

Wenn jemand in Seoul ein Handy-Foto von Ihnen macht, sind Sie tot. Wenn Sie in Manhattan einem Geist mit Walkie-Talkie begegnen, sollten Sie sich verstecken. Wenn Sie es mittels GPS durch eine amerikanische Innenstadt schaffen, ohne von einer Überwachungskamera gesehen worden zu sein, haben Sie gewonnen. Ob wir noch bei Trost sind? Keine Sorge – wir wollen nur spielen. Über kleine Technik und große Spiele im öffentlichen Raum.

Urban Gaming – Stadt als transmedialer Spielplatz

Text Larissa Hjorth

Mobile, vernetzte Technologien verändern nicht nur unser Verständnis vom Ort im Alltagsleben, sie erinnern uns auch daran, dass ein Ort sich durch Geschichten, Erinnerungen und soziale Praxis definiert und somit mehr ist als eine geografische Position. Das junge Genre des sogenannten Urban Mobile Gaming, des „mobilen Spielens im Stadtraum“, greift diesen Gedanken auf und stellt durch die spielerische Nutzung von alltäglicher Technik gezielt Alltagskonventionen und -routinen, die den Stadtraum formen, in Frage. Aus den Ursprüngen mobiler Spiele – einfachen, flashbasierten Handyspielen und den ersten Handheld-Spielekonsolen wie Game & Watch und Game Boy – hat sich inzwischen eine Vielzahl innovativer Genres wie Urban Games (sogenannte „Big Games“), Location-Aware Mobile Games (LAMG)/Location-based Mobile Games (LBMG) und Hybrid Reality Games entwickelt. Der Aufschwung dieser Spiele wurde durch die GPS-Anwendung begünstigt, über die heute die meisten Mobiltelefone verfügen. Die verschiedenen Typen mobiler Geodaten-Software bieten neue Möglichkeiten, den städtischen Raum zu erfahren und zu definieren: Das Vertraute und Alltägliche wird zu einem neuen, aufregenden Spielfeld.

Flanieren, Dérive, Parkour

Mit der Fähigkeit sich simultan in verschiedenen Räumen, online und offline, zu bewegen, verändern Urban Mobile Games unsere Denkweise über Spielen, das Spiel und die Mobilität in der Stadt. Drei historische Bezüge lassen sich für diese Entwicklung heranziehen: der Flaneur, die subversive Aktivität des Dérive und die Praxis des Parkours.

Charles Baudelaires Flaneur streift im 19. Jahrhundert durch die moderne Stadt. Mit ihm vergleichbar ist der „Phoneur“, wie Robert Luke ihn bezeichnet – der Nutzer des Informationsnetzes in der Stadt, das die zeitgenössische Urbanität konstituiert. War der Flaneur ein Inbegriff der Verstärkung des 19. Jahrhunderts, ist der Phoneur dessen Weiterentwicklung im 21. Jahrhundert, eine Ikone des Modernen.

Der zweite historische Bezug, um das Spielen im städtischen Raum zu verstehen, ist die subversive Aktivität des Dérive, ein „Sich-treiben-Lassen“ durch einen geografischen Raum, das von der Situationistischen Internationale in den 1960er Jahren vertreten wurde und das sich radikal von den üblichen Motiven und Handlungen bei der Bewegung durch



den Stadtraum unterschied (Guy Debord). Dérive schreibt die Stadtwahrnehmung um, indem für selbstverständlich gehaltene Vorstellungen vom Ort aufgebrochen werden. Auch die zeitgenössischen Urban Mobile Games verwandeln die Wahrnehmung des Urbane und des Alltägliche.

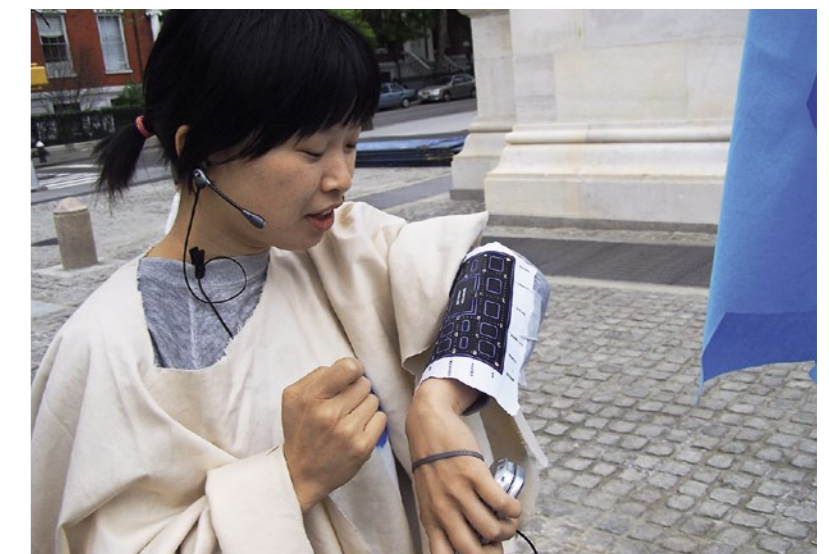
Der dritte Bezug, die Praxis des sogenannten „Parkours“, begreift die Stadt als eine Abfolge physischer Hindernisse, die überwunden werden müssen. Diese Aneignung des Urbanen stellt vertraute Vorstellungen von Kartografie und definierte Grenzen in Frage. Die radikale Neu-Beschreibung und Umschreibung durch Urban Mobile Games kann auch als Parkour mithilfe mobiler Medientechnologien verstanden werden.

Die Erfahrungen des Flanierens, des Dérive und des Parkour verbinden sich als Kunstform im Urban Mobile Gaming. Ein großer Teil des Experimentierens und Erforschens dieser mobilen Medienkunst besteht in Hybrid Reality und Location-based Mobile Games. Hier werden die Rolle der Kopräsenz im Alltag, die Grenzen zwischen dem Virtuellen und dem Realen, zwischen online und offline, zerebral und haptisch, Verzögerung und Unmittelbarkeit in Frage gestellt. Zu den Beispielen für Big Games, Location-Based Mobile Games und Hybrid Rea-

Das Spiel Pac-Manhattan überträgt das Computerspiel Pac-Man in den Stadtraum von Manhattan. Die Spieler in den Straßen agieren dabei als

Avatare für Online-Spieler, die ihnen über Walkie-Talkie Anweisungen erteilen.

Fotos: Ehud Kenan



lity Games zählen Pac-Manhattan (USA), Proboscis's Urban Tapestries (Großbritannien), Spiele von Blast Theory (Großbritannien) und aware (Finnland), Mogi Mogi (Japan) und die Urban-Vibe-Reihe von INP (Interactive and Practice; Südkorea). Diese Projekte geben uns die Möglichkeit, unser Verständnis von Ort und Spiel zu hinterfragen.

Big Games

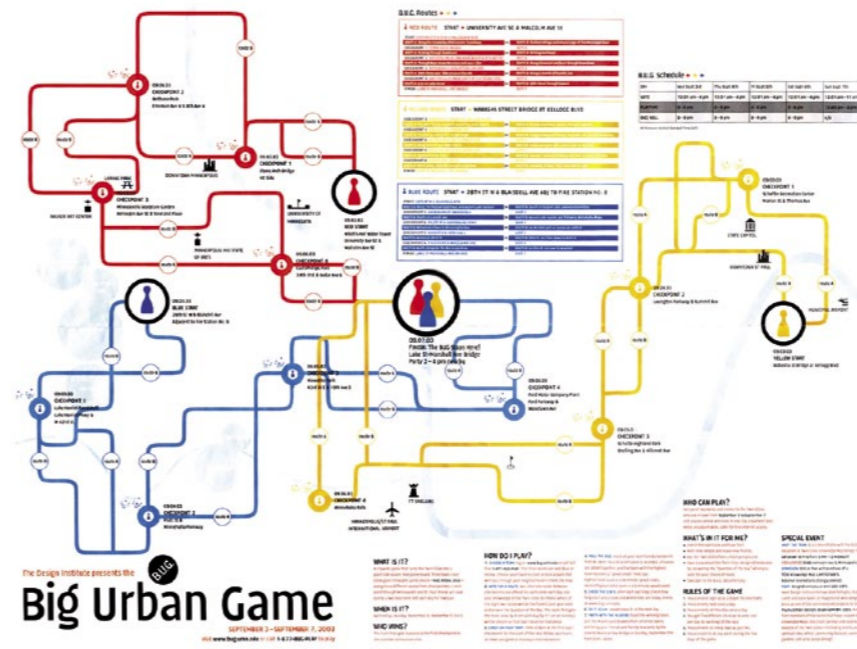
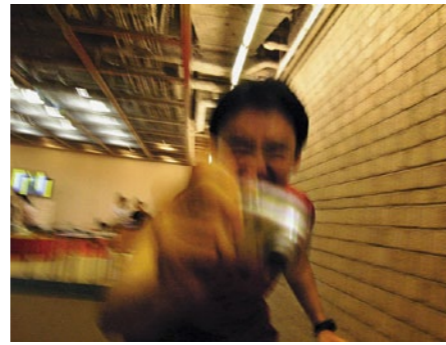
Der Spiele designer Frank Lantz definiert „Big Games“ als Spiele in der Realität, die sich „Straßen und andere öffentliche Orte aneignen und dabei die Reichhaltigkeit, Komplexität und prozedurale Tiefe digitaler Medien mit physischer Aktivität und persönlicher sozialer Interaktion kombinieren“. Nach Lantz haben Big Games eine Vorreiterrolle für die Zukunft des Spielens. Vorläufer dieser Spiele waren zweifellos die Kunstbewegungen der 1960er Jahre in Gestalt beispielsweise der Happenings (improvisierte Kunstereignisse im öffentlichen Raum), die Taktiken der Situationisten oder der US-amerikanischen New-Games-Bewegung, die darauf abzielten, die alltägliche Praxis zu unterbrechen und aufzubrechen. Ein

Schlüsselmerkmal der Big Games ist die „Störung“ des alltäglichen, urbanen Lebens mit einer Kombination aus Farbe, Schauspiel und Bewegung.

Der Begriff „Big Games“ bezieht sich dabei nicht darauf, dass die Spielteile von exzessiver Größe wären, sondern auf die Rolle der Men-

2004 in New York gespielte Pac-Manhattan setzte auf den nostalgischen Wert Pac-Mans außerhalb seiner vertrauten virtuellen Welt und stellte ihn in die reale Stadtwelt von New York. Eine als Pac-Man (in Gelb) kostümierte Person versuchte, zum Ziel zu gelangen, ohne von anderen, verschiedenfarbig gekleideten Personen („Geistern“) „gefressen“ zu werden. Die Aufgabe des Spiels wurde dadurch erschwert, dass die Läufer in den Straßen als Avatare für sich andernorts befindende Spieler agierten. Die Avatar-Läufer hatten Walkie-Talkies, über die sie Anweisungen der Spieler erhielten, die sich ihrerseits mit virtuellen Karten und GPS-Lokalisierung orientierten. Die Trennung von virtuellem und realem Raum sorgte dabei für Spontanität, erweiterte das Spielverständnis und störte den urbanen Alltag – oft unter Beteiligung von Passanten.

Big Urban Game | In B.U.G. wurden die Straßen von Minneapolis und St. Paul zur Spielfläche, die mehr als 500 Quadratkilometer umfasste. Bei dem fünftägigen Event im Jahr 2003 traten drei Teams gegeneinander an, deren Ziel es war, 7,50 Meter hohe, rote, gelbe und blaue, aufblasbare Spielelemente durch die Stadt zur Ziellinie zu bewegen. Ihre Aktionen wurden von Entscheidungen beeinflusst, die von Mitspielern online getroffen wurden. Die Teams mussten festgelegte Orte im „Spielraum“ in möglichst kurzer Zeit aufsuchen. Die großen Spielfiguren sorgten dabei, vergleichbar mit Aktionen der Situa-



In Big Urban Game erstreckte sich das Spielfeld über zwei Städte: Minneapolis und St. Paul. Die Spielfiguren wurden entlang einer zeitgleich online bestimmten Route zum Ziel bugsiert.

Fotos: Frank Lantz



schen und die Wichtigkeit des Ortes bei der Steuerung der Kopräsenz in städtischen Räumen. Zur Kopräsenz kann gehören, dass Menschen gleichzeitig in verschiedenen Räumen und Zuständen sind – ein Phänomen, welches sich dank der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) weiter ausweitet. „Big Games“ nutzen den Stadtraum als Spielbrett für Mehrspieler-Spiele, die in den Straßen der Stadt stattfinden. Drei Projekte, die exemplarisch für solche Big Games stehen, sind Pac-Manhattan, B.U.G. (Big Urban Game) und Shoot Me if You Can.



In Shoot Me if You Can müssen gegnerische Spieler durch ein Handyfoto „erschossen“ werden. Ein Spielleiter kontrolliert

am Computer den Punktestand der zwei Mannschaften.

Fotos: Taeyoon Choi

Shoot Me if You Can

Pac-Manhattan | Eines der berühmtesten urbanen Spiele ist Pac-Manhattan. Das ursprüngliche Pac-Man war ein einfaches Labyrinthspiel, bei dem der gleichnamige Held von Geistern verfolgt wurde, während er versuchte, alle Früchte zu fressen, um das Ende des jeweiligen Levels zu erreichen. Das erstmals

tionisten, für Störungen im öffentlichen Raum, die das alltägliche Leben auf der Straße teilweise zum Erliegen brachten.

Shoot me if You Can | Shoot Me if You Can gehört zu einer Serie von mobilen Spielen namens Urban Vibe, die von der koreanischen Arbeitsgruppe INP durch das Zentrum für neue Medien Nabi in Seoul 2005 entwickelt wurden. Shoot Me if You Can ist ein Verfolgungsspiel, in dem Kamerahandys und MMS genutzt werden. Zwei Mannschaften treten gegeneinander an: Das Ziel besteht darin, alle gegnerischen Spieler zu „schießen“, ohne selbst „geschossen“ zu werden. Das vom Genre der Egoshooter und von früheren Mannschaftssportarten wie Paintball abgeleitete Spiel ersetzt Schusswaffen durch Kamerahandys und Geschosse durch Fotos. Die Schnappschüsse der Spieler der gegnerischen Mannschaft werden an den Spielleiter geschickt, der dann den Sieger ermittelt. Obwohl es sich bei Shoot Me if You Can in mancher Hinsicht um eine simple Übertragung eines Egoshooter-Videospiels in die Stadtlandschaft handelt, zeigen sich dabei auch exemplarisch einige technische Probleme der zeitgenössischen IKT. So kommen Fotos wegen unterschiedlicher Telekommunikations-

Provider oder Bedienfehler oft verspätet auf dem Handy des Spielleiters an. Auch in einem Zeitalter der vermeintlichen Unmittelbarkeit gibt es Verzögerungsprozesse (beabsichtigter und unbeabsichtigter Art). Bei Shoot Me if You Can werden Unmittelbarkeit und Verzögerung Teil des Erlebnisses, das unerwartete Momente wie das „Warten auf Unmittelbarkeit“ erzeugt.

Location-Based Mobile Games

Die Frustration im Zusammenhang mit technischen Verzögerungen und dem Wunsch nach Augenblicklichkeit spielt beim Spielen urbaner Spiele oft eine große Rolle, und viele Spiele haben das Thema in die Spielstrategie integriert. So stellen Big Games die Konventionen des Spielens auf die Probe und beziehen das Verhältnis der Spieler untereinander, das Zufällige und Fließende mit ein – Themen, die von den Phonetaktiken der Location-Based Mobile Games (LBMG) noch ausgeweitet werden.

LBMGs sind Spiele, die mit Mobiltelefonen gespielt werden, die mit Positionsbestimmung (GPS) und Internetverbin-



CitiTag

Ryan Patton entwickelt wurde, bewegen sich die Mitspieler, ausgerüstet mit einem Mobiltelefon mit GPS, durch die Stadt und dürfen dabei von keiner Überwachungskamera „gesehen“ werden. Schaffen sie es nicht, teilt ihnen ihr Handy mit, dass sie „gesehen“ wurden, das Spiel ist verloren. Nach Sweeny und Patton soll das Spielen von CitySneak ein erweitertes Verständnis für städtische Umwelt und die Orientierung und Bewegung in der Stadt ermöglichen.

Hybrid Reality Games

Hybrid Reality Games (HRGs) weiten dieses Spiel des Phoneurs, das Online-Netzwerke mit dem physischen Raum verbindet, noch aus, in dem sie dreidimensionale virtuelle Welten mit einbeziehen. Sie greifen sowohl auf die urbanen „Big Games“ als auch auf die LBMGs zurück und verwandeln die Stadt in eine Spielfläche, die Spieler interagieren im realen Raum. Die gemeinsame Spielerfahrung erzeugt eine hybride Realität. Adriana de Souza e Silva, eine Expertin für Spiele im Stadtraum, nennt drei Hauptmerkmale der Hybrid Reality Games: Diese Spiele sind mobile Spiele, sie sind Mehrspieler-Spiele und sie erzeugen eine neue räumliche Logik, die eine simultane Navigation im physischen und virtuellen Raum ermöglicht.

Can You See Me Now? | Zu den Pionieren im Bereich der HRGs zählt die britische Gruppe Blast Theory. Eines ihrer Schlüsselprojekte ist Can You See Me Now? Das Spiel wurde im Mixed Reality Lab der University of Nottingham 2001 initiiert und wird immer noch – zu verschiedenen Zeiten – in Städten wie London, Tokio und Barcelona gespielt. In diesem Spiel, das als das erste HRG angesehen wird, jagen Feldspieler auf den Straßen Onlinespieler, die ebenfalls in den Straßen laufen. Die Feldspieler sind mit einem GPS-Gerät, einem Sprechfunkgerät und einem Laptop ausgerüstet, der eine zweidimensionale Karte der Stadt und die Position der Onlinespieler zeigt. Die Onlinespieler befinden sich an Remotecomputern, die dreidimensionale Abbildungen des gleichen Stadtraums zeigen, und benutzen Avatare, die die Feldspielern auf ihrem Laptop sehen können. Souza e Silva stellt heraus, dass beide Spielertypen zwar unterschiedliche Räume besetzen – die einen den physischen, die anderen den virtuellen –, sie sich aber beide in dem hybriden Raum treffen können, den das Spiel erzeugt.

Die Projekte von Blast Theory zeigen nicht nur, wie sich der städtische Raum durch die Koordination mit der Online-Welt anders erfahren lässt, sondern darüber hinaus auch, wie derartige Spiele unseren Begriff von Mobilität und Spiel beein-

flussen. Sie nutzen Technologien, um der städtischen Landschaft neue Schichten von Daten und Erfahrungen hinzuzufügen; sie bringen uns dazu, Wege und allzu vertraute städtische Alltagsgewohnheiten neu zu denken.

Mogi Mogi | Mogi Mogi ist das erste kommerzielle HRG. Das in Japan veröffentlichte, in den Jahren 2003 bis 2006 von Newt Games entwickelte Spiel verwendet Handys, die mit GPS oder Cell of Origin (einer weiteren Technologie zur Positionsbestimmung) ausgestattet sind. Mithilfe der sich verändernden Position der Spieler im realen Raum wird eine Spielfläche in Tokio geschaffen. Das Ziel von Mogi Mogi besteht darin, mit dem Mobiltelefon virtuelle Kreaturen und Objekte zu sammeln, die über die Stadt verteilt sind. Die Spieler können diese einsammeln, wenn sie sich innerhalb eines Abstands von 400 Metern zu ihnen befinden. Sie können sie danach auch untereinander tauschen. Kurz nach dem Start hatte Mogi Mogi tausend aktive Nutzer, die eine Monatsgebühr von unter 2 US-Dollar zahlten; im ersten Jahr gab es über 70.000 Aktivitäten (eingesammelte Objekte und versandte Botschaften). Die Spieler konnten sich jederzeit einloggen, die „Jagdzeit“ konzen-



CAN YOU SEE ME NOW?



trierte sich auf die Stunden zwischen 7 und 18 Uhr, während die Mails und der Tauschhandel ihre Spitzen nach 20 Uhr hatten. In Mogi Mogi trugen die Spielertaktiken des Phoneurs dazu bei, die Rolle der Gemeinschaft bei der Konstituierung eines Ortsverständnisses neu zu entdecken.

Das Spiel, mobil zu sein

Das Spiel der mobilen Medien – ob es nun Kamerahandys nutzt oder als Urban Mobile Game Interaktivität und Beteiligung visuell und haptisch vermittelt – verändert zweifellos unsere Denkweisen über Orte und neue Medien. Über die Paradoxa, die das Virtuelle und das Reale, Online und Offline, Haptisches und Visuelles sowie Verzögerung und Unmittelbarkeit zusammenfassen, erfahren wir einiges über die Praxis der Medien und des Spielens im 21. Jahrhundert.

Ursprünglich im experimentellen Feld der neuen Medien angesiedelt, sind Ortsbestimmungsdienste durch standortbezogene soziale Netzwerke wie Foursquare in den USA oder Jie Pang in China inzwischen im Mainstream angekommen (siehe S. 20). Bei dieser Transformation offenbart die Fähigkeit, mobil zu sein, ihre düstere Seite – vor allem im Zusammenhang mit dem Thema der Privatsphäre und bei der Frage, was „Online-Beteiligung“ heißt. Doch liegt die Zukunft solch geosozialer Spiele wirklich im düsteren Bild des Phoneurs, das Luke entwirft? Sites wie please rob me (pleaserobme.com) mögen ein solches Bild vom Nutzer als banalem Knoten in den Informationsschaltkreisen der Stadt vermitteln. Beim Blick auf die erwähnte erste Generation der urbanen Spiele zeigen sich jedoch hoffnungsvollere Alternativen: Mithilfe von Werten wie Kreativität, Beteiligung und Spiel lassen sich durchaus multiple Kartografien des städtischen Raumes schreiben und neu schreiben.

Bei CitiTag spielt man „Räuber und Gendarm“ mit dem Handy. Oft werden unbeteiligte Passanten „gefangen“, die zufällig auf den übermittelten Koordinaten stehen.

Fotos: KMI's Center for New Media

Can You See Me Now? gilt als das erste Hybrid Reality Game. Online-Spieler und Feldspieler treten in einem gemeinsamen virtuellen Raum gegeneinander an.

Fotos: Blast Theory