

SCHMIDT, Jochen

Spielarten der Medienkonvergenz

Publiziert auf eCulture Factory:

http://www.eculturefactory.de/eculturetrends/download/j_schmidt.pdf

Auf netzspannung.org:

<http://netzspannung.org/database/378681/de>

19. Dezember 2006

Der Beitrag entstand im Rahmen der Veranstaltung »eCulture Trends 06: Zukunft entwickeln – Arbeit erfinden«, die am 20. Oktober 2006 von der Projektgruppe eCulture Factory des Fraunhofer IAIS in Bremen veranstaltet wurde.



Fraunhofer Institut
Intelligente Analyse- und
Informationssysteme

MARS - EXPLORATORY MEDIA LAB



Spielarten der Medienkonvergenz



Abbildung 1 von John Tenniel aus
Lewis Carrolls *Alice's Adventures in Wonderland*, London 1865

Abstract:

Die Wirtschaftskraft medialer Produktionen wird heute bevorzugt zum Hauptkriterium für deren Kompatibilität innerhalb einer allgemeinen Konvergenzentwicklung herangezogen. Diese mathematisch-buchhalterische Motivation für Konvergenzbestrebungen hat im klassischen wie im neuen Medienbereich ein illustres Panorama von koexistierenden Paralleluniversen hervorgebracht, deren Bezug aufeinander zunehmend fragwürdig wird. Diese augenblickliche Hinterfragung ist als ein Umbruchmoment zu sehen, der Kunst und Wirtschaft eine substantiell wirksame Gelegenheit zur Annäherung bietet. Der Beitrag stellt mögliche intermediale Spiegelungen und Koexistenzen anhand aktueller Beispiele aus der Spieleindustrie dar und versucht einen Blick in die Zukunft der elektronischen Kunst und ihrer Auswirkungen auf die Wirtschaft.

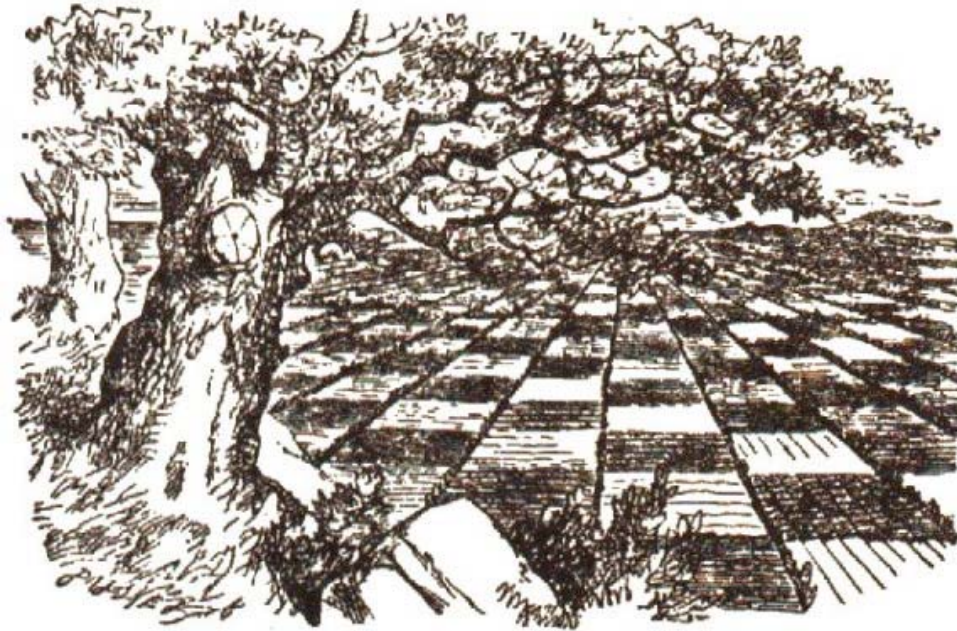


Abbildung 2 von John Tenniel aus Lewis Carrolls *Through the Looking Glass*, London 1871

1. Spielräume

Das Zusammenspiel von Kunst und Wirtschaft ist zunächst gekennzeichnet durch die gegenläufigen Ausrichtungen beider Bereiche: allgemein gesagt, bearbeitet die Kunst wie die Wissenschaft einen Visionsraum, der im Idealfall auf Entgrenzung angelegt ist, während die Wirtschaft auf Berechenbarkeit aus ist und daher in einem vergleichbar engeren Anwendungsraum operiert.

Ein Annäherungsprozess zwischen diesen einander wesensfremden Welten spielt sich in der Regel in Richtung einer Verengung ab: zunächst wird im Freiraum eine Vision entwickelt, deren Implementierung in die bestehenden Normwelten im Verlaufe des Applikationsprozesses auf einen Kleinteil der ursprünglich entdeckten Prinzipien reduziert wird. So ist zum Beispiel das ungeheure Potential der virtuellen Realität von Wissenschaft und Kunst in vielfältiger Weise entdeckt und durchgespielt worden, eine konkrete Anwendung im Medienbereich des Fernsehens ist jedoch über eine verbesserte Wetterkartendarstellung bei Nachrichtensendungen nicht wesentlich hinausgekommen. Immerhin hat aber jeder Fernsehsender mit einem Nachrichtenstudio heutzutage die virtuelle Studioteknologie standardmäßig integriert.

Diese Reduzierung auf minimierte Teilaspekte der Gesamtmöglichkeiten ist im Wesentlichen bedingt durch die bereits vorhandene Vorprägung des Anwendungsfeldes: im Falle des Fernsehbeispiels ist dieses Spielfeld gekennzeichnet durch die Dominanz der Visualität in der photorealistischen Videoausrichtung gegenüber den potentiellen Echtzeitinteraktionen auf Kosten der Darstellungsqualität in der virtuellen Realität. Ändern sich die Grundbedingungen des Spielfeldes, was denkbar wäre durch die anstehende Einbettung der Fernsehwelt in eine schwerpunktmäßig interaktiv ausgerichtete Umgebung des Internets, hat dies auch Auswirkungen auf die Spielräume von ursprünglich marginalisierten Applikationen wie die des virtuellen Studios. In diesem Falle kehrt sich die Verengungsperspektive in eine der Verbreiterung um: die vormals marginalisierte Neuerung tritt jetzt zunehmend ins Zentrum des Anwendungsraumes bis hin zu einer möglichen Umpolung von dessen Gesamtstruktur.



Abbildung3 von John Tenniel aus Lewis Carrolls *Through the Looking Glass*, London 1871

2. Spielfeld Videogames

Eine solche Umbruchsituation der Spielfeldbedingungen steht augenblicklich im Bereich der Videospiele an. Die Videogame-Industrie hat sich in den vergangenen zwei Jahrzehnten als interaktives Massenmedium etablieren können. Aus dem Fundus der virtuellen Realität hat sie dabei eine eigentümliche Digitalästhetik übernommen und die Interaktivität zu ihrem Kernelement gemacht, was durch die Symbolfunktion des Spielcontrollers als generelles Kennungszeichen allgemein verbreitet ist. Trotz dieser eigenständigen Elemente und einer fest etablierten Wirtschafts- und Kulturbedeutung, hat auch dieses neue Medium sich zunächst mit dem Umfeld der audiovisuellen Bildmedien klassischer Prägung auseinanderzusetzen, sei dies technisch in der Verschaltung zum TV-Apparat bei den Spielekonsolen, verkaufsorientiert bei der Marketingausrichtung von Entertainmentprodukten oder stofflich in der Bearbeitung tradierter Inhalte aus dem Kanon klassischer Medienformen. Diese Auseinandersetzung hat besonders in der westlichen Welt eine Konvergenztendenz zwischen der traditionellen Welt des Films und der Spiele motiviert, die in vielfältigen Formen eine Annäherung dieser so entgegengesetzt sich verhaltenden Medienarten versucht¹.

So hat die Übernahme des filmischen Starsystems in die Spielwelt mit Lara Croft eine allgemein bekannte Game-Ikone hervorgebracht, während die Verfilmung von Lara Crofts Spielplattform *Tomb Raider*² der Filmwelt zielgerichtet den Aufbau eines feminin ausgerichteten Filmgenres à la James Bond und Indiana Jones erlaubte. In beiden Fällen handelt es sich aber nur um Merkmalsübernahmen oberflächlicher Art in dem jeweils eigenen medialen Spielraum.

Eine gegenseitig motivierte Spielfelderweiterung findet dagegen im substantiellen Bereich nur sehr punktuell statt. Immerhin ist selbst ein unverfilmbares Spiel wie das weitgehend erzählfreie *Doom* in seiner Neuauflage mit einer Filmausgabe gekoppelt worden, indem Versatzstücke einer Geschichte puzzleartig in den Spielverlauf eingeflochten wurden, welche der Verfilmung dann als Teppich für eine sonst abwesende Erzählstruktur dienten. Spiel und Film³ verankern sich so zwar in ihren artgerechten Territorien, in ihrer Parallelverschaltung erweitern beide Medien ihr jeweiliges Spielfeld zumindest punktuell durch begrenzte Zonen mit Brückenfunktion.

Dennoch zeigt gerade das Beispiel *Doom* die Konsequenzen einer Überbetonung des visuellen Aspekts gegenüber der Interaktivität im Spielbereich besonders deutlich auf: während die Bildqualität zwischen dem Originalspiel von 1993 und dem dritten Teil von 2004 enorm zugenommen hat, verharrte das Gameplay als eigentlich originäres Kernelement der Spielewelt in nahezu vollkommener Stagnation.



Abbildung4 von John Tenniel aus Lewis Carrolls *Through the Looking Glass*, London 1871

3. Entscheidungsspiele

Diese einseitige Entwicklung hat die Industrie inzwischen als Gefahrenmoment erkannt und sie wird dort augenblicklich neu überdacht. Immer mehr Spiele bewegen sich weg von einem visuell ausgerichteten Spezialistenpublikum hin zu gesellschaftliches Beisammensein motivierenden Gelegenheitsspielen, die auf erweiterten Interaktionsmöglichkeiten basieren. Neu ist dabei weniger die Tatsache der erweiterten Interaktionsmöglichkeiten dieser Spielangebote, denn Zusatzcontroller vielfältiger Art gibt es bereits seit den Anfängen der Spieleindustrie. Neu ist aber, dass ein industrielles Schwergewicht wie Nintendo die wirtschaftliche Zukunft mit geballter Energie auf dieses Feld verlegt, das zuvor eine eher marginalisierte Existenz als punktuelle Zusatzoption gefristet hat. Mit dem neuen *Wii-System*⁴ rückt eben diese Randerscheinung nun in den Mittelpunkt der Konzernstrategie - mit der möglichen Perspektive einer Spielfelderweiterung für den gesamten industriellen Anwendungsraum. Im Falle von *Wii* vollführt der japanische Konzern dabei sogar eine paradoxe Doppelbewegung zur Erweiterung des Kundenspektrums: neben der körperbetonenden Performanceausrichtung des Interaktionssystems orientiert sich die Funktionsgestaltung des neuen Controllers in seiner Vereinfachung stark an der Fernbedienung des herkömmlichen Fernsehers. Diese Erweiterung weg von der audiovisuellen Dominanz im Visuellen ist in diesem Falle gleichzeitig eine Annäherung an die tradierte audiovisuelle Handhabung des Visuellen und konvergiert mit deren Merkmalen in substantieller Weise.



Abbildung 5 von John Tenniel aus Lewis Carrolls *Through the Looking Glass*, London 1871

4. Zusammenspiel

Auch Kunst und Industrie spielen in ihrer gegenläufigen Wesensart weiterhin ihr jeweils eigenes Spiel mit nur gelegentlich aufscheinenden Spielräumen zur Annäherung. Dennoch sind schon heute grundlegende Konvergenzformen in der Art des Konsolenbeispiels in vielfältiger Weise präsent, wenn wir im Zuge der andauernden Digitalisierung an die DVD, das Internet-TV oder das D-Cinema⁵ denken. Diese bestehenden Konvergenzplattformen beinhalten in sich bereits die zukünftig fruchtbaren Momente des Zusammenspiels von einander sonst so wesensfremden Welten während der sich bereits heute vollziehenden Umbruchmomente.

5. Anmerkungen

s. hierzu: Schmidt, Jochen: Spielfilme und Filmspiele, in: NMI-Tagungsband, Berlin 2006 und Schmidt, Jochen: Verspielte Verfilmungen, in: Game-Face Nr. 20, Berlin, Novemberheft 2006
Tomb Raider I-VII, PC-Spiel, Eidos Interactive 1996-2006; Tomb Raider – The Movie, Paramount Pictures 2003, weitere Informationen unter www.tombraider.com
Doom 1-3, PC-Spiel, id-software 1993-2005; Doom - The Movie, Universal Pictures 2005
Nintendo Wii, weitere Informationen auf <http://wii.nintendo.com>
s. hierzu: Schmidt, Jochen: Die Leinwand als Ereignisfenster, FKT 5/2006, p.279-285 und Schmidt, Jochen: Expanded Cinema in der digitalisierten Kinowelt, NMI Berlin 2005, p.311-320