

Virtuelles Neuland

NEUE GRENZEN



Die Expansionslust im Wirkungskreis kultureller Dynamik ist auf Grenzen gestoßen, wie die Geschichte der Landvermessung und Besiedlung zeigt. Das Kapitel der Neulandgewinnung ist längst abgeschlossen, sieht man von noch unerschlossenen Rohstoffressourcen oder unwirtlichen Territorien ab.

Sicherlich zählte zu den letzten enthusiastischen Unternehmungen der *Way West* bei der Besiedlung des nordamerikanischen Kontinents. Nachdem zu Beginn des 20. Jahrhunderts der Nord- und Südpol als letzte weiße Flecken entdeckt und vermessen wurden und die geografische Landkarte nahezu vollständig beschrieben wurde, kann sich nun ein Aufbruch in viel versprechendes terrestrisches Neuland nicht mehr ergeben, oder doch? Dem Menschen scheint mitgegeben zu sein, mit seinen Seh- und Sehnsüchten das Mosaik der *terra incognita* auszuweiten, beziehungsweise jenseits natürlicher Sichtbarkeiten Artefakte hervorzubringen. Mit Sehmaschinen ließen sich im 20. Jh. in Nebelkammern Spuren atomarer Teilchenbewegung sichtbar machen, mit Rasterelektronenmikroskopen Einblicke in die Makrosphäre von Zellkernen vornehmen oder die Weiten des Weltraums erforschen. All dies hat zu einem neuen Bild unseres Kosmos geführt. Richtet man in Bezug zu medialen Entwicklungen und Vorbildern den Fokus weiter in die Vergangenheit zurück, so geben die inszenierten Höhlenmalereien der Frühkulturen bereits Zeugnis ab oder meisterhafte Malereien der Renaissance, die mit ihren illusionären Wirklichkeiten das Auge des Betrachters dahingehend zu täuschen versuchten, den Eindruck des Authentischen, des Wirklichen zu vermitteln. Das Bestreben, immer perfektere und auf Automation abzielende Bilderscheinungen zu produzieren, führt zur Entwicklung werkzeuggestützter Bilder wie sie beispielsweise die *laterna magica* hervorbringt oder zu den Panorama-Rotunden im ausgehenden 18. Jh., die den Beschauer in ihre raumgreifenden Bildwelten implementieren.

Technischer Höhepunkt immersiver Medien wird in der Folgeentwicklung im 19. und 20. Jh. von der Fotografie und dem Film markiert. Der Benutzer befindet sich im Prozess des Bildkonsums traditioneller Medien allerdings in der vergleichsweise passiven Position des Beschauers. Das ändert sich mit dem Übergang von mechanischen, elektronischen zu digitalen Rechenmaschinen im 20. Jahrhundert. Mit dem Aufkommen des Personal Computers entstehen virtuelle Kommunikations- und Bildräume, deren Nutzung auf Interaktion basiert und ungeahnte Potentiale freisetzt. Fehlendes territoriales lässt sich in unserer Digitalkultur nunmehr durch virtuelles Neuland ersetzen. Treffend spricht Manfred Faßler (Intensive Anonymitäten, 1999) vom elektronischen sozialen und globalen Zusatzraum. Besonders die fotorealistischen und Aktion geladenen Kunstwelten der Computerspiele eröffnen neue Terrains. Mit immer schneller werdenden Datenleitungen besteht im 21. Jh. die Grundlage mit den Online-Games die Kolonisierung des virtuellen Raumes auszubauen. Man misst sich im E-Sport, experimentiert mit neuen Ich-Repräsentationsformen und Eigenschaften. Vor allem aber: es werden neue Grenzen erfahrungsbislang unzugängliche Areale erreichbar. Was bislang unseren Träumen vorbehalten war, kann zu medialer Realität heranreifen. Der Spieler kann unsichtbar sein, mit Infrarotsicht im Dunklen sehen, besondere Kräfte freisetzen oder gar die Schwerkraft überwinden. Im God-Modus ist er gar unverletzbar und unbesiegbar. Das Unmögliche lässt sich scheinbar im Wirkungsraum der virtuellen Realität überwinden. Kosmische Rahmenbedingungen wie Trägheit, die lineare Chronometrie unseres eigenen Zeitpfeils sowie der festgelegte Verfassungsstatus unserer Person verlieren ihren inhibitorischen Status und machen den Weg frei jenseits aller Grenzen. Der lineare Zeitpfeil kann im Computerspiel an nahezu beliebigen Punkten neu ansetzen und uns auf eine Zeitreise in die Vergangenheit, Gegenwart oder in die

Zukunft katapultieren, Interaktionskonzepte mit immer komplexer werdender Künstlicher Intelligenz entführen den Spieler in die der Realität nachempfundenen oder phantastischen Welten. Besonderer und essentieller Ausrüstungsgegenstand auf der Reise durch den virtuellen Raum zu neuen Grenzen ist das *fliegende Auge*. Der Mediennutzer im Computerspiel ist gewissermaßen mit einer lenkbaren virtuellen Kamera ausgestattet, die im Zusammenspiel mit CPU, Grafikkarte, Game-Engine und Eingabegeräten aus personennaher oder -ferner Perspektive die Kunstwelt auf den Bildschirm hervorzaubert und den Fortschritt sowie Interaktion im Raum koordinieren lässt. Während frühe Computerspiele mit langsamen Bildschwenks oder mit kleinen Animationen aufwarteten, kommt mit technologischem Zuwachs immer mehr Bewegung im veristischen 3D

Bildraum hinzu. Gerade die schnelle Bildberechnung, Beschleunigung und freilich von den Entwicklern zur Disposition stehenden Handlungsabläufe führen den Spieler in Rennsimulationen wie *Need For Speed Most Wanted* (EA 2005) an Grenzen, die jenseits der Alltagsrealität stehen. Wie mit einem fliegenden Auge durchheilt man virtuelle Stadtlandschaften. Bei hoher Geschwindigkeit und unter Zuhilfenahme von beschleunigendem Nitro verschwimmen die Umgebungsdetails. Man führt das Fahrzeug im Rausch durch den Verkehr. Plötzlich auftretende Verkehrshindernisse oder Abzweigungen sind mit Höchstgeschwindigkeit nur schwer, zu meistern. Abhilfe verschafft für kurze Zeit ein Slow-Motion-Modus, der mit Zeitlupentempo schwierige Fahrmanöver erlaubt. Sprints mit über 200 km/h durch die Innenstadt würde man im normalen Leben wohl kaum unternehmen, doch im Spiel bleibt auch nach schweren Crashes der eigene Wagen unversehrt. Das verführt dazu, waghalsige Aktionen durchzuführen. Ohnehin zählt es zu den Aufgaben, in bestimmter Zeit Distanzen zu überbrücken oder Rekorde mit Radarfallen aufzustellen. Nur mit maximalem Speed lassen sich die vorgegebenen Ziele erreichen. Leicht heben Fahrzeuge mit entsprechender Geschwindigkeit von Straßenkuppen ab, man schießt über steile Brücken oder durchbricht Parkschränke und Hindernisse. Highlights auf Verfolgungsjagden sind einsturzfähige Wassersilos, Baugerüste oder Tankstellen, die sich zur Explosion bringen lassen. Das so ausgelöste Chaos bringt die Polizei verfolgung zuweilen zum stoppen, mit der Flucht widersetzt man sich Bußgeldern und Festnahmen. Regelwidrigkeit bringt hier den Kick, nicht Gebote, sondern die Verbote verführen und verändern die Messlatte konventioneller Grenzwerte. Eindringliche visuelle Details und authentisch wirkende Funksprüche versetzen den Spieler in die Realität der Kunstwelt. Beispiel: bei einem soeben begangenen Verkehrsdelikt meldet der Polizeifunk das Fahrzeug mit einer Ortsbeschreibung: ein blauer Porsche wurde am Ocean-Park von einem Verkehrsteilnehmer gemeldet, oder: Er fährt schon wieder den Boulevard entlang. Die K.I. scheint laufend Informationen zu verarbeiten und Feedback in Echtzeit zu vermitteln.

Dadurch wird der Immersionsgrad - das Gefühl des Eintauchens in die virtuelle Realität - deutlich gesteigert. Betrachtet man unter bildästhetischen Gesichtspunkten die Wirkung der simulierten Stadtlandschaft, so ist neben den beeindruckenden Architekturen und Lichtsituationen in der Kritik festzustellen, dass sich zwar viele Verkehrsteilnehmer darin bewegen, ansonsten ist die Stadt aber menschenleer. Man fährt, nimmt den Vergleich zum Endzeitfilm *Der Omega Mann* [USA 1921] hinzu, wie der Protagonist Charlton Heston durch eine unbelebte Szene. Andere Computerspiele wie *Midnight Club*, *GTA* oder *Mafia* zeigen dagegen eine Vielzahl von sich bewegenden Personen auf den Side-Walks. Die vorgetäuschte Realität im neuesten Release von EA Erfolgserie ist in dieser Hinsicht zwar nicht perfekt, aber schließlich dient das Spiel der Unterhaltung und braucht keinen Prüfstempel einwandfreier

Realitätssimulation. Die Mischung zwischen realitätsnaher und -ferner Simulation macht hier den Reiz aus. Eines ist aber sicher, im fahrtechnischen Sinne werden mit dieser und einigen anderen Rennsimulationen neue Grenzerfahrungen ausgelöst. Genreübergreifend gilt für das Computerspiel im Gegensatz zum wahren Leben: Der verursachte Schaden in Gefahrenmomenten ist virtuell. Anders formuliert: Der Spieler agiert vor dem Monitor oder Fernsehbildschirm in einem Schutzraum, der ihn im Bezug auf seine physische Verfassung unbeschadet an Grenzsituationen heranführt. [Mögliche psychische Nebenwirkungen durch hohen Spielkonsum oder Gewaltdarstellung können hier nicht weiter verfolgt werden; verwiesen sei an den Beitrag von C. Pfeiffer in der Ausgabe GF 12/2005, der diesen Aspekt bereits ausgeführt hat]. Ob mit einem Porsche der Sprung von einem Brückenpfeiler gewagt wird, ob *Lara Croft* (Tombrader) in einen Abgrund stürzt oder ob *Sgt. Hardsock* (Brothers in Arms) an feindlichen Attacken scheitert, das Alter Ego kann sich immer wieder neu formieren, beleben oder ist mit Sondereigenschaften und Cheats widerstandsfähig gegenüber allen Gefahren und Angriffen. Dieser Schutzraum, der Spieler wird mit seinem Avatar im virtuellen Raum telepräsent, macht es im Grunde erst interessant, sich bereitwillig ernststen Gefahren auszuliefern. Davon profitieren insbesondere Kriegsspiele, die mit immer authentischer werdenden Szenarien den Spieler an gefährliche Schauplätze heranführen und ihm die Perversion von Todesängsten spielerisch vor Augen bringen. Das Spiel mit der Angst in Grenzsituationen und Schockeffekten [F.E.A.R.], mit der Überlegenheit auf Grund besonderer Eigenschaften oder mit der Prospektion auf Wunderbares, Phantastisches, bewirkt den Kick, der dem Spieler den vorübergehenden Ausbruch aus der Alltagsrealität ermöglicht. Das fliegende Auge versetzt, schnell beschleunigt oder heftig gebremst, in bislang unerreichtes Terrain und führt uns an neue Grenzen, holt Geschichte und Zukunft in die Echtzeit spielerischer Unterhaltung zurück.