv machen. Dazu werden Texte von Wissenschaftler*innen, Künstler*innen und Game-Designer*innen versammelt, um aus multiplen Perspektiven der Theorie und Praxis der *Atmosphären im Computerspiel* nachzugehen.

Nina Grünberger eröffnet den Sammelband mit der Analyse des komplexen Beziehungsgeflechts zwischen den Phänomenen Spiel und Atmosphäre. Sie vermeidet es dabei, ausschließlich die Möglichkeit von Atmosphären in digitalen Spielen zu analysieren, sondern betrachtet vielmehr zunächst die

Gemeinsamkeiten der beiden kaum eindeutig zu definierenden Erscheinungen. So beschreibt sie unter anderem die speziellen Raumverhältnisse von Spiel und Atmosphäre sowie ihre gemeinsamen Strukturen und Grenzen. Spiel als besondere Form der Atmosphäre öffnet eine Tür zu neuen, ästhetischen Welten.

Diesen noch zu erkundenden Orten nähert sich Vera Marie Rodewald durch den Rückgriff auf Michel Foucaults Konzept der Heterotopie. Über die Beschreibung des Prozesses der Subjektivierung in virtuellen Räumen gelangt sie auf diese Weise zu interessanten Erkenntnissen. Wie ein Spiegel ist auch das Computerspiel ein im ersten Augenblick paradoxer, da zugleich offener wie abgeschlossener Zwischenort, der die Spieler*innen zu einem performativen Reflexionsakt anleitet. Der Begriff der Atmosphäre hilft dabei, der Grenze zwischen wirklichem und unwirklichem Raum im Spiel näherzukommen.

Das größte Erneuerungspotenzial des Computerspiels entfaltet sich aktuell ohne Zweifel außerhalb der etablierten Industrie. Die Demokratisierung des Mediums führt für Xavier Belanche Alonso weg von einem Verständnis von Computerspielen als Freizeitunterhaltung und hin zu intensiven ästhetischen Erfahrungen. Strengere Definitionen des Mediums hält er entgegen, dass auch in der Geschichte der Malerei und der Fotografie immer wieder Transgressionen der vermeintlichen Grenzen stattgefunden haben. Ebenso wie sich die Betrachter*innen einst in den nebelverhangenen Landschaften von Caspar David Friedrich verloren haben, gehen sie nun ganz in den abendlichen Würfel-Gebirgen von *Minecraft* (2009) auf.

Jeder Raum kann jedoch auf unterschiedliche Weise betreten werden und wirkt dementsprechend anders auf das wahrnehmende Subjekt. Robert Baumgartner unternimmt einen Streifzug durch *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002), *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) und *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) und beschreibt dabei die unterschiedlich inszenierten Ankunfts Momente sowie ihre Wirkungen auf die Spieler*innen. Die Konzentration auf diese sehr speziellen Momente der Spielerfahrung ist methodisch interessant, da sie es erlaubt, den räumlichen Charakter der Atmosphären sowie deren atmosphärische Wandlungen im Prozess des Ankommens detailliert zu beschreiben. Auch Markus Engels beschäftigt sich in seinem Beitrag mit einem gezielten atmosphärischen Wandel in *Skyrim*. Um den narrativen Bruch zwischen Heldenerzählung und mörderischer Spielhandlung zu entschärfen, bedient sich das Rollenspiel einer geschickten atmosphärischen Inszenierung: einer Atmosphäre des Mordens. Böhmes Theo-

rieentwurf wird dabei als Beschreibungskatalog genutzt, um die primären und sekundären Ekstasen, die gesellschaftlichen Charaktere sowie die simulierte Materialästhetik innerhalb beispielhafter Spielszenen herauszuarbeiten. Sowohl Baumgartner als auch Engeln formulieren ebenso kritische Überlegungen zu Böhmes Konzept der Atmosphären, ohne aber dessen Nutzen grundsätzlich infrage zu stellen.

Felix Raczkowski und Sabine Schollas vollführen im Anschluss einen spannenden analytischen Spagat und betrachten die genreübergreifenden Gemeinsamkeiten der Atmosphären von Horror- und Musikspielen. Dabei zeigen sie sehr anschaulich, dass sich atmosphärische Wirkungen nicht nur aus der Machart eines Computerspiels, sondern ebenfalls aus unterschiedlichen Rezeptionsweisen speisen. So ändert sich die Atmosphäre schlagartig, wenn das Horrorspiel zum bierseligen Gemeinschaftsspaß oder aber das Partyspiel zur Highscorejagd umdefiniert wird.

Die Bedeutung von stimmungsvollen Klangkulissen – abseits reiner Musikspiele – thematisieren die Beiträge von Yvonne Stingel-Voigt und Annika Becker. Beide Texte untersuchen die Auswirkungen von Geräuschen und Musik auf die Herstellung von Atmosphären, schlagen dabei aber sehr unterschiedliche Wege ein. Stingel-Voigt beleuchtet in erster Linie die generelle Funktionalität sowie die (psychologischen) Wirkaspekte von Klängen und Musik im Medium Computerspiel, um ihre Ausführungen abschließend am konkreten Beispiel von *Year Walk* (2013) zu belegen. Becker hingegen erlaubt sich mit ihrem Affektbericht eine persönliche, musikalische Reise durch *Dear Esther* (2012), *TRAUMA* (2011) und *Bastion* (2011). Dabei beschreibt und hinterfragt sie ihre eigenen Erfahrungen sowie deren Erzeugungsbedingungen. Beide Herangehensweisen führen unabhängig voneinander zu einem übereinstimmenden Ergebnis: Die akustische Untermalung kann Spieler*innen vereinnahmen, ihre Stimmung umfärben und damit das Spielerlebnis selbst beeinflussen. Das atmosphärische Potenzial der Klänge ist enorm und unterstreicht eindrucksvoll, dass digitale Spiele immer auch als akustische Medien zu betrachten sind.

Mit der Gestaltung von Landschaften und Architekturen widmet sich Marc Bonner einer weiteren zentralen Technik der Erzeugung von Atmosphären im Computerspiel. Mit architekturgeschichtlichen und bildwissenschaftlichen Verweisen nähert er sich dem leiblichen Raum als Produkt der Berührung durch Eingabeperipherie und des Designs von Spielarchitekturen – besonders in Bezug auf ihre akustischen, materiellen und die Beleuchtung betreffenden Eigenschaften.

Kaum eine Medienerfahrung wird so häufig mit dem Eintauchen in Wasser verglichen wie das Computerspielen. Ebenso beschreibt Gernot Böhme das Aufgehen in Atmosphäre unter anderem als das „ozeanische Gefühl“ (Böhme 2001, 79). Diesen metaphorischen Parallelen geht Dennis Niewerth auf den Grund und nähert sich dem Wasser als Erzeugungsmittel des Atmosphärischen in Computerspielen. Neben technologischen Exkursen zur Berechnung von Flüssigkeiten werden vor allem Unterwasserwelten thematisiert, denn besonders in ihnen formuliert sich das Versprechen der vollständigen Immersion.

Schleichen sich Fehler in die Spielerfahrung ein, ist es hingegen meist schnell vorbei mit der atmosphärischen Stimmung. Philipp Bojahr analysiert die Störfälle des Computerspiels und ihre Auswirkungen auf die Atmosphäre. Überraschend ist dabei, dass *Bugs*, *Glitches* und *Crashes* nicht immer nur für Irritation sorgen, sondern in manchen Fällen von digitalen Spielen gezielt inszeniert werden, um besondere Atmosphären der Störung zu erzeugen. Mit einer medienarchäologischen Wendung führt Stefan Höltgen das Thema der Programmierfehler weiter, denn mit dem Versagen der technischen Grundlage der Spielatmosphären rückt der Computer wieder in das Zentrum der Wahrnehmung. Welche Fehler in der Programmierung gemacht werden können, welche Effekte dadurch entstehen und welches kreative Potenzial dabei frei wird, zeigt sich deutlich anhand einiger Exemplare aus der Frühzeit der Computerspiele.

In luzider und fragmentarischer Weise nähert sich Gunther Rehfeld der Atmosphäre von *DayZ* (2012), einer Modifikation des Taktik-Shooters *ARMA 2* (2009). Dabei beschreibt er nicht allein die sowohl stimmungsvollen als auch Zombie-verseuchten Landschaften der fiktiven osteuropäischen Region Chernarus, sondern ebenso die gesamte Peripherie der Spielerfahrung, von Anmelde- und Ladebildschirmen bis hin zur Vorbereitung und Verarbeitung des atmosphärischen Überlebenskampfes in YouTube-Videos und Foren-Kommentaren. Besonders spannend ist dabei der Fokus auf den Multiplayer-Aspekt der Modifikation, denn die größte Gefahr – und damit das bedrohliche Stimmungspotenzial – von *DayZ* geht nicht allein von den wandelnden Toten aus.

Abschließend schreibt Autor und Musiker Martin Spieß essayistisch über die Atmosphären der *FIFA*-Serie (seit 1993), seine eigene Vereinsfußballerfahrung, Walter Benjamins *Aura*-Begriff sowie die Wirkung psychoaktiver Substanzen. Dabei gelingen ihm ebenso scharfe wie amüsante Beobachtungen zu den Gemeinsamkeiten und Unterschieden realen und virtuellen Fuß-

balls. Es werden nicht nur auf dem Rasen Tore geschossen, sondern auch mit ganz anderem Gras die Tore der Wahrnehmung geöffnet. Atmosphäre wird auf diese Weise als ein Phänomen sichtbar, das sich ebenso durch andere mediale Erzählungen und gezielte Wahrnehmungsveränderungen modulieren und sogar verstärken lässt.

Zwischen den Artikeln wird der Sammelband durch kurze Interviews mit Spieleentwickler*innen und Künstler*innen ergänzt. Der wissenschaftliche Anspruch tritt hier in den Hintergrund. Stattdessen soll die *tacit knowledge* der ästhetischen Arbeiter*innen sichtbar werden. Neben Fragen nach dem individuellen Verständnis von Atmosphäre und prägenden atmosphärischen Spielerfahrungen stehen vor allem die Strategien der Produktion atmosphärischer Computerspiele im Vordergrund. So wenig die Praktiker*innen auch auf eine wissenschaftliche Theorie angewiesen sind, so hat doch „die ästhetische Theorie viel von den Praktikern zu lernen“ (Böhme 1995, 17).

Wir – die Herausgeber – hoffen, mit dem vorliegendem Sammelband einen ersten Schritt zur Etablierung des Diskurses über Atmosphären im Computerspiel leisten zu können. Noch steht eine Schärfung der Begriffe sowie eine gründlichere Systematisierung der Methoden aus. Die Probleme einer Ästhetik der Atmosphären – die Unschärfe und Subjektivität ihrer Analysen – sind jedoch zugleich Kern ihrer Erkenntnismacht und eben nicht ohne Weiteres „gleichbedeutend mit dem höchsten Grad an philosophischer Naivität“ (Gumbrecht 2004, 72). Es ist also die Herausforderung der Game Studies, sich behutsam und offen zu nähern, so wie man es auch bei der Berührung mit einer fragilen Atmosphäre tun würde, um sie nicht gleich im Keim zu ersticken. Die subjektive Untersuchung von Produkten ästhetischer Arbeit bedarf letztlich erst der „Ausbildung von ästhetischer Erfahrungsfähigkeit“ durch regelmäßige Übung „und kann sicherlich nicht durch ein Buch über ästhetische Theorie vermittelt werden“ (Böhme 2001, 179).

Die Probleme im Rahmen der Arbeit an *Zwischen|Welten*, die schließlich zu einer erheblichen Verzögerung der Veröffentlichung geführt haben, zeigen jedoch leider auch, dass es in der angespannten Atmosphäre der Geisteswissenschaften gerade für junge – und meist prekäre – Akademiker*innen riskant sein kann, „diskursive Tabus zu brechen (sich die Hände schmutzig zu machen) und Begriffe zu entwickeln, mit denen man zumindest ansatzweise Präsenzphänomene erfassen (und zum Gegenstand von Experimenten machen) kann“ (Gumbrecht 2004, 98). Besonderer Dank gilt daher unseren Autor*innen, die – trotz existenzieller Unsicherheiten – leidenschaftlichen Einsatz gezeigt haben, ohne den dieser Sammelband so nicht möglich gewe-

sen wäre. Ebenso danken wir den Kolleg*innen und Freund*innen – allen voran Mathias Mertens –, die uns auf verschiedenste Weise bei diesem Projekt beraten, motiviert und unterstützt haben. Nicht zuletzt gilt Werner Hülsbusch großer Dank für die Möglichkeit, diesen – mittlerweile schon zweiten (vgl. Appel et al. 2012) – Sammelband bei **vwh** veröffentlichen zu können. Jetzt bleibt uns nur noch, den Leser*innen eine angenehme Lektüre zu wünschen. Vielleicht sind Sie gerade selbst schon ästhetische Arbeiter*innen und gestalten sich einen Raum, der dafür die ideale Atmosphäre bereitstellt. “Be ludic, but also lucid” (Wark 2007, o.S.)!

Ludografie

- Bennun, Paul (2010): *Papa Sangre*. Somethin’ Else; PLGND. System: iOS.
- Bennun, Paul (2011): *The Nightjar*. Somethin’ Else; Somethin’ Else. System: iOS.
- Buchta, Ivan (2009): *ARMA 2*. Bohemia Interactive; 505 Games. System: PC.
- Diverse Producer (seit 1993): *FIFA*-Spielereihe. Diverse Entwickler; Electronic Arts. System: PC, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360 et al.
- Five, Limasse (2014): *NaissanceE*. Five, Limasse; Five, Limasse. System: PC.
- Flessler, Simon; Gardebäck, Magnus (2013): *Year Walk*. Simogo; Simogo. System: PC, Mac, iOS.
- Gaynor, Steve (2013): *Gone Home*. The Fullbright Company; The Fullbright Company. System: PC.
- Grip, Thomas; Nilsson, Jens (2010): *Amnesia: The Dark Descent*. Frictional Games; Frictional Games, THQ. System: PC, Mac, Linux et al.
- Hall, Dean (2012): *DayZ*. Bohemia Interactive; Bohemia Interactive. System: PC.
- Harvey, Auriea; Samyn, Michaël (2009): *The Path*. Tale of Tales; Tale of Tales et al. System: PC, Mac.
- Harvey, Auriea; Samyn, Michaël (2012): *Bientôt l’été*. Tale of Tales; Tale of Tales. System: PC, Mac.
- Howard, Todd; Rolston, Ken (2002): *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks, Ubisoft. System: PC, Microsoft Xbox.
- Howard, Todd; Rolston, Ken (2006): *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Bethesda Game Studios; 2K Games et al. System: PC, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360 et al.

- Howard, Todd (2011): *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Game Studios; Bethesda Softworks. System: PC, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360.
- Kaido, Kenji; Ueda, Fumito (2006): *Shadow of the Colossus*. Sony Computer Entertainment Europe. System: Sony PlayStation 2.
- Kanaga, David; Key, Ed (2013): *Proteus*. David Kanaga, Ed Key; Twisted Tree. System: PC, Mac, Linux et al.
- Levine, Ken (2007): *BioShock Infinite*. Irrational Games; 2K Games, Aspyr. System: PC, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360 et al.
- Majewski, Krystian (2011): *TRAUMA*. Krystian Majewski; Krystian Majewski. System: PC, Mac, Linux.
- Persson, Markus (2009): *Minecraft*. Mojang; Microsoft Studios, Mojang. System: PC, Mac, Linux et al.
- Pinchbeck, Dan (2012): *Dear Esther*. thechineseroom; thechineseroom. System: PC, Mac, Linux.
- Pinchbeck, Dan (2013): *Amnesia: A Machine for Pigs*. thechineseroom; Frictional Games. System: PC, Mac, Linux.
- Rao, Amir (2011): *Bastion*. Supergiant Games; Warner Bros. Interactive Entertainment. System: PC, Mac, Linux et al.
- Riva, Pietro Righi; Tedeschi, Nicolò (2013): *MirrorMoon EP*. Santa Ragione; Santa Ragione. System: PC, Mac, Linux.
- Stout, Jeroen D. (2010): *Dinner Date*. Stout Games; Stout Games. System: PC.
- Tsuboyama, Masashi (2001): *Silent Hill 2*. Konami Computer Entertainment Tokyo; Konami. System: PC, Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox.

Bibliografie

- Anthropy, Anna (2012): *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. New York: Seven Stories Press.
- Appel, Daniel; Huberts, Christian; Raupach, Tim; Standke, Sebastian (Hrsg.) (2012): *WeltKriegs!Shooter: Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Bogost, Ian (2013): *Proteus: A Trio of Artisanal Game Reviews*. http://www.gamasutra.com/view/feature/186735/proteus_a_trio_of_artisanal_game_.php; verifiziert am 20.02.2014

- Böhme, Gernot (1995): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Böhme, Gernot (2001): *Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Butler, Mark (2007): Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Holtorf, Christian; Pias, Claus (Hrsg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Weimar, Wien: Böhlau Verlag, S. 65–83.
- Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Gumbrecht, Hans Ulrich (2004): *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Huberts, Christian (2010): *Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien „heiß“ und „kalt“ im Computerspiel*. Göttingen: Blumenkamp Verlag.
- Huberts, Christian (2013): Eine Hand für ein Auge! Zur Notwendigkeit einer körperlichen Forschungsästhetik für die Analyse von Computerspielen. In: Inderst, Rudolf T.; Just, Peter (Hrsg.): *Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 209–225.
- Huberts, Christian; Krause, Robin (2012): Datenbanken als Spielräume. “This is a path winding through a dimly lit forest.” In: Böhme, Stefan; Nohr, Rolf F.; Wiemer, Serjoscha (Hrsg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen: Die Datenbank als mediale Praxis – Medien'welten 18*. Münster: Lit Verlag, S. 315–338.
- Huizinga, Johan (2004): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- McLuhan, Marshall (2007): *Understanding Media. The extensions of man*. London, New York: Routledge.
- Pias, Claus (2002): *Computer Spiel Welten*. München: sequenzia Verlag.
- Pias, Claus (2007): Adventures Erzählen Graphen. In: Bruns, Karin; Reichert, Ramón (Hrsg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 398–419.
- Rautzenberg, Markus (2005): Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2. In: Bopp, Matthias; Neitzel, Britta; Nohr, Rolf F. (Hrsg.): *„See? I'm real ...“: Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*. Münster: Lit Verlag, S. 126–144.
- Shea, Robert; Wilson, Robert Anton (2011): *Illuminatus! Die Trilogie*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Standke, Sebastian (2013): Embody the Ones and Zeros! GLaDOS' Wandel vom Programm zum technischen Bewusstsein. In: Inderst, Rudolf T.; Just, Peter (Hrsg.): *Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 209–225.

Wark, McKenzie (2007): *Gamer Theory*. Cambridge (Massachusetts), London: Harvard University Press.