

Stephan Günzel

„In Real Life“ – Computerspiel und Alltag

„In real life“ ist ein Ausdruck, der von Computerspielern für das gebraucht wird, was außerhalb des Spiels stattfindet. So könnte man also auf den ersten Blick meinen, das *Real Life* ist der Bereich, den Nichtspieler als Alltag ansprechen würden: das Leben, um das man nicht herumkommt und mit dessen Widerständigkeiten man sich abgefunden hat. Doch die Hinsicht, in der Computerspieler vom „wahren Leben“ sprechen, legt eine etwas andere Einschätzung nahe. Aufschluss hierüber kann ein weiterer Ausdruck geben, der im Spielerjargon üblich geworden ist und welcher der Kultur des Chattens entspringt: Hier findet sich die Abkürzung AFK für *away from keyboard* – was als Graduierung des absoluten Zustandes „offline“ zu sein eine kurze bis mittelfristige Unterbrechung der Onlinetätigkeit meint. – Das heißt, wer AFK ist, ist eben „in real life“; und wenn er zurückkommt, dann ist er B2K: *back to keyboard*.

„Zurück an der Tastatur“, so meine These, ist daher jeder anderen Alltagssituation vergleichbar, in die man zurückkehren kann. Aus der Innensicht verhält es sich also gerade so, dass „in real life“ die Ausnahme, und das Spiel der Normalfall ist: „Away from keyboard“ bedeutet nämlich in erster Linie *nicht erreichbar sein*, für einen kurzen Moment Urlaub von der Kommunikation machen und sich eine Auszeit nehmen. Der Gang zum Supermarkt, zum Kühlschrank oder ins Badezimmer ist hierbei das Unübliche, das Nichtgewöhnliche oder Besondere. Alltag für den User hingegen ist *am Bildschirm* und *an der Tastatur* sein. Manche Spieler haben daher kleine Maschinen entwickelt, die ihre Präsenz in der Spielewelt vortäuschen sollen, insbesondere dann, wenn die Anwesenheit durch Punkte oder eine Höherstufung belohnt wird.

<http://www.youtube.com/watch?v=FDfrv1UMyNA>.

Ich habe diese Gedanken an den Anfang gestellt, um zu zeigen, worum es mir im Folgenden nicht geht: Denn es wäre nun ein Leichtes von hier aus einem Kulturpessimismus das Wort zu reden, und vor allem auf Onlinekommunikation basierende Computerspiele für das Verschwinden echter sozialer Beziehungen oder für eine zunehmende Schwierigkeit verantwortlich zu machen, sich in dem zurechtzufinden, was für Außenstehende (also Nichtspieler) alltäglich ist. Dies mag der Fall sein, doch ich will mir – zumal auf einem Kongress für Ästhetik – die Freiheit nehmen, nur auf diejenigen Aspekte einzugehen, welche die Wahrnehmung, das Empfinden und die ästhetische Beurteilung des Alltäglichen betreffen:

Denn Computerspiele sind ein Bestandteil der Welt und es handelt sich bei ihnen unzweifelhaft um *Dinge des Alltags*, die ihre Selbstverständlichkeit haben. – Das ist nicht erst heute so: Bereits in den 1970er Jahren war ein erster Boom an Heimspielkonsolen zu verzeichnen sowie in den 1980ern eine Konjunktur der Heimcomputer, die vorrangig zu Spielzwecken genutzt wurden.



2008: Wii (Nintendo) mit Balanceboard,

1972: Odyssey (Magnavox)

Gegenwärtig florieren jedoch nicht nur Game-Konsolen (und allemal spielbefähigte PCs), sondern auch der Bereich der sogenannten Casual Games wächst – also von Spielen, die im Alltag nebenbei und unterwegs, auf dem Handy, dem PDA oder auch als Bonus auf Film-DVDs per Fernbedienung am TV-Gerät gespielt werden, so dass man von einer sich verbreitenden Kulturtechnik oder einer neuen Alphabetisierung sprechen könnte: einer Verbreitung der Fähigkeit, mit diesen Artefakten umzugehen.

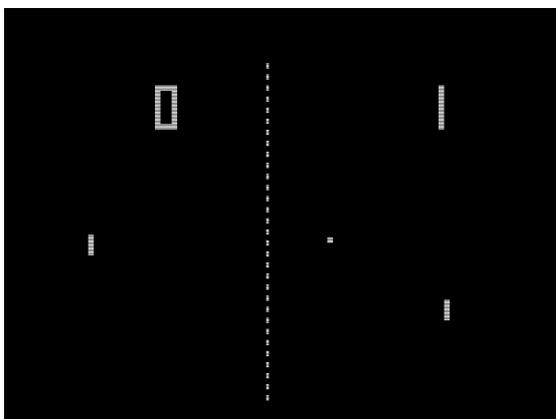
Mich interessiert im besonderen und in ästhetischer Hinsicht nun aber nicht allein, dass die Spielgeräte Teil des Alltags geworden sind und das Spielen auch keine Altersgrenzen mehr kennt, sondern in erster Linie wie die Spiele den Alltag oder vielmehr das Erleben des Alltags verändern und in Teilen auch ihre eigene Alltagswelt oder Alltäglichkeit ausgebildet haben. Die diesbezüglich radikalste These könnte entsprechend lauten, dass eine Umkehrung stattfindet oder stattgefunden hat, wonach zufolge der Eingangsüberlegung „in real life“ der Ausnahmezustand und „in virtual life“ der Normalzustand ist, das heißt: der Alltag (für einen Spieler). Eine solch totale Umkehrung von Wirklichkeit und virtueller Realität wäre wie gesagt mehr ein kulturpessimistisches Schreckgespenst. Die Wahrheit liegt vielmehr *dazwischen*: In den feinen Verschiebungen und Transformationen zwischen dem Alltag im realen und dem Alltag im virtuellen Leben.

Um einen Einblick in diese Verschiebungen zu bekommen, werde ich im Folgenden einige Beispiele vorstellen, die sich grob in drei Gruppen sortieren lassen:

1. Zunächst einmal werde ich den *Alltag in Computerspielen* als betrachten, womit primär die Aktivitäten der Spielfigur betroffen sind, auf die der Spieler vor dem Bildschirm Einfluss nimmt.
2. In einem zweiten Schritt werde ich dann kurz auf *Computerspiele im Alltag* eingehen, also auf die Anwesenheit der Spielmedien in der Wohnung und hieran die Durchdringung von realem und virtuellen Leben aufzeigen.
3. Im letzten Schritt werde ich dann zeigen, *dass Computerspiele eine eigene Alltagsästhetik ausbilden*, die Auswirkungen auf die Wahrnehmung und das Erleben oder Agieren „in real life“ haben können.

1. Alltag im Computerspiel

Hinsichtlich ihres Sujets lassen sich Computerspiele in mindestens zwei Gruppen unterteilen: Zum einen in Spiele, die sich um keine alltäglichen Situationen ranken, und zum anderen in solche, bei denen dies der Fall ist. Auch das wohl bekannteste Computerspiel überhaupt, PONG von 1972, war thematisch – allein von seinem Sujet her – ein Alltagsspiel, wenn man konstatiert, dass hierbei tatsächlich Tischtennis gespielt wurde. (Freilich spielte man nicht Tischtennis, sondern versuchte einen Lichtpunkt am Verlassen des virtuellen Spielraums zu hindern – aber die narrative Vermittlung dieser Tätigkeit berief sich auf eine alltägliche Handlung).



PONG (1972)



Tischtennisplatte

Ganz und gar nicht alltaglich war von Anfang hingegen die groere Zahl an Spielen, in denen das Ziel etwa darin bestand, eine junge Frau aus den Handen eines affenartigen Wesens zu befreien oder Auerirdische mit ihren Raumschiffen abzuwehren.



DONKEY KONG (1981)



SPACE INVADERS (1978)

Der Unterschied zwischen *alltaglich* und *nichtalltaglich* lasst sich in den fruhlen Jahren der Computerspiele (rein) thematisch meist ganz leicht feststellen. – In letzter Zeit kommen allerdings Spiele auf, bei denen dies nicht mehr so einfach ist. Ich meine Spiele, in denen es um vermeintlich nichtalltagliche Tatigkeiten geht, die dann allerdings mit dem Alltag, „wie wir ihn kennen“, vermengt sind. Die Rede ist von Spielen, in denen es thematisch um das Toten geht – eine Tatigkeit, die glucklicherweise fur die meisten von uns keine alltagliche Erfahrung sein durfte.

Was in den betreffenden Spielen vermehrt aus dem Alltag eingebracht wird, ist beispielsweise das, wonach wohl schon jedes Kind einmal gefragt hat, das einen Gottesdienst oder den Religionsunterricht besucht hat; namlich: wann gehen die in der Bibel eigentlich aufs Klo? – Ebenso kann man sich bei einem Computerspiel fragen, in dem stundenlang geschossen wird: Wann muss der Killer denn eigentlich mal austreten? Der prototypische Fall der thematischen Einbringung von Alltaglichkeit in eine nichtalltagliche Computerspielhandlung ist also die Benutzung einer Toilette. Zumeist wird die Toilette in Spielen *nur gezeigt*, (simulativ) benutzen lasst sie sich jedoch nur selten.

Der erste Fall, in dem eine Toilettenbenutzung zumindest annahernd moglich war, ist DUKE NUKEM von 1996, das zu einer Zeit herauskam, als Computerspiele mit perspektivischer 3D-Darstellung bereits im hohen Mae popular waren. Das Spiel fugte dem Genre des First Person-Shooters auch nichts hinzu, was die Darstellungsform angeht; vielmehr wurde das Spiel

bekannt, weil es das Genre selbst nicht ganz ernst nahm (wenngleich dieser Humor nicht jedermanns Geschmack sein dürfte). Das lässt sich eben an den bereits im ersten Spielelevel auffindbaren Toiletten festmachen, für deren Benutzung freilich zunächst einige Aliens aus dem Weg geräumt werden müssen. Der Videoclip eines passionierten Spielers zeigt, auf welche unterschiedlichen Arten man sich den Weg zum stillen Örtchen bahnen kann.

<http://www.youtube.com/watch?v=ILp3z59WsLQ>

Dies ist wie gesagt ein frühes und eher skurriles Beispiel, jedoch gibt es gegenwärtig eine Tendenz, von der fakultativen Ausführung alltäglicher Handlungen in gewalthaltigen Spielen abzurücken und sie zu einem festen und unabdingbaren Bestandteil zu machen. Das gegenwärtig einschlägigste Beispiel dürfte NO MORE HEROES sein, das ausschließlich auf der *Wii* gespielt werden kann. Die Spielkonsole von Nintendo zeichnet sich dadurch aus, dass die Steuerung durch Bewegung der Hände und Arme durch den Raum oder gar vollen Körpereinsatz erfolgt und nicht mehr nur mit Drücken von Tasten oder mittels Joystick.

http://www.youtube.com/watch?v=EQ_rMrbvHgU

Die Geschichte von NO MORE HEROES besteht darin, dass der Spieler oder vielmehr seine Figur sich mit der weltweiten Top Ten der Auftragskiller messen muss. Da aber einige Zeit verstreicht, bis er gegen seine Konkurrenten antreten kann, und auch er nur ein Mensch ist, der alltägliche Bedürfnisse hat, muss Travis Touchdown (so der Name des Killers) sich seinen Lebensunterhalt verdienen. Das kann er vor allem dadurch, dass er Aushilfsarbeiten übernimmt, wie etwa Rasenmähen.

<http://www.youtube.com/watch?v=eFnTHZFI5HM>

Das nächste Beispiel, das ich vorstellen möchte, führt uns bereits hin zum zweiten Aspekt, der Durchdringung von virtuellem und wirklichem Leben. Es handelt sich dabei um die Spiel-Serie GRAND THEFT AUTO, deren neunter Teil mit dem Titel GTA 4 im April 2008 veröffentlicht wurde und eines der kommerziell erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre ist. Innerhalb von nur einer Woche wurden weltweit sechs Millionen Spiele verkauft, was dem Umsatz von einer halben Milliarde US-Dollar entspricht. Das Besondere an GRAND THEFT AUTO ist, dass im Spiel der Alltag einer Spielfigur umfänglich ausagiert werden muss – der Alltag eines Kriminellen zwar, aber auch dieser beinhaltet neben dem Geldverdienen (wie in NO MORE HEROES) weitere existentielle Tätigkeiten, wie Essen und Trinken, aber auch Geschlechtsverkehr. In dieser Hinsicht fragwürdige Berühmtheit erlangte das Vorläuferspiel

GTA: SAN ANDREAS, da mittels des sogenannten „Hot Coffee“-Mod die von den Programmierern bereits in den Verkaufsversionen angelegte Möglichkeit freigeschaltet werden konnte, als Mann mit einer Frau Sex zu haben – was der Sache nach unzweifelhaft eine alltägliche Tätigkeit sein dürfte.

<http://de.youtube.com/watch?v=ICfg2cziK-U>

Die Alltäglichkeit (im Sinne des Unhinterfragten und Routinierten) erfährt im Computerspiel insofern gar eine Steigerung, als in einem digitalen Spiel alle Interaktionsmöglichkeiten als Steuerungsbefehle antizipiert sein müssen (die in dem schwarzen Kasten links oben angezeigt werden).

2. Computerspiele im Alltag

Gleichwohl der „Hot Coffee“-Mod eine Radikalisierung von wiederum fragwürdiger Natur ist, so ist er doch repräsentativ für eine Entwicklung, die sich bei Computerspielen abzeichnet. – Und diese ist, dass sie nicht nur auf den Alltag als Sujet hin, sondern letztlich auch *als Spiele* entgrenzt werden, insofern die klassische Definition des Spiels, wie es sich bei Johan Huizinga oder Roger Caillois findet, in jedem Fall davon ausging, dass das Spiel einen Sonderbereich darstellt: eine räumliche und zeitliche Ausnahme vom Alltag. Das Spiel ist das Besondere, im Gegensatz zum Alltag drum herum. Von Huizinga her hat sich dafür auch die Begrifflichkeit des „Zauberkreises“ in der Computerspielforschung erhalten, wo vermehrt vom Spiel als einem „Magic Circle“ gesprochen wird. Falls diese Diagnose je auf Spiele oder gar auf Computerspiele zutraf, so muss angesichts GTA und anderer jüngerer Spiele konstatiert werden, dass es sich keineswegs mehr um geschlossene Zonen handelt, in denen Nichtalltägliches stattfindet. In der Konsequenz bedeutet dies, dass die Spiele aufhören, reine Spiele zu sein. Und dies lässt sich eben maßgeblich daran ablesen, dass Alltag in die Computerspiele Einzug hält. So kann man in GRAND THEFT AUTO zwar (wie es von der Spielennarration her vorgesehen ist) das Leben eines Kriminellen führen und eben vor allem Autos klauen, aber man kann sich auch ein herrenloses BMX-Fahrrad schnappen und damit durch die Spielwelt fahren, ohne etwas Gesetzwidriges zu tun. Erst der Zwang zu Essen und hierfür Geld zu verdienen, holt das entgrenzte Spiel wieder in seine Grenzen zurück.

Offensichtlich keine Spiele mehr (nach der Definition der Spieltheorie) sind folglich virtuelle Welten wie SECOND LIFE oder andere Nachfolger der bereits vor drei Jahrzehnten entwickelten *Multi User Dungeons*, also Chaträume, in denen man mit anderen Usern in einem Netzwerk

mittels Stellvertretern (Avataren) kommuniziert. Freilich gibt es auch hier noch spielerische Elemente, so vor allem das Spielen mit der eigenen Identität, wenn die Benutzer sich Spitznamen oder gar nur virtuell existente Eigenschaften zulegen bzw. zusprechen. Gleichwohl zeigt sich hieran bereits die Tendenz zur Umkehrung. Denn insofern diese Identitätsspiele auf Dauer gestellt werden, wird die virtuelle Welt zum Alltag, das heißt das Second Life adaptiert das First Life oder vielmehr tritt es gleichberechtigt neben das Real Life. – Wieder meine ich das nicht kulturpessimistisch, sondern sehe das ernüchternd, denn was gibt es Langweiligeres, als ein Spiel zu spielen, in dem ich nur das selbe tun kann oder gar muss, wie außerhalb des Spiels, und sei es unter anderem Namen?



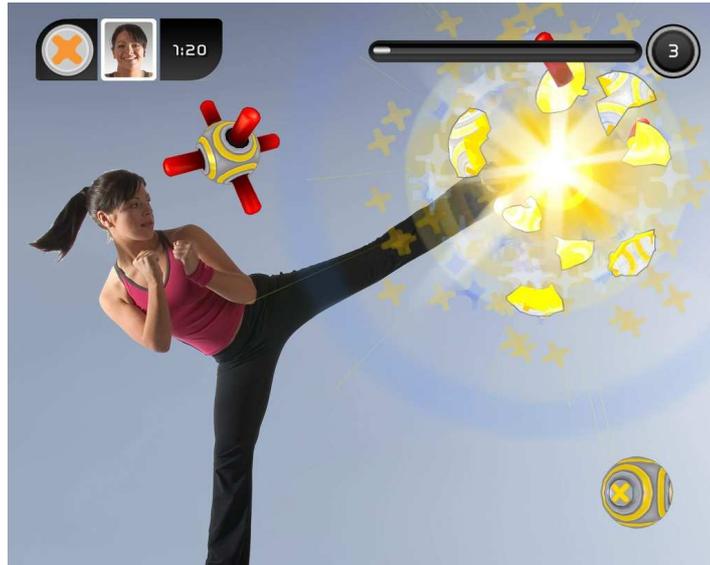
Adidas-Shop in SECOND LIFE



U2 live in SECOND LIFE

Wenn ich den Shop eines Sportschuhherstellers oder Exklusivkonzerte namhafter Rockbands besuchen kann, dann ist daran nichts Spielerisches: Ich kann gerade nicht auf die Bühne steigen und mitspielen, sondern muss Eintritt zahlen und darf – wie im Real Life auch – nur zuhören (und zusehen). Freilich ist es eine Bereicherung, wenn ich sonst nicht die Möglichkeit habe; aber ein freies Spielen ist das nicht mehr, sondern (schlicht und einfach) eine ganz *alltägliche* Kommunikations-, Konsumptions- oder Rezeptionssituation.

Wir befinden uns damit also mitten im Themenfeld der zunehmenden Durchdringung von Alltag und Computerspiel durch die Form der Interaktion; wobei es eben insbesondere gilt, auch die neueren Spielkonsolen ins Auge zu fassen. Im Gegensatz zu virtuellen Welten, bei denen die Steuerung über Tastatur und Maus erfolgt, ist deren Interaktion bereits weiter entwickelt: Denn um in SECOND LIFE in einer Diskothek zu tanzen, muss der Spieler seinen Körper vor dem Bildschirm nicht bewegen, um aber auf der *Wii*-Konsole ein Fitnessprogramm zu absolvieren oder mit dem *Eye-Toy* von Sony Kickboxen zu machen, kommt der User nicht umhin, dies mit seinem eigenen Leib zu tun. – Entweder um die Spielfigur zu steuern oder um gar selbst im Bild anwesend zu sein. Auch hier haben wir es also mit einer Durchdringung von Alltag und Spiel zu tun, bei dem das Spielerische abermals auf ein Minimum reduziert ist.



Kick Boxing mit *EyeToy: Kinetic* (PlayStation 2)

Eben das ist der Weg, auf dem Computerspiele gegenwärtig ganz selbstverständlich Einzug in unsere Wohnung und darüber in unseren Alltag halten. Die Akzeptanz der Spielmaschinen wird letztendlich dadurch befördert oder erleichtert, dass die neueren Konsolen allesamt in einem schlichten oder gar sanften Design daherkommen – im deutlichen Gegensatz zu den auffälligen Spielrechnern oder auch martialisch anmutenden Konsolen in Jugendzimmern, welche noch ganz deutlich den Ausnahmezustand signalisieren. Die neueren Konsolen dagegen sind Einrichtungsgegenstände, die unabhängig von ihrer Benutzung bereits einen dekorativen Nutzen zu scheinen haben. – Sie stehen oder liegen einfach da und sind schön, oder zumindest fallen sie nicht weiter auf und stören daher nicht.



Monitor und Spielesteuerung für *XBox*



Nintendo's *Wii*

3. Alltagsästhetik der Computerspiele

Um zur dritten Möglichkeit der Verbindung von Computerspiel und Alltag zu kommen, möchte ich zunächst die Perspektive wechseln und einen Blick auf ein Projekt des in Berlin lebenden Medienkünstlers Aram Bartholl werfen. Damit komme ich auch zum Ausgangsgedanken zurück und frage, wie sich die Situation darstellt, wenn wir nicht das Spiel als Ausnahme sehen und den Rest als Alltag, sondern die Situation „in real life“ als Ausnahme und das Spiel als Alltag, dies jedoch nicht im Sinne von Schritt zwei – also der Beispiele, die eine Entgrenzung des Spiels hin auf virtuelle Welten umfasst, sondern wenn im engsten Sinne die Ästhetik des Spiels auf das Nichtspiel übergeht, sich also die Wahrnehmung des wirklichen Lebens verändert. Ich greife hier zunächst auf ein ebenfalls bekanntes Onlinerollenspiel zurück, das derzeit vor allem wegen seines Suchtpotenzials – der Gefahr des Dauerspiels – in der Kritik steht. (Erneut interessiert mich in unserem Kontext nicht die moralische Komponente, sondern allein die ästhetische.)



WORLD OF WARCRAFT von Blizzard Entertainment (online seit 2004)

WORLD OF WARCRAFT funktioniert vereinfacht gesprochen zunächst wie ein Chatraum, in dem Spieler mittels ihrer Avatare interagieren und per Tastatur miteinander kommunizieren können. Spielelemente kommen dadurch hinein, dass sich die einzelnen Spieler zu Gruppen zusammenschließen, die sich gegenseitig überfallen können (was früher etwa dem Cowboy und Indianer-Spiel auf einem Kindergeburtstag entsprochen hätte). Zuvor muss die Figur aber zu einer entsprechenden Stärke gebracht werden, damit es für eine Gruppe Sinn macht, diesen Stellvertreter mitsamt des Spielers aufzunehmen. Am Anfang steht jedoch (wie auch in

SECOND LIFE) die Namengebung, gefolgt von der stetigen Ausstattung der Figur im Laufe des Spiels.



Hier nun setzen die Experimente von Bartholl an: Er versucht das, was in WORLD OF WARCRAFT ganz selbstverständlich ist – was also der Alltag des Spiels ist – „in real life“ einzubringen. Ein Experiment sieht etwa vor, eine Waffe, die der Avatar in WORLD OF WARCRAFT erwerben kann und die damit auch rechtlich in den Besitz des Spielers übergeht, in der wirklichen Welt bei sich zu tragen und sie nicht allein virtuell zu besitzen.

<http://www.vimeo.com/780799/>

Das besondere dieser Aktion ist meines Erachtens nun weniger die Verstörung, die sie bei den Teilnehmern des Real Life verursachen mag – die Verfemungsstrategie ist in der Kunst keineswegs neu –, als dass gezeigt wird, was im Computerspiel *alltäglich* ist: Denn in WORLD OF WARCRAFT tragen die Figuren eben ganz selbstverständlich eine Axt (oder eine andere Waffe) bei sich, die dann ab und an zum Einsatz kommt. – Eine Axt in WORLD OF WARCRAFT bei sich zu tragen ist daher alles andere als auffällig. Und dort, wo etwas selbstverständlich ist, liegt folglich ein Alltagskontext vor.



Noch deutlicher dürfte die Normalität des Spiels in einem zweiten Experiment von Bartholl werden, dass ebenfalls auf WORLD OF WARCRAFT bezogen ist. – Dort ist es nämlich ebenfalls normal oder gar unumgänglich, dass die Nicknames – also die Namen, welche die Spieler ihrem Alter Ego gegeben haben – über dem Avatar angezeigt werden und in der Spielewelt (als deren realer Bestandteil) sichtbar sind. Wie würde es aussehen, wenn wir alle unsere Namen sichtbar und als realer Bestandteil unserer Person mit uns tragen würden?

<http://www.vimeo.com/1180206>

Dass ich für das Themenfeld der Umkehrung des Verhältnisses zwischen Spiel und Alltag oder der ästhetischen Transformation des First oder Real Life durch Computerspiele auf ein Kunstprojekt rekurriere, ist zum Teil auch eine Verlegenheitslösung: Denn tatsächlich ist es nicht leicht, selbst wieder vorzuführen wie eine Veränderung der Sichtweisen des vormalig Alltäglichen *aussieht*. Oder vielmehr kann man es nur wieder vorführen – sehen muss es jeder selbst. Und ob es eben zu einer Übernahme der Sichtweise oder ihrer Übertragung auf das wirkliche Leben kommt, ist letztlich personengebunden bzw. kontingent. – Das heißt, ob diese Veränderung stattfindet oder nicht, ist nicht durch die Spiele selbst determiniert. Diese machen vielmehr ein Wahrnehmungsangebot. Wir können uns dieser Übernahme also nur indirekt annähern. Bartholls Experimente gehen in diese Richtung, aber auch in der Werbung finden sich hierfür Beispiele. Dahingehend gelungen ist ein Spot für das Modell *Jazz* von Honda, welches vom Hersteller unter Hinweis auf den großen Stauraum angepriesen wird:

http://www.youtube.com/watch?v=bBp_pNLyhkQ

Die Werbefilmer greifen hier etwas auf, was man umgangssprachlich schon länger „Tetris für Erwachsene“ nannte, also – in Anlehnung an den sowjetischen Spieleklassiker von 1985 – die optimierte Transport- oder Lagerraumausnutzung. Ich finde jedoch vor allem die letzte Einstellung des Werbeclips hilfreich, um sich dem Zustand anzunähern, wie es aussehen könnte, wenn sich das Verhältnis zwischen der virtuellen Lebenswelt und der Wirklichkeit umstellt und der Alltag sozusagen die Seiten wechselt. Die Hypothese, die der Clip am Ende formuliert oder vielmehr präsentiert, ist, dass ein TETRIS-Spieler das Real Life ebenfalls als TETRIS-Welt auffasst, in der nur eine einzige Frage an Objekte herangetragen wird: Welche Form findet wo ihren Platz, welche Figur, welcher Stein fügt sich wie in den anderen und wie lassen sie sich zueinander optimal anordnen?

<http://www.youtube.com/watch?v=sAOVYeM04aE>

Mein letztes Beispiel für die ästhetische Transformation dürfte auf den ersten Blick geradezu als Gegenbeispiel für Alltäglichkeit anmuten – als Argument kann es erst eingedenk der Verlagerung oder Verschiebung zwischen beiden Lebenswelten dienen. Hier zunächst ein Mitschnitt aus SUPER MARIO BROS., das seit den 1980er Jahren in verschiedenen Versionen erscheint:

<http://de.youtube.com/watch?v=9QXIZEMpmZY>

Die Spiele der Serie sind die Hauptexponenten sogenannte Jump'n'Run-Games oder auf Englisch „Plattform“. – Beide Namen bezeichnen treffend, worum es in dem Spiel geht: Die Aufgabe besteht in einem gelungenen Hindernislauf durch die Welt von Mario, die vor allem eine Welt statischer und beweglicher Ebenen oder Plattformen ist. In dem folgenden Mitschnitt ist zu sehen, wie „Parkour“ ausgeübt wird – ein Sport, der sich seit zehn Jahren zunehmender Popularität erfreut.

<http://de.youtube.com/watch?v=jquXcwooV6A>

„Le Parkour“ stammt ursprünglich aus Frankreich, wo er Ende der 1980er Jahre von David Belle entwickelt wurde. Nach Belles eigenem Bekunden wurde er durch seinen Vater, einem Veteranen des Vietnamkriegs, der ihn in die Kunst der aktiven Bahnung einweihte. Von Belle selbst gibt es keine Auskunft über eine Anregung durch Videospiele, jedoch nimmt sich Parkour unter allen Trendsportarten, die in diesem Zeitraum entstanden, dadurch aus, dass es keine Weiterentwicklung einer bereits bestehenden Sportart ist, sondern eine regelrechte Neugründung. Zwar könnte man auch Springreiten als einen strukturellen Vorläufer betrachten, das nun ohne Pferd betrieben wird, doch Parkour findet eben nicht allein in der Ebene und in einem Stadion statt, sondern wird an allen möglichen Orten und vor allem unter Einbeziehung eklatanter Höhenunterschiede betrieben.

Es spricht also einiges dafür, dass es sich hier um die Übertragung einer Wahrnehmung aus dem Videospiel heraus in das Real Life handelt, wo es für Nichtspieler eben gerade nicht alltäglich erscheint (und es sich geradezu um eine Geburt aus der Ästhetik der Computerspiele handelt): Die Aufgabe, der sich die sogenannten Traceure stellen, ist es, sich die Wege vorzuenthalten, welche man normalerweise und alltäglich nimmt, um von A nach B zu kommen. Dieser Weg ist aufgrund der natürlichen und baulichen Hindernissen zumeist nicht der kürzeste. Den kürzest möglichen Weg zu nehmen oder ihn allererst herauszufinden, ist nun aber gerade das, worum es beim Parkour und ebenso in der Welt von Mario geht.