



Schießen definiert nicht nur ein Genre, es differenziert es auch aus: So spricht man im Fall von **Pokémon Snap (1994)** auch von einem Rail Shooter. Während man sich auf einer vorher festgelegten Strecke bewegt, wählt man den Bildausschnitt selbst und versucht Fotos von plötzlich auftauchenden Figuren zu „schießen“. Das einzige mal im Symposium ein digitales Spiel als Paradeexemplar, als Ausgangspunkt für die Überlegungen bot und damit auch eine Sonderstellung markierte.

Im Gegensatz zu dan anderen diskutierten Spieloperationen ist Schießen immer hochgradig vermittelt. Der Übergang vom Schießen zum Verfen war insofern die Spurrinne der Diskussion. (Ein Fortschritt zu sonstigen Diskussionen, die sich um pädagogische Sorge kreisen). Man schießt eben auch Fotos. Der Railshooter rekontextualisiert auch wiederum die Logik der Shooter nicht in einer Militärkultur oder gewaltverherrlichenden Splatter, sondern zugleich an einem historisch relevanten Ort: die Schießbude am Jahrmarkt. Die Kommerzialisierung des fröhlichen Schießens schwappt auch wiederum zurück in die Waffenproduktion und bringt pinke Sturmgewehre hervor, mit denen sich Waffennarren schmücken.

Der Prozess des Schießen zerrfällt bei näherer Betrachtung in mehrere, sehr unterschiedliche Schritte.

- Anvisieren, Zielen,
- Abdrücken, Auslösen, Triggern
- Haushalten mit Munition.

Als mehrdeutiges Werfen des Wertens bieten sich zumindest drei verschiedene Ludifizierungen an: resultieren aus dem Schießen:

Die Ökonomie des **Geschoss**: Schießen als verknappte Ressource, als Versuch/Spielzug.

Die Choreographie des **Auslöser**: Schießen als gespeicherter Wurf. Die Ästhetisieren der Spielumgebung durch das **Visier**: Schießen als erweiterter Wurf. Die parabolische Flugbahn wird zur Sichtachse.

Außerdem resultiert es in der „Feststellung von Körpern“ (F. Kittler), sei es als Foto, Jagdtrophäe oder schlicht quantifizierbare Leiche. Diese unterschiedlichen Logiken der Ludifizierung verschränken sich dann in gegebenen Spielsystemen jeweils unterschiedlich.

Die im Railshooter geschossenen Fotos werden wiederum nach Güte gepunktet. Der ausgeschaltete Terrorist muss den Rest der Runde aussetzen. Die Ergebnisse der gespielten Runde wiederum fließen ein in die Startguthaben an Geld, die in Waffen und Munition investiert werden können. Der Auslöser kann auch durch die Simulation von Explosionsschaden von Granaten und Raketen andere Distanzverhältnisse schaffen.

Hier wiederum klingt schon die Frage nach dem „friendly fire“ an. Im virtuellen Schießen ist nicht von vornherein klar, was ein Treffer im Bezug auf den Getroffenen bedeutet. Wohl aber, wie der Auslöser diszipliniert wird. (Bsp. Gonzalo Frasca: Sept 12th)

Interface Culture. Das angespielte Pokémon Snap wurde einst auf einem N64-Controller gespielt, in dieser Emulation auf einer anderen Kombination aus Steuerkreuz, Joystick und Druckknöpfen. Virtuelles Schießen ist nicht eine körperliche Disziplinierung wie das „einäugig anschauen“ (Euphemismus der Jäger), die mit Zielfernrohr, Arm, Schussauflage, etc. erst ein Bild produzieren, einen Schuss auslösen und eine Trophäe verwerten.

Wie in der künstlerischen Abschlussarbeit von Wassily Bertuska sehr schön deutlich wird, das all diese Schuss-Ökonomien, Spiel-Choreographien und Raum-Ästhetiken einfach abseits der Konvention in grotesken Verschiebungen resultieren können: Drohnen salutieren, Schüsse zeichnen Linien in die Luft, Ziel des Wettkampfes bleibt unklar.

In den laufenden Drohnenkriegen schwappt also nicht nur eine quetschbunte Ästhetisierung in die Waffenproduktion über, sondern auch eine funktionale Transformation, von Computertechnik bedienendem (also vielmehr schießen spielenden) Schützen und anvisiertem Ziel: dieses erlebt (erstirbt?) ein ferngesteuertes

AUSSCHEIDEN

Prototyp einer
spielwissenschaftlichen
Auseinandersetzung.

SCHIESSEN
Wassily Bertuska

*

AUSSCHEIDEN
Simon Huber

Ludological Symposium VI
20.6.24 // ROOMING INN Studios



Wassily Bertuska

SCHIESSEN

(Gedächtnisprotokoll)