



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Alternate Reality Games:
interaktives Storytelling im multi- und intermedialen
Social Gaming“

Verfasserin

Marie-Christine Großegger

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Das Web 2.0 als Plattform.....	6
2.1 Soziale Errungenschaften: Web 2.0 und Social Media	6
2.2 Informationsaustausch - Interaktivität - Kollaboration im Social Web	10
2.3 Storytelling im Web 2.0	14
a. Digital Storytelling	16
b. Interactive Storytelling.....	17
c. Crossmedia Storytelling	22
d. Transmedia Storytelling	23
3. Alternate Reality Games	27
3.1 Genrezuordnung	27
3.2 Definition und Philosophie.....	28
3.3 Erstes Alternate Reality Game: The Beast.....	32
3.4 Kategorien	34
3.5 Kennzeichen	35
3.6 Alternate Reality	38
4. Filmische Einflüsse von Alternate Reality Games aus den 1990er Jahren	43
4.1 Das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion.....	43
a. Die Begriffe Virtual Reality und Alternate Reality.....	44
b. Virtual Reality und Alternate Reality in zehn Filmen der 1990er Jahre	46
c. Grenze zwischen Realität und Fiktion.....	47
d. Filmische Darstellung der Grenze zwischen Realität und Fiktion.....	50
e. Mittel des unzuverlässigen Erzählens	51
4.2 Themen: Traum, Déjà-vu, Liebe, Identität.....	57
4.3 Intertextuelle Verweise	60
4.4 Genre und Topos der Verschwörung, Verfolgung & Paranoia	64
5. Analyse dreier Alternate Reality Games	67
5.1 The Lost Experience.....	67
a. Einführung – Die Serie Lost.....	67
b. Überblick.....	67
c. Handlung	68

d. Analyse.....	68
5.2 Das Buch 2011	74
a. Einführung – Die Marke Vöslauer	74
b. Überblick.....	74
c. Handlung	75
d. Analyse.....	76
5.3 Conspiracy for Good	83
a. Einführung – Tim Kring, The company P und Nokia	83
b. Überblick.....	83
c. Handlung	84
d. Analyse.....	86
6. Parallelen zwischen den Filmen aus den 1990er Jahren und ARGs	97
6.1 Grenze zwischen Realität und Fiktion	97
6.2 Mittel des unzuverlässigen Erzählens	98
6.3 Intertextuelle Verweise	99
6.4 Genre und Topos der Verschwörung, Verfolgung & Paranoia	101
6.5 Keine Grenze zwischen Realität und Fiktion	102
7. Fazit.....	103
8. Bibliographie.....	106
8.1 Literaturverzeichnis.....	106
8.2 Filmographie	124
9. Anhang	128
9.1 Zusammenfassung.....	128
9.2 Lebenslauf.....	129

1. Einleitung

Ein Leben ohne technische Hilfsmittel ist heutzutage nicht mehr möglich. Tagtäglich greifen wir auf unser Mobiltelefon und auf den Computer zurück. Diverse Webseiten, Content Communities, Blogs, Collaborative Projects, Social Networking Sites, Virtual Game Worlds und Virtual Social Worlds werden von uns aufgesucht, wo kommuniziert, gepostet, erstellt, geliket, gespielt etc. wird. Wir leben vom Austausch und von der Kommunikation, jedoch online. Das Leben verlagert sich immer mehr ins Internet. Was offline rundherum passiert dient oft nur mehr dazu es gleich danach online zu verbreiten. Was sich dadurch ergibt ist so etwas wie eine alternative Realität, eine Realität, die zusätzlich zur Wirklichkeit besteht und mit dieser immer mehr verschwimmt. Die verschiedensten Medien dienen als Eingang in diese alternative Realität. Mit dem Mobiltelefon, Tablet-PC, Computer etc. tauchen wir tagtäglich in eine alternative Realität ein.

Die Technik entwickelte sich in den letzten Jahren rasant weiter und wurde durch die Sozialen Medien, sowie Internet-fähigen und GPS tauglichen Handys erweitert. Kommunikation, Kollaboration und Interaktion wurden nicht nur gesteigert, sondern allgegenwärtig. In Folge entstanden unter anderem sogenannte *Alternate Reality Games*, die diese Entwicklung nutzen und nicht mehr nur ein Medium wie den Film oder den Computer verwenden um eine Realität abseits der unseren entstehen zu lassen, sondern auf mehrere Medien zurückgreifen um eine in die Wirklichkeit eingreifende Welt spielerisch entstehen zu lassen. Eine Vielzahl an neuen und alten Medien, wie Zeitungen, Werbespots, Bücher, Blogbeiträge, Facebook-Nachrichten, YouTube-Videos, Fotos auf flickr, MySpace-Profil, Twiternachrichten, E-Mails, Chats, Skype-Konversationen, Postkarten, Plakate, Radiosendungen und vieles mehr kommen zum Einsatz um zusätzlich mit Live Events eine alternative Realität entstehen zu lassen. ARGs nutzen tagtägliche Kommunikationskanäle und greifen so direkt ins Leben der Spieler_innen ein. Sie ermöglichen ihnen mit den Spielen jedoch nicht nur ein Spiel in Form einer alternativen Realität, sondern auch das Kennenlernen ähnlich Gesinnter, umfassende Kollaboration, das Erlernen neuer Fähigkeiten, Rätselspass und eine weitreichende spannende Geschichte. Um eine möglichst real erscheinende alternative Realität entstehen zu lassen, greifen ARGs hierbei auf viele vorangegangene kulturelle Traditionen, Texte und Praktiken zurück. So gibt es zum Beispiel viele Parallelen zu Filmen aus den 1990er Jahren, die mit alternativer und virtueller Realität spielen.

In dieser Arbeit geht es nun darum anhand von drei ARGs – *The Lost Experience*, *Das Buch 2011* und *Conspiracy for Good* – exemplarisch aufzuzeigen welche und wie viele Medien bei

ARGs genutzt werden, wie die Kollaboration vonstatten geht, was für Rätsel gelöst werden müssen, welchem Genre die Geschichten angehören beziehungsweise wie sie aufgebaut sind und vor allem wie eine alternative Realität entsteht. Die Kernfragen kreisen somit um den Aufbau eines *Alternate Reality Games*. Es wurden speziell diese drei *Alternate Reality Games* ausgewählt, da sie sich im Aufbau und in der Zielsetzung voneinander unterscheiden und dadurch aufgezeigt werden kann wie unterschiedlich diese Spiele aufgebaut sein können. Darüber hinaus fiel die Entscheidung auch aus praktischen Gründen auf diese drei Games: *Alternate Reality Games* sind nämlich normalerweise sehr komplex gestaltet und die Quellenlage aufgrund dessen, dass diese Spiele nur einmal gespielt werden können, es keine Anleitungen zu den Spielen gibt und nur vereinzelt Aufzeichnungen existieren, sehr schwierig. Bei diesen drei ARGs waren jedoch vergleichsweise viele Quellen auszumachen. Dennoch muss darauf hingewiesen werden, dass die Games nicht im Detail analysiert werden können, da dies aufgrund ihrer Weitläufigkeit den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Zusätzlich geht es darum zehn Filme aus den 1990er Jahren, die alternative oder virtuelle Realität thematisch behandeln auszuwählen und anhand dieser Parallelen zu den Spielen, das heißt historische Einflüsse aufzuzeigen. War es in den 1990er Jahren lediglich möglich einer alternativen oder virtuellen Realität auf der Leinwand zu begegnen, ist es heutzutage mit den *Alternate Reality Games* tagtäglich möglich in eine alternative Realität einzutauchen mitunter sogar ohne es zu wissen. Viele der Spiele versuchen nämlich ihren Spielcharakter zu verschleiern und den Beginn des Spiels nicht öffentlich als solchen auszuweisen. Die verschiedenen Medien, wie Computer, Telefon, E-Mail, Fax, Zeitung etc. sowie Live Events ermöglichen es eine alternative Realität entstehen zu lassen, die die Mitspieler_innen ständig umgibt, sie hineinzieht, zu einem Teil dieser Realität werden lässt. Durch die neuen technischen Errungenschaften wurde es möglich die Immersion noch mehr zu steigern. Man sitzt nicht mehr nur vorm Fernseher oder Computer, sondern die alternative Realität findet überall statt. 24 Stunden am Tag über mehrere Monate lang wird man hineingezogen und hat darüber hinaus die Chance durch Interaktion den Verlauf der Entwicklungen eines ARGs zu beeinflussen. ARGs benutzen das Web 2.0 als Plattform, gestalten zusätzlich Live Events und leben von der Kollaboration und Interaktion der Spieler_innen.

Ziel der Arbeit ist es *Alternate Reality Games* anhand dreier Games umfassend zu analysieren. Um diese Zielsetzung zu erreichen wird die Arbeit wie folgt aufgebaut: Im zweiten Kapitel nach dieser Einleitung sollen die technischen und sozialen Errungenschaften das Web 2.0 betreffend, die die Entwicklung von *Alternate Reality Games* erst ermöglichten, kurz vorgestellt werden. Die Begriffe Informationsaustausch, Interaktivität und Kollaboration

spielen hierbei eine große Rolle. Im Zuge dieses Kapitels soll ebenso auf die verschiedenen Arten des Storytellings, die sich im Web 2.0 herausgebildet haben, eingegangen werden. Digital, Interactive, Crossmedia und Transmedia Storytelling sind Schlagwörter, die vier verschiedene Arten eine Geschichte zu erzählen, beschreiben. *Alternate Reality Games* greifen beim Geschichten erzählen auf diese Arten zurück, wobei Transmedia Storytelling nur in einem der ausgewählten ARGs zum Einsatz kommt. Im dritten Kapitel sollen *Alternate Reality Games* allgemein näher beschrieben werden. Welchem Genre sind sie zuzuordnen? Was sind überhaupt ARGs? Welche verschiedenen Definitionen gibt es? Wann entstanden ARGs? Welches war das erste ARG? Welche verschiedenen Kategorien von ARGs gibt es? Was für Kennzeichen müssen ARGs aufweisen um als solche bezeichnet werden zu können? Wie lassen *Alternate Reality Games* eine alternative Realität entstehen? Auf welche Mittel greifen sie hierbei zurück? Im vierten Kapitel sollen die historischen Einflüsse von ARGs aufgezeigt werden, wobei der Fokus auf zehn ausgewählten Filmen der 1990er Jahre, die mit alternativer oder virtueller Realität spielen, liegen soll. Folgende Fragen stehen im Mittelpunkt dieses Kapitels: Was ist eine Alternate und eine Virtual Reality? Wie verschwimmt die Grenze zwischen Realität und Fiktion in den Filmen? Wie wird das filmisch umgesetzt und welches erzählerische Mittel kommt hierbei zum Einsatz? Welche Themen werden neben dem Hauptthema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion noch in allen zehn Filmen behandelt? Welche intertextuellen Verweise finden sich und welchem Genre sind die Filme zuzuordnen? Anschließend folgt der Hauptteil der Arbeit: die Analyse der drei *Alternate Reality Games* anhand der erarbeiteten Theorie. Eine kurze Einführung jeweils zu Beginn, ein Überblick mit den wichtigsten Fakten bezüglich Zeit, Ort, Beginn und Ende und eine Beschreibung der Handlung dienen als Vorbereitung der daran anschließenden ausführlichen Analyse. Die Analyse der ARGs erfolgt nach den vorher beschriebenen Kriterien eines ARGs. Hierbei sollen die Unterschiede zwischen den ausgewählten ARGs herausgearbeitet werden. Zum Schluss folgt eine Gegenüberstellung der ARGs und der Filme der 1990er Jahre, bei der Parallelen aufgezeigt werden sollen. Wie verschwimmt die Grenze bei den ARGs, wie wird das umgesetzt? Greifen ARGs hierbei auf dasselbe Mittel zurück wie die Filme? Finden sich in den ARGs dieselben intertextuellen Verweise und sind sie demselben Genre zuzuordnen? Diese Fragen sollen im Mittelpunkt des letzten Kapitels stehen.

2. Das Web 2.0 als Plattform

Alternate Reality Games (ARGs) sind Spiele, die bis in die Wirklichkeit hineinreichen und so die Grenze zwischen Spiel und Realität verschwimmen lassen. Im Zuge eines ARGs wird eine Erzählung generiert, die crossmedial über verschiedene Medien, wie E-Mails, Telefon, Post, Zeitungsartikel, Plakate, Webseiten, Blogs oder Chat vermittelt wird. Zusätzlich gibt es Rätsel und andere Herausforderungen, sowie Live Events, bei denen die Mitspieler_innen aktiv in die Geschichte eingreifen können. Eine enge Kooperation der einzelnen Spieler_innen untereinander ist nötig um die meist sehr komplexen Herausforderungen zu lösen und die Geschichte voranzutreiben. Das Spiel gestaltet sich wie eine meist über mehrere Monate sowohl online, als auch offline stattfindende Schnitzeljagd nach immer neuen Hinweisen, im Zuge derer sich eine Geschichte offenbart.

Aus dieser kurzen Beschreibung von *Alternate Reality Games* – eine ausführliche Auseinandersetzung mit verschiedenen Definitionen wird es im Kapitel drei der Arbeit geben – geht bereits hervor, dass diese nicht nur sehr komplex gestaltete Spiele sind, die eine Vielzahl an kulturellen Praktiken und Entwicklungen in sich vereinen und viele Medien zu nutzen wissen, sondern auch eine neue Art des Storytellings darstellen, die auf das Internet und seine technologischen Fortschritte zurückgreift.

„[An] ARG represents an emergent narrative form, deeply based on the affordances and possibilities of new media.“¹

Das Web 2.0 und die Sozialen Medien revolutionierten den Informationsaustausch und die Kommunikations- und Kollaborationsmöglichkeiten. Sie ermöglichten es der breiten Masse aktiv im Internet etwas zu gestalten und interaktiv mit den Anwendungen und untereinander zu agieren und ließen auf dieser Basis neue Arten des Storytellings entstehen. Im Folgenden soll auf diese internetspezifischen Errungenschaften und anschließend auf verschiedene Arten des Storytellings näher eingegangen werden.

2.1 Soziale Errungenschaften: Web 2.0 und Social Media

In den Jahren 2003/2004 kam der Begriff des *Web 2.0* auf. Er ist als ein Schlagwort zu verstehen, mit dem die Neuerungen, die ab den Jahren 2003/2004 im Internet zu beobachten sind bezeichnet werden.

¹ Bryan Alexander, „Antecedents to Alternate Reality Games“, *2006 Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, Adam Martin/Brooke Thompson/Tom Chatfield (Hg.), S.8-14, hier S.8, <http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>, aufgerufen am 17.09.2012.

„Web 2.0 is a buzzword introduced in 2003-04 which is commonly used to encompass various novel phenomena on the World Wide Web.“²

Die Veränderungen vollzogen sich auf ökonomischer, sozialer und technologischer Ebene: die Webseiten wurden nun so konzipiert, dass jede_r Informationen online stellen konnte, diese für jede_n schneller zugänglich wurden und Vernetzungs- und Austauschmöglichkeiten revolutioniert wurden.

„Web 2.0 is a set of economic, social, and technology trends that collectively form the basis for the next generation of the Internet – a more mature, distinctive medium characterized by user participation, openness, and network effects.“³

Waren die User des *Web 1.0* lediglich Konsumenten_innen, brachte das *Web 2.0* sogenannte Prosumer hervor. Die Inhalte konnten von der breiten Masse nicht mehr nur passiv rezipiert werden, sondern sie konnten auch aktiv darauf einwirken. Die User waren nicht mehr nur Konsumenten_innen (engl. consumer), sondern auch Produzenten_innen (engl. producer).

„[T]he essential difference between Web 1.0 and Web 2.0 is that content creators were few in Web 1.0 with the vast majority of users simply acting as consumers of content, while *any* participant can be a content creator in Web 2.0 and numerous technological aids have been created to maximize the potential for content creation.“⁴

Das World Wide Web wurde zu einer Plattform: Daten und Inhalte können von jedem/jeder Interessierten im World Wide Web veröffentlicht werden. Der/die Hersteller_in oder Betreiber_in liefert oftmals lediglich eine einfache und benutzerfreundliche Oberfläche, die dann von den Usern mit Inhalten, wie Bildern, Videos und Textdateien gefüllt wird. Die Inhalte, die so entstehen werden mit dem Begriff *User Generated Content* beschrieben.

„The term [user generated content, Anm. M. G.], which achieved broad popularity in 2005, is usually applied to describe the various forms of media content that are publicly available and created by end-users.“⁵

Einzelne Beiträge auf einer Webseite, Posts in einem Blog, Wikipedia Einträge, jede Art von Kommentaren, doch auch Videos auf YouTube oder Fotos auf Flickr sind als *User Generated Content* zu verstehen.

² Graham Cormode/Balachander Krishnamurthy, „Key differences between Web 1.0 and Web 2.0“, *First Monday* 13/6, Juni 2008, <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2125/1972>, aufgerufen am 17.09.2012.

³ John Musser/Tim O'Reilly, „Web 2.0. Principles and Best Practices“, *O'Reilly Radar*, http://oreilly.com/catalog/web2report/chapter/web20_report_excerpt.pdf, aufgerufen am 20.10.2012.

⁴ Cormode/Krishnamurthy, „Key differences between Web 1.0 and Web 2.0“, <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2125/1972>, aufgerufen am 17.09.2012.

⁵ Andreas M. Kaplan/Michael Haenlein, „Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media“, *Business Horizons* 53, 2010, S.59-68, hier S.61, <http://openmediart.com/log/pics/sdarticle.pdf>, aufgerufen am 17.09.2012.

Die Anwendungen, die es den Usern ermöglichen *User Generated Content* zu veröffentlichen, das heißt Informationen auszutauschen, sowie Kollaboration und soziale Interaktion zu betreiben, werden *Soziale Medien* (engl. Social Media) genannt.

„Social Media is a group of Internet-based applications that build on the ideological and technological foundations of Web 2.0, and that allow the creation and exchange of User Generated Content.“⁶

Die *Social Media* Applikationen werden immer wieder auch als *Social Software* bezeichnet. Anwendungen, die Kommunikation, Kollaboration und Interaktion ermöglichen gab es bereits vor Aufkommen des Web 2.0⁷, der Begriff der *Sozialen Medien* beziehungsweise *Social Software* kam jedoch erst im Zuge dessen auf.

Es gibt mehrere *Soziale Medien*, die sich wesentlich voneinander unterscheiden. Andreas Kaplan und Michael Haenlein fassten diese in sechs verschiedene Typen zusammen: Collaborative Projects, Blogs, Content Communities, Social Networking Sites, Virtual Game Worlds und Virtual Social Worlds⁸. Es stimmen jedoch nicht alle Medienwissenschaftler_innen dieser Einteilung zu. So zählen zum Beispiel Anja Ebersbach, Markus Glaser und Richard Heigl Virtual Social Worlds, wie Second Life und Virtual Game Worlds, wie World of Warcraft nicht als eigene Typen sozialer Medien, da sie eine eigene Software benötigen und somit nicht wie die anderen Anwendungen nur über das World Wide Web zugänglich sind.⁹ *Alternate Reality Games* nutzen vor allem Collaborative Projects, Blogs, Content Communities und Social Networking Sites. Im Folgenden soll nun kurz auf diese vier *Sozialen Medien* näher eingegangen werden.

Collaborative Projects ermöglichen die gemeinsame Erstellung und Bearbeitung von Inhalten. Zu diesem Typus zählen Wikis, wie die größte Online-Enzyklopädie Wikipedia. Durch die kollektive Beteiligung können mehr und unterschiedlichere Daten und Informationen gesammelt werden als es jedem/jeder Einzelnen möglich wäre und zudem Inhalte korrigiert werden. In diesem Zusammenhang ist von kollektiver Intelligenz¹⁰ zu sprechen. Im Zuge von *Alternate Reality Games* greifen die Spieler_innen oft auf Informationen auf Wikipedia zurück um Rätsel oder andere Herausforderungen zu lösen.

⁶ Kaplan/Haenlein, „Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media“, S.61.

⁷ Vgl. Tom Alby, *Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien*, München: Carl Hanser²2007, S.89.

⁸ Vgl. Kaplan/Haenlein, „Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media“, S.62-64.

⁹ Vgl. Anja Ebersbach/Markus Glaser/Richard Heigl, *Social Web*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008, S.29.

¹⁰ Dieser Begriff wurde von Pierre Lévy geprägt.

Mitunter eröffnen die Spieler_innen jedoch auch selbst an Wikipedia angelehnte Webseiten, die alle Informationen rund um ein *Alternate Reality Game* auflisten. Dieser Leitfaden des bisherigen Spielverlaufs dient dazu sich und andere Spieler_innen zu informieren, Raum für Diskussionen zu ermöglichen und das Spiel in irgendeiner Form zu konservieren. So gibt es zum Beispiel die Webseite *Lostpedia*¹¹, eine Enzyklopädie, ein Nachschlagewerk, das alle Informationen rund um die Serie *Lost* – so auch zum ARG *The Lost Experience* – bietet.¹² *Blogs* sind speziell gestaltete Webseiten, die entweder als öffentliche Tagebücher geführt werden oder Inhalte zu einem Thema sammeln. Sie werden regelmäßig aktualisiert, wobei immer die neuesten Einträge am oberen Ende der Webseite angezeigt werden. Meist gibt es nur einen oder wenige Autoren_innen, wodurch die Texte subjektiv sind. Jeder/jede Besucher_in kann jedoch Kommentare zu den einzelnen Beiträgen verfassen, wodurch Partizipation und Interaktivität zwischen den Usern möglich wird. Die meisten Blogs bestehen aus kürzeren Texten und unterstützenden Medien, es gibt jedoch auch Blogs, bei denen nur Videos, Bilder oder andere Medienformate veröffentlicht werden. Manche *Alternate Reality Games* erstellen Blogs fiktiver Charaktere, die von den Spielern_innen nach Hinweisen durchsucht werden können. Zudem erstellen manche Spieler_innen während oder nach Ende eines *Alternate Reality Games* einen Blog um anderen ihre Begeisterung für das Spiel mitzuteilen.

Content Communities ermöglichen es Medieninhalte, wie Texte, Videos oder Photos mit anderen Usern zu teilen. Die Daten sind nicht nur mehreren Usern zugänglich, die diese dann bewerten, ordnen und kommentieren können, sondern sind für den, der Inhalte uploaded auch jederzeit im Internet abrufbar. Bei Content Communities geht es in erster Linie vor allem darum Informationen zu teilen und nicht darum persönliche Profile zu erstellen. Die bekanntesten Content Community Webseiten sind Flickr, YouTube und Twitter, die den Austausch von Fotos, Videos und kurzen Texten ermöglichen. Viele *Alternate Reality Games* nutzen YouTube um den Spielern_innen Videos mit versteckten Hinweisen oder Rätseln zu übermitteln beziehungsweise den bisherigen Verlauf des Spiels zusammenzufassen um neue Spieler_innen anzulocken und gleichzeitig zu informieren. Oft wird auch erst nach Abschluss eines *Alternate Reality Games* ein Video auf YouTube gestellt, das die größten Highlights des Spiels noch einmal zusammenfasst und dazu dient das vergängliche Spiel in irgendeiner Weise zu konservieren. Die Spieler_innen nutzen zudem Twitter um sich untereinander

¹¹ „Hauptseite“, *Lostpedia*, <http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Hauptseite>, aufgerufen am 17.09.2012.

¹² Vgl. „The Lost Experience“, *Lostpedia*, http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lost_Experience, aufgerufen am 17.09.2012.

auszutauschen und die Lösung der Herausforderungen eines *Alternate Reality Games* voranzutreiben.

Social Networking Sites oder auch *Social Network Sites* vernetzen Freunde_innen, Bekannte und Arbeitskollegen_innen miteinander und ermöglichen durch die Erstellung persönlicher Profile die Selbst-Präsentation, den Austausch von Informationen, Texten, Videos, Musikdateien und Fotos untereinander und das Kennenlernen ähnlich Gesinnter. Die bekanntesten und meistbesuchten sozialen Netzwerkseiten sind Facebook und MySpace. Eine Registrierung, Erstellung eines Profils und die Vernetzung mit anderen Usern ist erforderlich um auf diesen Seiten aktiv sein zu können. Facebook und MySpace werden einerseits von den Designern eines *Alternate Reality Games* genutzt um Rätsel online zu stellen oder einem fiktiven Charakter ein Profil zu erstellen, andererseits greifen die Spieler_innen darauf zurück um sich zu vernetzen und mittels Nachrichten oder Chatfunktion auszutauschen.

Die *Sozialen Medien* sind im *Social Web*, das einen „Teilbereich des Web 2.0“¹³ darstellt, zu verorten. Dieser umfasst den gesamten Austausch, die Beziehungen und alle Informationen, die die *Sozialen Medien* hervorbringen.

„Das ‚Social Web‘ besteht aus: [...] webbasierten Anwendungen, die für Menschen den Informationsaustausch, den Beziehungsaufbau und deren Pflege, die Kommunikation und die kollaborative Zusammenarbeit in einem gesellschaftlichen oder gemeinschaftlichen Kontext unterstützen, sowie den Daten, die dabei entstehen und den Beziehungen zwischen Menschen, die diese Anwendungen nutzen.“¹⁴

Anja Ebersbach, Markus Glaser und Richard Heigl betonen, dass es beim *Social Web* vor allem um drei wesentliche Punkte geht: die Kollaboration und Interaktivität der User und damit gleichzeitig die Beziehungspflege untereinander und die Information, die im Zuge dessen ausgetauscht wird. Im Folgenden soll nun näher auf die Punkte Kollaboration, Interaktivität und Informationsaustausch eingegangen werden.

2.2 Informationsaustausch - Interaktivität - Kollaboration im Social Web

Im *Web 2.0* sind es nicht mehr Einzelne, die der Masse eine Fülle an Informationen zur Verfügung stellen, es ist hingegen eine Masse an Usern, die das Internet selbst mit Informationen versorgt. Austausch, Kollaboration und Interaktivität zwischen den Usern wird mittels verschiedener *Sozialer Medien* gefördert. Mit dem Aufkommen des *Web 2.0* und den neuen Kommunikationsmöglichkeiten, die sich dadurch ergaben, erlebte der Begriff der Interaktivität einen neuen vielfachen Gebrauch. Eine allgemeine Definition liefert Chris

¹³ Ebersbach/Glaser/Heigl, *Social Web*, S.29.

¹⁴ Ebd., S.31.

Crawford. Er beschreibt Interaktivität als „[a] cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks.“¹⁵ Crawford ergänzt noch, dass seine Definition auch die Interaktion mit einem Computer umfasst und die Termini hören, denken und sprechen in diesem Fall metaphorisch zu verstehen sind.¹⁶ Interaktion ist somit allgemein als abwechselnde Handlung beziehungsweise aktiven Austausch zwischen zwei oder mehreren Personen und zwischen Mensch und Maschine zu definieren. In Bezug auf die neuen Medien ist unter Interaktivität die „Rückkanalfähigkeit“¹⁷ dieser, die sie wesentlich von den alten Bild-, Ton- und Printmedien unterscheidet, zu verstehen. Ist bei den traditionellen Massenmedien noch von einem „one-to-many“¹⁸ Modell zu sprechen, ermöglichen die neuen Medien eine Wechselwirkung zwischen Sender und Empfänger_in, eine „many-to-many“¹⁹ Struktur und somit einen kontinuierlichen Austausch von Informationen. In diesem Zusammenhang ergeben sich nun in Bezug auf die neuen Medien zwei unterschiedliche Verwendungsweisen des Begriffs der Interaktivität, die Hans-Jürgen Bucher wie folgt beschreibt: einerseits wird die Kommunikation zwischen den Usern über die *Sozialen Medien*, wie Blogs, Wikis, Facebook und ähnliche, sowie über Chats und E-Mails als interaktiv beschrieben. Bucher klassifiziert diese Interaktivität mit der Bezeichnung „adressatenorientiert“.²⁰ Andererseits wird allein „die Rezeption von Online-Angeboten als interaktiv bezeichnet“²¹. Bucher spricht in dem Fall von einer „angebotsorientierten“²² Interaktivität. Es gibt jedoch mehrere Bezeichnungen, die diesen Unterschied beschreiben. So spricht Roberto Simanowski von „netzgebundener“ im Gegensatz zu „programmierter Interaktivität“²³ und Lutz Goertz von „Medien als Mittel der Kommunikation“ und „Medien als Partner“²⁴. Das Interface der neuen Medien macht es nötig Entscheidungen bei der Rezeption der Online-Angebote zu treffen. Der/die Nutzer_in muss aktiv Handlungen

¹⁵ Chris Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Berkeley: New Riders 2005, S.29.

¹⁶ Vgl. Ebd., S.29.

¹⁷ Claus Leggewie/Christoph Bieber, „Interaktivität. Soziale Emergenzen im Cyberspace?“, *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), Frankfurt am Main: Campus 2004, S.7-14, hier S.7.

¹⁸ Ebd., S.9.

¹⁹ Ebd., S.9.

²⁰ Vgl. Hans-Jürgen Bucher, „Online-Interaktivität – Ein hybrider Begriff für eine hybride Kommunikationsform“, *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), Frankfurt am Main: Campus 2004, S.132-167, hier S.136.

²¹ Ebd., S.136.

²² Ebd., S.136.

²³ Roberto Simanowski, „Lesen, Sehen, Klicken. Die Kinetisierung Konkreter Poesie“, *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, Harro Segeberg/Simone Winko (Hg.), München: Wilhelm Fink 2005, S.161-177, hier S.162.

²⁴ Lutz Goertz, „Wie interaktiv sind Medien?“, *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), Frankfurt am Main: Campus 2004, S.97-117, hier S.101.

vollführen, wie Suchbegriffe oder URLs eingeben, Scrollen oder Hyperlinks anklicken um sich die neuen Medien anzueignen. Der User ist durch die Möglichkeit der Interaktion nun nicht mehr nur passiver Rezipient, sondern kann aktiv in die Handlung eingreifen. Vollzog sich die Rezeption bei den klassischen Medien, wie Buch, Radio und Fernsehen noch linear, spricht man bei den neuen Medien von einer multilinenaren, netzwerkartigen Nutzung. In Bezug auf die neuen Medien ist unter Interaktivität nun einerseits der wechselseitige Austausch zwischen zwei oder mehreren Menschen über die verschiedenen Kommunikationskanäle des Webs zu verstehen und andererseits der wechselseitige Austausch zwischen Mensch und Maschine, das heißt die Aneignung der neuen Medien, die vom User Aktivität fordert.

Bei *Alternate Reality Games* tauschen sich die Spieler_innen einerseits über die *Sozialen Medien*, wie Blogs, Facebook, MySpace, Twitter und über Chats aus, andererseits interagieren die Spieldesigner beziehungsweise fiktiven Charaktere über die *Sozialen Medien*, sowie andere Medien, wie Telefon, E-Mail, Plakate etc. mit den Spielern_innen. Zudem ist der/die Spieler_in aufgefordert sich die neuen Medien aktiv anzueignen um dem weiteren Verlauf der Geschichte folgen zu können.

Kollaboration, Kooperation und Partizipation sind weitere Schlüsselbegriffe, die im Zusammenhang mit dem *Social Web* immer wieder fallen. Sie alle scheinen das gleiche zu bezeichnen: Eine Gruppe von Menschen findet sich zusammen um gemeinsam etwas zu erarbeiten. Christine Heibach fasst diese drei Begriffe jedoch unter „kollektive Projekte“ zusammen und zeigt die feinen Unterschiede in Bezug auf Produktion, Steuerung und Projektcharakter auf.²⁵ Die Produktion umfasst Fragen nach dem Gruppencharakter, der Art der Zusammenarbeit, sowie der Koordinierung und der Autorschaft. In Bezug auf die Steuerungsmechanismen geht es um die Regeln der sozialen Interaktion, sowie technische Einschränkungen und unter dem Punkt des Projektcharakters geht es um die Frage nach dem Ende des Projekts. Von kooperativen und partizipativen Projekten ist nach Heibach dann zu sprechen, wenn die Autoren_innen als einzelne Individuen Beiträge leisten können. „Kooperative und partizipative Projekte stellen jeweils Formen des *individuellen Schreibens im Netz* dar.“²⁶ Bei der Kooperation arbeitet eine geschlossene Gruppe mit einzelnen Individuen synchron an einem gemeinsamen Projekt, das zeitlich begrenzt ist. Sie alle folgen

²⁵ Vgl. Christiane Heibach, „Sprachkunst als Vernetzungsphänomen. Eine Re-Formation der Literaturwissenschaft?“, *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, Harro Segeberg/Simone Winko (Hg.), München: Wilhelm Fink 2005, S.235-251, hier S.242.

²⁶ Ebd., S.240.

klaren im Team erarbeiteten Regeln bezüglich Aufgabenverteilung und Zielsetzung. Bei der Partizipation arbeitet eine teilweise offene Gruppe unter der Leitung von Initiatoren_innen asynchron an einem Projekt, das heißt jede_r ist für bestimmte Einzelleistungen verantwortlich. Am Ende gibt es bei beiden Formen kollektiver Projekte ein abgeschlossenes speicherbares Werk. Bei kollaborativen Projekten gelten hingegen nicht mehr einzelne Individuen als Autoren_innen einzelner Beiträge, es ist mehr eine Gemeinschaft, ein Kollektiv dem die Autorschaft des gesamten Projekts zugeschrieben wird. Heibach spricht in diesem Zusammenhang im Gegensatz zum „individuellen Schreiben“ von „vernetztem Schreiben“²⁷. Da die Gruppe offen ist und die Teilnehmer_innen somit wechseln, kann nicht mehr ein Individuum als Autor_in eines bestimmten Beitrags des gemeinsam erarbeiteten Projekts ausgemacht werden. „Kollaborativ sind Projekte [...] bei denen nicht mehr zu identifizieren ist, wer welchen Teil beigetragen hat.“²⁸ Es gibt keine festgelegten Regeln in Bezug auf Aufgabenverteilung oder Zielsetzung, sowie keine Initiatoren_innen, die die Teilnehmer_innen in eine bestimmte Richtung lenken. Somit gibt es auch kein klar definiertes Ende des ebenfalls speicherbaren Projekts. Das Projekt wird sowohl synchron als auch asynchron erarbeitet.

Die Rätsel, Missionen und Hinweise sind bei bestimmten *Alternate Reality Games* so schwierig gestaltet, dass sie nicht alleine, sondern nur kollaborativ gelöst werden können. Die Spieler_innen tauschen sich in Foren, Chatrooms, Blogs, auf Twitter, Facebook oder speziell gestalteten Webseiten untereinander aus um die Herausforderungen gemeinsam zu bewältigen. Die Gruppen sind offen, jede_r, der will kann beitreten und zur Lösung einzelner Hindernisse beitragen. Es gibt keine Regeln in Bezug darauf, wie die Probleme zu lösen sind und keiner der Spieldesigner versucht die Spieler_innen zu beeinflussen. Das Ziel ist es lediglich die Rätsel und anderen Herausforderungen zu lösen und das Spiel damit voranzutreiben. Das Ende eines *Alternate Reality Games* ist vorab jedoch nicht auszumachen. Der Zusammenschluss zu einer Gemeinschaft zur Lösung einzelner Hindernisse bei *Alternate Reality Games* kann nach Christine Heibachs vorher beschriebener Definition durchaus als kollaborativ bezeichnet werden. Nur speicherbar sind *Alternate Reality Games* derzeit noch nicht, wobei es durchaus Versuche gibt, das Projekt und alle hierbei entstandenen Herausforderungen, sowie zirkulierenden Informationen und Geschehnisse zu konservieren.²⁹

²⁷ Ebd., S.241.

²⁸ Ebd., S.241.

²⁹ Zum Beispiel die vorher beschriebenen zusammenfassenden Videos auf YouTube oder die Leitfäden auf bestimmten Webseiten, die alle Entwicklungen chronologisch aufzureihen versuchen.

Das *Web 2.0* brachte viele Neuerungen und liefert nicht nur eine Plattform mit jederzeit abrufbaren Informationen, sondern ermöglicht den Menschen mit den *Sozialen Medien* auch eine Online-Vernetzung, die Informationsaustausch, Interaktivität und Kollaboration fördert. Darüber hinaus ermöglichen die *Sozialen Medien* Beziehungspflege, schaffen ein Gemeinschaftsgefühl, bieten die Möglichkeit der Selbstdarstellung und eine Plattform für Anerkennung und Aufmerksamkeit.³⁰ Auf Basis dieser Entwicklungen konnten neue Arten des Storytellings entstehen. Im Folgenden soll auf vier für diese Arbeit relevante Arten des Storytellings im *Web 2.0* näher eingegangen werden.

2.3 Storytelling im Web 2.0

Dem Computer ist es möglich andere Medien in sich aufzunehmen: Sprache, Schrift, Töne, Bilder, Fotos und Filme können integriert werden. Martin Seel bezeichnet den Computer, der „die Leistungen anderer Medien mit einschließen oder bündeln [kann dementsprechend als] inklusives Medium“³¹. Der Begriff *Multimedialität* beschreibt genau diese Vereinigung mehrerer Medien in einem Medium.

„Bei ‚Multimedia‘ werden [...] bisher getrennte Einzelmedien zu einem Komplex aus mehreren Medien integriert, der dann auch gleichzeitig mehrere Sinnesorgane anspricht, sich mehrerer Symbolsysteme bedient und deshalb einen kommunikativ-informationellen Mehrwert vermittelt.“³²

Grundvoraussetzung multimedialer Anwendungen sind die neuen technologischen Entwicklungen in Bezug auf den Computer, die es erst ermöglichten die verschiedenen Daten und Symbole zu digitalisieren, zu komprimieren und in einer einheitlichen Form zu speichern. Es handelt sich bei Multimedia jedoch nicht lediglich um eine Kombination einzelner Medien, sondern um eine Integration. Norbert Lang schlägt den Begriff „Medien-Mix“ im Gegensatz zu *Multimedia* vor.³³ Bei multimedialen Anwendungen wird zudem Interaktion ermöglicht und dadurch die Linearität, die bei der Kombination von Medien besteht, durchbrochen. So wird gleichzeitig mehr Information vermittelt und mehrere Sinnesorgane angesprochen. Die Vernetzung der einzelnen Computersysteme ermöglicht zudem die Kommunikation der Nutzer_innen. So basieren „[m]ultimediale Informations- und Kommunikations-Systeme“ nach Norbert Lang auf dem Computer, integrieren verschiedene Medien in einen Komplex, ermöglichen Interaktion und Kommunikation durch einen

³⁰ Vgl. Alby, *Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien*, S.112-113.

³¹ Martin Seel, „Medien der Realität und Realität der Medien“, Sybille Krämer (Hg.), *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, <http://www.uboeschenstein.ch/texte/kraemer-medien244-seel.html>, aufgerufen am 14.12.2012.

³² Norbert Lang, „Multimedia“, *Grundwissen Medien*, Werner Faulstich (Hg.), München: Wilhelm Fink 2004, S.303-323, hier S.303; (Orig. 1. Auflage 1998).

³³ Vgl. Ebd., S.304.

„bidirektionalen“ Informationsfluss zwischen Computer-System und Nutzern_innen und sind „multifunktional“, das heißt sie vermitteln mehr Information als einzelne Medien.³⁴

Das *Web 2.0* lieferte zusätzlich zum Computer eine Informations-Plattform für die Masse, veränderte mit den *Sozialen Medien* die Kommunikationskultur und ermöglichte so den Usern eine Fülle an Handlungsfreiheiten und Interaktionsmöglichkeiten. Als Folge der Entwicklungen des Computers und des World Wide Webs entstanden neue Formen des Storytellings.

„The technical and economic cultivation of this fertile new medium of communication has led to several new varieties of narrative entertainment.“³⁵

Storytelling im *Web 2.0* bedeutet nun nichts anderes als auf Grundlage der technischen, ökonomischen und sozialen Errungenschaften des *Web 2.0* Geschichten zu erzählen.

„What is *Web 2.0 storytelling*? As the phrase suggests, it is the telling of stories using Web 2.0 tools, technologies, and strategies.“³⁶

Auf Basis des Computers und des *Web 2.0* können verschiedene Darstellungsformen und Dienste zum Erzählen einer Geschichte genutzt werden: *Digital Storytelling* gebraucht allein digitale Medien beim Geschichten erzählen. *Interactive Storytelling* nutzt die Interaktivität um Geschichten in einem wechselseitigen Austausch zwischen Autoren_innen und Usern entstehen zu lassen. *Crossmedia* oder *Transmedia Storytelling* nutzt die Funktion des Hyperlinks und verschiedene Medien in unterschiedlicher Weise um eine Geschichte nonlinear beziehungsweise multilinear zu erzählen. Es gibt noch weitere Formen des Storytellings im *Web 2.0*; in Bezug auf diese Arbeit sind jedoch nur eben erwähnte von Relevanz.

Es zeigt sich, dass durch das *Web 2.0* nicht nur neue Formen des Storytellings entstanden sind, sondern dass die Geschichten, die auf Basis der technischen, ökonomischen und sozialen Errungenschaften des Internets erzählt werden, zudem innovativer gestaltet sind und grenzüberschreitender vermittelt werden können.

„Web 2.0 stories are often broader: they can represent history, fantasy, a presentation, a puzzle, a message, or something that blurs the boundaries of reality and fiction.“³⁷

³⁴ Vgl. Ebd., S.308-313.

³⁵ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press 1997, S.28.

³⁶ Bryan Alexander/Alan Levine, „Web 2.0 Storytelling. Emergence of a New Genre“, *Educause Review*, 43/6, November/Dezember 2008, S.40-56, hier S.42, <http://www.educause.edu/ero/article/web-20-storytelling-emergence-new-genre> bzw. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0865.pdf>, aufgerufen am 12.10.2012.

³⁷ Ebd., S.44.

Im Folgenden gilt es nun auf die vier ausgewählten Formen des Storytellings näher einzugehen.

a. *Digital Storytelling*

Der Begriff *Digital Storytelling* beschreibt nach Chris Crawford „ein individuelles und alltägliches Geschichten erzählen mit der Unterstützung digitaler Medien, das auf die Berücksichtigung von Interaktionen mit dem Benutzer weitgehend verzichtet.“³⁸ Digital Storytelling meint im Grunde nichts anderes, als dass eine Geschichte mit Hilfe digitaler Medien erzählt wird. *Educause*, ein gemeinnütziger Verein, der es sich zur Aufgabe gemacht hat die Vorzüge der Informationstechnologie aufzuzeigen³⁹, beschreibt die Praxis des Digital Storytellings noch ausführlicher:

„Digital storytelling is the practice of combining narrative with digital content, including images, sound, and video, to create a short movie, typically with a strong emotional component. [...] The resources available to incorporate into a digital story are virtually limitless, giving the storyteller enormous creative latitude.“⁴⁰

Jede_r, der/die über die entsprechende Technik verfügt kann ein Video aufnehmen, hierbei jede Art von Medien, wie Fotos, Bilder, Text und Musik einfließen lassen und es anschließend im Internet veröffentlichen. *Machinimas*, Animationsfilme, die mit Hilfe eines Computerprogramms in einem Computerspiel in Echtzeit erstellt werden, zählen auch zum sogenannten Digital Storytelling. Die Konstruktion der eigenen Identität ist ein zentraler Aspekt beim Digital Storytelling. Indem der User einen völlig neuen Film mit verschiedenen Medien konstruiert oder einen Film basierend auf einem Computerspiel entwirft, vermittelt er auch Einblicke ins Selbst beziehungsweise eine Präsentation des Selbst.

„Digital stories let students express themselves not only with their own words but also in their own voices, fostering a sense of individuality and of ‚owning‘ their creations. At the same time, digital stories give students an opportunity to experiment with self-representation – telling a story that highlights specific characteristics or events – a key part of establishing their identity [...].“⁴¹

Digital Storytelling kann dahingehend als das Erzählen einer Geschichte anhand eines Videos verstanden werden, wobei individuell andere Medien unterstützend eingesetzt werden

³⁸ Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, S.338-339; zit. nach: Markus Specker/Jörg Niesenhaus/Jürgen Ziegler, „Gestaltungsdimensionen im interaktiven digitalen Storytelling“, A. M. Heinecke, H. Paul (Hg.), *Mensch & Computer 2006. Mensch und Computer im StrukturWandel*, München: Oldenbourg Verlag 2006, S.273-282, hier S.274.

³⁹ Vgl. *Educause* Homepage, <http://www.educause.edu/>, aufgerufen am 15.10.2012.

⁴⁰ „7 things you should know about Digital Storytelling“, *Educause*, 15.01.2007, <http://www.educause.edu/library/resources/7-things-you-should-know-about-digital-storytelling> bzw. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7021.pdf>, aufgerufen am 15.10.2012.

⁴¹ Ebd..

können. Die eigene Person wird indirekt verhandelt und eine Inszenierung des Selbst findet statt. Interaktivität spielt bei dieser Art des Erzählens keine Rolle. Manche *Alternate Reality Games* lassen ihre fiktiven Charaktere ihre Geschichte mittels eines Videos erzählen und veröffentlichen dieses dann im Internet; eine Inszenierung des Selbst findet statt. Wird es zu Beginn eines Games veröffentlicht, dient es meist dazu potentielle Spieler_innen neugierig zu machen und für das Spiel zu begeistern. Mitunter handelt es sich bei dem Video gleichzeitig um einen Hilferuf eines fiktiven Charakters und somit eine indirekte Einladung am Spiel teilzunehmen. Während dem Spiel dienen solche Videos meist dazu die Spieler_innen aufzufordern bei einer Aufgabe zu helfen, ein bestimmtes Rätsel zu lösen etc. Viele *Alternate Reality Games* nutzen diese Art des Geschichtenerzählens auch dahingehend, dass sie für neu eingestiegene Spieler_innen den bisherigen Geschichten- und Spielverlauf in einem Video zusammenfassen und dieses im Internet veröffentlichen. Die Ästhetik dieser Filme erinnert an Kino-Trailer. Neue Spieler_innen sollen durch sie nicht nur informiert werden, sie dienen auch dazu potentielle Spieler_innen für dieses spezielle *Alternate Reality Game* zu begeistern. In diesen Videos geht es statt um die Inszenierung einer Person um die Darstellung des jeweiligen *Alternate Reality Games*.

b. *Interactive Storytelling*

Der Begriff *Interactive Storytelling* wurde weitgehend von Chris Crawford geprägt.⁴² Dieser Begriff hat sich weitgehend durchgesetzt, dennoch liest man in der Literatur immer wieder von den Begriffen *Interactive Story*, *Interactive Drama*, *Interactive Fiction* und *Interactive Narrative*, die von vielen synonym verwendet werden.⁴³ Mit dem Begriff des Interaktiven Storytellings werden laut Crawford Unterhaltungsformen beschrieben, bei denen den Spielern_innen eine Geschichte vermittelt wird, die Interaktivität zulässt. Der Computer ist hierbei das zentrale Medium. Crawford spricht von Interaktiven Storytelling Systemen. Die Struktur der Geschichte sollte hierbei komplex gestaltet sein: ein Ausgangspunkt, ein Konflikt, ein Kampf und am Ende eine Auflösung und mitunter eine Moral. Es sollte ein zentrales Thema geben um das mehrere weitere kreisen; der Entwurf einer eigenen Welt, einer sogenannten „storyworld“⁴⁴ mit verschiedenen „substories“⁴⁵. Im Zentrum des Interaktiven Storytellings stehen der/die Protagonist_in und die verschiedenen Charaktere,

⁴² Vgl. Specker/Niesenhaus/Ziegler, „Gestaltungsdimensionen im interaktiven digitalen Storytelling“, S.274.

⁴³ Vgl. Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, S.45 und Specker/Niesenhaus/Ziegler, „Gestaltungsdimensionen im interaktiven digitalen Storytelling“, S.274.

⁴⁴ Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, S.56.

⁴⁵ Ebd., S.58.

ihre Entscheidungen und Handlungen. Rätsel sollten nur dann eine Rolle spielen wenn es sich um eine Mysterygeschichte handelt. Visuelle Effekte spielen kaum eine Rolle. Die Interaktivität ermöglicht den wechselseitigen Austausch zwischen den Entwicklern_innen der Geschichte und ihrem Publikum und dahingehend die aktive Teilnahme der Rezipienten_innen an der Geschichte. Drei Faktoren sind laut Crawford von entscheidender Bedeutung, da sie den Grad der Interaktivität bestimmen: die Schnelligkeit mit der die Entwickler_innen auf Aktionen seitens der Spieler_innen reagieren, die Tiefe, die die Unterhaltungsform zulässt und die Anzahl der Entscheidungen, die den Spielern_innen zur Auswahl steht. Je schneller die Entwickler_innen auf die Spieler_innen reagieren, je tiefer, durchdringender und immersiver sich das Spiel gestaltet und je mehr wichtige Entscheidungen, die verschiedene Fortgänge der Geschichte zulassen, die Spieler_innen treffen können desto größer ist der Grad der Interaktivität und das Spielerlebnis steigt. Dadurch, dass jedem/jeder Spieler_in eine Fülle an dramatischen Entscheidungen ermöglicht wird, folgt jede_r Spieler_in einer spezifischen „storyline“⁴⁶ und erlebt dadurch eine eigene Story. Jede_r gewinnt am Ende eine andere Erfahrung, ein anderes Erlebnis aus dieser Unterhaltungsform. „That’s the whole idea of interactivity: It responds to each person individually.“⁴⁷ Für die Entwickler_innen solcher Unterhaltungsformen ist es laut Crawford somit nötig sich in ihr Publikum hineinzuversetzen und ihre Assoziationen, Wünsche und Handlungen vorausszusehen um ihnen dann logische und spannende Welten ermöglichen zu können. Crawford betont in diesem Zusammenhang, dass interaktive Unterhaltungsformen aufgrund der Möglichkeit der Interaktivität nicht wirklich in Echtzeit stattfinden können. Würde man diese Option in diese Unterhaltungsform inkludieren, müsste die Geschichte kurz unterbrochen werden sobald der/die Spieler_in an der Reihe ist eine Entscheidung zu treffen. Nur so könnte garantiert werden, dass der/die Spieler_in die Möglichkeit der Interaktivität nutzen kann.

Auf den ersten Blick scheinen Interaktive Storytelling Systeme Computerspielen zu ähneln. So bilden beide eine Form der Unterhaltung, die am Computer gespielt wird und lassen Interaktivität zu. Sie konzentrieren sich auf eine_n Protagonisten_in oder zentrale_n Spieler_in, der/die versucht sein Ziel zu erreichen und die Antagonisten_innen beziehungsweise Gegenspieler_innen, die ihn daran hindern wollen, zu umgehen.⁴⁸ Crawford weist jedoch darauf hin, dass es zentrale Unterschiede zwischen diesen beiden Unterhaltungsformen gibt. So stehen bei Interaktiven Storytelling Systemen die Geschichte,

⁴⁶ Ebd., S.57.

⁴⁷ Ebd., S.36.

⁴⁸ Vgl. Ebd., S.46.

die sich meist aus komplexen Themen zusammensetzt und die verschiedenen Charaktere im Mittelpunkt. Bei Computerspielen geht es hingegen primär um das Spielerlebnis, darum einzelne Missionen zu bewältigen. Die Themen sind meist einfach und reich an Gewalt und rücken zugunsten von Effekten und Rätseln in den Hintergrund. „Games are ultimately about things, and stories are fundamentally about people.“⁴⁹ Interaktive Storytelling Systeme sind somit keineswegs als Games, die zusätzlich eine Story aufweisen, zu verstehen. „Interactive storytelling systems are *not* ‚games with stories.‘“⁵⁰

Auch Andrew Glassner betont, dass Stories und Games sehr unterschiedlich sind und man nicht glauben darf, dass Interactives Storytelling nichts weiter ist als eine Verbindung der beiden. „[S]tories and games are inherently different.“⁵¹ So beschreibt Glassner Interaktives Storytelling auch als eine neue Form der Unterhaltung, die zwar aus den Entwicklungen von Stories und Games hervorgeht, aber weit mehr als eine Vereinigung der beiden darstellt.

„One of the basic arguments of this book is that we can unite storytelling principles from traditional fiction and participatory principles from traditional games to create something new and exciting.“⁵² [...] Storytelling and gaming are going to be the dominant influences on our new medium.“⁵³

Glassner versucht den Begriff der Interaktivität bei seiner Definition von Interactive Storytelling mangels genauer Definition zu vermeiden. „There’s no general agreement on what ‚interactivity‘ means when it comes to stories“⁵⁴. Mit dem Begriff der Partizipation versucht er sich auszuhelfen. „In this book I’ll use the term ‚interactive storytelling‘ to refer to [...] the idea of story participation as a concept.“⁵⁵ Bei Glassner steht der Begriff der Partizipation lediglich für die Mitwirkung an einem Projekt. Zusätzlich hilft sich Glassner mit dem Begriff der „two-way experience“⁵⁶ aus und meint damit genau das, was Crawford als Interaktivität beschreibt; den wechselseitigen Austausch zwischen zwei oder mehreren Menschen oder zwischen Mensch und Computer.

„When I talk of developing a new entertainment form in which we are able to participate in a story, I’m thinking of activities that are inherently two-way all the way through, where each piece fundamentally affects the others, and our participation in the experience doesn’t switch between one-way and two-way.“⁵⁷

⁴⁹ Ebd., S.133.

⁵⁰ Ebd., S.48.

⁵¹ Andrew Glassner, *Interactive Storytelling. Techniques for 21st Century Fiction*, Natick: A K Peters 2004, S.198.

⁵² Ebd., S.198.

⁵³ Ebd., S.27.

⁵⁴ Ebd., S.13.

⁵⁵ Ebd., S.13.

⁵⁶ Ebd., S.14.

⁵⁷ Ebd., S.17.

Verwenden Glassner und Crawford zwar unterschiedliche Fachbegriffe, so stimmen sie in den wesentlichen Punkten doch überein. So betont auch Glassner, dass dem Publikum, den Spielern_innen bei Interaktivem Storytelling ermöglicht wird wichtige Entscheidungen zu treffen um die Story voranzutreiben.

„The idea is that you, the audience member, actually affect the story itself. [...] [So] we deliberately build in opportunities for an audience to make decisions in a story as it's being told.“⁵⁸

Spricht Crawford von einer sogenannten „storyworld“, beschreibt Glassner die Umgebung in der die Story stattfindet als „story environment“⁵⁹. Diese sollte bei Glassner von einer Software vermittelt werden, die die Umgebung, in der sich die gesamte Geschichte abspielt, wenn nötig an entstehende Anforderungen anpassen kann.

„I see these new types of stories as taking place within *story environments*. These are worlds where plot, character, physics, sound, visual appearance, behavior, and everything that goes into a story are mediated by adaptive software, which manages and maintains the environment.“⁶⁰

An diesen technischen Aspekt knüpft auch Elizabeth Figa mit ihrer Definition von Interactive Storytelling an. Beim Interactive Storytelling wird laut Figa vom Computer und den verschiedenen Medien eine Welt generiert, die aus mehreren Storylines besteht. Eine spezielle Software kann Texte aufnehmen und erstellen und so eine Erzählung, eine Story in Interaktion mit den Nutzern_innen entstehen lassen. Dem/der Nutzer_in kommt hierbei eine aktive Rolle zu; in der ersten Person interagiert er/sie mit simulierten Charakteren.

„Interactive Storytelling [is a] text-accepting, text-generating storytelling media that produce[s] narrative through user interaction. These narratives are constructed via structured rules (or rule-based algorithms) in a computer-generated or mediated world. The process is driven by an interactor who plays an active part in the course of the storytelling from a first-person perspective by interacting with other, simulated, characters. Interactive Storytelling features multiple storylines capable of developing a complete dramatic arch.“⁶¹

Interactive Storytelling kann somit als eine neue Form der Unterhaltung beschrieben werden, bei der mittels einer speziellen Software am Computer eine komplexe Story mit verschiedenen Substories in Interaktivität mit den Spielern_innen entsteht. Im Mittelpunkt der Geschichte stehen simulierte Charaktere und ihre Handlungen, mit denen der/die Spieler_in interagieren kann; Rätsel fließen nur bei Mysterygeschichten ein. Interactive Storytelling Systeme nutzen wesentliche Prinzipien des Storytellings – eine komplexe Geschichte mit einem zentralen Thema, einem Beginn, einem Höhepunkt und einem mitunter moralischen

⁵⁸ Ebd., S.14.

⁵⁹ Ebd., S.329.

⁶⁰ Ebd., S.329.

⁶¹ Elizabeth Figa, „The Virtualization of Stories and Storytelling“, *Storytelling Magazine* 16/2, 2004, S.34-36, <http://www.courses.unt.edu/efiga/Figa/VirtualizationofStoriesAndStorytelling.htm>, aufgerufen am 20.10.2012.

Ende – und des Gamings – Partizipation und Interaktivität – und lassen daraus eine neue Unterhaltungsform entstehen. Der Grad der Interaktivität hängt von der Anzahl der den Spielern_innen gebotenen Entscheidungen, von der Schnelligkeit mit der die Entwickler_innen auf diese reagieren und von der Tiefe der Erzählung ab. Durch die Möglichkeit an bestimmten Stellen wichtige Entscheidungen zu treffen, erlebt jede_r Spieler_in seine ganz eigene Geschichte. Diese Unterhaltungsform kann jedoch aufgrund der Interaktivität und der dann nötigen Unterbrechung des Spiels nicht in Echtzeit stattfinden. Obwohl *Alternate Reality Games* nicht nur am Computer gespielt werden und keine spezielle Software nutzen, sondern neben dem Computer und den *Sozialen Medien* als Hauptmedien vielmehr eine Vielzahl an Medien gebrauchen, in der Realität in Echtzeit stattfinden und meist in Kollaboration gespielt werden, können sie dennoch als Interaktive Storytelling beschrieben werden. Sie vereinen ein Geschichten erzählen mit einem Spielerlebnis und sind auf die Interaktivität mit den Spielern_innen angewiesen. Die Geschichten sind komplex gestaltet, kreisen um ein zentrales Thema und stellen die Charaktere und ihre Handlungen in den Mittelpunkt. Im Sinne einer Mysterygeschichte gibt es eine Vielzahl an Rätseln und anderen Herausforderungen. Die Spieler_innen können wichtige Entscheidungen treffen, die Geschichte dahingehend beeinflussen und in eine bestimmte Richtung lenken. Jede_r Spieler_in erlebt dadurch eine ganze eigene Spielerfahrung. Der Grad der Interaktivität ist sehr hoch: Den Spielern_innen wird eine Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten geboten, die Spieldesigner verfolgen den Verlauf des *Alternate Reality Games* ganz genau um auf die jeweiligen Entscheidungen der Spieler_innen schnell reagieren zu können und die Tiefe dieser Unterhaltungsform wird dadurch erreicht, dass *Alternate Reality Games* ihren Spielcharakter verschleiern und so tun, als ob sie Realität wären. Statt einer programmierten Software und simulierter Charaktere gibt es Schauspieler_innen, die bestimmte Rollen übernehmen. Konnte sich Crawford noch keine Interaktiven Storytelling Systeme in Echtzeit vorstellen, so ermöglichen *Alternate Reality Games* ihren Spielern_innen durch diese Punkte genau diese Erfahrung. Das Spiel muss hierfür jedoch keineswegs unterbrochen werden. Die Designer erarbeiten vor Beginn des Spiels 1/3 des Spiels – Teile der Story werden jedoch ausgespart um Raum für die Interaktion mit den Spielern_innen zu lassen –, während dem Spiel entwickeln sie das nächste Drittel und das letzte Drittel ist nicht weiter planbar, da es von den Entscheidungen der Spieler_innen im Laufe des Spiels abhängt. Die Spieler_innen lösen somit nicht nur einzelne Rätsel und Missionen und folgen der Geschichte, sie können diese auch maßgeblich beeinflussen.

„The audience is not only bought into the world because THEY are the ones responsible for exploring it, the audience also meaningfully affects how the story progresses. It is built in a way that allows

players to have a key role in creating the fiction.“⁶²

Elan Lee, ein Designer von *Alternate Reality Games*, beschreibt die Macht von Interaktivem Storytelling in einem Interview mit Hanson Hosein, dem Direktor und Master of Communication in Digital Media von der Universität in Washington sehr eindrücklich:

„In most cases the audience is so much smarter than we are. [...] One of my favourite stories is when we started the very first project which was ‚A.I.‘ with Steven Spielberg [Elan Lee bezieht sich hier auf das erste ARG *The Beast*, Anm. M. G.]. [...] We set down, we ploded out three months, we worked for three months to plod out three months [...] of content and we worked really hard for those three months. The campaign was supposed to take six, so the plan was we work hard for three months, [...] the players get to work for three months and during while they are working on that content, we have three months to plan out the next three months, easy formula. So we build three months for the content, we released it out to the web, we sat down, we flipped the switch and they solved all of it, every single puzzle in the first day.“⁶³

In diesem Interview wird deutlich, dass die Spieldesigner sich stark nach den Spielern_innen richten müssen, sie nicht zu unterschätzen sind und immer auf sie zu reagieren ist.

c. *Crossmedia Storytelling*

Der Begriff *Crossmedia Storytelling* bedeutet, dass eine Geschichte über (engl. across) verschiedene Medien, wie Internet, Film, Radio, Fernsehen, Zeitung, E-Mail oder Telefon, erzählt wird. Monique de Haas definiert diese Art des Storytellings folgendermaßen: „Cross media communication is communication where the storyline will direct the receiver from one medium to the next.“⁶⁴ De Haas betont in ihrer Definition die aktive Rolle des Users, die sich dadurch ergibt, dass er einer Storyline über verschiedene Medien folgt. Es entsteht somit eine Kommunikation zwischen Sender und Empfänger_in. Der User kann nicht einfach eine Geschichte in einem Medium rezipieren, er muss den Handlungssträngen über mehrere Medien folgen um die Geschichte als Ganzes zu erfahren. So entsteht die Geschichte letztendlich erst durch die Aktivität des Users. „Cross media works [...] are constructed by the

⁶² Sean Stewart, „Alternate Reality Games“, *Sean Stewart Homepage*, <http://www.seanstewart.org/interactive/args/>, aufgerufen am 18.02.2013.

⁶³ Elan Lee in „Media Space – Episode 2. Elan Lee, Founder/Chief Designer at Fourth Wall Studios“, *YouTube*, hochgeladen am 27.10.2010, <https://www.youtube.com/watch?v=yDIIGeW2Arw>, Min. 15:50-16:33, aufgerufen am 25.02.2013.

⁶⁴ Monique de Haas, „Rules of interactive storytelling in cross media communication“, *crossmedia communication by Monique de Haas Blog*, 13.10.2004, <http://crossmediacommunication.blogspot.co.at/2004/10/republishing-articles-1-rules-of.html>, aufgerufen am 23.10.2012; (Orig. 2002 in Europemedia); zit. nach: Hannele Antikainen/Sonja Kangas/Sari Vainikainen, „Three views on mobile cross media entertainment“, *Mobile Entertainment Industry and Culture* (MGAIN), Research Report, modifizierte Ausgabe erschienen am 29.03.2004, S.3-9, hier S.7, http://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia_entertainment.pdf, aufgerufen am 23.10.2012; (Orig. erschienen am 22.03.2004).

audience or user.“⁶⁵ Um den Austausch zwischen Entwicklern_innen und Publikum und die daraus folgende Aktivität der User zu betonen, spricht de Haas von Kommunikation:

„Crossmedia communication [as] a new way of telling stories“⁶⁶. Die Kommunikation zwischen Entwicklern_innen und Publikum über mehrere Medien hinweg als eine weitere neue Art Geschichten zu erzählen. *Alternate Reality Games* nutzen genau diese Art des Storytellings um eine Geschichte zu erzählen. Eine Erzählung wird hierbei crossmedial über verschiedene Medien, wie Webseiten, Blogs, E-Mails, Telefon, Post, Zeitungsartikel oder Chat vermittelt. Der/die Spieler_in muss der Geschichte aktiv über verschiedene Medienkanäle folgen, wodurch die Einzelteile eigentlich erst zu einer ganzen Story zusammengesetzt werden. Die Spieldesigner überwachen die Entwicklungen und liefern immer wieder neue Teile der Erzählung und kommunizieren so indirekt mit den Spielern_innen.

d. *Transmedia Storytelling*

Der Begriff *Transmedia Storytelling* wird in der Literatur oft gleichgesetzt mit Crossmedia Storytelling. Bei genauerer Recherche lässt sich jedoch ein Unterschied erkennen. Henry Jenkins, Professor an der University of Southern California, beschreibt Transmedia Storytelling folgendermaßen:

„A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption. Redundancy

⁶⁵ Tom Apperley, „Getting Stuck on Level One. Designing a Research Methodology Appropriate to Xbox“, *Gaming Rhythms. Play and Counterplay from the situated to the local* Blog, 23.08.2004, <http://tomspbd.blogspot.co.at/search?updated-min=2004-01-01T00:00:00%2B11:00&updated-max=2005-01-01T00:00:00%2B11:00&max-results=5>, aufgerufen am 23.10.2012; zit. nach: Christy Dena, „Current State of Cross Media Storytelling. Preliminary observations for future design“, in: „Crossmedia communication in the dynamic knowledge society networking session“, *European Information Society Technologies Event (IST)*, Monique de Haas (Hg.), Den Haag: 15.11.2004, S.2, http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf, aufgerufen am 23.10.2012.

⁶⁶ Monique de Haas, „The experience of crossmedia communication“, *crossmedia communication by Monique de Haas* Blog, 13.10.2004, <http://crossmediacommunication.blogspot.co.at/2004/10/republishing-articles-2-experience-of.html>, aufgerufen am 23.10.2012; (Orig. 2002 in Europemedia).

burns up fan interest and causes franchises to fail. Offering new levels of insight and experience refreshes the franchise and sustains consumer loyalty.“⁶⁷

Beim Transmedialen Erzählen wird genauso wie beim Crossmedia Storytelling eine Geschichte über mehrere Medienkanäle vermittelt. Der Unterschied besteht nun aber darin, dass beim Transmedia Storytelling nicht nur eine Geschichte über mehrere Medien erzählt wird, sondern ein ganzes Universum mit verschiedenen Medien geschaffen wird. Hierbei trägt jedes Medium einen wesentlichen Teil, der in sich abgeschlossen ist, zur Geschichte bei. Jedes Medium baut mit seinem Teil der Geschichte auf der bisherigen Geschichte auf und verschafft gleichzeitig neue Einblicke. Das Matrix Universum erstreckt sich zum Beispiel über drei Filme, Webcomics, kurze animierte Filme, ein Computerspiel und ein Multiplayer Onlinegame.

„*The Matrix* is entertainment for the age of media convergence, integrating multiple texts to create a narrative so large that it cannot be contained within a single medium.“⁶⁸

Diese Art des Geschichtenerzählens fördert die Kollaboration der einzelnen User. Um die einzelnen Teile einer so umfassend und kompliziert erzählten Geschichte richtig zusammenzusetzen, um das ganze Universum zu erfassen, bedarf es der Zusammenarbeit und des Austauschs der Fans.

„True transmedia storytelling is apt to emerge through structures which encourage co-creation and collaboration.“⁶⁹

Carolyn Miller führt in ihrer Definition von Transmedia Storytelling einen weiteren wesentlichen Aspekt an:

„A single entertainment property, [which] is merged over multiple forms of media, at least one of which is interactive. It is a special way of combining media to tell a single story. [...] The objective [...] is to expand the fictional universe of the core material and to make it ‚live‘ across a variety of media.“⁷⁰

Wie Jenkins betont auch Miller, dass es bei Transmedia Storytelling darum geht eine Geschichte über mehrere Medien zu erzählen und so ein ganzes Universum entstehen zu lassen. Miller führt jedoch des Weiteren an, dass mindestens eines der Medien Interaktivität zulässt und Kollaboration gefragt ist und betont damit die aktive Rolle des Publikums.

⁶⁷ Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York/London: New York University Press 2006, S.95-96.

⁶⁸ Ebd., S.95.

⁶⁹ Henry Jenkins, „Transmedia 202. Further Reflections“, *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins* Blog, 01.08.2011, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html, aufgerufen am 22.10.2012.

⁷⁰ Carolyn Handler Miller, *Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment*, Burlington: Elsevier ²2008, S.47; zit nach: Martin Boldt, *Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*, München: Martin Meidenbauer Verlagsbuchhandlung 2011, S.28.

Geht es beim Crossmedia Storytelling lediglich darum eine Geschichte über mehrere Medien zu erzählen, entsteht beim Transmedia Storytelling ein ganzes Universum, wobei jedes Medium seinen ganz spezifischen Teil dazu beiträgt. Verbreiten alle *Alternate Reality Games* ihre Geschichte crossmedial, so sind nicht alle Teil eines Transmedialen Storytellings. Von den drei ausgewählten Beispielen, die im Laufe dieser Arbeit analysiert werden, ist lediglich *The Lost Experience* Teil eines Transmedialen Storytellings. Bei *Lost* handelt es sich um eine Fernsehserie mit sechs Staffeln. Mit drei Romanen, dreizehn Mobisode-Folgen, das heißt kurzen Episoden, die auf dem Handy abgespielt werden können, einem Computerspiel und drei Alternate Reality Games – *The Lost Experience*, *Find 815*, *The Project* – wurde das Universum rund um die Serie *Lost* erweitert. Jedes Medium trug hierbei unabhängig einen eigenen in sich geschlossenen Beitrag zur Geschichte bei: so auch das Alternate Reality Game *The Lost Experience*.

Das *Web 2.0* und die *Sozialen Medien* ermöglichten einen Informationsaustausch und eine Fülle an neuen Kommunikations- und Kollaborationsmöglichkeiten. Es wurde möglich User über das Internet, im Speziellen über Webseiten, Foren, Chats, Blogs und Mails beziehungsweise internetfähige Mobiltelefone leicht zu kontaktieren und miteinander zu vernetzen. Auf Basis des Computers und dieser technischen, sozialen und ökonomischen Entwicklungen des World Wide Webs konnten neue Arten des Storytellings entstehen. Es wurde möglich Geschichten über mehrere Medien hinweg zu erzählen und der/die Rezipient_in wurde vom/von der passiven Leser_in zum/zur aktiven Teilnehmer_in. So wird beim Digital Storytelling anhand eines Videos und mehrerer Medien eine Geschichte erzählt und der/die Rezipient_in durch die Rückkanalfähigkeit der neuen Medien und die Möglichkeit auf speziellen Seiten einen Beitrag leisten zu können – auf YouTube oder Facebook zum Beispiel einen Kommentar zu schreiben oder einen Like abzugeben – zum/zur aktiven Teilnehmer_in. Beim Interactive Storytelling kann der/die Rezipient_in aktiv Entscheidungen treffen um die Geschichte voranzutreiben und beim Crossmedia und Transmedia Storytelling muss er/sie einer Geschichte aktiv über mehrere Medien folgen. Zusätzlich kann er/sie sich bei all diesen Formen des Storytellings mit anderen Interessierten im Internet dazu austauschen.

Bei all diesen Formen des Storytellings zirkulieren die Geschichten zwischen den Medien. Der Begriff der Intermedialität beschreibt genau dieses Zirkulieren von Inhalten zwischen Medien und das Überschreiten der Grenzen einzelner Medien. Laut Irina Rajewsky handelt es

sich bei dem Begriff Intermedialität um einen „termine ombrello“⁷¹, einen Terminus, der „in der wissenschaftlichen Diskussion mit unterschiedlichsten Bedeutungen und Theorieentwürfen belegt“⁷² ist. Es gibt dahingehend eine Vielzahl an unterschiedlichen Definitionen. Um eine Anwendung auf das hier vorliegende Untersuchungsfeld zu ermöglichen, wird im Folgenden Irina Rajewskys „weitgefaßte[r] [sic!] Intermedialitätsbegriff“⁷³ herangezogen: Intermedialität ist als ein „Hyperonym [= Oberbegriff, Anm. M. G.] für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene [...], also all *der* Phänomene, die, dem Präfix >inter< entsprechend, in irgendeiner Weise *zwischen* Medien anzusiedeln sind [und] mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren“⁷⁴, zu bezeichnen.

Alternate Reality Games, die aus all den vorher beschriebenen Entwicklungen des Computers und des Internets und den daraus entstandenen kulturellen Errungenschaften hervorgegangen sind, können nach Rajewskys Definition ebenfalls als intermedial bezeichnet werden: es handelt sich hierbei um Phänomene, die zwischen Medien stattfinden und mehr als zwei eigenständige Medien nutzen. Im Folgenden soll nun ausführlich auf diese zwischen mehreren Medien stattfindenden Phänomene eingegangen werden.

⁷¹ Der Begriff stammt von Umberto Eco. Aus dem Italienischen übersetzt bedeutet er „Schirm-Begriff“. Bei Intermedialität handelt sich somit um einen Begriff, der wie unter einem „Schirm“ mehrere Theorien und Konzepte vereint.

⁷² Irina O. Rajewsky, *Intermedialität*, Tübingen/Basel: A. Francke 2002, S.6.

⁷³ Ebd., S.14.

⁷⁴ Ebd., S.12-13.

3. Alternate Reality Games

3.1 Genrezuordnung

In den vorherigen Kapiteln wurden die technischen, sozialen und ökonomischen Errungenschaften in Bezug auf das Internet, die neuen Kommunikationsmöglichkeiten um die Jahrtausendwende und die darauf aufbauenden neuen Arten des Geschichtenerzählens, die der Entwicklung dieser Spiele vorausgingen, ausführlich beschrieben. Es entstanden nicht nur *Alternate Reality Games*, sondern eine ganze Reihe kultureller Phänomene, die unter dem Terminus *Pervasive Games* zusammengefasst werden. *Alternate Reality Games* bilden nur eine Kategorie dieser Spiele, die die Grenze zwischen Realität und Fiktion verschwimmen lassen.

„Yet it was the recent advances in communication technologies – in particular the adoption of the Internet, mobile communication, and positioning technologies – that opened new design spaces for pervasive play. The very term *pervasive game* was probably coined in the year 2001, when *The Beast*, *Majestic*, and *BotFighters* were launched. These were games that shamelessly defied the usual boundaries of play.“⁷⁵

Johan Huizinga erläutert in seinen Spielstudien, dass Spiele abseits des normalen Lebens stattfinden, dass zwischen beiden eine Grenze besteht und verwendet hierfür den Begriff des „magic circle“⁷⁶. „The magic circle of a game is the boundary separating the ordinary from ludic and real from playful.“⁷⁷ *Pervasive Games* sind somit keine Spiele mehr im Sinne Huizingas, denn sie sind als ‚durchdringende Spiele‘, die den *magic circle*, die Grenze zur Realität durchbrechen, zu verstehen. Sie sind nicht auf einen Ort oder eine Zeit beschränkt, noch wissen die Mitspieler_innen immer voneinander. Diese Spiele lassen sich räumlich, zeitlich und sozial nicht begrenzen.

„Pervasive Gaming is a genre of gaming systematically blurring and breaking the traditional boundaries of game. The limits of the magic circle are explored in spatial, temporal and social dimensions.“⁷⁸

Eine genauere Definition für *Pervasive Games* gibt es leider nicht, da sie an allen möglichen Orten, sowohl online, als auch in der Realität stattfinden, zu keinem festen Zeitpunkt und

⁷⁵ Markus Montola/Jaakko Stenros/Annika Waern (Hg.), „Introduction“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Burlington: Elsevier 2009, S.xix-xxiii, hier S.xix.

⁷⁶ Vgl. Johan Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Amsterdam: Pantheon ³1940.

⁷⁷ Ebd.; zit nach: Markus Montola, „Games and Pervasive Games“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Markus Montola/Jaakko Stenros/Annika Waern (Hg.), Burlington: Elsevier 2009, S.7-23, hier S.7.

⁷⁸ Markus Montola, „Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games“, *DAC (Digital Arts and Culture) Konferenz*, IT Universität Kopenhagen: 1. – 3. Dezember 2005, <http://www.markusmontola.fi/exploringtheedge.pdf>, aufgerufen am 03.03.2013.

innerhalb keines festgelegten Zeitrahmens gespielt werden und sich die Mitspieler_innen, dadurch, dass sie sich nicht registrieren müssen, nicht genau ausmachen lassen. Darüber hinaus nutzen sie alle möglichen Kommunikationskanäle und kulturellen Errungenschaften um ein möglichst reales Spielerlebnis zu ermöglichen.

„Pervasive games are a curious form of culture. They exist in the intersection of phenomena such as city culture, mobile technology, network communication, reality fiction, and performing arts, combining bits and pieces from various contexts to produce new play experiences. The family of pervasive games is diverse, including individual games ranging from simple single-player mobile phone games to artistically and politically ambitious mixed reality events. Some of these games seek to pass time for a few minutes while waiting for a bus, whereas others create persistent worlds that go on for months and where players can adopt alternate identities and engage in intricate gameplay. Some games use high-end technology, while others can be realized with no technology at all.“⁷⁹

Der Terminus *Pervasive Games* erscheint lediglich als Begriff für die Summe der einzelnen Spiele, die die Grenze zwischen Realität und Fiktion aufheben. Zu diesen Spielen zählen unter anderem *Treasure Hunts*, *Assassination Games*, *Pervasive Larps*, *Smart Street Sports*, *Playful Public Performances*, *Urban Adventure Games*, *Reality Games* und *Alternate Reality Games*.⁸⁰ *Alternate Reality Games* zählen hierbei zu den etablierteren und besser bekannten Genres. „Alternate reality games are currently one of the best known genres of pervasive games“.⁸¹ Im folgenden Kapitel sollen *Alternate Reality Games* näher beschrieben werden.

3.2 Definition und Philosophie

Bei *Alternate Reality Games* (ARGs) oder *Alternate Reality Gaming* handelt es sich um ein Spielphänomen, das im Jahr 2001 das erste Mal aufgetaucht ist und sich im Laufe der Jahre bis heute ins Jahr 2013 weiter entwickelt und verändert hat. Es gibt keine_n Erfinder_in oder gar eine festgeschriebene Definition. In der Literatur rund um *Alternate Reality Games* kursieren mehrere Definitionen, die es nun anzuführen und anschließend zu vergleichen gilt. Die in der Literatur am meisten zitierte Definition stammt von der *International Game Developers Association* (IGDA). Diese beschreibt *Alternate Reality Games* in ihrem White Paper mit den Worten Adam Martin und Tom Chatfields folgendermaßen:

“Alternate Reality Games take the substance of everyday life and weave it into narratives that layer additional meaning, depth, and interaction upon the real world. The contents of these narratives constantly intersect with actuality, but play fast and loose with fact, sometimes departing entirely from the actual or grossly warping it – yet remain inescapably interwoven. Twenty-four hours a day, seven

⁷⁹ Montola, „Games and Pervasive Games“, S.7.

⁸⁰ Vgl. Jaakko Stenros/Markus Montola, „Pervasive Game Genres“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, S.31-46.

⁸¹ Ebd., S.37.

days a week, everyone in the country can access these narratives through every available medium – at home, in the office, on the phones; in words, in images, in sound. Modern society contains many managed narratives relating to everything from celebrity marriages to brands to political parties, which are constantly disseminated through all media for our perusal, but ARGs turn these into interactive games. Generally, the enabling condition to is technology, with the internet and modern cheap communication making such interactivity affordable for the game developers. It's the kind of thing that societies have been doing for thousands of years, but more so. Much more so.”⁸²

Laut der IGDA handelt es sich bei *Alternate Reality Games* um Spiele, die eine Geschichte erzählen, die bis in die Wirklichkeit der Mitspieler_innen reicht und somit eine alternative Realität bietet. Das Narrativ ist fiktiv, bietet jedoch auch reale Anknüpfungspunkte. Eine entscheidende Rolle kommt hierbei dem Internet und den Medien zu. Sie ermöglichen den Spielern_innen nicht nur den permanenten Zugang zu den ARGs und eine aktive Teilnahme, sondern auch eine interaktive Kommunikation untereinander. Die Spiele spielen in der Jetztzeit, wodurch die Spieler_innen jederzeit über verschiedene Medien auf die Geschichte, die erzählt wird zugreifen können.

Diese Definition liefert bereits die wichtigsten Eigenschaften eines ARGs. In folgender Definition, die von Dave Szulborski, einem Berater für *Alternate Reality Games* und Immersives Marketing, der selbst einige sehr erfolgreiche ARGs entwickelte, stammt, wird noch verständlicher wie eine alternative Realität, eine realistische und immersive Erfahrung geschaffen wird:

“[An] Alternate Reality Game (also called an ARG) [is] an interactive online experience that combines gaming and storytelling, using real world communication methods – email, instant messaging, telephone calls, etc. – to create a realistic and immersive narrative. A typical ARG plays out in real time and encompasses multiple fictional websites, online and real world interactions with the main characters of the story, and cleverly disguised puzzles.”⁸³

Die Spiele finden vor allem online auf mehreren zum Großteil fiktionalen Webseiten statt und bieten den Mitspielern_innen eine Geschichte und eine Spielerfahrung, bei der Interaktivität eine große Rolle spielt. Um zusätzlich eine realistische und immersive Erfahrung zu schaffen bedienen sich die Spiele bekannter Kommunikationsmethoden wie E-Mail, Instant Messaging und Telefonanrufe. Mit Hilfe dieser Medien können die Spieler_innen nicht nur untereinander in Verbindung treten, sondern auch – und das macht das Spiel unter anderem so realitätsnah – mit den Charakteren der Geschichte selbst. Um die alternative Realität noch realistischer zu

⁸² Adam Martin/Tom Chatfield, „Introduction“, 2006 *Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, S.6-7, hier S.6.

⁸³ Dave Szulborski, *Through the Rabbit Hole. A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games*, New Fiction Publishing 2005, S.2.

gestalten finden die Spiele in der Jetztzeit statt und werden mitunter Live Events veranstaltet, bei denen die Spieler_innen mit den Charakteren der Geschichte interagieren können.

Ergänzend dazu wäre noch eine Definition von Jane McGonigal, einer amerikanischen Spiele-Designerin, die sich auf *Alternate Reality Games* spezialisiert hat, anzuführen.

„[An Alternate Reality Game is] [a]n interactive drama played out online and in real-world spaces, taking place over several weeks or months, in which dozens, hundreds, or thousands of players come together online, form collaborative social networks, and work together to solve a mystery or problem that would be absolutely *impossible* to solve alone.“⁸⁴

Wie die IGDA und Szulborski beschreibt McGonigal, dass diese Spiele sowohl online, als auch in der Realität stattfinden, betont jedoch die interaktive Komponente. Sie beschreibt ARGs sogar als interaktive Dramen und führt an, dass sich bis zu Tausenden an Spielern_innen in Netzwerken zusammenfinden um kollaborativ das Spiel voranzutreiben. Über Monate versuchen sie gemeinsam die einzelnen Probleme, vor die sie im Laufe des ARGs gestellt werden, und die Mytergeschichte zu lösen, was für einen einzelne_n Spieler_in unmöglich wäre.

Aus diesen Definitionen lässt sich herauslesen, dass *Alternate Reality Games* sehr komplex gestaltete Spiele sind, die bis in die Wirklichkeit hineinreichen und über mehrere Monate gespielt werden können. Im Zuge des Spiels wird eine Erzählung generiert, die crossmedial über verschiedene Medien, wie Webseiten, Blogs, E-Mails, Telefon, Post, Zeitungsartikel, Chat etc. vermittelt wird. Die Mitspieler_innen beteiligen sich sowohl online, als auch in der realen Welt aktiv an Rätseln, Blogs, Webepisoden, Videos, Live Events, Schnitzeljagden, Konzerten und Anderem. Eine enge Kooperation der einzelnen Spieler_innen untereinander ist nötig um die meist sehr komplexen Rätsel zu lösen und die Geschichte voranzutreiben. Da nicht alle Spieler_innen gleich viel Zeit und Engagement ins Lösen der Herausforderungen eines *Alternate Reality Games* stecken, werden verschiedene „Levels of Engagement“ unterschieden: So gibt es die „Curious Browsers & Information Seekers“, die neugierigen Surfer, die sich nur oberflächlich mit dem Spiel auseinandersetzen, jedoch nicht aktiv daran teilnehmen; die „Casual Players“, die Gelegenheitsspieler_innen, die das Spiel passiv verfolgen und sich nicht mit anderen austauschen; die „Active Players“, die wirklichen Spieler_innen, die interagieren und das Spiel in seiner vollen Bandbreite erleben und die „Devotees“, die hardcore Fans, die unter vollem Einsatz ihrer Kräfte versuchen das Spiel

⁸⁴ Jane McGonigal, „Alternate Reality Gaming“, Präsentation für die *MacArthur Foundation*, November 2004, <http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%2004.pdf>, aufgerufen am 03.03.2013.

voranzutreiben und die Herausforderungen zu lösen.⁸⁵ Elan Lee liefert mit dem Bild einer umgedrehten Pyramide eine bildliche Darstellung der Spiel-Intensität der Teilnehmer⁸⁶. So findet sich innerhalb der Spitze, am Boden der umgedrehten Pyramide die geringe Anzahl an hardcore Fans, in der Mitte die Menge an aktiven Spielern_innen und Gelegenheitsspielern_innen und ganz oben die Masse an Teilnehmern_innen, die das Spiel nur sehr oberflächlich verfolgt. Während eines *Alternate Reality Games* kann sich die Spiel-Intensität der einzelnen Teilnehmer_innen jedoch verändern, Gelegenheitsspieler_innen zu aktiven Spielern_innen werden und neue neugierige Surfer hinzukommen.

Um eine solche Komplexität der Spiele zu erreichen, brauchen Designer mehrere Monate für die Entwicklung und Vorbereitung eines *Alternate Reality Games*. Dabei achten die Entwickler_innen stets darauf, dass alles so gestaltet ist, dass für die Mitspieler_innen nicht mehr erkennbar ist, ob es sich hierbei um ein Spiel oder die Realität handelt. Es werden mitunter möglichst real erscheinende Webseiten erstellt, Schauspieler_innen engagiert um Charaktere zu verkörpern und normalerweise vor Ende des Spiels niemals offiziell bestätigt wer für die Entwicklung verantwortlich ist – bei der Analyse dreier *Alternate Reality Games* wird sich zeigen, dass dieser letzte Punkt nicht immer eingehalten wird. Dementsprechend lautet der Slogan hinter *Alternate Reality Games*: ‚This Is Not A Game‘; in der Literatur wird hierbei von der sogenannten ‚TINAG‘-Philosophie gesprochen. Im Zuge dieser Verschleierung des Spielcharakters hat sich auch ein spezieller Fachjargon herausgebildet. So werden die Designer, die Entwickler_innen eines *Alternate Reality Games* mit dem Begriff ‚Puppetmasters‘ umschrieben. Sie sind diejenigen, die die Fäden im Hintergrund ziehen und normalerweise ihre Existenz bis zum Abschluss des Spiels im Verborgenen halten. Um das zu gewährleisten spricht man bildlich von einem Vorhang, dem ‚Curtain‘, der die ganze Maschinerie hinter dem Spiel verbirgt. Er bewahrt die Anonymität der ‚Puppetmaster‘ und schützt die fiktionale Natur der Webseiten, Live Events und anderer Spielelemente.⁸⁷ Dem Theater entlehnt verdeckt er die Vorbereitungen und offenbart nur das Ergebnis der Proben, das Schauspiel. Um als Spieler_in an dem Spiel teilnehmen zu können, ist es nötig das sogenannte ‚Rabbit Hole‘ zu finden. Diese Redewendung bezeichnet den Eingang in ein

⁸⁵ Vgl. Brooke Thompson, „Understanding your Audience“, 2006 *Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, S.43-48, hier S.45-46.

⁸⁶ Vgl. Elan Lee in „Media Space – Episode 2. Elan Lee, Founder/Chief Designer at Fourth Wall Studios“, *YouTube*, hochgeladen am 27.10.2010, <https://www.youtube.com/watch?v=yDIIGeW2Arw>, Min. 07:17-08:38, aufgerufen am 17.02.2013.

⁸⁷ Vgl. Szulborski, *Through the Rabbit Hole. A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games*, S.11.

Alternate Reality Game. Das ist meist eine Webseite, kann aber auch ein Trailer oder eine Postkarte, die man zugeschickt bekommt oder etwas Ähnliches sein. Es bezeichnet auf jeden Fall den Punkt, an dem der/die Spieler_in auf das Spiel aufmerksam wird. Diese Wendung ist dem Buch *Alice im Wunderland* von Lewis Carroll entlehnt.⁸⁸ Sobald man den Kaninchenbau passiert hat, beginnt auf der anderen Seite eine andere Welt mit anderen Gesetzen.⁸⁹ Die einzigen Regeln, die es laut Dave Szulborski nach dem Eintritt in ein ARG zu befolgen gilt sind es als Spieler_in man selbst zu sein, das heißt keine Rolle oder einen Charakter zu spielen; dementsprechend nichts zu tun, was man in der Realität auch nicht tun würde, wie das Gesetz brechen oder zum Spiel gehörende Webseiten, E-Mail Accounts oder Anrufbeantworter zu hacken. Wie Alice das Wunderland als Realität wahrnimmt, so ist auch die „Realität“ der Spiele nicht in Frage zu stellen, die ‚TINAG‘-Philosophie und der ‚Curtain‘, das heißt die Illusion des als Wirklichkeit Dargebotenen zu bewahren.⁹⁰ Die meisten dieser Fachbegriffe entwickelten sich im Zuge des ersten *Alternate Reality Games*, das im Jahr 2001 stattfand und *The Beast* genannt wird. Im Folgenden gilt es nun dieses Spiel, das als Vorläufer aller *Alternate Reality Games* gesehen wird, näher zu beschreiben.

3.3 Erstes Alternate Reality Game: The Beast

Das Spiel *The Beast* wird in der Literatur als das erste *Alternate Reality Game* beschrieben. Es fand im Jahr 2001 als Marketing Kampagne zum Film *A. I. - Artificial Intelligence*⁹¹ von Steven Spielberg statt. *The Beast* wurde von Microsoft entwickelt; die drei Hauptdrahtzieher hinter dem Spiel waren Jordan Weisman, der die Idee entwickelte, Sean Stewart, der führende Autor und Elan Lee, damals ein Mitarbeiter von Microsoft. Die Handlung des Spiels wurde, da es um die Bewerbung des Films von Spielberg ging, auf die des Films abgestimmt: das Spiel wurde ins Jahr 2042 verlegt, in eine Zeit, in der Roboter und künstliche Intelligenz voraussichtlich bereits zum Alltag der Menschen gehören. Davon ausgehend wurde eine überaus komplexe Murder-Mystery Geschichte entwickelt. Ziel war es diese Geschichte mit Hilfe verschiedenster Medien zu erzählen und durch direkte Adressierung der Spieler und

⁸⁸ Vgl. Lewis Carroll, *Alice im Wunderland*, Christian Enzensberger (Hg., übers. u. mit einem Nachw. vers.), Frankfurt am Main: Insel Verlag ³1996; (Orig. *Alice's Adventures in Wonderland* 1865).

⁸⁹ Vgl. Jeffrey Kim/Elan Lee/Timothy Thomas/Caroline Dombrowski, „Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001-2009, First Monday, 14/6-1 Juni, 2009, <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2484%40article/2199>, aufgerufen am 03.03.2013.

⁹⁰ Vgl. Szulborski, *Through the Rabbit Hole. A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games*, S.37-43.

⁹¹ *A. I. – Artificial Intelligence*, Regie: Steven Spielberg, US/UK 2001.

Interaktivität untereinander eine ganz neue Spielerfahrung zu schaffen. „[They] began to envision what they were doing as a new form of storytelling and interactive entertainment.“⁹² Schon früh wurden die wichtigsten Punkte des Spiels von Jordan Weisman festgelegt. Bis heute bilden diese die Grundlage fast jedes *Alternate Reality Games*. Sean Stewart fasste sie auf seiner Homepage zusammen. Ein wichtiges Kriterium lautete:

„The game would be cooler if nobody knew who was doing it, or why. Therefore, secrecy was very tight. Almost nobody at Microsoft would know what the hell we were doing.“⁹³

Doch nicht nur innerhalb der Firma wurde über das Spiel geschwiegen, auch nach außen hin bemühte man sich nichts über die Hintergründe preiszugeben. Die Identität der ‚Puppetmaster‘ sowie die Tatsache, dass es sich um eine Werbekampagne von Microsoft für den Film *A. I. – Artificial Intelligence* handelte wurde während dem Spiel nie offiziell bestätigt. Die Firma folgte der damals etablierten ‚TINAG‘-Philosophie; in einem Trailer zum Film wurde der Satz „This Is Not A Game“ kurz eingeblendet. Es gab somit keine offizielle Einladung oder Anmeldung zum ARG; aufmerksam auf das Spiel wurden nur jene, die entweder das Poster oder den Trailer zum Film sorgfältig studierten. Darauf und darin waren sogenannte ‚Rabbit Holes‘ zu finden: eine Frau namens Jeanine Salla wurde sowohl auf dem Poster, als auch im Trailer unter den Credits als „Sentient Machine Therapist“ angeführt. Durch Einbuchungen in den Buchstaben auf dem Plakat konnte eine Telefonnummer ermittelt werden und kleine Rechtecke und Kreise auf der Rückseite des Plakats markierten Buchstaben auf der Vorderseite und ergaben zusammengesetzt die Sätze „Evan Chan was murdered“ und „Jeanine was the key“.⁹⁴ Jordan Weismans Überlegung hierzu war:

„The game would be cooler if it came at you, through as many different conduits as possible. Websites. E-mails. Phone calls. Newspaper clippings. Faxes. SMS messaging. TV spots. Smoke signals. Whalesong.“⁹⁵

Diesen versteckten Hinweisen konnten Aufmerksame weiter nachgehen indem sie die Telefonnummer wählten und eine Nachricht auf einem Anrufbeantworter zu hören bekamen oder die Namen googelten und so auf fiktionalen Webseiten auf neue Hinweise stießen. Über das Internet und alle möglichen Kommunikationskanäle, wie E-Mail, Telefon und Instant Messaging wurde so langsam eine Geschichte erzählt. Es gab jedoch auch Events, bei denen

⁹² Dave Szulborski, „The Beast. An Alternate Reality Game Defines the Future“, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger (Hg.), Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser 2007, S.228-229, hier S.228.

⁹³ Sean Stewart, „The A.I. Web Game“, *Sean Stewart Homepage*, <http://www.seanstewart.org/interactive/aiintro/>, aufgerufen am 06.03.2013.

⁹⁴ Vgl. Markus Montola/Jaakko Stenros, „The Beast“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, S.25-30, hier S.27.

⁹⁵ Stewart, „The A.I. Web Game“, <http://www.seanstewart.org/interactive/aiintro/>, aufgerufen am 06.03.2013.

die Spieler_innen physisch aktiv werden mussten um weitere Teile der Erzählung zu erfahren. „The narrative would be broken into fragments, which the players would be required to reassemble.“⁹⁶ Durch die Fragmentierung der Geschichte wurden die Spieler_innen zu Aktivität und Interaktivität angeregt. Um die Geschichte voranzutreiben und Neues zu erfahren mussten Rätsel gelöst und untereinander Informationen ausgetauscht werden. Die Kooperation der Spieler_innen war ein weiteres wichtiges Kriterium von Weisman: „The game would [...] be fundamentally cooperative and collective“.⁹⁷ Es bildete sich vor allem eine Gruppe heraus, die stark kooperierte; sie nannte sich ‚The Cloudmakers‘⁹⁸. Auf der Homepage der Firma *42 Entertainment*, unter dessen Dach sich viele an der Produktion von *The Beast* Beteiligte im Jahr 2003 zusammenfanden, ist von über 3 Millionen Spielern_innen die Rede.

„Over 3 million people actively participated in The Beast, playing in dozens of countries around the globe. Web communities with hundreds of thousands of members were self-built to play, discuss, and solve The Beast.“⁹⁹

Mit *The Beast* war das erste *Alternate Reality Game* geboren, an dem sich nicht nur viele weitere ARGs orientierten, sondern von dem aus auch die oben genannten Definitionen für diese neue Art von Spielen entwickelt wurden. Im Folgenden gilt es nun die verschiedenen Kategorien und spezifischen Kennzeichen von *Alternate Reality Games* herauszuarbeiten.

3.4 Kategorien

In den letzten Jahren sind immer mehr *Alternate Reality Games* entstanden, die sich laut der IGDA in fünf verschiedene Kategorien zusammenfassen lassen, die sich in Umfang, Ausprägung und Zielsetzung unterscheiden:¹⁰⁰ So gibt es die Gruppe der „promotional“ ARGs: die Handlung dieser werblichen Spiele steht in Zusammenhang mit dem zu bewerbenden Produkt. Dieses wird mitunter unauffällig in die Handlung integriert; die Bewerbung soll nicht zu erkennen sein und wird dementsprechend verschleiert. Diese Spiele sind so gestaltet, dass sie sowohl alleine, als auch in einer Gruppe gespielt werden können. Meist steht diesen ARGs ein hohes Budget zur Verfügung, das eine hohe Qualität und vielfache Teilnahme begünstigt. Die „grassroots“ ARGs sind Spiele, die von Fans dieser

⁹⁶ Ebd..

⁹⁷ Ebd..

⁹⁸ Ein ausführliches Archiv zu *The Beast* gibt es auf ihrer Seite: „Index“, *Cloudmakers* Webseite, www.cloudmakers.org, aufgerufen am 18.03.2013.

⁹⁹ „The Beast“, *42 entertainment* Homepage, <http://www.42entertainment.com/beast.html>, aufgerufen am 03.07.2012.

¹⁰⁰ Vgl. Nova Barlow, „Types of ARG“, *2006 Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, S.15-20.

Spiele entwickelt und durchgeführt werden. Das Budget ist meist geringer, was jedoch nicht immer Einfluss auf die Teilnahme und die Qualität hat. Die „productized“ ARGs sind kommerzielle Spiele, die sich durch die Teilnahme der Spieler_innen finanzieren. Diese Tatsache führt jedoch zu einer geringeren Vermischung der Grenze zwischen Realität und Fiktion, da die Spieler_innen sich bewusst für dieses Spiel entscheiden und dafür Geld ausgeben müssen. „Single Player“ ARGs sind Spiele, die auch alleine gespielt werden können, das heißt die Rätsel und anderen Herausforderungen sind so gestaltet, dass sie ein_e Spieler_in alleine lösen kann; die interaktive Komponente ist somit gering.

„Educational/Training“ ARGs sind Spiele, deren Ziel darin liegt die Bildung der Spieler_innen zu verbessern. Unternehmen greifen oft auf diese Art von ARGs zurück um die Zusammenarbeit und Herangehensweise bei Problemen ihrer Mitarbeiter zu schulen. Eine sechste Kategorie, die von der IGDA nicht angeführt wurde, da sie sich erst nach Verlassen des Papers zu entwickeln begonnen hat, umfasst ARGs, die versuchen durch das Spiel und die kollektive Kraft der Spieler_innen eine positive Veränderung in der Welt zu erzielen. Oft arbeiten diese ARGs mit wohltätigen Organisationen zusammen. Man könnte diese Art von ARGs als „Social“ ARGs bezeichnen.

Das gemeinsame Ziel dieser sechs verschiedenen ARGs ist es das Spiel in Kollaboration mit anderen Spieler_innen voranzutreiben – hierbei ausgeschlossen sind „Single Player“ ARGs –, Spaß am Spielen, Rätsel lösen und Interagieren mit anderen zu haben, neue Kontakte zu knüpfen und Erfahrungen zu sammeln. Bei den „promotional“ ARGs wird zusätzlich etwas beworben; nach Abschluss des Spiels steht das beworbene Objekt meist im Mittelpunkt: auf das ARG *The Beast* folgte zum Beispiel die Premiere des beworbenen Films *A.I. - Artificial Intelligence*. Bei den „Social“ ARGs geht es zusätzlich darum eine positive Veränderung in der Welt zu bewirken.

3.5 Kennzeichen

Nach einer eingehenden Beschäftigung mit den Definitionen eines ARGs, *The Beast* und den verschiedenen Kategorien von ARGs zeigt sich, dass es sich bei *Alternate Reality Games* nicht nur um sehr komplex gestaltete Spiele handelt, sondern auch um Spiele, die nur einmal gespielt werden können. Sie spielen in der Jetztzeit und nutzen das Internet und die modernen Kommunikationsmittel als Plattformen und greifen ins tägliche Leben der Spieler_innen ein, wodurch eine Wiederholbarkeit unmöglich wird. Sie versuchen eine alternative Realität zu erschaffen und negieren hierzu ihren Spielcharakter. In diesem Kapitel gilt es nun auf die einzelnen Eigenschaften eines *Alternate Reality Games* näher einzugehen. Hierbei ist zu

beachten, dass diese Eigenschaften je nach Kategorie eines ARGs unterschiedlich ausgeprägt sein können; mitunter fallen auch einzelne Eigenschaften weg.

Jane McGonigal führt folgende sechs Fachbegriffe an, die *Alternate Reality Games* am besten beschreiben: cross-media, pervasive, persistent, collaborative, constructive und expressive.¹⁰¹

Diese stimmen mit den von Sean Stewart beschriebenen wichtigsten Punkten eines *Alternate Reality Games* größtenteils überein.¹⁰² Diese Kennzeichen stehen in einem engen

Zusammenhang und sollen nun anhand McGonigals Definitionen näher beschrieben werden.

Unter dem Schlagwort ‚crossmedia‘ versteht McGonigal, dass *Alternate Reality Games* verschiedene digitale Medien nutzen um die Geschichte, sowie alle dazugehörigen Rätsel, Puzzles und einzelnen Missionen zu verbreiten.

„Cross-media [means that] clues, narratives and missions are distributed via a variety of digital media[, like] web sites, emails, blogs, MP3s and DVDs, web cams, text messages, instant messages, networked game consoles [and] handheld GPS devices.“¹⁰³

Obwohl McGonigal zwar dezidiert von digitalen Medien spricht, wäre besser nur von Medien zu sprechen, da *Alternate Reality Games* neben erstellten Webseiten, Videos auf YouTube, E-Mails, Textnachrichten auf Mobiltelefonen, Instant Messages, Facebook, Twitter oder Blogs durchaus auch alte Medien wie Zeitungen, Zeitschriften, Plakate und Postkarten nutzen.

Mit dem Schlagwort ‚pervasive‘ wird der allgegenwärtige und durchdringende Faktor der Spiele beschrieben. Dadurch, dass *Alternate Reality Games* in der Jetztzeit spielen und vor allem digitale Medien nutzen, auf die über Internetfähige Mobiltelefone jederzeit zugegriffen werden kann, greifen sie direkt in die Realität ein. Darüber hinaus finden sie teilweise in der Öffentlichkeit statt, müssen die Spieler_innen um bestimmte Rätsel zu lösen spezifische Orte aufsuchen.

„Pervasive [means that Alternate Reality Games] extend[...] into the real-world [and] take[...] place in everyday environments[:] physical clues are embedded in everyday environments, location-specific information is required, site-specific missions and challenges are given [and] public ‚ubiquitous computing‘ and personale mobile technologies become essential tools for players.“¹⁰⁴

In einem engen Zusammenhang mit diesen Eigenschaften der Spiele steht der Begriff

‚persistent‘ mit dem beschrieben wird, dass *Alternate Reality Games* dadurch dass sie in der

¹⁰¹ Vgl. McGonigal, „Alternate Reality Gaming“, <http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%2004.pdf>, aufgerufen am 18.02.2013.

¹⁰² Vgl. Stewart, „Alternate Reality Games“, <http://www.seanstewart.org/interactive/args/>, aufgerufen am 18.02.2013.

¹⁰³ McGonigal, „Alternate Reality Gaming“, <http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%2004.pdf>, aufgerufen am 18.02.2013.

¹⁰⁴ Ebd..

Jetztzeit spielen ständig, das heißt über mehrere Monate hinweg 24 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche, gespielt werden können.

„Persistent [means that Alternate Reality Games are taking place] 24 hours a day, 7 days a week[: they are] always on, unfold[...] in ‚real time‘ [and] organic and responsive to players.“¹⁰⁵

Dass die Spiele, besser gesagt die Designer eines ARGs auf die Spieler_innen reagieren ist ein sehr wesentlicher Punkt, der unter dem Fachbegriff ‚interactive‘ läuft und als weitere Eigenschaft der Spiele anzuführen wäre. *Alternate Reality Games* ermöglichen den Spielern_innen durch eine Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten den Verlauf aktiv mitzugestalten. Je nachdem wie die Spieler_innen vorankommen mit den Rätseln, Puzzles, Missionen und mit der Narration selbst, können/müssen die Spieldesigner darauf reagieren. Die Spiele sind jedoch so gestaltet, dass es fast unmöglich ist sie alleine zu bestreiten. Die Spieler_innen müssen sich in Gruppen zusammenschließen und die Rätsel, Missionen und Hinweise gemeinsam lösen. Das Schlagwort ‚collaborative‘ beschreibt genau dieses gemeinsame Tüfteln an den Spielen.

„Collaborative [means that Alternate Reality Games are] designed to be absolutely impossible for an individual or small group to solve in isolation.“¹⁰⁶

Die Spieler_innen finden sich in Foren oder Chatrooms, auf Plattformen wie Twitter oder Facebook zusammen und „analysieren Informationen strategisch“¹⁰⁷ um die Herausforderungen zu bewältigen. Die Orte zur Vernetzung der Spieler_innen werden von den Spieldesignern nicht vorgegeben, es obliegt den Spielern_innen selbst sich konstruktiv zu organisieren und vernetzen.

„Constructive [means that Alternate Reality Games] require[...] players to build the gaming platform themselves.“¹⁰⁸

McGonigal spricht von einem „‚Batteries Not Included‘ design“¹⁰⁹, das bedeutet, dass lediglich einzelne Spiel-Bausteine von den Designern vorgegeben werden und es an den Spielern_innen liegt die dazugehörigen Plattformen zu schaffen und sich dort so zu vernetzen, dass sie es schaffen die einzelnen Herausforderungen zu bewältigen und das Spiel voranzutreiben. Diese Tatsache veranlasst die Spieler_innen dazu sich selbst auszudrücken, ihre Persönlichkeit in die Spiele einfließen zu lassen; sie kreieren selbstgestaltete Webseiten, Blogs und Leitfäden, sowie Fanartikel.¹¹⁰ Das Schlagwort ‚expressive‘ steht für diese

¹⁰⁵ Ebd..

¹⁰⁶ Ebd..

¹⁰⁷ Aus dem Engl. übersetzt nach: Ebd..

¹⁰⁸ Ebd..

¹⁰⁹ Ebd..

¹¹⁰ Vgl. Ebd..

Eigenschaft der *Alternate Reality Games*. „Expressive [means that Alternate Reality Games] require[...] and inspire[...] user self-expression.“¹¹¹

Eine weitere Eigenschaft, die *Alternate Reality Games* stark auszeichnet ist ihre realistische, immersive Ästhetik, die Tatsache, dass sie vorgeben Realität und kein Spiel zu sein und die Spieler_innen richtiggehend eintauchen lässt in ein ARG. Im folgenden Kapitel soll auf diese Eigenschaft näher eingegangen werden.

3.6 Alternate Reality

Unter einer *Alternate* oder *Alternative Reality* ist die Annahme einer Realität zu verstehen, die zusätzlich zu unserer Realität besteht. „A [...] alternative reality is a hypothetical or (fictional) self-contained separate reality coexisting with one’s own.“¹¹² Eine *Alternate Reality* steht immer in Bezug zu unserer Realität, bedeutet eine Alternative zu unserer Realität. „[T]here is [...] an additional connotation implied with the term ‚alternative reality’ that implies that the reality is a variant of our own.“¹¹³ Bei einer *Alternate Reality* wird jedoch weder eine Realität gänzlich simuliert, das heißt künstlich hergestellt – wie bei einer *Virtual Reality* –, noch die Realität mit zusätzlichen Informationen erweitert – wie bei einer *Augmented Reality* –, sondern es greift in die Realität eine alternative Realität ein, verschwimmt mit dieser, wechselt sich mit dieser ab.¹¹⁴ Körper und Geist des Users befinden sich in der Realität und versuchen mit der sie überlagernden alternativen Realität zurechtzukommen. Dadurch, dass die alternative Realität allgegenwärtig ist und mit dem User interagiert, taucht dieser richtiggehend ein in sie. In diesem Zusammenhang ist von Immersion zu sprechen. *Alternate Reality Games* lassen nun eben eine solche alternative Realität, eine die Wirklichkeit überlagernde, mit ihr verschwimmende, simultan und allgegenwärtig stattfindende Realität entstehen. Um eine starke Immersion zu erreichen muss die alternative Realität so realistisch wie möglich gestaltet werden. Christy Dena spricht im Zusammenhang mit der realistischen Ästhetik der Spiele von *Verisimilitude*.¹¹⁵ Diese „Ähnlichkeit zur

¹¹¹ Ebd..

¹¹² „Parallel universe (fiction)“, *Wikipedia*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Parallel_universe_\(fiction\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Parallel_universe_(fiction)), aufgerufen am 09.12.2012.

¹¹³ Ebd..

¹¹⁴ Vgl. Jane McGonigal, „’This Is Not a Game’. Immersive Aesthetics and Collective Play“, Melbourne: Digital Arts & Culture Conference Proceedings Mai 2003, S.3.

¹¹⁵ Vgl. Christy Dena, „Emerging Participatory Culture Practices. Player-Created Tiers in Alternate Reality Games“, *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*, London u.a.: Vol. 14/ No. 1 2008, S.41-57, hier S.47-49.

Realität“¹¹⁶ findet sich lediglich in der Form der Spiele und nicht im Inhalt, in der Erzählung. *Alternate Reality Games* ermöglichen eine *Verisimilitude* dadurch, dass sie zeitlich, räumlich und sozial keine Grenze setzen zwischen Realität und Fiktion.¹¹⁷ Die Spiele spielen in der Jetztzeit, nutzen alltägliche technologische Geräte, können überall im physischen Raum stattfinden und jeder der will kann mitmachen. Die Spiele finden nicht abseits des normalen Lebens statt, sondern werden darin integriert.

„[An alternate reality game] is played ,in reality’, that is, in everyday, real environments with players’ ordinary, everyday tools.“¹¹⁸

Der von Johan Huizinga beschriebene *magic circle*, der normalerweise Spiele vom alltäglichen Leben trennt, existiert hier nicht. Jede Spur zur Fiktionalität der Spiele wird verwischt oder negiert: es gibt keinen offiziellen Beginn oder eine Ankündigung, keine außerdiegetischen Spielanleitungen, das Spiel wird niemals als solches bezeichnet – der Spielcharakter wird sogar durch die ‚TINAG’-Philosophie gänzlich negiert – die Webseiten werden so real wie möglich gestaltet und Schauspieler_innen übernehmen bestimmte Rollen. Erst die Spieler_innen selbst tragen alle Informationen über das Spiel zusammen und erschaffen damit einen Rahmen.

„PMs [Puppetmasters, Anm. M. G.] embed the fictional world shoulder to shoulder with real-life artifacts and remove cues to fictionality. With their extensive lists [gemeint sind Listen aller zum Spiel gehörenden Puzzles, Videos, Webseiten etc., Anm. M. G.] ARG players put the cues back in to define the ,magic circle’, the realm of gameplay. Player-production is the frame.“¹¹⁹

Alternate Reality Games gebrauchen nicht wie andere Spiele zusätzliches Equipment, wie Spiele-CDs, Joysticks, Karten, Würfel, Spielbretter etc. um gespielt werden zu können und für kurze Zeit in eine andere Realität eintauchen zu können. Mittels Internetverbindung und alltäglicher Kommunikationstechnologien können die Spieler_innen ständig in die alternative Realität eintauchen.

„[T]he players were *always* playing, so long as they were connected to one of their many everyday networks.“¹²⁰

Dahingehend, dass die alternative Realität eines ARGs gänzlich ins online und offline Leben der Spieler_innen integriert wird, diese ständig und vollends in eine andere Welt eintauchen und in dieser interaktiv teilnehmen können, spricht man von Immersion.

¹¹⁶ Aus dem Engl. übersetzt nach: „verisimilitude“, *Wiktionary*, <http://en.wiktionary.org/wiki/verisimilitude>, aufgerufen am 19.02.2013.

¹¹⁷ Vgl. Dena, „Emerging Participatory Culture Practices. Player-Created Tiers in Alternate Reality Games“, *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*, S.47.

¹¹⁸ McGonigal, „’This Is Not a Game’. Immersive Aesthetics and Collective Play“, S.5.

¹¹⁹ Dena, „Emerging Participatory Culture Practices. Player-Created Tiers in Alternate Reality Games“, S.48.

¹²⁰ McGonigal, „’This Is Not a Game’. Immersive Aesthetics and Collective Play“, S.3.

„[I]mmersion' [in Alternate Reality Games] mean[s] integrating the virtual play fully into the online and offline lives of its players. To achieve this kind of immersion, [...] the main strategy [is] to employ everyday network technologies as virtual reality devices. [...] [The] alternate reality require[s] no tool or vehicle for interaction outside of player's ordinary, everyday experience.“¹²¹

Ein weiterer Begriff, der in diesem Zusammenhang eine Rolle spielt ist: *inszenierte Authentizität*. Der Begriff Authentizität stammt ursprünglich aus dem Griechischen und bedeutet „Urheber“. ¹²² Im Laufe der Jahre entwickelte er sich weiter und wurde ab der zweiten Hälfte des 20. Jh. zu einem Schlagwort in den verschiedensten Bereichen, wie Sport, Politik, Wirtschaft, Wissenschaft, Philosophie, Religion und Kunst. ¹²³ Durch seine vielfache Verwendung gibt es verschiedene Auslegungen des Begriffs. Für diese Arbeit ist jedoch nur eine oberflächliche ästhetische Auslegung des Begriffs relevant: Echtheit, Originalität, Natürlichkeit, Wahrhaftigkeit, Glaubwürdigkeit, Ursprünglichkeit, Unverfälschtheit, Unverstelltheit und Unmittelbarkeit sind die Begriffe, die mit Authentizität heute verbunden werden. ¹²⁴

Der Begriff der Inszenierung wurde in den letzten Jahren ebenso vielfältig in den unterschiedlichsten Bereichen verwendet. Ursprünglich stammt er jedoch aus der Theaterwissenschaft und ist dem Begriff der Theatralität zuzuordnen. Zu Beginn des 19. Jh. wurde der Begriff vom Französischen „la mise en scène“ übernommen und mit „in die Szene setzen“ übersetzt. ¹²⁵ Eine heutige Begriffsdefinition ist Folgende:

„[D]er Begriff der Inszenierung [zielt] auf schöpferische Prozesse, in denen etwas entworfen und zur Erscheinung gebracht wird – auf Prozesse, welche in spezifischer Weise Imaginäres, Fiktives und Reales [...] zueinander in Beziehung setzen. [...] [Sowie] auf den Aspekt eines kreativen und transformierenden Umgangs des Menschen mit sich selbst und seiner Umwelt.“¹²⁶

Diese umfassende Definition ist auf die verschiedensten Bereiche, wie Kunst, Religion, Wissenschaft, Politik, Wirtschaft, soziale Interaktion anzuwenden und zeigt dahingehend auf, dass es in der gegenwärtigen Gesellschaft in den verschiedensten Bereichen eine Tendenz zur Inszenierung gibt. Erika Fischer-Lichte spricht in diesem Zusammenhang von einer „Kultur der Inszenierung“¹²⁷. In Politik, Wirtschaft, Religion, Kunst, im Alltag etc. herrscht ein Drang nach Inszenierung, danach sich selbst und seine Umwelt wirkungsvoll in Szene zu setzen.

¹²¹ Ebd., S.3.

¹²² Vgl. Susanne Knaller, *Ein Wort aus der Fremde. Geschichte und Theorie des Begriffs Authentizität*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2007, S.10.

¹²³ Vgl. Ebd., S.7.

¹²⁴ Vgl. Ebd., S.7-16.

¹²⁵ Vgl. Erika Fischer-Lichte, „Theatralität und Inszenierung“, *Inszenierung von Authentizität*, Erika Fischer-Lichte, Christian Horn, Isabel Pflug, Matthias Warstat (Hg.), Tübingen: Narr Francke Attempto ²2007, S.9-28, hier S.12.

¹²⁶ Ebd., S.21.

¹²⁷ Ebd., S.21.

Oberflächlich gesehen vermittelt dies den Anschein als würde die Gegenwart zunehmend an Authentizität verlieren. Authentizität und Inszenierung sind jedoch zwei Begriffe, die zwar gegensätzlich erscheinen, sich aber bedingen.

„Die Definition des Inszenierungsbegriffs weist vielmehr darauf hin, daß [sic!] die Rede von Inszenierung immer schon Nicht-Inszeniertes voraussetzt, ja, daß [sic!] es gerade die Inszenierung ist, welche die Möglichkeit eröffnet, daß [sic!] Nicht-Inszeniertes sich ereignen kann.“¹²⁸

Im Grunde steckt hinter der zunehmenden Inszenierung der Wirklichkeit eine Sehnsucht der Menschen nach Authentizität. „[I]ch [werde] den Ausdruck ‚Authentizität‘ zur Bezeichnung des heute aktuellen Ideals verwenden.“¹²⁹ Durch die verschiedensten Medien wurde die Möglichkeit zur Inszenierung der Wirklichkeit gegenwärtig auf die Spitze getrieben.

Alternate Reality Games spielen mit dieser Sehnsucht der Menschen nach Authentizität und liefern eine Inszenierung der Realität. Hierzu nutzen sie gekonnt die heutigen vielfach verwendeten Medientechnologien um direkt ins Leben der Spieler_innen eingreifen zu können. Durch diese Inszenierung bedienen sie nun einerseits das Streben der Menschen nach Authentizität, andererseits ermöglichen sie einen „kreativen und transformierenden Umgang[...] des Menschen mit sich selbst und seiner Umwelt“¹³⁰. Die Spieler_innen eignen sich durch die verschiedensten Missionen, Rätsel, Puzzle und sonstigen Herausforderungen nicht nur technologische Fertigkeiten an und lernen kollaborativ zu arbeiten, sondern sie erschaffen auch Webseiten, Blogs, Fanartikel etc. und nehmen ihre Umwelt anders wahr. Durch diese gegenwärtige Tendenz der Gesellschaft zur inszenierten Authentizität fällt es immer schwieriger eine eindeutige Grenze zwischen Spiel und Realität zu ziehen. Der/die Zuschauer_in oder Spieler_in schwankt zwischen beiden Bereichen, was letztendlich auch die Lust am Spiel ausmacht.

„[O]hne die oszillierende Doppelposition zwischen hochgradig suggestivem Innensein (Immersion) und der Distanz des Blicks von Außen funktionierte der *Genuss des Spiels* nicht.“¹³¹

Alternate Reality Games und andere *Pervasive Games* sind derzeit die kulturellen Praktiken, die diese Lust am besten zu befriedigen wissen.

Das Thema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion wurde bereits in auffallend vielen Filmen der 1990er Jahre vielfach bearbeitet. Diese Filme nahmen einen

¹²⁸ Ebd., S.23.

¹²⁹ Charles Taylor, *Das Unbehagen an der Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp ³1997, S.23.

¹³⁰ Fischer-Lichte, „Theatralität und Inszenierung“, S.21.

¹³¹ Jörg Schweinitz, „Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.), Marburg: Schüren Verlag 2006, S.136-153, hier S.148.

entscheidenden Einfluss auf die Entstehung von *Alternate Reality Games*. ARGs greifen jedoch nicht nur darauf, sondern auf viele kulturelle Methoden, Texte und Traditionen aus Literatur, Theater, Film und Spiel zurück. Im folgenden Kapitel geht es um diese historischen Einflüsse, wobei der Fokus auf den filmischen Einflüssen aus den 1990er Jahren liegen soll. Diese Filme weisen neben dem Spiel mit virtueller oder alternativer Realität auch noch andere Parallelen zu *Alternate Reality Games* auf, die es herauszuarbeiten gilt.

4. Filmische Einflüsse von Alternate Reality Games aus den 1990er Jahren

Alternate Reality Games sind komplex gestaltete Spiele, die auf viele vorangegangene kulturelle Traditionen, Praktiken und Texte rekurrieren.

„As with any cultural development, Alternate Reality Games (ARGs) depend in part on previous practices, texts, and traditions.“¹³²

Einflüsse hatten aus Literatur, Theater, Spiel und Film unter anderem das Genre der *Ludic Literature*, bestimmte literarische Werke, *Performing Arts*, *Role-Playing Games*, *Virtual Game Worlds*, *Virtual Social Worlds*, bestimmte Filme und viele andere.¹³³ All diese herauszuarbeiten würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

„The full set of antecedents is fairly large, drawing on a wide range of games, documents, practices, and grows even if we include the literature of hoaxes and publishing stunts.“¹³⁴

Im Folgenden soll es lediglich um die filmischen Einflüsse aus den 1990er Jahren gehen. Die Filme, die in den 1990er Jahren entstanden sind gehen *Alternate Reality Games* zeitlich direkt voraus, denn das erste ARG *The Beast* fand 2001 statt. Im Folgenden gilt es anhand von zehn Filmen aus dieser Zeit das Hauptthema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion und andere Kernelemente herauszuarbeiten. Nach einer daran anschließenden Analyse dreier *Alternate Reality Games* sollen dann direkte Verweise aufgezeigt werden.

4.1 Das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion

Im Medium Film fand ab den 1970er Jahren eine Auseinandersetzung mit dem Thema um das Vermischen der Grenze zwischen Realität und Fiktion statt, die in den 1990er Jahren ihren Höhepunkt erreichte.

„During the 1990s, a number of films have explored borderlands between the real and the fictive, the ordinary and the game.“¹³⁵

Die Behandlung dieses Themas in vielen Filmen dieser Zeit steht in einem engen Zusammenhang mit den damaligen technischen Entwicklungen in Bezug auf virtuelle Realitäten. Mittels neuester Computertechnologien konnten seit Beginn der 1990er Jahre virtuelle Welten erschaffen werden, die einige Regisseure_innen dieser Zeit sich dieses Themas annehmen ließen.

„Die Häufung des Erzähltopos von der Nicht-Unterscheidbarkeit des Erlebens in realen und virtuellen Welten geht Hand in Hand mit jener Faszination, die vor allem seit Beginn der neunziger Jahre von

¹³² Alexander, „Antecedents to Alternate Reality Games“, S.8.

¹³³ Vgl. Jaakko Stenros/Markus Montola, „Historical Influences on Pervasive Games“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, S.53-70.

¹³⁴ Alexander, „Antecedents to Alternate Reality Games“, S.8.

¹³⁵ Stenros/Montola, „Historical Influences on Pervasive Games“, S.58.

neueren Entwicklungstrends im Bereich der digitalen Medien ausgeht. Gemeint ist die Kreation von *3D computer generated interactive environments* [...], die Erschaffung virtueller Welten respektive virtueller Realitäten.“¹³⁶

Im Folgenden sollen Filme, die sich in den 1990er Jahren mit virtuellen Realitäten auseinandersetzen, näher beleuchtet werden, sowie jene Filme, die eine alternative Realität aufzeigen und dahingehend die Grenze zwischen Realität und Fiktion verwischen lassen. Bevor näher auf die ausgewählten Filme eingegangen wird, ist die Bedeutung der Begriffe virtuelle Realität und alternative Realität zu klären.

a. Die Begriffe *Virtual Reality* und *Alternate Reality*

Unter einer *Virtual* oder *Artificial Reality* ist eine Realität zu verstehen, die mithilfe des Computers künstlich hergestellt wird. Der Begriff *Virtual Reality* wurde von Jaron Lanier Ende der 1980er Jahre eingeführt und ersetzte den bis dahin verbreiteten Begriff der *Simulation*.¹³⁷ Lanier verwendete den Begriff *Virtual Reality* „um die damals aktuellen technischen Entwicklungen zur Schaffung computergenerierter Erlebniswelten und interaktiver Mensch-Computer-Schnittstellen [zu beschreiben]“. ¹³⁸ Myron W. Krüger wählte jedoch bereits Mitte der 1970er Jahre den Begriff der *Artificial Reality* um damit das Künstliche dieser Realitäten, das mithilfe des Computers erschaffen und möglicherweise in vieler Hinsicht von unserer Realität abweicht, zu betonen. Mithilfe der neuen Technologien wurde es nicht nur möglich „Reales, das im hier und jetzt nicht real vorhanden ist, realistisch darzustellen, sondern vielmehr auch Dinge Wirklichkeit werden zu lassen, die niemals wirklich waren oder auch sein werden.“¹³⁹ Es wurde nicht nur möglich mithilfe des Computers eine virtuell stattfindende Realität zu erschaffen, sondern es wurde auch möglich diese gänzlich abweichend von der unseren zu kreieren. Im Sprachgebrauch setzte sich schließlich der Begriff der *Virtual Reality* durch.¹⁴⁰ Die Widersprüchlichkeit zwischen den Begriffen Virtualität und Realität ließ jedoch bald darauf einen weiteren Begriff aufkommen.¹⁴¹ Der Begriff der *virtual environment* umgeht diese Widersprüchlichkeit.

¹³⁶ Schweinitz, „Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos“, S.138.

¹³⁷ Vgl. Gary Bente/Nicole C. Krämer/Anita Petersen (Hg.), „Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie“, *Internet und Psychologie – Neue Medien in der Psychologie. Virtuelle Realitäten*, Göttingen/Bern/Toronto/Seattle: Hogrefe-Verlag 2002, Band 5, S.1-31, hier S.2-4.

¹³⁸ Ebd., S.2.

¹³⁹ Ebd., S.3.

¹⁴⁰ Vgl. Ebd., S.3.

¹⁴¹ Vgl. Jim Blascovich, „Social Influence within Immersive Virtual Environments“, *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, Ralph Schroeder (Hg.), London: Springer-Verlag 2002, S.127-145, hier S.128.

„[T]he term virtual environment (VE) [...] refer[s] to an organization of sensory information that leads to perceptions of a synthetic environment as non-synthetic.“¹⁴²

Eine *virtual environment* ist eine virtuelle Umgebung, die auf die Sinne wirkt und dazu führt, dass etwas Künstliches als nicht künstlich wahrgenommen wird. Bereits bei dieser Definition wird die Rolle des Users miteinbezogen; der Begriff *immersive virtual environment* legt den Schwerpunkt gänzlich auf den Agierenden.

„[T]he term IVE [immersive virtual environment, Anm. M. G.] [...] refer[s] to VEs that organize sensory information in such a way as to create a psychological state in which the individual perceives himself or herself as existing within the VE.“¹⁴³

Die virtuelle Umgebung wird vom User als nicht künstlich wahrgenommen und ruft in ihm das Gefühl hervor in dieser Welt zu existieren. Daran angelehnt spricht Frederick P. Brooks, Jr. von *virtual reality experience*.

„[He] define[s] a *virtual reality experience* as any in which the user is effectively immersed in a responsive virtual world. This implies user dynamic control of viewpoint.“¹⁴⁴

Er betont die Wichtigkeit der Interaktion in der virtuellen Realität, die es dem User erst ermöglicht vollständig in die künstliche Welt einzutauchen und diese als Realität wahrzunehmen. Eine *Virtual Reality* ist somit eine mittels Computertechnik künstlich hergestellte Welt, die durch ihre Interaktion mit dem User in diesem das Gefühl erzeugt sich in der Realität zu befinden, diesen vollständig in eine andere Realität eintauchen lässt. Der Begriff der Immersion beschreibt genau dieses Eintauchen in eine andere Welt. „Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water.“¹⁴⁵ Der User taucht sozusagen ins Wasser, in die andere Realität ein und seine gesamte Wahrnehmung konzentriert sich auf die neue Umgebung und versucht sich in ihr zurechtzufinden, zu interagieren. Allgemein wird Immersion beschrieben „als das Hineingezogenwerden eines Zuschauers, Lesers oder Benutzers in die Welt des [rezipierten, Anm. M. G.] Textes.“¹⁴⁶ Der/die Zuschauer_in oder User taucht in eine ihm dargebotene künstliche Welt ein und lässt für eine gewisse Dauer die Realität außer Acht. In Bezug auf eine virtuelle Realität wird der Grad der Immersion noch erhöht.

„Virtual reality appears to be different from conventional mass media in at least two ways. First, the audience members’ sensory experience can be much more like the sensory experience of the real

¹⁴² Ebd., S.128.

¹⁴³ Ebd., S.129.

¹⁴⁴ Frederick P. Brooks, Jr., „What’s Real About Virtual Reality?“, *IEEE Computer Graphics and Applications*, November/Dezember 1999, S.16-27, hier S.16, <http://www.cs.unc.edu/~brooks/WhatsReal.pdf>, aufgerufen am 13.12.2012.

¹⁴⁵ Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, S.98.

¹⁴⁶ Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.), „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, S.9-17, hier S.16.

physical world. Second, and related to that, is an effect called ‚immersion‘. Audience members can feel much more like they are part of - perhaps even actors in - events, and not just observers.“¹⁴⁷

Der User ist nicht nur Zuschauer, sondern Teilnehmer der virtuellen Welt. Durch das Eintauchen in die virtuelle Realität wird die Grenze zur realen Welt überschritten und verschwimmt. „Immersion impliziert Grenzen und Grenzüberschreitungen.“¹⁴⁸ Immersion, das Eintauchen in eine andere Welt spielt auch bei der alternativen Realität eine zentrale Rolle. Eine *Alternate* oder *Alternative Reality* besteht wie im vorigen Kapitel bereits erläutert immer zusätzlich zu unserer, bietet eine Alternative zur Wirklichkeit. In Interaktion mit dem User kann sie in diesem ebenso das Gefühl erzeugen sich in der Realität zu befinden, diesen somit vollständig in eine andere Realität eintauchen lassen. Der wesentliche Unterschied zwischen virtueller und alternativer Realität besteht nun darin, dass virtuelle Realitäten parallel zur Realität existieren. Dabei taucht lediglich der Geist des Users mithilfe von technischen Geräten vollends in die mittels Computertechnik künstlich erschaffene Realität ein, während der Körper in der Wirklichkeit verharret. Die virtuelle Realität überlagert die Wirklichkeit gänzlich, das heißt der User sieht nur mehr eine künstlich erzeugte Realität.

„In a typical VR system, all work is done in a virtual space; physical space becomes unnecessary, and the user’s visual perception of it is completely blocked.“¹⁴⁹

Eine *Alternate Reality* findet hingegen zusätzlich zur Wirklichkeit statt, greift in sie ein und verschwimmt mit ihr. Körper und Geist des Users befinden sich in der Realität und versuchen mit der sie überlagernden inszenierten alternativen Realität zurechtzukommen.

b. *Virtual Reality und Alternate Reality in zehn Filmen der 1990er Jahre*

Im Folgenden werden zehn Filme, die in den 1990er Jahren entstanden sind und sich mit alternativen oder virtuellen Realitäten auseinandersetzen, näher beleuchtet. Es entstanden in den 1990er Jahren weit mehr als zehn Filme zu diesen Themen¹⁵⁰, alle zu behandeln hätte diese Arbeit jedoch in eine andere Richtung geführt. Unter den zehn ausgewählten Filmen beschäftigen sich folgende acht Filme mit virtueller Realität: *Total Recall*¹⁵¹, *Brainscan*¹⁵²,

¹⁴⁷ M. A. Shapiro/D. G. McDonald, „I’m not a real doctor, but I play one in virtual reality. Implications of virtual reality for judgments about reality“, *Journal of Communication*, 42/4, 1992, S.94-114, hier S.106; zit. nach: Bente/Krämer/Petersen (Hg.), „Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie“, S.16-17.

¹⁴⁸ Neitzel/Nohr (Hg.), „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion“, S.16.

¹⁴⁹ Lev Manovich, „The Poetics of Augmented Space. The Art of Our Time“, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, S.251-255, hier S.252.

¹⁵⁰ Unter anderem: *Naked Lunch*, *Cool World*, *The Lawnmower Man*, *Virtuosity*, *Johnny Mnemonic*, *Strange Days*, *The Man who knew too little*, *Nirvana* und *Avalon*.

¹⁵¹ *Total Recall*, Regie: Paul Verhoeven, USA 1990.

¹⁵² *Brainscan*, Regie: John Flynn, USA 1994.

*Abre los ojos*¹⁵³, *Dark City*¹⁵⁴, *Pleasantville*¹⁵⁵, *The Matrix*¹⁵⁶, *The Thirteenth Floor*¹⁵⁷ und *eXistenZ*¹⁵⁸. Folgende zwei Filme zeigen eine alternative Realität auf: *The Game*¹⁵⁹ und *The Truman Show*¹⁶⁰. Die Auswahl fiel auf diese zehn Filme, da sie die meisten Gemeinsamkeiten und Überschneidungen sowohl thematisch als auch die Form betreffend aufweisen. Anstatt den Inhalt genau wiederzugeben, gilt es die zentralen Themen herauszuarbeiten. Das zentrale Thema kreist um die Frage nach der Wirklichkeit der einen umgebenden Realität. Die Filme zeigen auf wie schnell die Grenze zwischen der uns bekannten Realität und einer anderen unscharf werden kann und was es für den Protagonisten bedeutet in so einer Welt zu leben.

c. Grenze zwischen Realität und Fiktion

In allen Filmen gibt es einen männlichen Hauptcharakter, der im Laufe der Handlung an seiner Realität zu zweifeln beginnt und schließlich entdeckt, dass seine bisher gelebte Wirklichkeit nicht der Realität entspricht. Bis auf Ted Pikul in *eXistenZ* gelingt es jedem der Charaktere aus der scheinbaren, das heißt künstlichen oder inszenierten Wirklichkeit auszubrechen und in der Realität weiterzuleben. *eXistenZ* ist ein Film, der seinem Protagonisten am Ende keinen Ausweg aus der virtuellen Realität bietet. Am Schluss steht die Frage: „Are we still in the game?“¹⁶¹ Der Regisseur David Cronenberg bleibt lediglich bei der Behandlung des Themas um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion und der Frage, was Realität eigentlich ist.

„Aus der Problematisierung der Grenze zwischen Realität und Fiktion in *eXistenZ* folgt jedoch eigentlich nichts, denn alleine bei ihr soll es auch bleiben. Dies wiederum zeigt der unbeantwortete Schlusssatz.“¹⁶²

Es ist weder ein Anfang oder Eingang in die Realität noch ein Ende oder Ausgang aus der Realität auszumachen. Da keine Grenze zwischen Realität und Fiktion auszumachen ist, steht

¹⁵³ *Abre los ojos*, Regie: Alejandro Amenábar, Spanien/Frankreich/Italien 1997. Vier Jahre später kam ein Remake heraus: *Vanilla Sky*, Regie: Cameron Crowe, USA 2001.

¹⁵⁴ *Dark City*, Regie: Alex Proyas, USA/Australien 1998.

¹⁵⁵ *Pleasantville*, Regie: Gary Ross, USA 1998.

¹⁵⁶ *The Matrix*, Regie: Wachowski-Brothers, USA 1999.

¹⁵⁷ *The Thirteenth Floor*, Regie: Josef Rusnak, USA/Deutschland, 1999. Eine frühere Verfilmung des Romans *Simulacron-3* von Daniel F. Galouye war: *Welt am Draht*, Regie: Rainer Werner Fassbinder, Deutschland 1973.

¹⁵⁸ *eXistenZ*, Regie: David Cronenberg, Kanada/Großbritannien 1999.

¹⁵⁹ *The Game*, Regie: David Fincher, USA 1997.

¹⁶⁰ *The Truman Show*, Regie: Peter Weir, USA 1998.

¹⁶¹ *eXistenZ*, Min. 01:33:50.

¹⁶² Steffen Greschonig/Vítezslav Horák, „Sagt mir die Wahrheit! Sind wir immer noch im Spiel?“ Zur Anthropologie, Ökonomie und Ontologie in David Cronenbergs *eXistenZ*“, *Kino der Lüge*, Kerstin Kratochwill/Almut Steinlein (Hg.), Bielefeld: transcript Verlag 2004, S.135-152, hier S.148-149.

die virtuelle Realität, die Simulation, der Wirklichkeit entgegen und kann als ihr ebenbürtig beschrieben werden.

„Die Konsequenz [...] ist die, dass die Fiktion der Wirklichkeit nicht mehr als etwas eindeutig Untergeordnetes entgegentritt, nicht mehr eine Scheinwelt ist, sondern als ein reales Gebilde mit einem anderen Realen konkurriert.“¹⁶³

In allen anderen Filmen wird die Grenze, die Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion eindeutig definiert. Durch das Mittel des unzuverlässigen Erzählens, auf das im Folgenden noch näher eingegangen werden soll, verschwimmt diese Grenze jedoch. Bei erstmaliger Rezeption des Films ist dem/der Zuschauer_in somit nicht immer klar, wann sich der Protagonist in der Wirklichkeit und wann in der virtuellen beziehungsweise alternativen Realität befindet. Es klärt sich meistens erst an einem bestimmten Punkt und oftmals am Ende des Films auf und der/die Zuschauer_in kann sich den Film rückwirkend erklären. Bei den Filmen, die ihren Protagonisten in eine virtuelle Realität eintauchen lassen sind es verschiedene Medien, die die Schnittstelle, den Übergang von einer Welt in die andere ermöglichen. In *Brainscan* ist es der Computer, die eingelegte Spiele-CD-Rom und ein Telefonanruf, die den Protagonisten Michael Bower in eine fiktive Welt versetzen. In *Abre los ojos* ist es eine von César beauftragte Firma, die ihn mittels technischer Errungenschaften eine andere Realität erleben lässt. In *Pleasantville* gelangen die Geschwister David und Jennifer Wagner über das Drücken eines Knopfes auf der Fernbedienung in den Fernseher und somit in die Fernsehserie ‚Pleasantville‘. In *The Matrix* gelangt Thomas Andersons/Neos Geist über eine Öffnung in seinem Hinterkopf, ein daran angeschlossenes Kabel und eine Maschine in die virtuelle Welt, genannt Matrix und durch einen Festnetztelefonanschluss wieder in die Realität. In *The Thirteenth Floor* ist es eine Maschine, in die sich der Körper hinein begeben muss und ein daran angeschlossener Computer, die Douglas Halls Geist in eine andere simulierte Welt versetzen. In *Total Recall* und *Dark City* wird den Protagonisten über eine Maschine, in die man sich setzen muss und elektrische Impulse verabreicht bekommt oder eine Spritze direkt ins Gehirn eine andere Realität implantiert und ihre Erinnerungen verändert. In *Dark City* haben die Fremden zudem die Macht über eine Maschine, die es ihnen ermöglicht ihre Gedanken zu materialisieren und die Welt zu steuern. In *eXistenZ* gibt es zwar keine eindeutige Schnittstelle zwischen Realität und Spiel, dafür aber eine Grenze zwischen den verschiedenen Spielebenen. So dringen die Spieler_innen zuerst durch sogenannte Game Pods, Spielkonsolen aus tierischem Gewebe, und sie verbindende organische Kabel ähnlich einer Nabelschnur in das Spiel ‚eXistenZ‘ ein. Die Protagonisten

¹⁶³ Ebd., S.152.

Ted Pikul und Allegra Geller begeben sich in Folge mithilfe dieser Game Pods und organischen Kabel und zusätzlichen Bioports, die in die Lendenwirbelsäule gebohrt den Zugang zum Nervensystem ermöglichen, in weitere Spielebenen. Das all diese Spielebenen umfassende Spiel ‚transCendenZ‘ wird über Kopfhelme und Handschuhe betreten. Bei all diesen Filmen wird das Bewusstsein der Protagonisten in eine andere virtuelle Realität versetzt oder ihnen eine andere Realität direkt in dieses implantiert, während ihr realer Körper in der Wirklichkeit verharret. Lediglich in *Pleasantville* scheint es als drängen die Geschwister mit Bewusstsein und Körper in die Fernsehserie ein. Ähnlich einem Computerspiel agieren die Protagonisten in der virtuellen Realität mittels eines Avatars, der mitunter ihre Gestalt annimmt und durchleben zum Beispiel in *Brainscan*, in den Trainingseinheiten von *The Matrix* oder in *eXistenZ* verschiedene Level um weiterzukommen. Diese Referenz findet sich auch in *The Game*. Im Gegensatz zu Computerspielen vermissen die Protagonisten hier jedoch klar gesetzte Regeln beziehungsweise Grenzen und ein vorher festgesetztes Ziel. So fragt Ted Pikul an einer Stelle des Films *eXistenZ*: “What precisely is the goal of the game that we are playing now?”¹⁶⁴ Allegra Geller antwortet ihm: “You have to play the game to find out why you are playing the game.”¹⁶⁵

Bei den Filmen, die ihren Hauptcharakter eine alternative Realität erfahren lassen, handelt es sich um eine vorgespielte, inszenierte Realität. Im Film *The Game* sind Anfang und Ende der alternativen Realität durch das Mittel des unzuverlässigen Erzählens ebenfalls erst nachträglich eindeutig auszumachen. Eine alternative Realität überlagert sich mit der Wirklichkeit und verschwimmt mit dieser. Sie beginnt einen Tag nachdem der Protagonist in der Firma ‚Consumer Recreation Services‘ (CRS) einen Tag lang physische und psychische Tests absolvierte. Verschiedene Medien, wie das Telefon – die Firma ‚Consumer Recreation Services‘ ruft Nicholas van Orten an um ihm fälschlicherweise mitzuteilen, dass er für das Spiel, für dessen Zwecke er sich Tests unterziehen hat lassen, nicht geeignet sei und in Folge beginnt das Spiel – und der Fernseher – der Moderator einer Nachrichtensendung spricht ihn plötzlich an – werden genutzt um den Protagonisten in eine alternative Realität eintauchen zu lassen, bilden die Schnittstelle zur Fiktion. Die alternative Realität endet als Nicholas van Orten durch das Glasdach eines Hauses auf einer großen Luftmatratze mitten in einem großen Saal bei seiner von seinem Bruder organisierten Geburtstagsparty landet.

Bei *The Truman Show* ist die Grenze zwischen Realität und Fiktion nur für den Protagonisten verschwommen; der Zuschauer wird hier nicht auf die falsche Fährte gelockt, das Mittel des

¹⁶⁴ Ted Pikul in *eXistenZ*, Min. 00:41:32.

¹⁶⁵ Allegra Geller in *eXistenZ*, Min. 00:41:37.

unzuverlässigen Erzählens kommt nicht zum Tragen. Da Trumans Leben von Beginn an einer alternativen Realität ausgesetzt war, markieren auch keine Medien die Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion. Bei diesem Film findet die alternative Realität in einem extra gebauten Studio in Form einer Stadt mit einem Kuppeldach und sie umgebenden Wasser abseits der Realität statt. Truman ist von seiner Geburt an in dieser Stadt und mit 29 Jahren gelingt es ihm die physische Grenze zur Außenwelt, die hinter dem Wasser liegende Wand der erbauten Kuppelstadt, auszumachen und sie zu durchqueren. Körper und Bewusstsein der Protagonisten in *The Game* und *The Truman Show* werden der alternativen Realität ausgesetzt.

d. *Filmische Darstellung der Grenze zwischen Realität und Fiktion*

Die Grenze zwischen Realität und Fiktion wird in manchen Filmen auch filmisch umgesetzt, wobei sie auch hier durch das Mittel des unzuverlässigen Erzählens verschwimmt. Selbst, wenn der/die Zuschauer_in achtsam ist und diese filmische Markierung bemerkt, kann er aufgrund des Mittel des unzuverlässigen Erzählens meist erst rückwirkend unterscheiden, wann sich der Protagonist in der Realität befindet und wann nicht.

Filmisch umgesetzt wird der Übergang von der Realität zur Fiktion oder umgekehrt in einigen der Filmbeispiele mit der Darstellung eines Tunnels oder dem Motiv des Fallens. Wie Alice in *Alice im Wunderland* in den Kaninchenbau fällt, so fallen auch die Protagonisten mitunter durch einen Tunnel oder lediglich von einer Erhöhung in eine andere Realität. In *Total Recall* hat die Maschine bei der Firma ‚Rekall‘, die Douglas Quaid neue Erinnerungen implantieren soll selbst die Form eines Tunnels; durch einen Zoom auf diesen wird auf den nun folgenden Übertritt aufmerksam gemacht. In *Brainscan* wird Michael Bowers Übergang von der Realität in die virtuelle Realität mit Bildern eines Datentunnels filmisch umgesetzt. In *Dark City* wird John Murdoch am Ende durch eine Erinnerungs-Spritze Dr. Schrebers durch einen Tunnel neu implantierter Erinnerungen geleitet um die Welt vor den Fremden zu retten. Danach erlangt er seine Kraft zurück und kann der bisherigen Realität ein Ende setzen. In *Pleasantville* werden die Geschwister richtiggehend in den Fernseher hineingezogen. In *The Matrix* fließt die Flüssigkeit, die von Thomas Andersons/Neos Körper Besitz ergreift kurz bevor er aus der virtuellen Realität erwacht in seinen Mund und seinen Rachen herunter, was filmisch in Form eines Tunnels dargestellt wird. Nachdem er in der Kapsel erwacht und von den Kabeln befreit wird, die es den Maschinen ermöglicht haben seinen Körper als Energiequelle zu nutzen, stürzt er selbst einen Tunnel hinab und wird in Folge von Morpheus und seinen Anhängern aus einem Wasserbecken geborgen. In *The Thirteenth Floor* wird der

Übergang von einer virtuellen Realität zur anderen filmisch ebenfalls mithilfe eines Tunnels umgesetzt. Die Kamera zoomt an das Auge desjenigen, der sich von einer Realität in die andere begibt heran, dringt ein und es hat den Anschein als würde sie durch einen Tunnel durch dessen Gehirn fahren und im Kopf der „programmierten Identitätseinheit“ landen; mit Blick auf dessen Auge endet die Fahrt. Am Ende wird Douglas Halls Übertritt von der virtuellen Realität in die Wirklichkeit filmisch ebenso umgesetzt. In *Abre los ojos* und *The Game* wird der Eintritt in die virtuelle beziehungsweise alternative Realität nicht filmisch markiert; das Motiv des Fallens dient am Ende jedoch dazu den Übergang zur Wirklichkeit anzuzeigen. Auch in *The Matrix* kann Thomas Anderson/Neo die virtuelle Realität erst dann wirklich als solche ansehen, als es ihm gelingt die Schwerkraft zu überwinden und nicht wie im Übungsprogramm vom Hochhaus hinunterzufallen. Die Schwerkraft als Zeichen der Wirklichkeit. In *The Truman Show* muss Truman am Ende einen inszenierten Sturm auf hoher See überstehen, bevor er durch eine Tür, einen Ausgang Seahaven verlassen kann. In *eXistenZ* ist wie anfangs erläutert keine Grenze zwischen Realität und Spiel auszumachen und dementsprechend gibt es keine Übergänge.

e. Mittel des unzuverlässigen Erzählens

Um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion und die „prinzipielle Infragestellung der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeiten von Realität“¹⁶⁶ filmisch umzusetzen, greifen acht der Filmbeispiele auf das Mittel des „unzuverlässigen Erzählens“ zurück. Das Konzept stammt ursprünglich aus der literaturwissenschaftlichen Erzähltheorie und fand erst in den 1990er Jahren Einzug in die Filmtheorie.

„Erzählerische Unzuverlässigkeit ist eine literaturwissenschaftliche Kategorie, die seit der sprunghaft angestiegenen Produktion von Filmen mit überraschenden oder ausbleibenden Auflösungen gegen Ende der 90er Jahre Einzug in die Filmwissenschaft gehalten hat.“¹⁶⁷

Es gibt in der Literatur- und Filmwissenschaft mehrere Definitionen unzuverlässigen Erzählens. Im Folgenden soll jedoch auf eine Definition zurückgegriffen werden, die die wesentlichen Punkte am besten aufzeigt. Sie bezieht sich eigentlich auf literaturwissenschaftliche Unzuverlässigkeit, ist durchaus aber auch auf den Film übertragbar:

¹⁶⁶ Sandra Poppe, „Wahrnehmungskrisen – Das Spiel mit Subjektivität, Identität und Realität im unzuverlässig erzählten Film“, Susanne Kaul/Jean-Pierre Palmier/Timo Skrandies (Hg.), *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit - Audiovisualität - Musik*, Bielefeld: transcript Verlag 2009, S.69-83, hier S.69.

¹⁶⁷ Susanne Kaul/Jean-Pierre Palmier/Timo Skrandies (Hg.), „Einleitung“, *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit - Audiovisualität - Musik*, S.9-14, hier S.9.

„Die zunächst einmal behaupteten *Tatbestände* einer Erzählung erweisen sich als *falsch* – weil die Kenntnis aller Umstände und Ereignisse den Lesern [Rezipienten, Anm. M. G.] vorenthalten worden ist oder nur verspätet nachgeliefert wird, so dass man sich zu Recht fragen kann, was in der Erzählung tatsächlich geschehen ist. Man mag solchen Erzählkonstruktionen im weitesten Sinne Rätselcharakter zuweisen, da es bei dem ersten Durchlauf, der die erzählte Welt herstellt, offensichtlich >Leerstellen< gegeben hat, die wie beim Kreuzworträtsel nachträglich ausgefüllt werden, oder, im schlimmsten Fall, weil der Erzähler nicht erkennt, dass er sich irrt oder Eingebildetes, Halluzinationen, Träume für bare Münze nimmt.“¹⁶⁸

Eine Erzählung kann dann als unzuverlässig beschrieben werden, wenn sich an einem bestimmten Punkt wesentliche Inhalte als falsch herausstellen. Wie der Film dies zustande bringt und welche Mittel ihm hierfür zur Verfügung stehen soll nun näher beschrieben werden. Im Zuge der Anwendung des Konzepts des unzuverlässigen Erzählens in der Film- und Fernsehwissenschaft hat sich der Begriff der „Falschen Fährte“, der in einem engen Zusammenhang mit diesem steht, entwickelt. Er wird „zur Bezeichnung all jener Elemente in Vermittlungen (welcher Art auch immer) [...] verwen[t], die für das Zustandekommen einer Täuschung beim Rezipienten verantwortlich sind.“¹⁶⁹ Diese falschen Fährten können noch näher in vom/von der Autor_in intendierte, nicht intendierte, intratextuell, intertextuell, extratextuell, auf die Diegese bezogen oder nicht etc. klassifiziert werden.¹⁷⁰ In Bezug auf die hier vorliegenden Filmbeispiele geht es jedoch lediglich um vom/von der Autor_in intendierte Täuschungen innerhalb der Diegese. Während es bei der Literatur nur den Text gibt, für den der/die Autor_in verantwortlich ist, gibt es beim Film neben dem Text noch weitere wesentliche Aspekte beziehungsweise „Elemente in Vermittlungen“, wie Bilder, mise en scène, Montage, Ton etc., die eine Erzählung ausmachen und eine Unzuverlässigkeit unterstützen können; für den/die hierfür Verantwortliche_n wurde von Seymour Chatman unter anderem die Bezeichnung „cinematic narrator“ geprägt.¹⁷¹ Für dieses Kapitel sind vor allem die Bilder, die der cinematic narrator liefert von Bedeutung, da sie wesentlich zum unzuverlässigen Erzählen beitragen können. Diese werden aus einer bestimmten Perspektive

¹⁶⁸ Thomas Koebner, „Was stimmt denn jetzt? >Unzuverlässiges Erzählen< im Film“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hg.), München: Richard Boorberg Verlag 2005, S.19-38, hier S.21.

¹⁶⁹ Anton Fuxjäger, „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, *Maske und Kothurn. Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, Patric Blaser/Andrea B. Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.), Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag 2007 (53. Jahrgang), Heft 2-3, S.13-32, hier S.13.

¹⁷⁰ Vgl. Ebd., S.15-19.

¹⁷¹ Vgl. Seymour Chatman, *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, New York: Ithaca 1990, S.134; zit. nach: Jörg Helbig, „>>Follow the White Rabbit!<< Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, S.131-146, hier S.131.

geschildert. So unterscheidet Jörg Helbig zwischen „persönliche[r] (figurengebundene[r]) und unpersönliche[r] (nicht figurengebundene[r]) Fokalisierungsinstanz“¹⁷². Die Handlung des Films wird somit entweder aus Sicht des/der Protagonisten_in geschildert, das heißt aus einer subjektiven Perspektive oder von einem/einer allwissenden Erzähler_in und dementsprechend aus einer objektiven Perspektive. Des Weiteren spricht Helbig von einer „faktisch-mimetische[n] Unzuverlässigkeit“, wenn „ein Sachverhalt falsch wiedergegeben wird“, das heißt, wenn „die Fokalisierungsinstanz Bilder liefert, die nicht der Realität entsprechen“¹⁷³. Das kann nach Helbig in zweifacher Weise passieren: entweder in Form eines „underreporting“, das heißt, wenn die Bilder nur einen Ausschnitt der Realität zeigen ohne dies zu verkünden, das heißt dem/der Rezipienten_in wesentliche Aspekte vorenthalten werden oder in Form eines „misreporting“, wenn die Bilder etwas zeigen, was nicht der Realität entspricht.¹⁷⁴

Im Folgenden soll nun gezeigt werden, dass acht der Filmbeispiele – ausgenommen sind *Pleasantville* und *The Truman Show* – eine Erzählweise aufweisen, die nicht den gängigen Erzählkonventionen entspricht und als unzuverlässig bezeichnet werden kann.

„In den 1990er Jahren brachte das amerikanische Kino indes eine ganze Welle von Filmen hervor, die ganz oder teilweise aus einer unzuverlässigen Perspektive gezeigt werden, darunter Produktionen wie [...] *The Matrix* (USA 1999) [...], *eXistenZ* (CDN/GB 1999) [...] und *Vanilla Sky* (USA 2001).“¹⁷⁵

In allen acht Filmbeispielen geben die Bilder vor einer unpersönlichen (nicht figurengebundenen), das heißt objektiven Erzählinstanz zu folgen, während es sich eigentlich um eine persönliche, subjektive Perspektive handelt. Die Unzuverlässigkeit entsteht nun dadurch, dass diese Tatsache durch keine entsprechende Markierung angezeigt wird. Erst wenn der Wechsel von einer subjektiven hin zu einer objektiven Fokalisierung markiert wird, offenbart sich die bis dahin geltende Unzuverlässigkeit der Bilder.

„[B]ei[m] unzuverlässigem Erzählen [wird] das Vorliegen einer persönlichen Fokalisierung zunächst verschleiert, so dass diese den Zuschauern als unpersönliche Fokalisierung erscheinen muss.“¹⁷⁶

Ein weiterer Aspekt, der die Erzählweise der Filme als unzuverlässig ausweist ist der, dass die persönliche, subjektive Fokalisierungsinstanz Bilder zeigt, die gar nicht der Realität entsprechen oder nur einen Ausschnitt der Realität wiedergeben; man spricht von einem „misreporting“. Die Realität wird durch die subjektive Fokalisierungsinstanz „in nicht

¹⁷² Helbig, „>>Follow the White Rabbit!<< Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“, S.134.

¹⁷³ Ebd., S.134.

¹⁷⁴ Vgl. Ebd., S.135.

¹⁷⁵ Ebd., S.135.

¹⁷⁶ Ebd., S.135.

zutreffender, verzerrter oder eingeschränkter Weise“¹⁷⁷ wiedergegeben, was auf den Bewusstseinszustand des jeweiligen Protagonisten zurückzuführen ist. Dadurch, dass die Erzählung aus einer subjektiven Perspektive geschildert wird, die die Realität in nicht zutreffender Weise wahrnimmt und der/die Zuschauer_in glaubt einer objektiven Sichtweise zu folgen, fehlt es diesem den ganzen Film über an einem konstanten Bezugsrahmen, von dem aus er/sie sich den Film erklären kann.¹⁷⁸ Für ein kontinuierliches Erzählen ist ein konstanter Bezugsrahmen von zentraler Bedeutung, bei der Technik des unzuverlässigen Erzählens wechselt der Bezugsrahmen hingegen. Erst, wenn der Wechsel von einer persönlichen zu einer unpersönlichen Perspektive markiert wird, wird dem/der Zuschauer_in gleichzeitig ein Bezugsrahmen geboten, von dem aus er/sie sich die Narration nun nachträglich erklären kann.

Im Folgenden soll nun näher auf die acht Filmbeispiele eingegangen werden. *Total Recall* wird aus der Perspektive Douglas Quaid's, der falsche Erinnerungen implantiert bekommen hat, erzählt. Er nimmt die Realität in nicht zutreffender Weise wahr und so auch der/die Zuschauer_in. Erst als er sich neue Erinnerungen einpflanzen lassen will, kehren die alten zum Teil zurück und die Realität erscheint in neuem Licht. Doch am Ende erfährt der/die Zuseher_in, dass er nicht seine volle Erinnerung zurückerhalten hat, dass er sich vom bösen Schurken zum guten Retter gewandelt hat. Das Publikum weiß den ganzen Film über so viel wie Douglas Quaid selbst und folgt bis zum Schluss seiner eingeschränkten Realitätswahrnehmung während es von Anfang an glaubt einer objektiven Erzählperspektive zu folgen. Sein Traum zu Beginn des Films ist bereits ein Hinweis auf seine wahre Identität und darauf, dass etwas nicht stimmt, die folgenden Bilder verschleiern das jedoch wieder. In *Brainscan* erfolgt während dem Film ein Wechsel von einer subjektiven zu einer objektiven Perspektive, der jedoch nicht markiert wird. Die Kamera folgt Michael Bower auf seinem Horrortrip und erst zum Schluss entpuppt sich die bis dahin wahrgenommene Realität als Spiel. Michael Bowers eingeschränkte Sichtweise verschleiern bis zum Ende die wahren Begebenheiten. In *Abre los ojos* folgt der/die Zuschauer_in ab einem bestimmten unmarkierten Zeitpunkt an einer Traumwelt Cesárs. Ebenso wie in *Total Recall* zeigen hier die ersten Bilder einen Traum des Protagonisten, aus dem dieser kurze Zeit später erwacht und erzeugen so beim/bei der Zuschauer_in noch mehr das Gefühl nun die Realität vorgesetzt

¹⁷⁷ Poppe, „Wahrnehmungskrisen – Das Spiel mit Subjektivität, Identität und Realität im unzuverlässig erzählten Film“, S.72.

¹⁷⁸ Vgl. Kirsten Kieninger, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (12). In Alejandro Amenábar's Film ABRE LOS OJOS. Die Infragestellung der Wirklichkeit im Film der 90er Jahre“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-12/>, aufgerufen am 11.02.2013.

zu bekommen. Die Täuschung wird dadurch auf die Spitze getrieben, dass sich der/die Zuseher_in noch mehr in Sicherheit wähnt. Entsprechend Césars Bewusstseinszustand erscheint die Realität immer vertrackter bis am Ende offenbart wird, dass er einen „luciden Traum“ lebt. In *Dark City* erwacht John Murdoch gleich zu Beginn aus einer bisher gelebten Schleife aus immer neuen Erinnerungen. Gemeinsam mit ihm erkennt der/die Zuschauer_in immer mehr, dass die Welt keineswegs so ist, wie sie zu sein scheint. Auf Murdochs persönliche und eingeschränkte Sichtweise beschränkt, offenbart sich erst am Ende, dass die Stadt der Sonne abgewandt ist und von den Fremden lediglich dazu genutzt wurde Experimente an den Menschen durchzuführen. In *The Matrix* wird der/die Zuschauer_in im Gegensatz zu den anderen Filmen verhältnismäßig früh aus einer nicht als solche markierte persönliche in eine objektive Sichtweise entlassen. Mit Thomas Anderson erwacht auch der/die Zuschauer_in aus einer Traumwelt und muss erkennen, dass die Welt ganz anders ist als es die Bilder seines eingeschränkten Bewusstseinszustands einen weiß machen ließen. In *The Thirteenth Floor* folgt der/die Zuseher_in von Beginn an ohne es zu wissen der subjektiven Perspektive Douglas Halls und erfährt wie er am Ende, dass seine Sichtweise zu eingeschränkt war um zu erkennen, dass seine Welt nur eine Simulation der Realität ist. In *eXistenZ* folgt der/die Zuseher_in Allegra Geller und Ted Pikul durch verschiedene Spielebenen. Am Ende ist jedoch nicht eindeutig, was Realität und was Spiel ist; die Sichtweise bleibt bis zum Schluss eingeschränkt. Der Film liefert am Ende keine Unterscheidung, keine Grenze zwischen Realität und Fiktion und belässt es als einziger bei der „prinzipielle[n] Infragestellung der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit[...] von Realität“¹⁷⁹. In *The Game* sieht der/die Zuseher_in wie Nicholas van Ortons Leben immer mehr aus der Bahn gerät, er aller seiner Lebensgrundlagen beraubt wird und am Ende auch noch seinen Bruder tötet. Erst als er in Selbstmord-Absicht vom Dach eines Hochhauses springt und auf einer Matratze auf seiner Geburtstagsparty landet, wird van Orten und dem/der Zuseher_in klar, dass alles nur ein inszeniertes Spiel war. Nicholas van Orten sah die Realität nicht in ihrer vollen Breite und mit ihm der/die Zuseher_in. *The Game* stellt eine Besonderheit unter den Filmbeispielen dar, da hier die Unzuverlässigkeit durch unauffällige Markierungen preisgegeben wird. Diese Zeichen können jedoch nur bei sehr genauer oder wiederholter Rezeption wahrgenommen werden. Besonders wirksam ist die Unzuverlässigkeit, wenn sie sich erst am Ende eines Films durch den „final plot twist“ als

¹⁷⁹ Poppe, „Wahrnehmungskrisen – Das Spiel mit Subjektivität, Identität und Realität im unzuverlässig erzählten Film“, S.69.

solche entpuppt¹⁸⁰; bei allen sieben Filmbeispielen bis auf *The Matrix* steht die überraschende Wendung, die den/die Zuschauer_in das Gesehene überdenken lässt, am Ende des Films. Das folgende Zitat bezieht sich ursprünglich lediglich auf David Finchers Filme, kann jedoch auf alle sieben Filmbeispiele bezogen werden.

„Vom Ende her konnte und durfte ein Film nunmehr in einem völlig anderen Licht erscheinen, musste das Gezeigte neu interpretiert und anders gesehen werden, als es zuvor den Anschein gehabt hatte.“¹⁸¹

Im Grunde handelt es sich beim unzuverlässigen Erzählen um ein Spiel mit den Genreerwartungen, Sehgewohnheiten, Regeln des Erzählens und dahingehend mit dem Vertrauen des/der Zuschauers_in. „Das Ganze ist ein intellektuelles Spiel mit Genre-Elementen und den Erwartungen eines an unzähligen Filmminuten geschulten Publikums.“¹⁸² Es ist ein Spiel zwischen Drehbuchautor_in beziehungsweise Regisseur_in und Zuschauer_in.¹⁸³ Filme, die das filmische Mittel des unzuverlässigen Erzählens nutzen versuchen den/die Zuschauer_in zu täuschen, ihn/sie in die Irre zu führen, ihm/ihr falsche Fährten zu legen um ihn/sie zu einem bestimmten Zeitpunkt mit einer Wendung zu überraschen. Der/die Zuschauer_in versucht die falschen Fährten als solche zu entziffern, die möglichen gut versteckten Markierungen, Zeichen und Signale richtig zu deuten um vielleicht doch vor Eintritt der Wendung diese bereits zu erahnen. Das Vergnügen der Zuschauer_innen bei der Rezeption dieser Filme liegt genau in dem Versuch den Verwirrungen, Täuschungen und Irrgärten des/der Regisseurs_in nicht zu unterliegen; sich mitunter vor Ende des Films einen Reim aus dem Gesehenen machen zu können, den Sinnzusammenhang zu entschlüsseln und wenn dies nicht klappt so am Ende doch den „Aha-Effekt“, die Wendung, zu genießen. Beim unzuverlässigen Erzählen gibt es fast immer einen zentralen „plot twist“, der meist am Ende des Films steht um die größte Wirkung zu erzielen. Es gibt jedoch auch eine Menge kleinerer falscher Fährten, die mitunter kurze Zeit später aufgelöst werden. So gibt es zum Beispiel in *Total Recall* folgende Szene, die sich gleich darauf als falsche Fährte entpuppt: Dr. Edgemar taucht als vermeintlicher ‚Rekall‘-Mitarbeiter in Quaid's Hotelzimmer auf und behauptet, dass er sich in Wirklichkeit gar nicht am Mars befindet, sondern noch immer bei ‚Rekall‘. Um ihn aus seinem virtuellen Traum zu befreien bietet der Doktor, der sich als eine von ‚Rekall‘ in seine Phantasie implantierte Maßnahme vorstellt, ihm eine zu schluckende

¹⁸⁰ Vgl. Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hg.), „Einleitung. Film und Literatur im Dialog“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, S.12-18, hier S.15.

¹⁸¹ Frank Schnelle (Hg.), „Bewahrer und Zerstörer. David Fincher und sein Kino der Tricks, Täuschungen und Doppelstrategien“, *David Fincher*, Berlin: Bertz Verlag 2002, S.17-60, hier S.30.

¹⁸² Michael Kohler, „Scrooged oder Das Kino als paranoischer Mechanismus. THE GAME“, *David Fincher*, Frank Schnelle (Hg.), Berlin: Bertz Verlag 2002, S.151-172, hier S.152.

¹⁸³ Vgl. Hans J. Wulff, „>>Hast du mich vergessen?<< Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, S.147-153, hier S.153.

Kapsel an, die ihn aufwachen lassen würde. Als Quaid einen Schweißtropfen auf seiner Stirn entdeckt, enttarnt er ihn als Gegenspieler und Lügner und erschießt ihn. Kurze Zeit wurde Quaid und mit ihm das Publikum jedoch auf eine falsche Fährte gelockt, war nicht sicher, was Realität und was Fiktion ist.

Da der/die Zuschauer_in den Bildern grundsätzlich vorerst ein Vertrauen entgegenbringt, ihnen Zuverlässigkeit einräumt, ergibt sich eine Vielzahl an Möglichkeiten ihn/sie zu täuschen, ihn/sie in eine falsche Richtung zu locken.

4.2 Themen: Traum, Déjà-vu, Liebe, Identität

Neben den vorher erwähnten Bezügen zu Computerspielen stößt man in diesen Filmen auch auf andere übergreifende Themen, wie das Thema des Traums. Während der Körper des Protagonisten sozusagen regungslos verharzt beziehungsweise schläft, erkundet das Bewusstsein eine andere Welt. In dieser Welt ist wie in einer Traumwelt vieles, was in der Realität unmöglich scheint möglich; Grenzen scheinen nicht vorhanden zu sein, die Schwerkraft aufgehoben. So kann zum Beispiel Neo in *The Matrix* Kugeln ausweichen oder John Murdoch in *Dark City* die Welt am Ende nach seinen Vorstellungen gestalten. In folgenden zwei Filmen ist das Thema Traum zentral: In *Total Recall* wird der Protagonist von den Erinnerungen an sein früheres Leben, seine vormalige Realität in seinen Träumen heimgesucht. In *Abre los ojos* – übersetzt bedeutet der Titel „Öffne die Augen“ – versetzt die Firma ‘Life Extension’, die von César beauftragt wird seinen Körper zu konservieren sein Bewusstsein in einen sogenannten „luciden Traum“, einen „gelebten Traum“. Obwohl Césars Erinnerung daran gelöscht wurde, erschleicht ihn dennoch immer wieder das Gefühl sein Leben sei nur ein Traum.

Ein weiteres Thema, das sich durch einige Filme zieht ist das Thema des Déjà-vus¹⁸⁴. In *The Matrix* bedeutet ein Déjà-vu in der simulierten Welt, der Matrix, einen Fehler im System, dass heißt, dass sich etwas Entscheidendes geändert hat. Im Grunde wäre das für die Menschen, die nicht wissen, dass sie in der Matrix leben, ein Hinweis darauf, dass sie sich nicht in der Realität befinden. So ist auch in *Abre los ojos*, *The Thirteenth Floor*, *eXistenZ* und *The Truman Show* ein Déjà-vu, das eben nur in künstlichen oder inszenierten Welten auftaucht, ein Hinweis darauf, dass die Welt, in der sich der Protagonist soeben befindet nicht die

¹⁸⁴ Déjà-vu: frz. „schon gesehen“, Déjà-vu-Erlebnis: „Erinnerungstäuschung, bei der der Eindruck entsteht, gegenwärtig Erlebtes schon einmal erlebt [gesehen oder geträumt, Anm. M. G.] zu haben“; zit. nach: Günther Drosdowski/Werner Scholze-Stubenrecht/Matthias Wermke (Hg.), „Déjà-vu“, *Duden. Das Fremdwörterbuch*, 12 Bände, Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag ⁶1997, Band 5, S.172.

Realität ist. In *The Matrix* sieht Thomas Anderson/Neo zweimal hintereinander eine sich während dem Vorbeigehen beutelnde schwarze Katze. In Folge erkennen die Anhänger Morpheus', dass etwas Entscheidendes verändert wurde, nämlich der von ihnen geplante Ausgang aus der Matrix gesperrt wurde. In *Abre los ojos* hat César das Gefühl schon einmal bei der Firma 'Life Extension' gewesen zu sein und alles, was sie ihm erzählen schon mal gehört zu haben. In *The Thirteenth Floor* haben die programmierten Identitätseinheiten immer wieder Déjà-vus, weil sie sich an die Ereignisse, die ihre User innerhalb ihrer Körper erlebten, vage erinnern können. In *eXistenZ* ist es nicht so sehr ein Déjà-vu als eine Spielschleife. Wenn Ted Pikul oder Allegra Geller nicht das Richtige sagen oder tun um das Spiel fortsetzen zu können, wiederholen Nebenfiguren ihre soeben gesprochenen Worte und verharren in ihrer Position bis die Hauptfiguren wieder den Impulsen des Spiels folgen. In *The Truman Show* kann Truman nach genauer Beobachtung der Ereignisse rund um ihn vorhersagen, was als nächstes passiert. Die Schauspieler_innen tun immer dasselbe, drehen immer dieselben Runden. Es handelt sich so gesehen ebenso um eine Schleife. In *Total Recall* hat Douglas Quaid immer wieder denselben Traum von sich und einer braunhaarigen Frau, die er anfangs nicht zu kennen glaubt, am Mars. Déjà-vus, Wiederholungen, Schleifen, immer wiederkehrende Erinnerungen etc. sind immer Zeichen dafür, dass mit der Welt in der der Protagonist lebt etwas nicht stimmt, dass es sich mitunter nur um eine simulierte oder inszenierte Realität handelt.

Ein weiteres Thema, das sich durch alle Filme zieht ist das der Liebe und der Veränderung der Identität des Protagonisten. In *Total Recall*, *Brainscan*, *Dark City*, *The Matrix*, *The Thirteenth Floor*, *The Truman Show* und *The Game* ist es die Liebe des Protagonisten zu einer Frau oder die Liebe einer nahestehenden Person zum Protagonisten, die diesen dazu veranlasst seine bisherige Realität hinter sich zu lassen und für eine andere Wirklichkeit zu kämpfen. In *Abre los ojos* und *Pleasantville* ist es hingegen so, dass der Protagonist seine Liebe zurücklassen muss um neu anfangen zu können. Das Streben nach der wahren eigenen Natur, nach Selbsterkenntnis und nach Freiheit, lässt den Protagonisten seine alte zur Gewohnheit gewordene Realität verlassen und in eine neue Welt aufbrechen. Die Wahrnehmung einer anderen Realität bedeutet in Folge auch eine maßgebliche Veränderung der Identität des Protagonisten. In *Total Recall* wird Hauser zum guten Douglas Quaid und lässt sich aus Liebe zu Melina, in der er seine große Liebe erkennt, nicht mehr von seinem Weg abbringen. Mit ihr gemeinsam schafft er es den Mars durch das Herstellen einer Atmosphäre von seinem Gegenspieler Cohagen zu befreien. In *Brainscan* kann Michael Bower durch das Liebesgeständnis seiner Schulkollegin Kimberly in der virtuellen Welt am

Ende den interaktiven Horrortrip beenden. Wieder in der Realität traut er sich nun Kimberly um ein Date zu bitten. In *Dark City* ist John Murdochs Liebe zu seiner Frau Emma das einzige was er als real ansieht und woran er die ganze Zeit über, auch nach dem Sieg über die Fremden festhält. Von einem unter vielen Menschen, die von den Fremden täglich neue Erinnerungen gespritzt bekommen, entwickelt er sich zum Retter der Menschen auf seinem Planeten. In *The Matrix* stirbt Neo fast und erst ein Kuss von Trinity kann ihn wieder zum Leben erwecken. Ihr glaube an ihn als „der Auserwählte“ lässt ihn sich seinem Schicksal stellen. In *The Thirteenth Floor* kann Douglas Hall nur mithilfe von Jane Fuller seine Welt verlassen und in die Realität gelangen. Ihre Liebe zu ihm lässt ihn weiterkämpfen. Eine Veränderung der Identität erlebt in diesem Film vielmehr Douglas Halls User David, der durch das immer wieder praktizierte Einloggen in seine Programmeinheit Douglas Hall sich als Gott zu fühlen und böse zu agieren beginnt. Douglas Hall bleibt hingegen, auch nachdem er sich in seine Programmeinheit John Ferguson eingeloggt hat, erkannt hat, dass seine Welt nicht die Realität ist und mit Jane Fuller am Ende diese verlassen kann, ein guter Charakter. In *The Truman Show* ist es eine Frau, die ihm verrät, dass seine Welt nicht der Realität entspricht und die Liebe zu ihr ist es auch, die Truman antreibt einen Ausweg, den Ausgang aus Seahaven zu finden.¹⁸⁵ Vom lieben, gutmütigen, hilfsbereiten und lustigen Truman, der vorm Meer Angst hat, entwickelt er sich zum kämpferischen, jede noch so tief sitzende Angst überwindenden Truman, dem der Übertritt in eine neue Welt gelingt. In *The Game* ist es Nicholas van Ortens Bruder, der ihn durch einen Alptraum schickt um ihm am Ende eine Katharsis und einen Neuanfang zu ermöglichen. Dem vormalig egoistischen, geldgierigen, zurückgezogen lebenden Geschäftsmann, der womöglich wie sein Vater einst kurz davor steht seinem Leben ein Ende zu bereiten, wird durch das inszenierte Spiel alles entzogen, was sein Leben ausmacht. Eine Veränderung seines Lebensstils und seiner Identität ist nach Ende des Spiels zu erwarten. In *Abre los ojos* gibt César seinen „gelebten Traum“ mit Sophia auf um in die Realität, in der es sie 150 Jahre nach Césars eigentlichem Tod nicht mehr gibt, zurückkehren zu können und ein neues Leben mit wiederhergestelltem Gesicht erfahren zu können. Durch die Liebe zu Sophia und seinen Unfall veränderte sich César maßgeblich. Der egozentrische, selbstverliebte Geschäftsmann erkannte plötzlich was wirklich zählt im Leben. In *Pleasantville* gibt David seine neue Freundin, seine Schwester und die Sucht nach seiner Lieblingsserie ‚Pleasantville‘ auf um endlich ganz in der Realität leben zu können. Seine Schwester Jennifer bleibt hingegen in ‚Pleasantville‘, da sie dort die

¹⁸⁵ Vgl. Margaret Rogerson, „The Truman Show. An Everyman for the late 1990s“, *Sydney Studies*, 2000/26, S.14, <http://ojs-prod.library.usyd.edu.au/index.php/SSE/article/view/548/517>, aufgerufen am 15.02.2013.

Möglichkeit hat aufs College zu gehen. Sie erkennt, dass ihr Lernen und Lesen Spaß machen und möchte ihre neu gewonnene Chance nutzen. Vormalig nicht an der Schule und nur an Burschen interessiert, entwickelt sie sich in ‚Pleasantville‘ zur Streberin, die lieber zu Hause ein Buch liest als ihr Date zu treffen. In *eXistenZ* weiß man nicht, wie die Identität des Protagonisten in Wirklichkeit gestrickt ist und welche Auswirkungen die Spiele auf ihn haben, da nicht auszumachen ist, was die Realität ist. Zu erkennen ist jedoch, dass sich die Identität des Spielers je nach Spielebene verändert.

4.3 Intertextuelle Verweise

Es gibt in allen ausgewählten Filmen einige intertextuelle Anspielungen und Verweise auf literarische, philosophische und religiöse Werke, die sich ihrerseits mit dem Topos um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion beziehungsweise zwischen dieser Welt und möglichen weiteren Welten auseinandersetzen. Beispiele hierfür wären Lewis Carrolls *Alice im Wunderland*, Baudrillards Überlegungen bezüglich Simulacra und Simulation, Platons Höhlengleichnis, das die Nicht-Unterscheidbarkeit von Wirklichkeit und Abbildung thematisiert, Descartes Zweifel an den menschlichen Wahrnehmungen und dem Denken und die Bibel des Christentums, sowie zentrale Thesen des Buddhismus. Da es in dieser Arbeit nicht um eine philosophische oder religiöse Auseinandersetzung mit dem Realitätsbegriff geht, können nicht alle diese interessanten Bezüge herausgearbeitet werden. Im Folgenden soll lediglich Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* und einigen Verweisen auf das Christentum Platz eingeräumt werden.

Die Anspielung auf Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* findet sich in zwei der ausgewählten Filme. Der Verweis dient dazu auf die Parallelen zwischen den Erlebnissen und Problemen von Alice und des Protagonisten hinzuweisen. Wie Alice im Wunderland, muss sich der Protagonist in einer ihm fremden Welt, die ihm mitunter wie ein Alptraum erscheint, zurechtfinden und erhofft sich gleichzeitig den Weg nach draußen wieder zu finden. In *The Matrix* erhält Thomas Anderson auf seinem Computerbildschirm die Anweisung dem weißen Kaninchen zu folgen. Kurz darauf läutet es an seiner Wohnungstür und neben anderen steht eine Frau mit dem Tattoo eines weißen Kaninchens vor ihm. Als er daraufhin das erste Mal auf Morpheus trifft und dieser ihm kurz darauf zeigen wird, was die Matrix ist, sagt dieser zu ihm: “I imagine that right now you are feeling a bit like Alice tumbling down the rabbit

hole.“¹⁸⁶. Und kurz darauf erläutert Morpheus Thomas Anderson die Bedeutung der blauen und roten Kapsel: “You take the blue pill the story ends. You wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit hole goes.“¹⁸⁷ Wie Alice trifft Thomas Anderson/Neo auf das weiße Kaninchen und folgt ihm. Es führt ihn durch den Kaninchenbau direkt zu Morpheus ins Wunderland. Durch das Schlucken der roten Kapsel stürzt Thomas Anderson/Neo noch tiefer in den Kaninchenbau und bleibt im Gegensatz zu Alice mit Körper und Geist im ‚Wunderland‘, in einer neuen Realität. Als Nicholas van Orten in *The Game* nach Hause in seine Villa kommt, ist diese nicht nur verwüstet und mit Graffiti besprüht, sondern es läuft auch der Song *White Rabbit* von Jefferson Airplane, der auf Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* rekurriert. Wie Alice stürzt Nicholas van Orten in den Kaninchenbau und muss sich in seiner neuen Wirklichkeit, die ihm wie ein Alptraum erscheint, zurechtfinden. Am Ende gelingt ihm mit einem Sprung in die Realität der Ausgang aus dem ‚Wunderland‘.

Darüber hinaus finden sich in fast allen zehn Filmen Anspielungen auf das Christentum. Anhänger des Christentums gehen davon aus, dass es einen Gott gibt, der die Welt erschuf und die Kontrolle darüber und über das Schicksal der Menschen behält. In den Filmen gibt es dementsprechend meist eine Person oder Gruppe, die eine virtuelle oder alternative Realität erschafft. Sie zieht gottähnlich die Fäden und behält die Kontrolle über den Protagonisten, der in manchen Filmen wie ihr Sohn – in Analogie zu Jesus Christus, Gottes Sohn – erscheint. Diese Person oder Gruppe versucht mit allen Mitteln ihre Vorstellungen zu verwirklichen; dies geht oft auf Kosten des Protagonisten, was sie zum Gegenspieler werden lässt. Der Hauptcharakter selbst versucht sich im Laufe der Handlung aus diesen Fängen zu befreien und die Kontrolle über sein Leben zu erlangen, seinen freien Willen durchzusetzen; damit ihm dies gelingt muss er mitunter seine tiefsten Ängste überwinden oder liebgewonnenes aufgeben. Manch ein Protagonist kämpft hierbei nicht nur um sein Leben, sondern auch um das anderer Menschen – in Analogie zu Jesus Christus, Sohn Gottes, den Retter, der sich für die Menschheit opferte. In *Total Recall* ist es Vilos Cohaagen, der auf dem Mars gottähnlich die Fäden zieht, da er die Macht über die Sauerstoffzufuhr hat und dem Planeten eine durchaus mögliche Atmosphäre verwehrt. Douglas Quaid, vormalig böse und ein Mitstreiter Cohaagens, wird durch dessen implantierte Erinnerungen gut und wendet sich gegen ihn. Als er die Menschen am Ende retten will, indem er ihnen eine Atmosphäre beschert, stürzt er

¹⁸⁶ Morpheus in *The Matrix*, Min. 00:26:22.

¹⁸⁷ Morpheus in *The Matrix*, Min. 00:29:05.

durch einen Schacht in die noch ungeschützte – die Atmosphäre hat sich noch nicht zur Gänze ausgebreitet – Landschaft des Mars und kommt fast ums Leben. In *Brainscan* ist es nicht ein Gott, sondern die Figur des Tricksters, die die Fäden zieht. Im Christentum wird er mit dem Teufel gleichgesetzt, während er in der Mythologie eher ambivalent beschrieben wird, das heißt Regeln und Gesetze bricht um einerseits Gutes zu tun und andererseits Böses zu vollbringen.¹⁸⁸ In *Brainscan* ermöglicht er Michael Bower einerseits den ultimativen Horror, nach dem dieser gesucht hat, andererseits führt er ihn an der Nase herum und lenkt seine Schritte. Am Ende erschießt Michael Bower ihn und landet so wieder in der Realität, in der wieder er die Kontrolle über sein Leben hat. In *Abre los ojos* ist es zunächst César selbst, der innerhalb seines Traums, seiner virtuellen Realität den Weitergang der Handlungen bestimmt. Als sich sein Traum jedoch durch sein Unterbewusstsein immer mehr zum Alptraum entwickelt, schreitet die Firma ‚Life Extension‘ mit einem Team von Experten, die jeden seiner Gedanken überwachen, ein und übernimmt die Kontrolle, um ihn wieder in die richtige Richtung zu lenken. Indem er von einem Hochhaus springt und damit seinem bisherigen Leben den Boden entzieht, entscheidet er sich am Ende jedoch seinen Traum zu beenden und in die Realität zurückzukehren, wo nur er die Fäden zieht. In *Dark City* sind es die Fremden, die Gott spielen und in den Erinnerungen der Menschen nach ihrer Individualität, ihrer Seele suchen um das Überleben ihrer eigenen Spezies zu gewährleisten. John Murdoch erwacht während der Implantation einer neuen Erinnerung und erkennt die Absichten der Fremden. Mittels neu implantierter Erinnerungen durch den Arzt Dr. Daniel Schreber, der kurz die Kontrolle übernimmt, wird er zum Erlöser und erscheint fast wie ein Sohn Schrebers, der die Menschen am Ende vor den Fremden rettet und die Stadt mit einem Meer und Strand nach seinen Vorstellungen kreiert. Sein gelischer Name Murdoch, der übersetzt „Seemann“ bedeutet¹⁸⁹, deutet bereits auf sein Schicksal hin; wie ein Schiff lenkt er den Planeten in eine neue, der Sonne zugewandten Richtung und führt die Menschen auf seinem Planeten in einen neuen selbsterschaffenen Hafen. In *Pleasantville* ist es der Fernsehmechaniker, der die Geschwister mit einer anderen Realität, die der schwarz-weißen Fernsehserie konfrontiert und ihnen sagt, wie sie sich zu verhalten haben. Im Laufe der Handlung befreien sie sich jedoch aus seinen Fängen, entziehen sich immer mehr seiner Kontrolle und gestalten die Serie nach ihren inneren Impulsen neu. Die Fernsehserie und ihre Bewohner_innen entwickeln ein Eigenleben, das sich nicht mehr vorhersagen lässt, wodurch aus der ehemals schwarz-weißen Serie eine immer buntere Welt wird. Eine in diesem Zusammenhang erwähnenswerte Szene

¹⁸⁸ Vgl. „Trickster“, *Wikipedia*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Trickster>, aufgerufen am 08.03.2013.

¹⁸⁹ Vgl. Jim Murdoch, „Historical Roots of the Murdoch surname“, *Murdoch Homepage*, http://www.strathearn.com/clan-murdoch/mu_history7.html, aufgerufen am 08.03.2013.

ist die, in der Davids Freundin ihm einen roten Apfel reicht; in Folge stehen immer mehr Menschen zu ihren Gefühlen und ihre Welt wird immer bunter. Diese Szene steht in Analogie zu Adam und Eva und dem berühmten Apfel, der zum Rauswurf aus dem Paradies und zu einem Leben mit freiem Willen geführt hat. Eine ähnliche Szene gibt es auch in *The Matrix*: hier bietet Morpheus Thomas Anderson eine blaue und eine rote Kapsel an. Thomas Anderson entscheidet sich für die rote; in Folge fliegt er aus dem Paradies und landet in der nackten nach freiem Willen gestaltbaren Realität. In *The Matrix* sind es die Maschinen, die die Kontrolle über die Menschen haben und ihr Bewusstsein in eine virtuelle Realität, die Matrix versetzen, während sie ihre Körper als Energiequellen benutzen. Thomas Anderson/Neo, in dem Morpheus „den Einen“ erkennt, stellt sich seinem Schicksal und seinem Gegenspieler dem Agenten Smith und opfert sich am Ende des dritten Teils¹⁹⁰ der Matrix Trilogie um die Menschheit zu retten. Sein vormalig nur als Hacker benutzter Name ‚Neo‘ deutet bereits darauf hin, dass er „der Eine“ ist. In *The Thirteenth Floor* muss Douglas Hall am Ende erkennen, dass nicht nur er die Kontrolle über die von seinem Chef Hannon Fuller entwickelte virtuelle Realität besitzt, sondern dass er gleichzeitig auch eine „programmierte Identitätseinheit“, ein „Spiegelbild des Charakterprofils“ seines Users ist und von diesem die Kontrolle über sein Leben entzogen bekommt. Wann immer er sich mit seinem Bewusstsein in die Wahrnehmung des nach seinem Vorbild kreierte „selbstständigen Cyberwesens“ in der von seinem Chef entwickelten virtuellen Realität einloggt, übernimmt er die Kontrolle. Sobald sich jedoch sein User in seinen Körper downloadet, verliert er die Kontrolle und dieser spielt Gott. Mit Hilfe seiner Geliebten Jane Fuller gelingt es ihm seinen User in seinem Körper zu beseitigen und in dessen Körper in die Realität vorzudringen. Er muss „sterben“, seinen bisherigen Körper verlassen um in der Realität ein neues Leben erfahren zu können. In *eXistenZ* ist es das Spiel, das die Kontrolle übernimmt. Die Spieler_innen geben ihren freien Willen auf um den Impulsen des Spiels zu folgen und die Handlung voranzutreiben. Das Innere der Spieler_innen fließt jedoch in das Spiel mit ein; so tauchen mitunter Themen, wie das Thema der Krankheit oder die starke Anti-Spielhaltung und Befürwortung der Realität auf, die vorher nicht programmiert waren. Eine Referenz zum Christentum ist gleich im Titel *eXistenZ* auszumachen: so bedeutet das ungarische Wort „isten“ auf deutsch „Gott“. Zudem wird das Spiel ‚eXistenZ‘ den Interessierten in einer Kirche präsentiert. Am Ende bleibt jedoch unklar, ob sich der Protagonist aus dem Spiel befreien konnte oder nicht. In *The Game* sind es der Bruder und die von ihm engagierte Firma ‚Consumer Recreation Services‘ (CRS), die die Kontrolle über Nicholas van Ortens Leben

¹⁹⁰ *The Matrix Revolutions*, R: Wachowski-Brothers, USA 2003.

übernehmen, gottähnlich die Fäden im Hintergrund ziehen und ihn in eine ganz bestimmte Richtung, einem bestimmten Ende zu, lenken. Am Ende muss auch er erst „sterben“ um neu anfangen zu können. Er springt vom Dach eines Hochhauses und landet in der Realität, in der in Folge nur mehr er über sein Leben bestimmt. Am eindeutigsten ist die Gottesfigur in Christof in *The Truman Show* zu erkennen; er hat die Kontrolle über Trumans Welt und gestaltet sie nach seinen Vorstellungen als Regisseur. Als Truman erkennt, dass jemand anderer die Fäden zieht, gestaltet er sein Leben anders als sonst und reagiert somit unberechenbar und unvorhersehbar. Damit reißt er die Kontrolle ganz plötzlich an sich und das Treiben in Seahaven gerät durcheinander; denn Truman ist der einzige wahre, authentische Mann (true-man) in Christofs inszenierter Welt. Christof versucht in Folge die Kontrolle zu behalten, waltet wie ein Gott über Ereignisse und Wetter und missbraucht hierzu seine gottähnliche Macht. Am Ende lässt er Truman, seinen „Sohn“ in einem Sturm fast umkommen. Truman, der sich wie Noah der Flut, dem Sturm widersetzt muss erst „sterben“ um neu anfangen, wiederauferstehen zu können.¹⁹¹ Er erlangt am Ende die Kontrolle über sein Leben und kehrt der inszenierten Welt von Seahaven den Rücken zu. Wie Adam verlässt er das Paradies um sein Leben nach seinem freien Willen zu gestalten.

4.4 Genre und Topos der Verschwörung, Verfolgung & Paranoia

Das Genre der meisten ausgewählten Filme bewegt sich zwischen Science-Fiction und Thriller, wobei in manche Filme auch andere Genres wie Horror (vgl. *Brainscan*), Fantasy (vgl. *Pleasantville*) Komödie (vgl. *Brainscan*, *Pleasantville*, *The Truman Show*) und Drama (vgl. *Pleasantville*, *The Truman Show*) mit einfließen. Zudem spielen viele der zehn Filme mit dem dem Genre Thriller nahestehenden Topos der Verschwörung, Verfolgung und Paranoia; in *The Game* und *The Truman Show* ist dieser Topos zentral, doch auch in *Total Recall*, *Brainscan*, *Abre los ojos*, *Dark City*, *The Matrix*, *The Thirteenth Floor* und *eXistenZ* kommt er zum Tragen. Beim Protagonisten tritt das Gefühl verfolgt zu werden und einer Verschwörung ausgeliefert zu sein genau dann ein, sobald seine ihm bisher bekannte Welt aus den Fugen gerät. In *The Game* ist es der Moment, in dem der Moderator einer Wirtschaftssendung im Fernsehen Nicholas van Orten persönlich anspricht¹⁹²; davor wurden nur die Weichen gestellt, wie Tests mit ihm durchgeführt und eine Clownspuppe in seine Einfahrt gelegt. Von dem Moment an scheint es als würde sich die ganze Welt gegen ihn

¹⁹¹ Vgl. Rogerson, „The Truman Show. An Everyman for the late 1990s“, S.12-15.

¹⁹² Vgl. Kohler, „Scrooged oder Das Kino als paranoischer Mechanismus. THE GAME“, S.163.

richten, alle Augen auf ihn gerichtet sein und Paranoia macht sich in ihm breit.¹⁹³ In *The Truman Show* ist es der Moment, in dem er seinen „Vater“ als Obdachlosen auf der Straße wiedersieht. In Folge verhält er sich ungewöhnlich um zu sehen, wie und ob seine Umgebung auf ihn reagiert. Auch hier wurden die Weichen bereits viel früher gestellt. So drangen Personen außerhalb Seahavens in Trumans Welt ein und versuchten ihm, wie später auch Lauren/Sylvia mitzuteilen, dass alles nur Fake ist und er in einer Show lebt, flog ein Scheinwerfer vom Himmel, regnete es nur direkt über ihm und empfing sein Radio den Funkverkehr der Darsteller_innen. Truman fühlt sich ab dem Moment, in dem er glaubt seinen „Vater“ wieder zu sehen, verfolgt und hat das Gefühl alle Welt blicke nur auf ihn. In *Total Recall* wird Douglas Quaid nach seinem Besuch bei der Firma ‚Rekall‘ von den Mitstreitern Cohaagens bis zu seinem Sieg über Cohaagen am Ende des Films verfolgt. Er erfährt, dass sein bisheriges Leben eine Lüge, eine eingepflanzte Erinnerung ist und dass er in Wirklichkeit Hauser, ein am Mars tätiger Geheimagent ist. In *Brainscan* verübt Michael Bower im interaktiven Spiel zwei Morde in seiner Nachbarschaft; daraufhin wird von Detective Hayden gegen ihn ermittelt und er in Folge verfolgt. Zusätzlich wird er immer wieder von Trickster heimgesucht, der ihn dazu treibt das Spiel fortzusetzen. Michael Bowers Welt ändert sich ab dem Moment in dem er beginnt das interaktive Spiel ‚Brainscan‘ zu spielen; in Folge gerät alles aus den Fugen und er wird zu einem Verfolgten. In *Abre los ojos* ändert sich Césars bekannte Welt ab dem Moment in dem er in seinem Bett plötzlich Nuria statt Sophia vorfindet. In Folge glaubt er Nuria habe Sophia etwas angetan und erstickt sie mit einem Kopfkissen. Alle anderen bezeugen jedoch er habe Sophia umgebracht; César fühlt sich alleine, hilflos und verfolgt, da er die Welt anders wahrnimmt als alle rund um ihn. In *Dark City* wird John Murdoch ab dem Moment in dem er aufwacht während seine Erinnerung ausgetauscht werden hätte sollen, richtiggehend verfolgt. Er versucht den Fremden zu entkommen und zu verstehen, was es mit ihnen und der Stadt auf sich hat. In *The Matrix* wird Thomas Anderson/Neo bereits zu Beginn von Mr. Smith und anderen Agenten verfolgt und sobald er der Widerstandsbewegung Morpheus’ beigetreten ist, ist er immer der Feind, der von den Agenten verfolgt und bekämpft wird. In *The Thirteenth Floor* wird Douglas Hall ab dem Moment in dem sich David in seinen Körper einloggt und seinen Chef Hannon Fuller umbringt als Mordverdächtiger vernommen und in Folge verfolgt. Sein Leben ist plötzlich nicht mehr wie zuvor. Am Ende erfährt er die Wahrheit über seine Welt und beginnt ein neues Leben. In *eXistenZ* werden Ted Pikul und die Spieldesignerin Allegra Geller nach dem Angriff auf sie in der Kirche von den ‚Freunden der Realität‘ verfolgt. Hinter jedem neuen

¹⁹³ Vgl. Ebd., S.153.

Gesicht könnte ein Feind lauern und sie versuchen in Folge herauszufinden wer auf ihrer Seite steht und wer gegen sie ist. Am Ende des Spiels ‚eXistenZ‘ entpuppt sich Ted Pikul selbst als ‚Freund der Realität‘ und als Feind der Spieldesignerin Allegra Geller.

Nach einer eingehenden Beschäftigung mit den sozialen Errungenschaften des Internets, den verschiedenen Arten des Storytellings, die sich daraus entwickelten, den Definitionen, Kategorien und Kennzeichen eines ARGs und den filmischen Einflüssen aus den 1990er Jahren, sollen all die gewonnenen Erkenntnisse im nun folgenden Kapitel auf drei *Alternate Reality Games* angewendet werden und diese darauf aufbauend analysiert werden.

5. Analyse dreier Alternate Reality Games

5.1 The Lost Experience

a. Einführung – Die Serie *Lost*

Die Serie *Lost* wurde in den Jahren 2004 bis 2010 ausgestrahlt und umfasst sechs Staffeln. Es handelt sich hierbei um eine Mystery-Serie, die vom Absturz eines Passagierflugzeugs einer Oceanic Airlines auf einer Insel im Pazifik und in Folge vom Überlebenskampf der Überlebenden und mittels Rückblenden von ihren Lebensgeschichten erzählt. Um die Geschichte rund um die Serie *Lost* zu erweitern wurden drei Romane, dreizehn Mobisodes, ein Computerspiel und drei *Alternate Reality Games* veröffentlicht. Sie alle tragen einen wesentlichen Beitrag zum *Lost*-Universum bei, sind in sich geschlossen und stehen dennoch über bestimmte Handlungsstränge miteinander in Verbindung; man spricht von Transmedialem Storytelling. *The Lost Experience* war das erfolgreichste der drei *Alternate Reality Games* und soll im Folgenden näher analysiert werden.

b. Überblick

Das ARG *The Lost Experience* lief von Mai bis September 2006 in den USA, Großbritannien und in Australien. Es wurde von den Produzenten der Serie in Zusammenarbeit mit drei Fernsehsendern - der US-amerikanischen ABC, dem britischen Channel Four und dem australischen Channel Seven -, der online Design-Agentur HiReS!, sowie mehreren Sponsoren, wie Jeep, Sprite, Monster.com und Verizon realisiert; sie alle waren die sogenannten ‚Puppetmaster‘ hinter *The Lost Experience*. Es waren bis zu 50.000 verschiedene Spieler_innen in das ARG involviert, wobei sich ihr Grad der Interaktivität unterschied.¹⁹⁴ Das Spiel wurde in den drei Ländern an verschiedenen Tagen gestartet und auch die Hinweise waren mitunter unterschiedlicher Natur, weshalb die Mitspieler_innen diese im Internet austauschen mussten.¹⁹⁵ Ziel des Spiels war es die Sommerpause zwischen der zweiten und dritten Staffel von *Lost* zu überbrücken, die *Lost*-Fans mit neuen Hintergrundgeschichten zu *Lost* bei der Stange zu halten und mitunter neue Fans zu gewinnen; es handelt sich somit um ein werbliches ARG.

¹⁹⁴ Vgl. Christy Dena, „ARG Stats“, *Christy's Corner of the Universe*, 08.12.2008, <http://www.christydena.com/online-essays/arg-stats/>, aufgerufen am 02.04.2013.

¹⁹⁵ Vgl. Verena Zell, *Innovative Serienvermarktung am Beispiel der US-Fernsehserie Lost*, Berlin: Avinus, Magazin Nr. 5, 2009, S.16.

c. Handlung

Die Handlung des ARGs vertiefte eine Storyline der Serie und lieferte Lösungen zu einigen Rätseln aus der Serie, wie die endlose Frage um die mysteriöse Zahlenkombination. Die zur Serie parallele Handlung des ARGs konzentrierte sich auf die Hintergrundgeschichte der Firma ‚Hanso Foundation‘, die die bereits aus der Serie bekannte DHARMA Initiative finanzierte. Bei der ‚Hanso Foundation‘ handelt es sich um ein von Alvar Hanso gegründetes Unternehmen mit dem Ziel die Menschheit zu schützen und ihr ein besseres Leben zu ermöglichen.¹⁹⁶ Die DHARMA Initiative ist ein von dieser Firma finanziell unterstütztes Forschungsprojekt, das in den 70er und 80er Jahren des 20. Jh. auf der Insel, auf der die Überlebenden des Flugzeugabsturzes gelandet sind, stattfand.¹⁹⁷ Im Zuge dessen wurden mehrere Stationen gebaut und mit Variationen eines oktogonalen Logos versehen. Die Protagonistin des ARGs Rachel Blake beziehungsweise Persephone – ihre zweite Identität als Hackerin –, sowie DJ Dan und Gary Troup unterstellen dem Unternehmen illegale, unmoralische und unmenschliche Machenschaften und versuchen ihre Hinweise und Informationen zu veröffentlichen. Hierbei kommt den Spielern_innen des ARGs eine zentrale Rolle zu, denn sie müssen diese Hinweise entdecken und entschlüsseln. Weitere Charaktere sind Alvar Hanso, der Gründer der ‚Hanso Foundation‘, der seit dem Jahr 2002 vermisst wird, Dr. Thomas Werner Mittelwerk, der neue Geschäftsführer der ‚Hanso Foundation‘, der eigentlich kein Doktor ist, Hugh McIntyre, der Pressesprecher der Foundation und Peter Thompson, der Vizepräsident.

d. Analyse

Eine kompakte Zusammenfassung liefert ein nachträglich zusammengestelltes Video auf YouTube¹⁹⁸. Im Folgenden wurde jedoch vor allem auf die weitaus ausführlichere Auflistung der Ereignisse auf der Webseite Lostpedia zurückgegriffen.¹⁹⁹

Das ARG *The Lost Experience* nutzte verschiedene digitale Medien um die Geschichte rund um die Machenschaften der ‚Hanso Foundation‘ und alle dazugehörigen Rätsel und verschiedenen Herausforderungen crossmedial zu verbreiten. Es gab eine Vielzahl an fiktiven

¹⁹⁶ Vgl. „Hanso Foundation“ *Lostpedia*, http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Hanso_Foundation, aufgerufen am 02.04.2013.

¹⁹⁷ Vgl. „DHARMA Initiative“ *Lostpedia*, http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/DHARMA_Initiative, aufgerufen am 02.04.2013.

¹⁹⁸ Vgl. „The Lost Experience“, *YouTube*, hochgeladen am 22.01.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=6phwqrqlGwE>, aufgerufen am 02.04.2013.

¹⁹⁹ Vgl. „The Lost Experience“ *Lostpedia*, http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lost_Experience (deutsche Fassung) bzw. http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lost_Experience (englische Fassung), aufgerufen am 02.04.2013.

Webseiten, Blogs, Videos, Anrufbeantworternachrichten, E-Mails etc.; auf Lostpedia ist von fünf verschiedenen Hauptschauplätzen zu lesen.²⁰⁰ Das ‚Rabbit Hole‘ war ein Werbespot für die ‚Hanso Foundation‘, der von den Sendern ABC, Channel 4 und Channel 7 während den Werbepausen einer *Lost*-Episode ausgestrahlt wurde. Eine in den Werbespot integrierte Telefonnummer führte zu einer für Angestellte der ‚Hanso Foundation‘ hinterlassene Anrufbeantworternachricht, die für Spieler_innen Hinweise auf die Webseite der ‚Hanso Foundation‘ thehansofoundation.org²⁰¹ und das dazugehörige Passwort enthielt. Die Webseite offenbarte anfangs nichts Außergewöhnliches; die Spieler_innen konnten sich jedoch für den Newsletter anmelden, erhielten eine Nachricht per Mail und konnten nun durch Eingabe des Passwortes auf der Webseite Hinweise auf die illegalen Tätigkeiten der ‚Hanso Foundation‘ finden, die von der Hackerin Persephone/Rachel Blake, dort versteckt worden waren. DJ Dan unterstützte mit einer Radiosendung aktiv Rachel Blakes Aufdeckungsarbeit. Zusätzlich wurden das Buch *Bad Twin* – ein Roman Gary Troups, eines verunglückten Passagiers der Oceanic Airlines, der von Charakteren in der Serie *Lost* gelesen wurde – und Interviews mit Gary Troup als Videodateien im Internet veröffentlicht. Die Webseite der ‚Hanso Foundation‘ wurde in Folge durch die Hacks Persephones/Rachel Blakes gestört und die Spieler_innen mittels einer versteckten URL zu einem Blog von Rachel Blake rachelblake.com²⁰² weitergeleitet. Wie zuvor bot die Webseite anfangs nur harmlose Informationen, wie Blakes Reiseberichte nach Europa und erst nach Eingabe eines Passwortes ins Feld für extra Informationen offenbarte der zweite Schauplatz des ARGs weitere Hinweise. Rachel Blake veröffentlichte auf dieser Seite per Text und Video immer neue Informationen zu den illegalen Taten der ‚Hanso Foundation‘. Die Videos zeigten Rachel Blake selbst auf den Spuren der Mitglieder der ‚Hanso Foundation‘ quer durch Europa. Es folgte eine Liveaktion auf der ‚Comic-Con‘ in San Diego²⁰³, im Zuge dessen Rachel Blake die Autoren Carlton Cuse und Damon Lindelof und einige Schauspieler_innen der *Lost*-Serie zur Rede stellte und behauptete, dass die Serie *Lost* und die ‚Hanso Foundation‘ real seien.²⁰⁴ Am Ende ihrer Rede

²⁰⁰ Vgl. Ebd..

²⁰¹ Eine Rekonstruktion der verschiedenen Versionen der Seite findet sich auf: „The Hanso Foundation“, <http://floriancrouzat.net/thehansofoundation/>, aufgerufen am 05.04.2013.

²⁰² Diese Webseite ist zur Zeit dieser Arbeit nicht mehr online.

²⁰³ *Comic-Con International* ist eine real existierende seit 1970 jährlich in San Diego stattfindende Messe mit einem breiten Programm rund um die Themen Horror, Science Fiction und Fantasy in Comics, Film und Fernsehen; vgl. „About“, *Comic-Con International*, <http://www.comic-con.org/about>, aufgerufen am 05.04.2013.

²⁰⁴ Vgl. „Comic Con“, *YouTube*, hochgeladen am 31.07.2006, <http://www.youtube.com/watch?v=7wL9VqYf9UE> bzw. „Rachel Blake at Lost Panel Comic Con 2006“, *YouTube*, hochgeladen am 22.7.2006, <http://www.youtube.com/watch?v=VF2Ys9qORbM>, aufgerufen am 05.04.2013.

verwies sie auf den dritten Schauplatz, die Webseite hansoexposed.com²⁰⁵. Diese diente dazu 70 Teile eines wichtigen Videos, das Rachel Blake in Sri Lanka gedreht hatte zu ordnen und in der richtigen Reihenfolge zusammenzusetzen. Zusätzlich gab es Codes in Form von Bildzeichen zu den Einzelteilen des Videos, die sowohl online als auch offline gefunden werden mussten. Die Spieler_innen, die sich auf der Webseite anmeldeten erhielten in Folge immer wieder E-Mails von der zu der Zeit untergetauchten Rachel Blake. Als das Video vollständig zusammengesetzt war, verwies eine E-Mail auf den vierten Schauplatz, die Webseiten ApolloCandy.com und WhereIsAlvar.com²⁰⁶. In den USA, in Großbritannien und in Australien wurden ab diesem Zeitpunkt ‚Apollo‘ Riegel – die Riegel waren bereits aus der Serie *Lost* bekannt – von einer Tochterfirma der ‚Hanso Foundation‘ an bestimmten Orten, die auf der Seite ApolloCandy.com ersichtlich waren, an die Spieler_innen verteilt. Darüber hinaus wurde der Riegel in ‚Lost: The Official Magazine‘ und mit einem Werbespot im Fernsehen und im Internet beworben.²⁰⁷ Auf der Webseite ApolloCandy.com wurden zudem Entstehung und Hintergründe zum ‚Apollo‘ Riegel beschrieben und ein Rätsel verwies ebenfalls auf die Webseite WhereIsAlvar.com. Zudem erhielten alle Spieler_innen, die sich auf der Seite ApolloCandy.com anmeldeten eine E-Mail von Rachel Blake, die ebenfalls auf die Seite WhereIsAlvar.com verwies. Auf dieser sollten die Spieler_innen Bilder von sich und der Riegelverpackung hochladen. Als alle Riegel gefunden worden und die Bilder hochgeladen waren erschien eine Nachricht von Rachel Blake, die die Spieler_innen aufforderte sich an einem bestimmten Tag die Radiosendung von DJ Dan anzuhören. Diese Sendung, sowie ein Enthüllungsvideo von Rachel Blake waren der letzte, der fünfte Schauplatz des ARGs. Das Video enthüllte, dass Alvar Hanso Rachel Blakes Vater war und vom neuen Geschäftsführer der ‚Hanso Foundation‘ Thomas Werner Mittelwerk, dem Drahtzieher hinter all den illegalen und unmenschlichen Tätigkeiten, gefangen gehalten wurde. Das ARG umfasste noch mehr Webseiten und Hinweise als die, die eben aufgezählt wurden. Da es bei diesem Punkt jedoch vor allem darum ging aufzuzeigen, dass die Hinweise und Puzzle bei diesem ARG crossmedial verbreitet wurden, wurden nur die wichtigsten näher beschrieben.

Diese stark betriebene crossmediale Verbreitung des ARGs führte dazu, dass dieses direkt in die Realität eingriff. Durch die bei einer Internetverbindung jederzeit abrufbaren Webseiten,

²⁰⁵ Diese Webseite ist zur Zeit dieser Arbeit nicht mehr online.

²⁰⁶ Diese Webseiten sind zur Zeit dieser Arbeit nicht mehr online.

²⁰⁷ Vgl. „Apollo Bar“, *YouTube*, hochgeladen am 09.08.2006, http://www.youtube.com/watch?v=Mj6_RG2CzDg&feature=player_embedded, aufgerufen am 08.04.2013.

Blogs, E-Mails etc. beziehungsweise die Codes für die 70 Einzelvideos und die ‚Apollo‘ Riegel, die im realen Leben gesucht und erworben werden konnten und das Live Event bei der ‚Comic-Con‘ in San Diego war *The Lost Experience* stark allgegenwärtig. Das ARG fand in der Jetztzeit statt und konnte fünf Monate lang jederzeit gespielt werden. Es war somit nicht nur stark pervasiv, sondern auch persistent. Um ein solches Spiel in der Jetztzeit am Laufenden zu halten ist ein Austausch mit den Designern eines ARGs vonnöten. Bei *The Lost Experience* war es vor allem der Charakter Rachel Blake, der interaktiv mit den Spielern_innen kommunizierte. Sie schickte ihnen E-Mails, hinterließ auf verschiedenen Webseiten Text- und Videonachrichten und wies die auf der ‚Comic-Con‘ anwesenden Spieler_innen live auf eine weitere Webseite hin. Darüber hinaus gab es noch die anonymen Charaktere Speaker, Other Girl und Lost Ninja, die nur lose mit der Geschichte zusammenhingen. Sie arbeiteten für die Sender ABC, Channel 4 und Channel 7 und zeigten auf eigenen Webseiten beziehungsweise Blogs den bisherigen Spielverlauf auf und beantworteten Mails von Spielern_innen. Sie waren jedoch ein Teil des ARGs und verbargen ihre wahre Identität das ganze Spiel über. Ihre Blogs und E-Mails waren so geschrieben, dass sie zwar eine Hilfe für die Fans darstellten, dabei jedoch nicht die ‚TINAG‘-Philosophie verletzten.

Die Schnelligkeit mit der die einzelnen Rätsel und Hinweise zu *The Lost Experience* gelöst und das Spiel vorangetrieben werden konnte hing stark von der Kollaboration der Spieler_innen untereinander ab. Die Rätsel und anderen Herausforderungen waren so gestaltet, dass sie nicht alleine gelöst werden konnten: zum Beispiel hätte das Video, das in 70 Einzelteile zerlegt wurde und die dazugehörigen Codes, die an verschiedenen Orten sowohl online als auch offline versteckt wurden, niemals von einer Person in absehbarer Zeit gefunden und richtig zusammengesetzt werden können. Für das Finden der ‚Apollo‘ Riegel, das anschließende Fotografieren mit den Riegeln und online stellen der Fotos um weitere Hinweise zu erhalten war ebenfalls eine Masse an Spielern_innen und eine Kollaboration dieser nötig. Darüber hinaus wurde das Spiel in den drei Ländern an unterschiedlichen Tagen gestartet und die Hinweise waren nicht immer dieselben; ein Austausch der Spieler_innen war somit unabdingbar.²⁰⁸ Um eine zielführende Kollaboration zu erreichen, mussten die Spieler_innen eigenständig Orte zur Vernetzung aufsuchen oder selbst gestalten.

²⁰⁸ Vgl. Zell, Innovative Serienvermarktung am Beispiel der US-Fernsehserie Lost, S.16.

So erschufen die Spieler_innen mehrere Webseiten²⁰⁹ und Blogs²¹⁰ und traten über MySpace²¹¹, Foren und Chatrooms in Verbindung. In diese Webseiten ließen die Spieler_innen ihre Persönlichkeit einfließen. So kreierte die Gruppe ‚The Namastae‘ zum Beispiel ein eigenes Logo²¹² und wurden die verschiedenen Webseiten und Blogs nach den Vorstellungen der einzelnen Spieler_innen gestaltet.

Mit *The Lost Experience* wurde den Spielern_innen eine alternative Realität, eine Realität die mit der Wirklichkeit verschwimmt, geboten. Die Medientechnologien dienten dem ARG als Vehikel um direkt ins Leben der Spieler_innen einzugreifen und alles, was rund um das ARG geschaffen wurde, wurde so real wie möglich inszeniert. So gab es keinen offiziellen Beginn des Spiels. Es gab lediglich einen Artikel auf *abc News*, der am 24. April 2006 darüber informierte, dass es in den USA Anfang Mai ein Spiel zur Serie *Lost* geben würde und der Startschuss während oder nach der Episode, die am 3. Mai 2006 ausgestrahlt wird, fallen würde.²¹³ Gestartet wurde *The Lost Experience* dann durch einen versteckten Hinweis in einem Werbespot. Das Spiel wurde während der fünf Monate Spielzeit, ganz nach der ‚TINAG‘-Philosophie nie direkt als solches bezeichnet. Die Webseiten, Werbespots, E-Mails, Anrufbeantworternachrichten, Bücher, Blogeinträge, Videos und Radiosendungen wurden so real wie möglich gestaltet. So gab es auch auf den Homepages der das Spiel unterstützenden Sponsoren nur versteckte Hinweise. Schauspieler_innen übernahmen Rollen und interagierten wie reale Personen mit den Spielern_innen. Rachel Blake, die Protagonistin des Spiels, sowie Gary Troup und DJ Dan traten über verschiedene Medien mit den Spielern_innen in Verbindung. Die drei von den Sendern engagierten Charaktere, die für Fragen der Spieler_innen zuständig waren, versuchten den Schein einer alternativen Realität ebenfalls zu wahren indem sie eine Rolle spielten und die Spieler_innen mit ihren Antworten nie hinter den ‚Curtain‘ blicken ließen. Um den Spielcharakter noch mehr zu negieren und eine noch immersivere Realität zu schaffen wurde extra für *The Lost Experience* ein bereits aus der Serie *Lost* bekanntes Buch auf Amazon.com veröffentlicht und der ebenfalls bereits aus der Serie bekannte ‚Apollo‘ Riegel verteilt. Zusätzlich gab es Live Events durch die die

²⁰⁹ Vgl. „The Lost Experience“, Lostpedia, http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lost_Experience, aufgerufen am 08.04.2013.

²¹⁰ Vgl. *The Lost Experience* Clues Blog <http://thelostexperienceclues.blogspot.co.at/>, *The Lost Experience* Research Blog, <http://thelostexperienceresearch.blogspot.co.at/>, *The Lost Experience* Timeline, <http://www.tletimeline.blogspot.co.at/>, aufgerufen am 08.04.2013.

²¹¹ Vgl. „The Lost Experience Clues“, MySpace, <http://www.myspace.com/thelostexperienceclues>, aufgerufen am 08.04.2013.

²¹² Vgl. *The Lost Experience* The Namastae, <http://games.groups.yahoo.com/group/LostGame/>, aufgerufen am 08.04.2013.

²¹³ Vgl. „‚Lost‘ Game Lets Fans Hunt for Clues“, *abc News*, 24.04.2006, <http://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=1881142#.UWPqAnD-i3U>, aufgerufen am 08.04.2013.

Wirklichkeit mit der alternativen Realität noch mehr verschamm. Hugh McIntyre, der Pressesprecher der ‚Hanso Foundation‘ wurde in die Fernsehsendung *Jimmy Kimmel Live!* als realer Gast eingeladen, wo er die Produzenten_innen der Serie *Lost*, sowie den Roman *Bad Twin* dafür verurteilte seiner Organisation falsche Tatsachen zu unterstellen.²¹⁴ Rachel Blake behauptete auf der ‚Comic-Con‘ vor vielen Zuschauern_innen, den Produzenten_innen von *Lost* und einigen Schauspielern_innen aus der Serie, dass die Insel aus der Serie und die Charaktere und die ‚Hanso Foundation‘ und alles, was rund um das *Lost*-Universum geschaffen wurde real sei.

Es zeigt sich, dass *The Lost Experience* alle beschriebenen Kriterien eines *Alternate Reality Games* aufweist. Es handelte sich um ein sehr komplexes länderübergreifendes Spiel, dem es durch die Unterstützung dreier Fernsehsender und einiger Sponsoren_innen sehr gut gelang eine alternative Realität entstehen zu lassen. Im Folgenden soll das ARG *Das Buch 2011*, das 2011 von *Vöslauer* in Österreich veranstaltet wurde, näher untersucht werden. Es wird sich zeigen, dass es sich hierbei um ein viel kleineres *Alternate Reality Game* handelte, das nicht allen vorher beschriebenen Kennzeichen eines ARGs durchgängig treu blieb.

²¹⁴ Vgl. „Clue #42 – Jimmy Kimmel Interview with Hugh McIntyre“, *The Lost Experience Clues Blog*, 25.05.2006, <http://thelostexperienceclues.blogspot.co.at/2006/05/clue-42-jimmy-kimmel-interview-with.html>, aufgerufen am 08.04.2013; zit. nach: Aaron Michael Smith, *Lost in a Transmedia Universe*, Revista Geminis, Nr. 2, S.6-36, hier S.22.

5.2 Das Buch 2011

a. *Einführung – Die Marke Vöslauer*

Das Unternehmen *Vöslauer* wurde 1936 gegründet, gehört zur Ottakringer Getränke AG und füllt Mineralwasser aus der 15.000 Jahre alten Quelle im Thermalbad Vöslau in Bad Vöslau in Niederösterreich ab.²¹⁵ Zu ihren Produkten gehören Mineralwasser prickelnd, mild und ohne, Mineralwasser mit verschiedenen Geschmacksrichtungen, das sogenannte ‚Vöslauer Balance‘ und ‚Vöslauer Balance Bitter‘ und eine Limonade mit dem Namen ‚Vöslauer Bio‘. Mit einem Marktanteil von über 40% ist Vöslauer Marktführer bei Mineralwasser in Österreich.²¹⁶ Vöslauer entwickelte die Marke immer weiter und brachte neue Sorten, sowie innovative Verpackungen heraus und steigerte den Recyclat Anteil seiner Kunststoffflaschen. Im Jahr 2011 gestalteten sie mit dem *Alternate Reality Game Das Buch 2011* das erste Mal eine größere innovative Marketingkampagne.

b. *Überblick*

Das Buch 2011 fand in den Monaten Februar bis April 2011 in Österreich – vor allem in Wien – statt, wobei die Spieler_innen lediglich vier Wochen in den Monaten März und April aktiv waren. Auftraggeber war die Vöslauer Mineralwasser AG, entwickelt wurde das ARG von der Werbeagentur Demner, Merlicek & Bergmann. Richard Pyrker, der als freier Mitarbeiter von der Werbeagentur engagiert wurde, war der ‚Puppetmaster‘, der das Spiel koordinierte; Andreas Wochenalt, bei D, M & B in der Sparte Digital/Cross-Media tätig, war der ‚Game Designer‘, der sich die Rätsel und anderen Hinweise theoretisch überlegte; ‚Game Developer‘, die die Ideen technisch umsetzten, waren Stefan Borchert, Richard Pyrker und Andreas Wochenalt.²¹⁷ In der folgenden Analyse werden all diese am Spiel beteiligten Mitarbeiter der Einfachheit halber nur mehr unter ‚Puppetmaster‘ zusammengefasst. Ziel des *Alternate Reality Games* war es den Werbefilm *Vöslauer – Der Film*²¹⁸, dessen Premiere am Ende des Spiels stand, zu bewerben. Die Handlung des Spiels wurde an den Inhalt des Films angelehnt. Es handelte sich somit um ein werbliches ARG. Im Jahr 2012

²¹⁵ Vgl. „Österreichs ältester Jungbrunnen“, *Vöslauer Homepage*, <http://www.voeslauer.com/web/Geschichte>, aufgerufen am 09.04.2013.

²¹⁶ Vgl. „Nicht nur Markt-, sondern vor allem Innovationsführer“, *Vöslauer Homepage*, <http://www.voeslauer.com/web/Innovationsfuehrer>, aufgerufen am 09.04.2013.

²¹⁷ Vgl. Richard Pyrker, „Credits & Impressum“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, <http://puppetmaster.pyrker.com/credits-impressum/>, aufgerufen am 12.04.2013.

²¹⁸ *Vöslauer - Der Film*, <http://www.voeslauer-derfilm.com/flash/derFilm.html>, aufgerufen am 12.04.2013.

brachte Polly Adler²¹⁹ das Buch zum Film unter dem Titel *Wer jung bleiben will, muss früh damit anfangen* – die eigentliche Werbebotschaft des ARGs – heraus. Dieses knüpft an die Handlung des Films an.

c. Handlung

Die Handlung des Spiels beschränkt sich darauf, dass Frauen aus der Vergangenheit und aus der Zukunft Botschaften an die Spieler_innen schicken. Die Frauen bitten die Spieler_innen mithilfe der Botschaften zwölf Rätsel zu finden und zu lösen. Die zentrale Aufgabe ist es durch Lösen aller Rätsel die Frauen zu finden und das Geheimnis, das sie umgibt zu lüften. Jedes der Rätsel offenbart eine Zahl, zusammengesetzt ergeben die Zahlen am Ende eine Telefonnummer unter der die Spieler_innen die Frauen kontaktieren können um sie schließlich zu treffen und das Geheimnis zu lüften. Als Erkennungszeichen des ARGs fungiert folgendes Zeichen: (:, ein umgedrehter Smiley. Am Ende steht ein Event, bei dem sich alle Spieler_innen und ‚Puppetmaster‘ treffen, der Werbefilm seine Premiere feiert und das Geheimnis preis gegeben wird. Zusätzlich gibt es eine letzte Aufgabe für die Spieler_innen und für die Gewinner_innen verschiedene Preise.

Das *Alternate Reality Game* bot keine wirkliche Handlung, es bestand lediglich aus den zwölf verschiedenen Rätseln und der Kommunikation zwischen den Frauen und den Spieler_innen. Die eigentliche Handlung bot erst der Film²²⁰. Darin geht es um eine Frau, eine junge Autorin, die für ein paar Monate im Spätsommer in eine Kabane ins Thermalbad Vöslau zieht. Sie hofft dort keinen Ablenkungen mehr zu unterliegen und endlich ihr Buch fertig schreiben zu können. Schon bald entdeckt sie in der Kabane Fotos einer jungen blonden Frau, die ihr kurze Zeit später auch begegnet. Sie wird zu ihrer Muse, zu ihrer „Quelle der Inspiration“²²¹. Es scheint als würde diese Frau in der Vergangenheit und in der Gegenwart leben und nicht altern. Die Autorin geht ihrem Geheimnis auf den Grund und erkennt, dass das Geheimnis im Wasser des Thermalbad Vöslaus liegt. 50 Jahre später hat die Autorin ihr Buch unter dem Titel „Wer jung bleiben will muss früh damit anfangen“ bereits beendet und ist noch ebenso jung wie in den Jahren zuvor.

²¹⁹ Polly Adler ist ein Pseudonym der österreichischen Journalistin und Autorin Angelika Hager.

²²⁰ *Vöslauer - Der Film*, <http://www.voelslauer-derfilm.com/flash/derFilm.html>, aufgerufen am 12.04.2013.

²²¹ Ebd..

d. Analyse

Das ARG *Das Buch 2011* nutzte verschiedene Medien um die Geschichte rund um die Frauen aus der Vergangenheit und Zukunft und alle dazugehörigen Rätsel crossmedial zu verbreiten. Die Spieler_innen wurden auf unterschiedliche Weise auf das *Alternate Reality Game* aufmerksam; es gab dahingehend mehrere ‚Rabbit Holes‘, die verschiedene Medienkanäle nutzten. Am 22. Februar 2011 erhielten ca. 23 Personen eine handgeschriebene Postkarte, das erste ‚Rabbit Hole‘. Diese Personen wurden im Vorfeld nach ihrem Interesse gegenüber ARGs und Ähnlichem, das aus ihren Facebook-Accounts, Twitter-Einträgen und Blog-Themen ermittelt wurde, ausgewählt.²²² Diese Personen wurden mit der Postkarte direkt adressiert, der Inhalt war immer derselbe und der Absender blieb anonym:

„Lieber Christoph [hier stand natürlich je nach adressierter Person ein anderer Name],
hast Du manchmal auch das Gefühl, dass Dinge in einem früheren Leben passiert sind?
Und ich rede nicht von einem Déjà-vu. Manchmal, wenn ich hier am Ufer recherchiere,
kommt es mir vor, als hätte ich schon ein viel längeres Leben gelebt. Ich hoffe, Du hilfst
mir nächsten Monat, wir sehen uns danach ja bald. Bis dahin,
Alles Liebe“²²³

Manche dieser Personen bekamen später zusätzlich eine anonyme Flaschenpost zugesendet. Auf dem Zettel in der Glasflasche war ein Link zu einer Facebook-Seite²²⁴, die wiederum einen Link zu einem YouTube-Video²²⁵ offenbarte. Diese ausgewählten Personen wurden von den ‚Puppetmastern‘ als „Core Gamer“ bezeichnet; hierbei handelte es sich um Personen, bei denen aufgrund ihrer Erfahrung und ihren Interessen davon auszugehen war, dass sie aktiv am Spiel teilnehmen würden.²²⁶ Einige von ihnen waren die sogenannten „Devotees“, die hardcore Fans, die unter vollem Einsatz ihrer Kräfte versuchten das Spiel voranzutreiben und die Herausforderungen zu lösen.²²⁷ Da es sich bei *Das Buch 2011* um ein im Vergleich zu ARGs in Amerika und England kleineres *Alternate Reality Game* von kürzerer Dauer und geringerem Budget handelte, stellten die ‚Puppetmaster‘ mit einer Vorauswahl an ‚Core

²²² Vgl. Richard Pyrker, „Werbe-Ethik und die Privatsphäre der Spieler“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, 11.04.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/werbe-ethik-die-privatsphaere-der-spieler/>, aufgerufen am 12.04.2013.

²²³ Richard Pyrker, „Wer von euch schreibt anonyme Postkarten?“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, 25.02.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/wer-von-euch-schreibt-anonyme-postkarten/>, aufgerufen am 12.04.2013.

²²⁴ „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011“, *Facebook*, <https://de-de.facebook.com/DasBuch2011>, aufgerufen am 12.04.2013.

²²⁵ „Das Buch. Finde uns.“, *YouTube*, hochgeladen am 16.03.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=0aHot1ffeFU&feature=youtu.be>, aufgerufen am 12.04.2013.

²²⁶ Vgl. Richard Pyrker, „Core Gamer“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, <http://puppetmaster.pyrker.com/glossar-was-ist-was/core-gamer/>, aufgerufen am 12.04.2013.

²²⁷ Vgl. Thompson, „Understanding your Audience“, S.45.

Gamern' sicher, dass es solche auch geben würde. Bei dem vorher erwähnten YouTube-Video handelte es sich um ein weiteres ‚Rabbit Hole‘, das nicht nur die ‚Core Gamer‘, sondern auch alle anderen Personen, die darauf stießen zur Facebook-Seite – eine der Plattformen des ARGs – weiterführte. Die ‚Core Gamer‘ wurden auf Facebook sogar aufgefordert ihre Freunde_innen mithilfe dieses Videos ebenfalls auf die Facebook Seite zu führen. Als weiteres ‚Rabbit Hole‘ dienten SMS, die vom Online-Bestellservice *Mjam.at* an Kunden_innen, die im Zeitraum vom 21. März bis 13. April bei ihnen Essen bestellten, gesendet wurden. Nach der Bestellbestätigung erhielten Kunden_innen eine SMS, die sie auf ein „kleines Rätsel“ einlud:

„Mahlzeit! Du hast bei Mjam bestellt (: Wir laden Dich während der Wartezeit auf ein kleines Rätsel ein (Normaltarif, keine Mehrkosten). Antworte mit JA“²²⁸

Kunden_innen, die mit „JA“ antworteten erhielten folgende weitere SMS, die ihnen eine Frage stellte:

„Erste Frage. Ab wann (Alter) würdest du gerne für immer jung bleiben? (Abbruch mit HILFE) Jetzt eine beliebige Zahl als Antwort senden!“²²⁹

Kunden_innen, die diese SMS mit einer Zahl beantworteten wurden in der folgenden auf das vorher erwähnte YouTube-Video verwiesen:

„Hinter deinem Wunschalter liegt noch ein Geheimnis... Und dafür brauchen wir deine Hilfe (: Auf YouTube geht's weiter: www.youtube.com/DasBuch2011“²³⁰

Um mögliche verwirrte Kunden_innen aufzuklären erstellte der Bestellservice *Mjam.at* einen Blog-Eintrag unter dem Titel „Rätselhafte SMS – Das Buch 2011“, der die SMS als Teil einer viralen Kampagne einer ihrer Werbepartner auswies.²³¹ Manche Spieler_innen kamen auch über handgeschriebene Nachrichten, die in öffentlichen Verkehrsmitteln versteckt wurden, zum ARG.

Im weiteren Verlauf des ARGs gab es zwölf Rätsel, die crossmedial verbreitet wurden. Beim ersten Rätsel unter dem Titel „Wir sind“ wurde ein Ausschnitt eines Bildes auf Facebook veröffentlicht; es ging darum das ganze Bild zu finden und die Nymphen darauf zu zählen. Es handelte sich um das Gemälde *Hylas und die Nymphen* von John William Waterhouse.²³² Dieses Rätsel wurde sehr einfach gestaltet um möglichst viele potentielle Spieler_innen zu

²²⁸ Richard Pyrker, „Wenn das Kaninchen SMS sendet“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, 08.08.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/wenn-das-kaninchen-sms-sendet/>, aufgerufen am 12.04.2013.

²²⁹ Ebd..

²³⁰ Ebd..

²³¹ Vgl. „Rätselhafte SMS – Das Buch 2011“, *Mjam Blog*, <http://blog.mjam.net/ratselhafte-sms-das-buch-2011/>, aufgerufen am 12.04.2013.

²³² Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir sind. Unser erstes Rätsel“, *Facebook*, http://www.facebook.com/note.php?note_id=198144643552369, aufgerufen am 12.04.2013.

erreichen.²³³ Das zweite Rätsel „Wir lesen“ führte die Spieler_innen auf Amazon.at zu einer Bücher-Wunschliste der Frauen.²³⁴ Das dritte Rätsel „Wir hören“ wurde in einer Radiosendung auf Ö3 als Nachricht versteckt.²³⁵ Das vierte Rätsel „Wir schwimmen“ war in einem Video auf YouTube versteckt.²³⁶ Das fünfte Rätsel „Wir restaurieren“ war wieder ein Bild, das es zu entschlüsseln galt.²³⁷ Das sechste Rätsel „Wir zeichnen“ versteckte sich im *M* Magazin*²³⁸, das gratis in ausgewählten Kinos, Schulen, Uni-Mensen und bei McDonald's ausliegt. Die Anzeige im *M* Magazin* diente ebenfalls als möglicher Einstieg für neue Spieler_innen. Beim siebenten Rätsel „Wir reisen“ führte eine Botschaft auf Foursquare²³⁹, mit dessen Hilfe versteckte Hinweise an neun Orten gefunden werden konnten. Zusätzlich gab es ein Video auf YouTube, das zum Donnerbrunnen in Wien führte, wo einer der Spieler durch einen weiteren Videohinweis auf YouTube einen Schlüssel fand.²⁴⁰ Die Lösung des siebenten Rätsels führte zum achten Rätsel „Wir trinken“, bei dem die Spieler_innen aufgefordert wurden am Mittwoch, den 6. April 2011 um 19 Uhr im Café Drechsler den Kellner in einem schwarzen Hemd mit den Worten „Ich bin älter als ich aussehe“ anzusprechen. Ein von ihm überreichtes Glas Wasser und ein Bierdeckel mit einem QR Code darauf führte zu einer Webseite mit der nächsten Zahl, die es jedoch erst zu entschlüsseln galt. Der Spieler mit dem Schlüssel erhielt zudem statt diesem einen Stein, der bereits ein Hinweis

²³³ Vgl. Demner/Merlice/Bergmann, *Das Buch 2011. Das Alternate Reality Game zum Film*, Präsentation der ARG-Kampagne im Rahmen von Subotron ‚Electric Meeting‘, <http://puppetmaster.pyrker.com/die-mission/>, aufgerufen am 12.04.2013.

²³⁴ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir lesen. Unser zweites Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-lesen-unser-zweites-raetsel/197962586903908>, aufgerufen am 12.04.2013.

²³⁵ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir hören. Unser drittes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-hoeren-unser-drittes-raetsel/198158600217640>, aufgerufen am 12.04.2013.

²³⁶ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir schwimmen. Unser viertes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-schwimmen-unser-viertes-raetsel/198959053470928>, aufgerufen am 12.04.2013.

²³⁷ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir restaurieren. Unser fünftes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-restaurieren-unser-funftes-raetsel/199373030096197>, aufgerufen am 12.04.2013.

²³⁸ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir zeichnen. Unser sechstes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-zeichnen-unser-sechstes-raetsel/199435200089980>, aufgerufen am 12.04.2013.

²³⁹ Foursquare ist eine App, auf der man sich mit anderen Nutzern verbinden kann und seinen Standort teilen kann; diesen kann man dann auch auf Facebook und Twitter veröffentlichen. Zusätzlich kann man an einem bestimmten Standort Informationen verstecken, hinterlassen etc..

²⁴⁰ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir reisen. Unser siebentes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-reisen-unser-siebentes-raetsel/199981200035380>, aufgerufen am 12.04.2013.

auf das nächste Rätsel war.²⁴¹ Das neunte Rätsel „Wir sammeln“ war im ORF Teletext auf Seite 729 versteckt und führte mit in einer Botschaft der Frauen versteckten Hinweisen zu einem Foto-Archiv auf flickr.com. Dieses zeigte Steine, die es neu zu sortieren galt um die nächste Zahl zu ermitteln.²⁴² Zum zehnten Rätsel „Wir schreiben“ gab es wieder ein Video auf YouTube, das zu einem Blog führte. Dieser Blog²⁴³ beinhaltete Recherchen zu Büchern und Filmen, die die Werbekampagne umgebenden Themen, wie Alter und Wasser, behandeln. Mit Hilfe einer versteckten Anleitung in einem Brief konnte ein bestimmter Beitrag in diesem Blog gefunden und die nächste Zahl ermittelt werden.²⁴⁴ Das elfte Rätsel „Wir handeln“ führte die Spieler_innen zur Webseite ebay.at und zu einem Handtuch. Zusätzlich bekamen zwei der Spieler_innen ein Handtuch per Post zugeschickt, auf denen ebenfalls Hinweise versteckt waren.²⁴⁵ Das zwölfte Rätsel „Wir senden“ versteckte sich auf der fm4 Seite unter der Rubrik „Termine“. Es galt dieses Rätsel zu lösen und mithilfe einer SMS an die Telefonnummer, die sich durch Zusammensetzen aller zwölf Zahlen ergab, Ort und Zeit des letzten Zusammentreffens zu erfahren.²⁴⁶

Das Finale fand schließlich am Mittwoch, den 13. April 2011 um 21 Uhr im Museumsquartier statt. Dort gab es eine letzte Aufgabe „Wir lösen auf“ für die Spieler_innen. Ein junger Mann überreichte ihnen allen ein Glas Wasser²⁴⁷. Durch das Hinzufügen von Zucker wurden die Gewinner_innen ermittelt; bei den meisten erschien ein rotes Herz und bei einem/einer eine Nymphe. Das rote Herz bedeutete den Gewinn einer Saisonkarte für das Thermalbad Vöslau,

²⁴¹ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir trinken. Unser achttes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-trinken-unser-achttes-raetsel/200791396621027>, aufgerufen am 15.04.2013.

²⁴² Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir sammeln. Unser neuntes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-sammeln-unser-neuntes-raetsel/201415203225313>, aufgerufen am 15.04.2013.

²⁴³ Vgl. *Das Buch 2011* Die Recherchen, <http://meinerecherchen.wordpress.com/2011/02/>, aufgerufen am 15.04.2013.

²⁴⁴ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir schreiben. Unser zehntes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-schreiben-unser-zehntes-raetsel/201721959861304>, aufgerufen am 15.04.2013.

²⁴⁵ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir handeln. Unser elftes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-handeln-unser-elftes-raetsel/202423623124471>, aufgerufen am 15.04.2013.

²⁴⁶ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir senden. Unser zwölftes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-senden-unser-zwoelftes-raetsel/202561719777328>, aufgerufen am 15.04.2013.

²⁴⁷ Vgl. „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir lösen auf. Die letzte Aufgabe“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-loesen-auf-die-letzte-aufgabe/202910326409134>, aufgerufen am 15.04.2013.

die Nymphe ein Ticket für die Fashion Week in Berlin.²⁴⁸ Gewinner_innen sind bei einem ARG eigentlich sehr ungewöhnlich, normalerweise geht es lediglich um das Spiel-Vergnügen. Am Ende eines werblichen ARGs wird meist das beworbene Produkt in den Mittelpunkt gestellt, doch einzelne Gewinner_innen gibt es normalerweise auch hier nicht. Die Premiere des Films *Vöslauer – Der Film* verriet schließlich das Geheimnis der Botschaft schickenden Frauen: Das Wasser aus der Quelle im Thermalbad Vöslau ermöglichte es ihnen (ewig) jung zu bleiben.²⁴⁹

Es zeigt sich, dass das ARG *Das Buch 2011* sehr stark crossmedial arbeitete. Es kamen verschiedene Medien, wie Bilder, Fotografien und Videos zum Einsatz und die zwölf Rätsel waren jeweils in anderen Medien, wie auf Amazon.at, dem Radiosender Ö3, auf YouTube, im M* Magazin, auf Foursquare, auf einem Bierdeckel, im ORF Teletext, auf flickr.com, in einem Blog, auf ebay.at und auf der Webseite des Radiosenders fm4, zu finden. Zusätzlich gab es einen Schlüssel, den es zu finden galt, sowie einen Stein und Handtücher, die per Post an ein paar Spieler_innen geschickt wurden. Als ‚Rabbit Holes‘ und Kommunikationskanäle dienten Postkarten, Flaschenpost, handgeschriebene Zettel in öffentlichen Verkehrsmitteln, SMS, Facebook und Twitter. Durch diese crossmediale Verbreitung der Geschichte und der Rätsel griff das ARG direkt ins Leben der Spieler_innen ein. Mit Postarten, Flaschenpost oder SMS wurden Medien gewählt, mit denen einzelne Spieler_innen direkt angesprochen werden konnten, richtiggehend in ihre Realität eingedrungen werden konnte. Durch die Verbreitung der Rätsel auf häufig besuchten Seiten, wie Amazon.at, YouTube, ebay.at oder auf Radiosendern, wie Ö3 und fm4 wurde das ARG allgegenwärtig. Darüber hinaus wurden die Spieler_innen aufgefordert reale Orte, wie den Donnerbrunnen, das Café Drechsler und das MQ aufzusuchen. Das ARG spielte zudem in der Jetztzeit, konnte somit ca. 4 Wochen lang jederzeit gespielt werden. Um die Zeiten zwischen den Rätseln zu überbrücken veröffentlichten die ‚Puppetmaster‘ Hinweise, die lediglich dazu dienten die Kommunikation der Spieler_innen untereinander anzuregen.²⁵⁰ Um eine solche konstante Spieldauer zu ermöglichen war ein Austausch mit den Designern des ARGs nötig. Die Frauen, die den Spieler_innen Botschaften aus der Vergangenheit und Zukunft schickten, standen mit ihnen in Verbindung. Eigene Profile des ARGs *Das Buch 2011* auf Facebook und Twitter dienten als

²⁴⁸ Vgl. Berzerk Raccoon, „ARG or ‚Who the hell sent me this postcard?‘“, 14.04.2011, <http://berzerkraccoon.wordpress.com/2011/04/14/arg-or-who-the-hell-send-me-this-postcard/>, aufgerufen am 16.04.2013.

²⁴⁹ Vgl. *Vöslauer - Der Film*, <http://www.voelauer-derfilm.com/flash/derFilm.html>, aufgerufen am 16.04.2013.

²⁵⁰ Vgl. Demner/Merlice/Bergmann, *Das Buch 2011. Das Alternate Reality Game zum Film*, <http://puppetmaster.pyrker.com/die-mission/>, aufgerufen am 16.04.2013.

Kommunikationsbasis. Ihre Botschaften schickten die Frauen auch über andere Medienkanäle, die Interaktion fand jedoch vorwiegend auf diesen Seiten statt. Aufgrund des ersten Rätsels, das sich um das Gemälde *Hylas und die Nymphen* von John William Waterhouse drehte, wurden die Frauen von den Spielern_innen bald als Nymphen bezeichnet. Bei Ärgernissen, Problemen oder Verwirrung, die meist auf Facebook von den Spieler_innen ausgedrückt wurden – so empfand eine potentielle Spielerin die anonyme Postkarte vor ihrer Wohnungstür als Störung ihrer Privatsphäre und erhielt eine Spielerin am Ende des ARGS keine Rückmeldung auf ihre SMS – konnten die Frauen schnell mit Textnachrichten eingreifen. Darüber hinaus konnten die Spieler_innen den Verlauf des ARGs beeinflussen: so kamen die Designer des Games erst dann auf die Idee einen Schlüssel beim Donnerbrunnen zu hinterlegen, als ein Spieler auf Twitter verkündete er würde sich den Brunnen genauer ansehen gehen.²⁵¹ Solche Ereignisse waren jedoch die Ausnahme. Die Nymphen regten zudem die Vernetzung der Spieler_innen untereinander an, begrüßten neue Spieler_innen auf Facebook – diese wurden direkt mit ihrem Namen angesprochen, was eine Einbindung ins Spiel förderte –, wiesen auf den Stand des ARGs hin, forderten sie auf mitzurätseln und die Lösungen gemeinsam zu finden. Um kollaborativ arbeiten zu können fanden sich die Spieler_innen vor allem auf den oben erwähnten Profilen von *Das Buch 2011* auf Facebook und Twitter zusammen. Dass die Seiten zur Vernetzung der Spieler_innen von den Designern eines ARGs vorgegeben werden ist eigentlich sehr ungewöhnlich; normalerweise obliegt es den Spieler_innen selbst sich strategisch sinnvoll zu vernetzen. Aktionen, wie diese, dass nur zwei Handtücher an Spieler_innen verschickt wurden, nur ein Spieler einen Schlüssel fand und nicht alle an dem Events im Café Drechsler teilnehmen konnten, forcierten eine Kollaboration der Spieler_innen untereinander. Zudem waren manche Rätsel so schwer gestaltet, dass es mehrere Spieler_innen brauchte um sie zu lösen. Kreieren die Spieler_innen bei großen ARGs in Amerika oder Großbritannien oft Fanartikel, Blogs, Webseiten und Leitfäden, in denen sie ihre Persönlichkeit ausdrücken, so veröffentlichten nur zwei der Spieler_innen von *Das Buch 2011* einen Beitrag über das ARG in ihrem Blog²⁵². Normalerweise sind *Alternate Reality Games* so gestaltet, dass den Spielern_innen eine alternative Realität, die mit der Wirklichkeit verschwimmt, geboten wird. Ganz nach der ‚TINAG‘-Philosophie wird so getan, als wäre das ARG kein Spiel, sondern Realität; alle

²⁵¹ Vgl. Richard Pyrker, „Die Videos“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, 07.06.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/die-videos/>, aufgerufen am 16.04.2013.

²⁵² Vgl. Raccoon, „ARG or ‚Who the hell sent me this postcard?‘“, 14.04.2011, <http://berzerkraccoon.wordpress.com/2011/04/14/arg-or-who-the-hell-send-me-this-postcard/> und Andreas Habicher, „Nymphen“, 13.04.2011, <http://misoskop.wordpress.com/2011/04/13/nymphen/>, aufgerufen am 16.04.2013.

Webseiten, Postkarten, SMS, Facebook-Einträge etc. sind so gestaltet, dass sie so real wie möglich wirken. Laut den ‚Puppetmastern‘ war bei *Das Buch 2011* aus zeitlichen und budgetären Gründen jedoch keine durchgängige ‚TINAG‘-Philosophie möglich; es wurde von Anfang an klar gesagt, dass es sich um ein Spiel handelte. Laut den Designern verschleierten lediglich die ‚Rabbit Holes‘ zu Beginn des ARGs den Spielcharakter und wurden über Medien verteilt mit denen sie direkt in die Realität der Spieler_innen eindringen konnten.²⁵³ Der ‚TINAG‘-Philosophie konnte auch deshalb nicht treu geblieben werden, weil das ARG genutzt wurde um die Marke *Vöslauer* zu bewerben. Um die Werbekampagne in dieser kurzen Zeit Gewinn bringend zu gestalten, wurde nach außen hin mit der ‚TINAG‘-Philosophie gebrochen und die Mitspieler_innen immer wieder aufgefordert Freunde einzuladen. Innerhalb des Spiels wurde die Philosophie jedoch aufrecht erhalten und Postkarten, Flaschenpostnachrichten, SMS, Webseiten, Facebookeinträge, Twitternachrichten, sowie die Radiosendung etc. so real wie möglich gestaltet und mit dem Treffen im Café Drechsler sogar ein Live Event durchgeführt. Dass sich hinter dem Spiel eine Werbekampagne der Marke *Vöslauer* verbarg wurde ebenfalls erst einen Tag vor dem Finale im MQ aufgedeckt.

Das Buch 2011 war ein vergleichsweise sehr kurzes und kleines *Alternate Reality Game*, das dazu genutzt wurde die Marke *Vöslauer* zu bewerben. Aus diesem Grund blieb man der ‚TINAG‘-Philosophie nach außen hin nicht durchgängig treu. Nach den ersten ‚Rabbit Holes‘ wies man das Spiel als solches aus, ohne jedoch die ‚Puppetmaster‘ im Hintergrund preis zu geben. Um die Werbekampagne zielführend zu gestalten gab es darüber hinaus Preise zu gewinnen, was für ein konventionelles ARG eigentlich sehr untypisch ist. In diesem Fall diente das auch lediglich dazu den Spieler_innen die Marke *Vöslauer* noch näher zu bringen. Im Folgenden soll das sehr komplexe ARG *Conspiracy for Good* untersucht werden, das nach zwei werblichen ARGs nun einer anderen Kategorie zuzuordnen ist.

²⁵³ Vgl. Demner/Merlicek/Bergmann, *Das Buch 2011. Das Alternate Reality Game zum Film*, <http://puppetmaster.pyrker.com/die-mission/>, aufgerufen am 16.04.2013.

5.3 Conspiracy for Good

a. Einführung – Tim Kring, *The company P* und Nokia

Tim Kring ist ein US-amerikanischer Drehbuchautor und TV-Produzent, der vor allem durch die Entwicklung der Fernsehserie *Heroes* bekannt wurde. Seit dem Jahr 2012 ist er für die Serie *Touch* verantwortlich.

Bei *The company P*, handelt es sich um eine Firma – Firmenchef ist Christopher Sandberg –, die sich auf „participatory drama“²⁵⁴ spezialisiert hat. Bei ihren Produktionen geht es darum eine alternative Realität zu erzeugen und dahingehend Realität und Fiktion verschwimmen zu lassen. Live Events, Fernsehen, das Web 2.0. und die Sozialen Medien, mobile Kommunikation, Online Spiele etc. fließen in ihre Entwicklungen mit ein; wesentlich ist jedoch der partizipative Faktor, das Publikum, das teilnimmt, mitgestaltet und mitspielt.

Nokia ist ein Telekommunikationskonzern, der Kommunikations- und Informationstechnologie herstellt. Nokia produziert vor allem Mobiltelefone und Betriebssysteme, bietet jedoch auch Navigationstechnologie und Internetservices, wie Apps, Musik, Spiele, Nachrichten etc. an.

b. Überblick

Bereits im April 2009 drangen erste Ankündigungen in Bezug auf das ARG *Conspiracy for Good* an die Öffentlichkeit. Es wurde damals zwar noch mit *TEVA* betitelt, das Logo sah jedoch bereits sehr ähnlich aus.²⁵⁵ Das ARG *Conspiracy for Good* (CFG) fand dann von April bis August 2010 vor allem in Großbritannien, in London statt. Die ersten Hinweise tauchten im April auf, von Mai bis Juli wurde vor allem online gespielt und ab dem 17. Juli bis zum 7. August gab es vier Live Events in London. Realisiert wurde es von Tim Kring, der für Idee und Entwicklung zuständig war, seiner Produktionsfirma, sowie der Firma *The company P*, die bei der Produktion beteiligt war und dem Nokia-Konzern, der das Projekt finanziell unterstützte und die Technologie – der Ovi Store, Nokias App Store, spielte hierbei eine zentrale Rolle – zur Verfügung stellte. Insgesamt 130 Personen in fünf Ländern waren an diesem Projekt beteiligt, sie waren die ‚Puppetmaster‘.

²⁵⁴ „Corporate“, *The company P* Homepage, http://www.thecompanyp.com/site/?page_id=16, aufgerufen am 18.04.2013.

²⁵⁵ Vgl. Sarah Perez, „Heroes Creator Introduces New Genre of Entertainment“, *rw10 mobile*, 02.04.2009, http://readwrite.com/2009/04/02/here_comes_the_mobile_immersive_experience, aufgerufen am 18.04.2013.

Ziel des Spiels war es eine Geschichte zu kreieren, die bis in die reale Welt reicht, mit der die Spieler_innen ständig konfrontiert werden, die sie ständig umgibt. Diese Geschichte sollte es darüber hinaus jedem/jeder Einzelnen ermöglichen die Handlungsrichtung zu beeinflussen, darauf einwirken zu können und gleichzeitig etwas Gutes in der Welt zu bewirken. Tim Kring nennt es *Social Benefit Storytelling*.

„This is the pilot project for a first-of-its-kind interactive story that empowers its audience to take real-life action and create positive change in the world. Call it Social Benefit Storytelling.“²⁵⁶

Tim Kring bezeichnete es als eine völlig neue Art Geschichten zu erzählen: die Teilnehmer_innen konnten nicht nur einer Geschichte folgen, sondern sie tatsächlich erleben und in diese eingreifen und vor allem gleichzeitig als Gemeinschaft Gutes in der Welt verrichten.²⁵⁷ Sie wurden aufgefordert aktiv Mobiltelefon-Spiele zu spielen, Hinweise offline und online zu finden, sich zu vernetzen, an Live Events teilzunehmen und darüber hinaus Gutes zu tun, indem sie wohltätige Organisationen unterstützten. Das ARG *Conspiracy for Good* wäre dahingehend als „Social“ ARG zu bezeichnen.

c. Handlung

Die Handlung des ARGs war sehr weitläufig und komplex; eine nachträgliche kompakte Zusammenfassung liefert jedoch das Video *Conspiracy For Good – 2010*²⁵⁸ auf der Webseite conspiracyforgood.com, auf die im Folgenden vor allem zurückgegriffen wurde.

Nadirah X, eine Hip Hop Sängerin und Rapperin aus Jamaika, beschließt ihre Sängerkarriere auf Eis zu legen um Schüler_innen in einem Dorf in Sambia zu unterrichten.²⁵⁹ Um die Schule zu erweitern möchte sie ihren Schülern_innen mithilfe der gemeinnützigen Organisation *Room to Read* eine Bibliothek bauen und hierzu diverse Bücher beschaffen. Die Pläne werden jedoch sabbotiert, die Bücher aus London kommen nicht in Sambia an. John Wood, Firmenchef von *Room to Read*, verdächtigt den multinationalen Konzern ‘Blackwell Briggs’ und den Vorstandschef Sir Ian Briggs, da dieser eine Ölpipeline durch das Dorf in Sambia bauen möchte und die Schule und eine geplante Bibliothek seine Pläne sichtlich durchkreuzen würden. David Nsofu, eine Freund Nadirahs, beschließt ihnen zu helfen und nach London zu fahren, wo er hofft etwas gegen ‘Blackwell Briggs’ unternehmen zu können.

²⁵⁶ Tim Kring, „Is there really a Conspiracy For Good? There is... when you make it real“, *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/about.php>, aufgerufen am 19.04.2013.

²⁵⁷ Vgl. „Conspiracy For Good – Tim Kring endorsement“, *YouTube*, hochgeladen am 31.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=EkGyJHoHyzk>, aufgerufen am 19.04.2013.

²⁵⁸ „Conspiracy For Good – 2010“, *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/wwd.php>, aufgerufen am 19.04.2013.

²⁵⁹ Nadirah X ist tatsächlich eine Sängerin, die für CFG so tut, als ob sie ihre Karrieren pausieren würde um Kinder in Sambia zu unterrichten.

Er verschwindet jedoch spurlos und Videos zeigen, wie er kurz davor um sein Leben rennt. Daraufhin beschließt die eigentlich geheime Organisation *Conspiracy for Good* an die Öffentlichkeit zu treten um Nadirah zu helfen und David zu finden. Viele berühmte Musiker_innen, Schauspieler_innen, Künstler_innen etc. erklären in Folge in Videos kein Mitglied zu sein – „I’m not a member!“ – ganz in der Tradition der Organisation im Geheimen zu agieren. Die Webseite conspiracyforgood.com²⁶⁰ wird eingerichtet und potentielle Spieler_innen aufgefordert der Organisation beizutreten und zu helfen gegen die Firma ‘Blackwell Briggs’ und ihre illegalen Tätigkeiten vorzugehen um die Bibliothek zu bauen. Die Spieler_innen müssen eine Menge Rätsel lösen, Spiele spielen und versteckte Hinweise finden und entschlüsseln um die illegalen Tätigkeiten von ‘Blackwell Briggs’ aufzudecken. Um die Firma jedoch zu stoppen und den Bau der Bibliothek zu ermöglichen muss Nadirah aufgespürt und nach London gebracht werden. Dort folgen Nadirah und die Spieler_innen mithilfe versteckter Hinweise in den Straßen Londons der Spur David Nsofus und versuchen den Securities von ‘Blackwell Briggs’ auszuweichen. Am Ende kann Sir Ian Briggs auf einer Pressekonferenz festgenommen, die Bibliothek gebaut und der Plan ‘Blackwell Briggs’ aus Großbritannien einen Überwachungsstaat zu machen damit vereitelt werden.

Parallel zu dieser Geschichte wurde auf der Webseite conspiracyforgood.com aufgerufen wohltätigen Organisationen, wie *Room to Read*, *We Give Books*, *Boys & Girls Clubs of America* und *read international*, beizutreten und zu spenden beziehungsweise sich aktiv an Projekten zu beteiligen.²⁶¹ Am Ende konnten mithilfe von *Conspiracy for Good*, Nokia und *Room to Read* fünf Bibliotheken in Sambia gebaut, 50 Stipendien für Mädchen finanziert und ca. 10.000 Bücher durch die Sammelaktion von [WeGiveBooks.org](http://www.wegivebooks.org)²⁶² gespendet werden.²⁶³ In der nun folgenden Analyse wird sich zeigen, dass sich die Handlung den Spieler_innen erst allmählich offenbarte. Nadirah, ein im letzten Drittel der Geschichte sehr wesentlicher Charakter, und ihre Mission in Sambia eine Bibliothek zu bauen wurde zum Beispiel erst sehr spät eingeführt. Die Geschichte wurde sehr komplex gestaltet, immer wieder tauchten neue Hinweise mittels anderer Medien auf und es wurde eine so große Menge an Informationen angesammelt, dass es trotz zusammenfassender Videos schier unmöglich war die ganze

²⁶⁰ *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/index.php>, aufgerufen am 19.04.2013.

²⁶¹ „Conspiracy For GoodTM“, *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/about.php>, aufgerufen am 19.04.2013.

²⁶² *We Give Books* Homepage, <http://www.wegivebooks.org/>, aufgerufen am 19.04.2013.

²⁶³ Vgl. „Conspiracy For Good – 2010“, *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/wwd.php>, aufgerufen am 19.04.2013.

Entwicklung des ARGs im Detail nachzuvollziehen. Es wurde im Folgenden jedoch versucht die wichtigsten Ereignisse aufzuzeigen.

d. Analyse

Das ARG *Conspiracy for Good* nutzte verschiedene Medien um die Geschichte rund um Nadirah und den Konzern ‘Blackwell Briggs’ zu erzählen. Die Geschichte wurde crossmedial über mehrere Webseiten, Puzzles, E-Mails, Mobiltelefon-Spiele, Skype-Konversationen, Tweets, Facebook-Einträge und Nachrichten, Chats, Videos, Audiodateien, Codes, Anrufbeantworternachrichten, Blogs, Flugzettel, Songs, Interviews, Live Events etc. verbreitet. Im Folgenden gilt es darauf näher einzugehen um eine Entwicklung nachvollziehen zu können.

Eine Person namens Barely Sarcasm bat auf seinem Blog²⁶⁴ darum ihm per E-Mail kurze Videos mit dem Statement „I’m not a member!“ zu schicken. Kurz darauf wurde die Webseite iamnotamember.com²⁶⁵ mit Videos mehrerer berühmter Schauspieler_innen, Künstler_innen, Musiker_innen etc., die angaben kein Mitglied zu sein, online gestellt.²⁶⁶ Diejenigen, die sich auf dieser Seite registrierten bekamen eine E-Mail zugeschickt mit der Aufforderung der Organisation *Conspiracy for Good* beizutreten. Auf der Webseite conspiracyforgood.com, die als ‘Rabbit Hole’ galt, konnte man dieser Aufforderung nachkommen.²⁶⁷ Da immer wieder sogenannte Recap-Videos online gestellt wurden, die die bisherigen Ereignisse zusammenfassten, war ein späterer Einstieg jedoch jederzeit möglich; potentielle Spieler_innen wurden in diesen Videos sogar direkt aufgefordert CFG zu helfen. Neben diesen Recaps gab es auch andere Videos, die potentielle Spieler_innen aufforderten beizutreten: Tim Kring erklärt zum Beispiel in einem Video, worum es bei *Conspiracy for Good* geht und erläutert die Webseite – so gab es drei Sektoren, einen Blog, ein Forum und eine Rubrik, die sich „The List“ nannte, die es nach und nach zu entdecken galt – bevor er dazu auffordert beizutreten.²⁶⁸ In einem anderen Video wird die Webseite

²⁶⁴ Barely Sarcasm, WWW.IAMNOTAMEMBER.COM -- Are You A Member?, *Barely Sarcasm* Blog, <http://barelysarcasm.tumblr.com/post/538683434/www-iamnotamember-com-are-you-a-member>, aufgerufen am 20.04.2013.

²⁶⁵ Diese Webseite ist zur Zeit dieser Arbeit nicht mehr online.

²⁶⁶ Vgl. „Im not a member“, *YouTube*, hochgeladen am 10.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=bBsZsjf5SF8>, aufgerufen am 20.04.2013.

²⁶⁷ Vgl. „Deny Membership“, *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/signup.php>, aufgerufen am 20.04.2013.

²⁶⁸ Vgl. „Conspiracy For Good – Tim Kring endorsement“, *YouTube*, hochgeladen am 31.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=EkGyJHoHyzk>, aufgerufen am 20.04.2013.

conspiracyforgood.com kreativ beworben.²⁶⁹ Kurz vor den Live Events in London wurde Nadirah und ihre Mission in Sambia in einem Video vorgestellt und dazu aufgefordert sie zu unterstützen.²⁷⁰

Diejenigen, die *Conspiracy for Good* von Beginn an beitraten konnten in einem versteckten Forum auf der Webseite conspiracyforgood.com ein Puzzle finden. Dieses bestand aus mehreren interaktiven Seiten, die es mit einzelnen Passwörtern zu erreichen galt. Über ein Video²⁷¹ dieses Puzzles und einem darin versteckten Morsecode erhielten die Mitglieder_innen Zugang zum CFG Blog. Auf diesem wurde der Feind von CFG 'Blackwell Briggs' das erste Mal vorgestellt. Ein Video in dem der CEO Sir Ian Briggs selbst seine Firma und ihre Ziele erklärt – mit ihrer Überwachungs-Technologie wollen sie der britischen Regierung helfen für mehr Sicherheit zu sorgen – wurde von einem Mitglied von CFG online gestellt. Zudem wurde ein Link zur Homepage von 'Blackwell Briggs'²⁷² hochgeladen. Kurz darauf veröffentlichte Ann Marie Calhoun, die Sprecherin von CFG ein weiteres Video, indem sie die Wahrheit über 'Blackwell Briggs' offenbart²⁷³; sie verschwand daraufhin. Ein Mobiltelefon-Spiel von Nokia namens *Exclusion* wurde entdeckt und lieferte nach Bestehen einzelner Levels Codes, die zu neuen Informationen in Form von E-Mails, Audiodateien oder Webseiten führten. Bilder, E-Mails, Codes, Anrufbeantworternachrichten, zwei weitere Mobiltelefon-Spiele etc. trieben die Handlung voran. Marcus, ein Mitglied von CFG, fasste die bisherigen Ereignisse in einem Video-Recap²⁷⁴ zusammen und hinterließ kurz bevor er abtauchte eine Video-Nachricht²⁷⁵, in der er angibt CFG würde angegriffen werden. 'Blackwell Briggs' versuchte CFG mit absurden Anschuldigungen zu schwächen und setzte auf Marcus und Ann Marie Calhoun ein Kopfgeld aus. Video-Fragmente von Ann Marie Calhoun tauchten auf, auf denen das erste Mal Nadirah erwähnt wird, die die Einzige zu sein schien, die 'Blackwell Briggs' stoppen kann. CFG gelang es durch einen Hackingangriff

²⁶⁹ Vgl. „Conspiracy For Good – How To Become A Conspirator“, *YouTube*, hochgeladen am 05.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=TV4ZanGlbCs>, aufgerufen am 20.04.2013.

²⁷⁰ Vgl. „Conspiracy For Good – Nadirah's Testimony“, *YouTube*, hochgeladen am 28.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=F6oj50FuRtg>, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁷¹ „Birds“, *YouTube*, hochgeladen am 16.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=HSpBI3G7mEI>, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁷² Diese Webseite ist zur Zeit dieser Arbeit nicht mehr online.

²⁷³ Vgl. „Conspiracy For Good – the truth about Blackwell Briggs“, *YouTube*, hochgeladen am 08.06.2010, http://www.youtube.com/watch?v=uzqwhVcQKCY&feature=player_embedded#!, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁷⁴ „Conspiracy For Good – Recap One“, *YouTube*, hochgeladen am 26.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=zZDiwYyAVWE>, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁷⁵ „Conspiracy For Good – Marcus 26/5“, *YouTube*, hochgeladen am 26.05.2010, http://www.youtube.com/watch?v=TEcho2YLUPk&playnext_from=TL&videos=L-8IhiQi0ME, aufgerufen am 21.04.2013.

Zugang zum E-Mail Server von 'Blackwell Briggs' zu erhalten. Ein weiteres Video²⁷⁶, das die bisherigen Ereignisse zusammen fasst wurde von Marcus veröffentlicht. Fragmente von Videos, die unter anderem David Nsofu und Nadirah zeigen und Blogs, wie der des Chataika Projekts²⁷⁷ mit weiteren Videos tauchten auf. Organisationen wie *Room to Read* schlossen sich *Conspiracy for Good* an. Auf der Webseite stewardoflondon.com²⁷⁸ tauchten neue Hinweise in Songs auf, Briefe mit versteckten Inhalten und mp3 Dateien wurden entschlüsselt. Ein weiteres Recap-Video²⁷⁹, das die neuesten Ereignisse zusammenfasst, wurde veröffentlicht. Videos zeigen Ann Marie Calhoun, die Nadirah in Sambia besucht. Sie erzählt ihr von der Ermordung David Nsofus, der von einem Vertrag zu wissen schien; sie bittet Nadirah nach London zu kommen und die *Conspiracy for Good* aufzusuchen. Kurz darauf scheint es als würde Ann Marie Calhoun selbst ermordet. Nadirah wurde als Mordverdächtige verhaftet, konnte jedoch entkommen und versuchte mit Hilfe der CFG nach London zu gelangen und diese zu finden. Ein Recap-Video²⁸⁰ fasst diese Ereignisse erneut zusammen. Die folgenden Geschehnisse wurden den Mitgliedern von CFG ebenfalls mithilfe mehrerer Videos und Blogbeiträge mitgeteilt: Nadirah und ihr Mitstreiter Tom gelangten nach Europa und fanden den Vertrag. Die *Conspiracy for Good* versuchte währenddessen 'Blackwell Briggs' durch falsche Informationen von Nadirahs tatsächlichem Aufenthaltsort abzulenken. Nadirah gab den Vertrag irrtümlicher Weise einem 'Blackwell Briggs' Mitarbeiter und versuchte ihn in Folge wiederzuerlangen. Ein Recap-Video²⁸¹ fasst diese Geschehnisse zusammen. In Folge überschlugen sich die Ereignisse: Nadirah suchte den Vertrag und floh vor den Agenten von 'Blackwell Briggs'. Der Vertrag konnte währenddessen von Mitgliedern von CFG unbemerkt zurückerobert werden und Nadirah erfuhr von einer Untergruppe der CFG, der sogenannten „Spira“. Videos tauchten auf in denen Einheimische aus Sambia von Baggas, die bereits anrücken um das Dorf zu zerstören, berichten und *Room to Read* CEO John Wood erzählt von Tausenden gespendeten Büchern, die am Weg von London nach Sambia verloren gingen. Eine Skype- Konversation mit Marcus brachte neue Hinweise. 'Blackwell Briggs' startete eine „Keep Her Out“-Kampagne

²⁷⁶ „Conspiracy For Good – Recap Two“, *YouTube*, hochgeladen am 10.06.2010, http://www.youtube.com/watch?v=YG-D-_ahZ4w, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁷⁷ *Project Chataika* Blog, <http://projectchataika.blogspot.co.at/>, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁷⁸ Diese Webseite ist zur Zeit dieser Arbeit nicht mehr online.

²⁷⁹ „Conspiracy For Good – Recap Three“, *YouTube*, hochgeladen am 22.06.2010, http://www.youtube.com/watch?v=GMEQr_T_YU4, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁸⁰ „Conspiracy For Good – Recap Four“, *YouTube*, hochgeladen am 22.06.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=xrExaEynTwE>, aufgerufen am 21.04.2013.

²⁸¹ „Conspiracy For Good – Recap Five“, *YouTube*, hochgeladen am 02.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=S8Rt8FLKjG0>, aufgerufen am 21.04.2013.

gegen Nadirah: der Konzern veröffentlichte die keepherout.com²⁸² Webseite und ließ in London Flugzettel mit einem Bild von Nadirah und der Überschrift „Keep Her Out“ aufhängen und verbreiten. Die Mitglieder_innen von *Conspiracy for Good* versuchten in Folge Nadirah unbemerkt nach London zu bekommen. Ein letztes Recap-Video²⁸³ fasst diese Ereignisse zusammen, bevor die Spieler_innen aufgefordert wurden an vier Live Events in London teilzunehmen. Hierzu mussten sie sich auf der Webseite conspiracyforgood.com anmelden. Bei den Live Events kamen vor allem Mobiltelefone der Marke Nokia X6 mit speziellen Apps, wie der App *Point and Find*, zum Einsatz, mit Hilfe derer die Spieler_innen Hinweise in Form von Videos, Fotos, verschlüsselten Nachrichten, Codes etc. entdecken konnten. Zudem kam es zu einem Skype-Gespräch mit Sir Ian Briggs, wurden von der CFG Hackingangriffe per Laptop durchgeführt und tauchte neues Videomaterial auf. Durch den Einsatz alltäglicher Medien konnte das ARG direkt ins tägliche Leben der Spieler_innen eindringen. Durch E-Mails, Webseiten, Facebook-Einträge, Puzzles, Mobile Games, Videos etc., die vom Mobiltelefon aus jederzeit abgerufen werden konnten und vier Live Events in London war *Conspiracy for Good* stark allgegenwärtig. Dieses ARG drang sogar durch die vier großen Live Events und die Möglichkeit wohltätigen Organisationen zu helfen noch weiter in die Realität ein, als jedes ARG zuvor. Das ARG fand zudem in der Jetztzeit statt und bot den Spieler_innen ca. fünf Monate lang einen andauernden 24-stündigen Zugang und somit ein durchgängiges Rätsel- und Spielvergnügen. Um das zu gewährleisten war ein Austausch mit den Designern des ARGs vonnöten. Bei *Conspiracy for Good* waren es die Charaktere Ann Marie Calhoun, Marcus und Nadirah, die mit den Spieler_innen interagierten, ihnen neue Hinweise lieferten, sie in eine bestimmte Richtung lenkten und bei Problemen eingreifen konnten. Die ‚Puppetmaster‘ stellten darüber hinaus Recap-Videos online, die die bisherigen Ereignisse zusammenfassten und später dazugekommenen Spieler_innen den Neueinstieg erleichterten. So wandte sich auch Tim Kring in einem Video direkt an potentielle Spieler_innen. Die Interaktion mit den Charakteren ermöglichte es den Spielern_innen zudem aktiv in den Handlungsverlauf eingreifen zu können und die Geschichte mitzugestalten. So versuchten zum Beispiel manche Mitglieder_innen von CFG sich über Kontakte bei ‘Blackwell Briggs’ einzuschleichen und an Informationen zu gelangen. Um das Spiel und die Handlung voranzutreiben war besonders bei diesem ARG eine Kollaboration der Spieler_innen untereinander nötig. Das ARG war sehr komplex gestaltet, die Geschichte sehr weitläufig und die Spiele sehr anspruchsvoll,

²⁸² Diese Webseite ist zur Zeit dieser Arbeit nicht mehr online.

²⁸³ „Sixth Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 15.07.2010, http://www.youtube.com/watch?v=t_gxGqyFjwg, aufgerufen am 21.04.2013.

sodass sich die Spieler_innen auf Facebook, Twitter, in Foren, Blogs, Chats und auf einer speziellen Wiki-Webseite²⁸⁴ austauschen mussten um Erfolge zu erzielen. Zudem konnten sie den Hinweisen bei den Live Events in London nur in Teams nachgehen. Die Facebook und Twitter-Profilen des ARGs *Conspiracy for Good*, sowie die *conspiracyforgood.com* Webseite mit einem Forum, Blog und der Rubrik „The List“ wurden von den ‚Puppetmastern‘ erstellt; sonst lag es an den Spieler_innen selbst sich konstruktiv zu vernetzen und auszutauschen. Bei diesem ARG hatten die Spieler_innen weit mehr die Chance sich aktiv zu beteiligen und ihre Individualität einfließen zu lassen, als bei den vorher analysierten Spielen. Sie kreierten nicht nur Leitfäden, Blogs etc., sondern sie unterstützten auch wohltätige Organisationen. Die Spieler_innen wurden durch die Webseite von CFG oder spezielle Aktionen bei den Live Events dazu aufgefordert an humanitären Projekten teilzunehmen und Freunde einzuladen. Sie sammelten Bücher für *read international* – es wurden zwanzig Sammelstellen in London eingerichtet und die Mitglieder_innen von CFG zudem aufgerufen beim letzten Event ein Buch mitzubringen²⁸⁵ –, lasen Bücher vor auf *WeGiveBooks.org*, sammelten Spielzeug für *KidsCompany*, warben für *Doctors of the World*, halfen bei der *Thames 21* Charity, bei der es darum ging Graffitis an der Themse zu entfernen und Wildtieren einen neuen Lebensraum zu schaffen und sammelten alte Mobiltelefone für *Envirofone*.²⁸⁶ Zudem konnten allein durch ihre Teilnahme an CFG von *Room to Read* und Nokia fünf Bibliotheken in Sambia gebaut und 50 Stipendien für Mädchen finanziert werden. Spieler_innen wurden unter anderem in einem Video²⁸⁷ dazu aufgerufen dem Venus Projekt²⁸⁸ beizutreten. Passend dazu veranstaltete *Conspiracy for Good* ein Seminar mit den Gründern des Venus Projekts Jacque Fresco und Roxanne Meadows, bei dem die Mitglieder_innen die Chance bekamen die Hintergründe und Ideen zu diesem Projekt kennenzulernen. Zwei Recap-Videos²⁸⁹ fassten die Ereignisse des

²⁸⁴ „Conspiracy For Good“, *wikibruce.com*, <http://cfg.wikibruce.com/Home>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁸⁵ Vgl. „Conspiracy for Good presents The London Book Run in collaboration with Read International“, *YouTube*, hochgeladen am 13.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=b-GSBySAge4>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁸⁶ Vgl. Ruby Pseudo, „Conspiracy for Good: A society of artists, thinkers, creative’s and doers, conspiring to do good in the world“, *psfk*, 23.07.2010, <http://www.psfk.com/2010/07/conspiracy-for-good-a-society-of-artists-thinkers-creative’s-and-doers-conspiring-to-do-good-in-the-world.html>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁸⁷ „Conspiracy For Good – The Venus Project Trailer“, *YouTube*, hochgeladen am 27.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=kM9RR8AI1cw>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁸⁸ Es handelt sich hierbei um ein offiziell 1995 von Jacque Fresco und Roxanne Meadows in Venus, Florida, gegründetes Projekt, das Ideen zu einer Zivilisation, in der Mensch, Natur und Technologie im Einklang leben können, zu verbreiten versucht. Vgl. *Das Venus Projekt* Homepage, <http://www.thevenusproject.com/de/get-involved/what-can-i-do>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁸⁹ „Conspiracy for Good presents: The Venus Project – episode one“, *YouTube*, hochgeladen am 02.07.2010, http://www.youtube.com/watch?v=llqsZWbB_Ko und „Conspiracy for Good

Seminars für all jene, die nicht dabei sein konnten, nachträglich zusammen. Spieler_innen wurde zudem die Möglichkeit geboten sich in der Rubrik „The List“ auf conspiracyforgood.com einzutragen und gemeinsam mit anderen Spielern_innen, sowie Künstlern_innen, Musikern_innen etc. an wohltätigen Projekten teilzunehmen. So entschlossen sich zum Beispiel Fredrik Paulsen und George Fereday, Produktdesigner vom ‚Royal College of Art‘, für die internationale ehrenamtliche Organisation *The St. Vincent De Paul Society* drei neue Trolleys zu bauen um die wöchentliche Ausgabe von Suppe und Gewand zu erleichtern. Videos auf YouTube zeigen auf, wie die Arbeit voranging und aus einfachen Mitteln etwas Sinnvolles entstehen konnte.²⁹⁰ Ein CFG Video, bei dem Filmmaterial des Projekts „Jokerita“ der Künstlerin Valeria Montti verwendet wurde, versuchte nicht nur neue Mitglieder_innen anzuwerben, sondern wies gleichzeitig auch auf ein Umweltproblem, das die Künstlerin in ihrem Projekt thematisiert hin: Materialismus und Konsumzwang lassen die Menschen immer neue Dinge erwerben ohne über die Folgen für die Umwelt durch die Entwicklung und den Abbau dieser Produkte nachzudenken.²⁹¹ CFG ermöglichte der Künstlerin durch dieses Video eine größere Verbreitung ihrer Ansichten, lieferte einen Denkanstoß und rief indirekt dazu auf ihrem Beispiel zu folgen. Am 28. Juli 2013 hatten aufmerksame Spieler_innen, die hinterlassene Zeichen richtig gedeutet hatten, zudem die Chance an einem Musik Event in der Hoxton Square Bar in London teilzunehmen. Drei Bands und mehrere DJs sorgten für die musikalische Untermalung, der Erlös ging an einen guten Zweck.²⁹²

Bei dem ARG *Conspiracy for Good* wurde den Spieler_innen eine alternative Realität geboten, eine Realität, die zusätzlich zur Wirklichkeit existierte und mit dieser verschwamm. Mithilfe alltäglicher technologischer Geräte und Sozialer Medien konnte das ARG direkt ins Leben der Spieler_innen eingreifen. Darüber hinaus wurden Webseiten, Videos, SMS, Skype-Konversationen etc. so real wie möglich gestaltet, gab es Schauspieler_innen, die bestimmte Rollen übernahmen und Live Events, bei denen die Spieler_innen noch intensiver mit der Handlung und den Schauspielern_innen interagieren konnten. Zusätzlich gab es ein Logo zur CFG Vereinigung, wurden Rucksäcke, T-Shirts etc. hergestellt. Es gab wie bei einem ARG

presents The Venus Project – episode two“, *YouTube*, hochgeladen am 15.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=7c0inllaozw>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁹⁰ Vgl. „Conspiracy For Good Presents: Soup Trolleys“, *YouTube*, hochgeladen am 16.06.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=BePlwCHUWWM>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁹¹ Vgl. „Conspiracy For Good – How To Become A Conspirator“, *YouTube*, hochgeladen am 05.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=TV4ZanGlbCs>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁹² Vgl. „Conspiracy for Good presents: Music for Good at Hoxton Square Bar, London.“, *YouTube*, hochgeladen am 05.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=ezEeY0CJgv0>, aufgerufen am 22.04.2013.

üblich auch keinen offiziellen Beginn. Tim Kring machte im Vorhinein zwar Andeutungen zu diesem Projekt, der offizielle Beginn wurde jedoch nicht beworben. Es tauchten der Blog von Barely Sarcasm und mehrere Videos von berühmten Personen, die das Statement abgaben kein Mitglied zu sein, im Internet auf. Kurz darauf wurde die *conspiracyforgood.com* Webseite online gestellt und dazu aufgefordert der Organisation beizutreten. Diese für ARGs bekannte ‚TINAG‘-Philosophie wurde jedoch nicht bis zum Ende aufrecht erhalten. Da Tim Kring mit diesem Projekt Gutes in der Welt verrichten wollte, war er um einen Erfolg zu erzielen gezwungen *Conspiracy for Good* auch zu promoten um immer mehr Menschen anzulocken. In einem Interview spricht er diesen Punkt an, indem er erläutert, dass es bei *Conspiracy for Good*, einer neuen Form der Unterhaltung, dem sogenannten *Social Benefit Storytelling*, neben einer komplexen Geschichte, auch um Philanthropie und Kommerz ging.²⁹³ So wurden Recap-Videos der bisherigen Ereignisse online gestellt um neuen Spielern_innen den Einstieg zu erleichtern, sprach Tim Kring in Videos und Interviews über *Conspiracy for Good* als neue Art eine Geschichte zu erzählen ohne den Versuch die Tatsache der Fiktion zu verheimlichen und riefen die jeweiligen Hilfsorganisationen dazu auf CFG beizutreten²⁹⁴. Im Zuge dessen wurden auch die ‚Puppetmaster‘ hinter dem Spiel preisgegeben, was für ein ARG ebenfalls untypisch ist. Die ‚Puppetmaster‘ blieben der Philosophie „This is not a game“ zwar nicht bis zum Ende des Spiels nach außen hin treu, die *Conspiracy for Good* wurde in der Öffentlichkeit jedoch als Realität inszeniert und die Mitglieder_innen verleugneten mit dem Statement „I’m not a member“ ihre Mitgliedschaft um sich vor der fiktiven Firma ‘Blackwell Briggs’ zu schützen. Statt „This is not a game!“ hieß es nach außen hin „I’m not a member!“. Der geschichtliche Hintergrund zur *Conspiracy for Good* – dass sie seit langem im Geheimen agierte und Gutes vollbrachte und die Tradition gepflegt wurde jede Mitgliedschaft zu verleugnen – wurde erfunden, die Tatsache, dass sich durch Tim Krings Projekt tausende Menschen zusammenfanden, an wohltätigen Projekten teilnahmen und zusammen den Bau einer Bibliothek ermöglichten ist jedoch real; und dass diese Gemeinschaft den Namen *Conspiracy for Good* trug entspricht ebenfalls der Realität.

²⁹³ Vgl. Nick Mendoza, „Gaming + Mobile + Social = ‚Conspiracy for Good‘ from Tim Kring“, *PBS. Mediashift*, 28.07.2010, <http://www.pbs.org/mediashift/2010/07/gaming-mobile-social-conspiracy-for-good-from-tim-kring209.html>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁹⁴ Vgl. u.a. „Press Releases. Room to Read & Pearson Foundation join Tim Kring and Nokia’s Conspiracy for Good“, *Room to Read Homepage*, 08.07.2010, <http://www.roomtoread.org/conspiracyforgood>, aufgerufen am 22.04.2013 bzw. „Are You a Member of the Conspiracy For Good?“, *Room to Read Homepage*, 08.07.2010, <http://blog.roomtoread.org/room-to-read/2010/07/at-room-to-read-we-like-our-libraries-stocked-our-shelves-full-and-our-titles-numerous-we-subscribe-to-the-more-is-bet.html>, aufgerufen am 22.04.2013.

Neben einem fiktiven Gegner, in dem Fall ‘Blackwell Briggs’, wurden bei diesem ARG zusätzlich reale „Gegner_innen“, wie Armut, Materialismus etc. eingeführt, wodurch eine Bewerbung des Projekts notwendig wurde und nach außen hin mit der ‚TINAG‘-Philosophie gebrochen wurde. Innerhalb des ARGs blieb man jedoch der ARG typischen ‚TINAG‘-Philosophie treu um den Reiz, den ein ARG mit dem Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion ausmacht, zu erhalten. Im Folgenden sollen die vier Live Events in London, die am Ende des ARGs standen noch näher beschrieben werden. Bei diesen Events hatten die Spieler_innen die Möglichkeit noch intensiver in die Geschichte einzutauchen, die Grenze zwischen Realität und Fiktion wurde noch mehr verwischt. Sie konnten an spezifischen Orten in London Hinweisen nachgehen, mit den Schauspielern_innen interagieren und mussten reale Konsequenzen erwarten, wenn sie aus der inszenierten Realität ausbrachen.

Das erste Event „London Riverbank“ fand am Samstag, den 17. Juli 2010 statt.²⁹⁵ Nadirah kam mit dem Boot in London an und wurde von den *Conspiracy for Good* Mitgliedern_innen empfangen und vor den ‘Blackwell Briggs’ Agenten geschützt. Die Spieler_innen wurden mit mehreren Dingen, wie Rucksäcken mit dem aufgedruckten Spira-Logo, ausgestattet; sie wurden aufgefordert diese vor den ‘Blackwell Briggs’ Agenten zu verstecken. Zudem wurden die Spieler_innen mit Armbändern als solche gekennzeichnet.²⁹⁶ Die Spieler_innen wurden in Teams aufgeteilt und jedes Team mit einem Mobiltelefon der Marke Nokia X6 ausgestattet, auf dem die App *Point and Find* installiert war.²⁹⁷ Mithilfe dieser App wurden sie durch an spezifischen Orten versteckte Hinweise zu immer neuen Plätzen geführt. Indem man mit dieser App ein Foto von einem spezifischen Ort machte konnte man dort versteckte Hinweise bezüglich des nächsten Ortes abrufen, wie zum Beispiel ein Foto, ein Bild, ein Video, eine Nachricht, einen Code etc.. Zusätzlich gab es auf Wänden, am Boden etc. immer wieder versteckte Hinweise in Form von Zeichen und Graffitis. Die Teams folgten dem Weg, den David Nsofu ging, bevor er verschwand und mussten ‘Blackwell Briggs’ Securities ausweichen. Schließlich gelangten sie zum *Conspiracy for Good* Safehouse. Dort fand eine Versammlung der Mitglieder_innen und Nadirah statt – Jaakko Stenros bezeichnete es als

²⁹⁵ Vgl. „London Action 1 – Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 22.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=2D53Di3YWuM>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁹⁶ Vgl. Jaakko Stenros, „Action One Interaction“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary between Life and Play*, 23.07.2010, <http://pervasivegames.wordpress.com/2010/07/23/action-one-interaction/>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁹⁷ Vgl. „Conspiracy For Good with Tim Kring & Nokia“, *YouTube*, hochgeladen am 09.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=pQSAE-8IvCU>, aufgerufen am 22.04.2013.

„intense initiation ritual“²⁹⁸–, die schließlich von einem Security-Team von ‘Blackwell Briggs’ gestürmt wurde. Die Spieler_innen wurden aufgefordert die Securities abzulenken, sodass Nadirah fliehen konnte. Das zweite Event „The House of East End“ fand am darauffolgenden Samstag, den 24. Juli 2010 statt.²⁹⁹ Die Spieler_innen wurden aufgefordert mittels spezifischer Video-Hinweise und ihrer Nokia Mobiltelefone das *Conspiracy for Good* Headquarter zu finden. Abermals arbeiteten sie in Teams und mussten ‘Blackwell Briggs’ Securities ausweichen. Sie mussten einen Souvenir-Shop aufsuchen, halfen beim Bau einer Installation für die Organisation *KidsCompany* und trafen Straßenmusiker_innen und eine Opernsängerin; Hinweise waren in der Straßenmusik und in Graffitis versteckt. Ein Flashmob aus Bollywood Tänzerinnen versperrte den ‘Blackwell Briggs’ Agenten den Weg, sodass die Spieler_innen zum Headquarter vordringen konnten, wo bereits Säcke voll Geschenken auf sie warteten. Dort erhielten sie eine Nachricht von einem gewissen Spades, der sie beobachtete.³⁰⁰ Zudem wurden sie aufgefordert ein Spielzeug an die Organisation *KidsCompany*, die für 2000 gefährdete Kinder in London Spielzeug für Weihnachten sammelte, zu spenden.³⁰¹ Das dritte Event „Following the Fallen“ fand eine Woche später am 31. Juli 2010 statt.³⁰² Die Spieler_innen wurden aufgefordert in London für *Doctors of the World*³⁰³ zu werben, bevor sie sich im Headquarter zusammenfanden.³⁰⁴ ‘Blackwell Briggs’ CEO Sir Ian Briggs kontaktierte die *Conspiracy for Good* Mitglieder_innen per Skype und forderte den Austausch ihn belastender Dokumente gegen die tot geglaubte Sprecherin von CFG Ann Marie Calhoun an einem bestimmten Treffpunkt in 30 Minuten. Er kam mit seinen Securities in einem schwarzen Wagen und der Austausch wurde durchgeführt. Anschließend wurde Ann Marie Calhoun im Headquarter in Sicherheit gebracht. CFG gelang es sich in den

²⁹⁸ Stenros, „Action One Interaction“, <http://pervasivegames.wordpress.com/2010/07/23/action-one-interaction/>, aufgerufen am 22.04.2013.

²⁹⁹ Vgl. „London Action 2 – Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 28.07.2010, http://www.youtube.com/watch?v=ak_P9W6FSJQ, aufgerufen am 23.04.2013.

³⁰⁰ Vgl. Michael Andersen, „Conspiracy for Good. Into the Belly of the Beast to Confront Blackwell Briggs“, *ARGNet*, 05.08.2010, http://www.argn.com/2010/08/conspiracy_for_good_into_the_belly_of_the_beast_to_confront_blackwell_briggs/, aufgerufen am 23.04.2013.

³⁰¹ „Kids Company joins ‘Heroes’ creator Tim Kring and Nokia’s Conspiracy for Good“, *KidsCompany* Homepage, 14.07.2010, <http://www.kidsco.org.uk/news-events/2010/kids-company-joins-heroes-creator-tim-kring-and-nokias-conspiracy-for-good>, aufgerufen am 23.04.2013.

³⁰² Vgl. „London Action 3 – Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 06.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=Z96ka7NTgdA>, aufgerufen am 23.04.2013.

³⁰³ *Doctors of the World* Homepage, <http://www.doctorsoftheworld.org.uk/>, aufgerufen am 23.04.2013.

³⁰⁴ Vgl. Andersen, „Conspiracy for Good. Into the Belly of the Beast to Confront Blackwell Briggs“, http://www.argn.com/2010/08/conspiracy_for_good_into_the_belly_of_the_beast_to_confront_blackwell_briggs/, aufgerufen am 23.04.2013.

Server von 'Blackwell Briggs' zu hacken und Videoaufnahmen der 'Blackwell Briggs' CCTV-Security-Kameras von der Verfolgung Davids sicherzustellen. Die Spieler_innen wurden abermals auf die Spur Davids geschickt und mussten mit ihren Nokia Mobiltelefonen die einzelnen Videoaufnahmen an bestimmten Orten aufspüren. Ein entscheidendes Video, das gelöscht zu sein schien, konnte erst nach einem weiteren Hackingangriff geöffnet werden und zeigte die Ermordung Davids durch Sir Ian Briggs. Neues belastendes Material gegen 'Blackwell Briggs' konnte somit sichergestellt werden. Das vierte und letzte Event „Belly of the Beast“ fand am 7. August 2010 statt.³⁰⁵ Hierbei ging es darum 'Blackwell Briggs' bei der alljährlichen Rekrutierungskampagne unauffällig zu infiltrieren. Die Spieler_innen wurden im Vorfeld zudem aufgefordert ein Buch mitzubringen um die Organisation *read international*³⁰⁶ zu unterstützen.³⁰⁷ Die Spieler_innen mussten verschiedene Aufgaben bestehen um sich das Vertrauen der 'Blackwell Briggs' Mitarbeiter_innen zu verdienen und anschließend an der Pressekonferenz teilnehmen zu können. Für ein Team gab es eine besondere Mission von Ann Marie Calhoun, die darin bestand den Vertrag aus Sir Ian Briggs Safe wiederzubeschaffen. Die Spieler_innen mussten bei all diesen Aufgaben sehr vorsichtig vorgehen und sich wirklich bemühen, da sie, wenn sie ihre Tarnung preisgaben tatsächlich von Securities gar nicht reingelassen, ermahnt, weggeführt, erpresst etc. wurden. So wurde eine Spielerin, die mit einem Rucksack auf dem das Spira-Logo abgebildet war zur Rekrutierungskampagne kam wieder weggeschickt, wurde ein anderer, der Sir Ian Briggs Rede mit anklagenden Zwischenrufen unterbrach von den Securities weggeführt, bekam eine andere Spielerin während einer Aufgabe ein „S“ auf ihre Karte und wurde ermahnt bei drei „S“ von den Securities abgeführt zu werden und musste das eine Team mit der Mission von Ann Marie Calhoun bei der Beschaffung des Vertrags warten bis Sir Ian Briggs den Raum verlassen hatte und darauf achten beim Raub wirklich nicht entdeckt zu werden. Nach bestandenen Aufgaben gab CEO Sir Ian Briggs eine Pressekonferenz. Es wurde ein die Firma verherrlichendes Video abgespielt bevor Sir Ian Briggs einen Mitarbeiter bat vom Fortschritt des Projekts in Sambia zu berichten. Dieser offenbarte jedoch die Wahrheit über das Projekt und Sir Ian Briggs illegale Machenschaften. Sir Ian Briggs versuchte sich zu rechtfertigen; der aus dem Safe

³⁰⁵ Vgl. „London Action 4 – Recap (Part 1)“, *YouTube*, hochgeladen am 17.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=280rbkrMQzo> und „London Action 4 – Recap (Part 2: „The Takedown“), *YouTube*, hochgeladen am 27.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=uxH4mr8x0Io>, aufgerufen am 23.04.2013.

³⁰⁶ *Read international* Homepage, <http://readinternational.org.uk/>, aufgerufen am 23.04.2013.

³⁰⁷ Vgl. Andersen, „Conspiracy for Good. Into the Belly of the Beast to Confront Blackwell Briggs“, http://www.argn.com/2010/08/conspiracy_for_good_into_the_belly_of_the_beast_to_confront_blackwell_briggs/, aufgerufen am 23.04.2013.

verschwundene Vertrag, belastende Beweise unter den Sitzen der Spieler_innen und das Video von der Ermordung David Nsofus brachten ihn jedoch zu Fall. Sir Ian Briggs wurde sogleich von Scotland Yard abgeführt. Der Bau der Ölpipeline in Sambia konnte von *Conspiracy for Good* und seinen vielen Anhängern_innen verhindert werden und eine Bibliothek in Zusammenarbeit mit *Room to Read* in Sambia gebaut werden. Anschließend gab es eine Party für alle Mitglieder_innen von *Conspiracy for Good*.

Bei *Conspiracy for Good* handelte es sich um ein sehr komplexes ARG, das nicht nur versuchte die Grenze zwischen Realität und Fiktion verschwimmen zu lassen und den Teilnehmern_innen ein immersives Spielvergnügen zu ermöglichen, sondern gleichzeitig auch Gutes zu bewirken. Tim Kring bezeichnete es als *Social Benefit Storytelling*, als eine neue Form der Unterhaltung. Obwohl dieser wohltätige Faktor einer Aufrechterhaltung der ‚TINAG‘-Philosophie nach außen hin entgegenstand, wies *Conspiracy for Good* dennoch alle Kennzeichen eines ARGs auf.

Im nächsten und letzten Kapitel geht es nun darum die drei ausführlich beschriebenen ARGs mit den Filmen der 1990er Jahre in Verbindung zu bringen, Parallelen aufzuzeigen und so eine Entwicklung von den Filmen, die mit alternativer oder virtueller Realität spielen, hin zu den Spielen, die eine alternative Realität entstehen lassen, nachzuweisen.

6. Parallelen zwischen den Filmen aus den 1990er Jahren und ARGs

In diesem Kapitel soll aufgezeigt werden, dass sich von den ausgewählten Filmen der 1990er Jahre bis zu den *Alternate Reality Games* eine Entwicklungslinie ausmachen lässt. Sowohl die Filme, als auch die Games versuchen eine alternative beziehungsweise virtuelle Realität entstehen zu lassen und greifen hierbei auf das Mittel des unzuverlässigen Erzählens zurück. Es finden sich außerdem viele Parallelen auf thematischer und inhaltlicher Ebene, auf die im Folgenden näher eingegangen werden soll.

Der Grad der Immersion, das Eintauchen in eine andere Realität, konnte durch die *Alternate Reality Games* noch erweitert werden. Konnten die Filme eine virtuelle beziehungsweise alternative Realität lediglich in der Vorstellung der Zuschauer_innen erzeugen, so heben *Alternate Reality Games* das Thema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion auf eine neue Ebene und lassen ihre Mitspieler_innen eine alternative Realität intensiver erfahren. Der/die Zuschauer_in der Filme wurde zum/zur Teilnehmer_in der Games. Die Grenze zur realen Welt wird nicht nur gedanklich überschritten, sondern leibhaftig. *Alternate Reality Games* lassen die ehemaligen Zuschauer_innen der Filme zu Protagonisten_innen werden, versuchen sie den Erlebnissen der Protagonisten in den Filmen auszusetzen.

6.1 Grenze zwischen Realität und Fiktion

In den Filmen der 1990er Jahren, die sich mit virtueller oder alternativer Realität beschäftigen, sowie in den *Alternate Reality Games* wird versucht die Grenze zwischen Realität und Fiktion verschwimmen zu lassen. Um das zu erreichen greifen sowohl die Filme, als auch die ARGs auf das Mittel des unzuverlässigen Erzählens zurück. Bevor näher darauf eingegangen werden soll ist zuerst die Grenze zwischen Wirklichkeit und virtueller beziehungsweise alternativer Realität eindeutiger zu definieren.

Bei den Filmen, die ihren Protagonisten in eine virtuelle Realität eintauchen lassen sind es verschiedene Medien, die den Übergang von der Realität in die Fiktion und umgekehrt ermöglichen: in *Brainscan* ein Computer, eine spezielle CD-Rom und ein Telefon; in *Pleasantville* sind es Fernseher und Fernbedienung; in *Abre los ojos*, *The Matrix*, *The Thirteenth Floor* und *Total Recall* eine spezielle Maschine; in *Dark City* eine Spritze und in *eXistenZ* gelangen die Protagonisten_innen über Spielkonsolen aus tierischem Gewebe in andere Spielebenen. Bei *The Game*, in dem der Protagonist eine alternative Realität

vorgespielt bekommt, werden anfangs ebenfalls verschiedene Medien, wie das Telefon und der Fernseher etc. genutzt um ihn in die alternative Realität eintauchen zu lassen.

Bei den *Alternate Reality Games* sind es ebenfalls verschiedene neue und alte Medien, die versuchen ihre Mitspieler_innen in eine alternative Realität eintauchen zu lassen. Eine Werbeeinschaltung, eine Webseite, eine Postkarte, eine Flaschenpost, ein Plakat, ein Video etc. fungieren als ‚Rabbit Holes‘ und versuchen die Aufmerksamkeit potentieller Spieler_innen auf sich zu ziehen und ihnen den Zugang zu einer alternativen Realität zu ermöglichen. Im weiteren Verlauf eines Spiels kommen immer mehr Medien hinzu, mittels derer eine alternative Realität aufgebaut und aufrechterhalten wird. Sowohl in den meisten Filmen, als auch bei den Games sind es somit Medien, die die Grenze, die Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion markieren und einen Übertritt ermöglichen.

6.2 Mittel des unzuverlässigen Erzählens

Um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion für den/die Zuschauer_in der Filme beziehungsweise den/die Teilnehmer_in der Games nachvollziehbar umzusetzen greifen sowohl acht der Filme, als auch die meisten *Alternate Reality Games* auf das Mittel des unzuverlässigen Erzählens zurück.

Bei den Filmen geben die Bilder vor einer objektiven Erzählinstanz zu folgen, während es sich eigentlich um eine persönliche, subjektive Perspektive handelt. Durch eine fehlende Markierung dieser Tatsache kann die Erzählung als unzuverlässig beschrieben werden. Zusätzlich werden durch den jeweiligen Bewusstseinszustand des Protagonisten Bilder gezeigt, die nicht der Realität entsprechen. Es fehlt dem Film die meiste Zeit über an einem konstanten Bezugsrahmen, von dem aus sich der/die Zuschauer_in die Geschehnisse erklären könnte. Bei den meisten *Alternate Reality Games* verhält es sich ähnlich. Hier werden die Teilnehmer_innen in zweifacher Weise getäuscht. Einerseits wird den Teilnehmern_innen von Anfang an vorgespielt es handle sich bei dem Spiel um Realität. Mit der Aussage „This is not a game“ wird versucht diese Täuschung noch zu bekräftigen. Mit allen Mitteln, wie keinem offiziellen Beginn, möglichst real gestalteten Webseiten, Videos, Blogeinträgen, E-Mails, Radiosendungen etc., sowie Schauspielern_innen, die Rollen übernehmen und Live Events wird versucht den Spielcharakter zu verschleiern und das Spiel als Realität auszuweisen. Zusätzlich wird jeder Hinweis auf die ‚Puppetmaster‘ des Spiels verschleiert. Am Ende werden die Teilnehmer_innen mit einem „plot twist“ überrascht, der ihnen offenbart, wer die ‚Puppetmaster‘ sind und welchen Zweck das Spiel verfolgte. Dies gelingt jedoch nicht allen ARGs und liegt auch nicht im Interesse jedes ARGs. Von den analysierten

Alternate Reality Games gelang dies lediglich bei *The Beast*, bei dem am Ende die Firma Microsoft als ‚Puppetmaster‘ enttarnt wurde und der Zweck, die Bewerbung des Films *A.I. – Artificial Intelligence*, offensichtlich wurde. Bei *Das Buch 2011* wurden die ‚Puppetmaster‘, in dem Fall der Getränkekonzern *Vöslauer*, auch erst gegen Ende enttarnt, ebenso wie der Zweck, die Bewerbung des neuen Werbefilms *Vöslauer – Der Film* und der Marke *Vöslauer* im Generellen. Bei *The Lost Experience* war der Bezug zur Serie *Lost* hingegen aufgrund des Inhalts eindeutig und bei *Conspiracy for Good* gab Tim Kring nach dem ersten ‚Rabbit Hole‘ bereits seine Beteiligung und sein angestrebtes Ziel preis.

Andererseits stehen die Teilnehmer_innen mit den Charakteren der Geschichte in Verbindung und folgen ihrer meist eingeschränkten Perspektive. Den Teilnehmern_innen wird somit zusätzlich auf inhaltlicher Ebene etwas vorgespielt; hier werden sie ebenfalls getäuscht, auf eine falsche Fährte gelockt. Es wird wie bei den meisten ausgewählten Filmen mit den konventionellen Regeln des Erzählens und dem Vertrauen der Zuschauer_innen/Teilnehmer_innen gespielt und versucht diese am Ende mit einem „plot twist“ zu überraschen. Bei *The Lost Experience* wurde in einem finalen „plot twist“ offenbart, dass es sich bei Alvar Hanso um Rachel Blakes Vater handelte und der neue Geschäftsführer der ‚Hanso Foundation‘ der eigentliche Bösewicht ist. Bei *Das Buch 2011* wurde am Ende preisgegeben, dass die Nymphen aufgrund der geheimnisvollen Wirkung des Wassers ewig jung bleiben können und bei *Conspiracy for Good* tauchte die tot geglaubte Ann Marie Calhoun kurz vor dem Finale doch wieder auf.

Wie bei den Filmen gab es auch bei den Games neben dem finalen „plot twist“ noch eine Menge kleinerer falscher Fährten, die kurze Zeit später wieder aufgelöst wurden. Bei *Conspiracy for Good* wurden zum Beispiel Charaktere als Saboteure enttarnt und wieder andere verschwanden. Der Reiz liegt nun wie bei den Filmen darin den kleinen Irreführungen und den finalen Offenbarungen um die ‚Puppetmaster‘, den Zweck des Spiels und der inhaltlichen Wendung doch früher und eigenständig auf die Spur zu kommen. So gab es bei *The Lost Experience* und *Conspiracy for Good* seitens der Spieler_innen durchaus immer wieder Diskussionen darüber, ob die neueste Information tatsächlich der „Wahrheit“ entspricht oder eine falsche Fährte darstellt.

6.3 Intertextuelle Verweise

In den ausgewählten Filmen gibt es eine Menge Referenzen zu literarischen, philosophischen und religiösen Werken, die sich mit dem Thema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion beziehungsweise zwischen dieser Welt und weiteren dazu bestehenden

Welten auseinandersetzen. In dieser Arbeit konnten leider nicht alle Bezüge herausgearbeitet werden, ein paar wenigen konnte jedoch Platz eingeräumt werden. So findet sich in drei der ausgewählten Filme eine Anspielung auf Lewis Carrolls *Alice im Wunderland*. Der Verweis dient dazu auf die Parallelen zwischen den Erlebnissen und Problemen von Alice und des Protagonisten hinzuweisen. Bei den *Alternate Reality Games* findet sich dieser Bezug ebenfalls. So wird der Eintritt in ein ARG als ‚Rabbit Hole‘ bezeichnet. Sobald die Spieler_innen den Eintritt gefunden haben, den Kaninchenbau passiert haben, erwartet sie eine andere alternative Realität mit anderen Regeln. Wie Alice sind sie einer anderen Welt ausgesetzt.

Zudem findet sich wie in den Filmen, so auch in zwei der ausgewählten *Alternate Reality Games* eine Anspielung auf das Christentum. In den meisten Filmen gibt es einen Charakter oder eine Gruppe, die gottähnlich die Fäden in der Hand hält und versucht die Welt nach ihren Vorstellungen zu lenken und die Kontrolle zu behalten. Der Protagonist versucht sich dieser Kontrolle zu entziehen und den Charakter oder die Gruppe zurechtzuweisen, zu zerschlagen oder ihr lediglich zu entgehen. Bei *The Lost Experience* schreckt die Firma ‚Hanso Foundation‘ nicht vor illegalen und unmoralischen Tätigkeiten zurück um ihr Ziel, vorgeblich die Rettung der Menschheit, zu erreichen. Gottähnlich versucht diese Firma die Fäden zu lenken und die Kontrolle zu behalten. Im Zuge dessen schreckt sie nicht davor zurück allen, die sich ihr in den Weg stellen, wie dem Gründer Alvar Hanso und später seiner Tochter Rachel Blake, zu drohen und sie mitunter auch verschwinden zu lassen oder zu töten. Rachel Blake kämpft wie der Protagonist in den Filmen darum sich dieser Kontrolle zu entziehen, die illegalen Machenschaften aufzudecken um wieder ein Leben ohne Angst und in Freiheit führen zu können. Bei *Conspiracy for Good* zieht die Firma ‚Blackwell Briggs‘ gottähnlich die Fäden um ihr Ziel, ebenfalls vorgeblich der Schutz der Menschen, zu erreichen. Die CFG rund um Ann Marie Calhoun, Nadirah und David versucht die illegalen Vorhaben der Firma aufzudecken, eine Überwachung der Menschen durch die britische Regierung zu verhindern und wieder ein Leben in Freiheit leben zu können. Wie den Protagonisten in den Filmen gelingt es sowohl Rachel Blake, als auch Nadirah die jeweilige Firma zu zerschlagen und sich aus ihren Fängen zu befreien; beide retten hierbei wie in einigen der ausgewählten Filme nicht nur sich selbst, sondern auch ihre Mitmenschen. Hat man als Zuschauer_in erst einmal entdeckt, dass diese Filme, allen voran *The Matrix* sehr viele intertextuelle Bezüge aufweisen, gestaltet sich die Suche und das Herausarbeiten dieser wie eine Schnitzeljagd. Bei der Rezeption ist man ständig auf der Suche nach neuen Hinweisen um noch mehr aus dem Film herauszuholen, noch mehr versteckte Botschaften zu

entschlüsseln. Diese Filme offenbaren ihre Handlung jedoch auch ohne dass man diese Bezüge entdeckt. Sie bieten lediglich eine weitere und intensivere Möglichkeit der Rezeption. Ebenso gestaltet es sich bei den *Alternate Reality Games*. Je nach „Level of Engagement“ nimmt man unterschiedliche Entwicklungen des Games wahr, kann verschieden tief darin eintauchen. Nehmen die neugierigen Internetsurfer das Spiel lediglich oberflächlich wahr, tauchen die Gelegenheitsspieler_innen bereits mehr in das Spielerlebnis ein. Sie wollen die Handlung im Groben nachvollziehen, gehen jedoch keinen Hinweisen nach und tauschen sich nicht mit anderen Spielern_innen aus. Die wirklichen Spieler_innen sind es erst die mit anderen interagieren, möglichst viele Details verstehen wollen und mehr dabei sein wollen. Die Hardcore Fans sind jedoch letztendlich die, die mit aller Kraft versuchen das Spiel voranzutreiben, jedem Hinweis nachzugehen und überall dabei zu sein.³⁰⁸ Für sie gestaltet sich ein *Alternate Reality Game* ebenfalls wie eine Schnitzeljagd nach immer neuen Hinweisen und Puzzles.

6.4 Genre und Topos der Verschwörung, Verfolgung & Paranoia

Das Genre der meisten ausgewählten Filme ist den Bereichen Science-Fiction und Thriller zuzuordnen. Hierbei fließt der dem Genre Thriller nahestehende Topos der Verschwörung, Verfolgung und Paranoia mitein. So tritt bei den Protagonisten dieser Filme, sobald die ihnen bekannte Welt aus den Fugen gerät, das Gefühl auf verfolgt zu werden und einer Verschwörung ausgeliefert zu sein. Es scheint als würde sich die ganze Welt gegen sie richten, Paranoia macht sich im Protagonisten breit.

Die Handlungen der drei ausgewählten *Alternate Reality Games* lassen sich ebenfalls dem Thriller-Genre zuordnen. Es wird durchgängig eine Spannung erzeugt, die sich vom Protagonisten auf den Zuschauer überträgt. In *The Lost Experience* versucht Rachel Blake zusammen mit DJ Dan und Gary Troup die illegalen Machenschaften der ‚Hanso Foundation‘ aufzudecken; hierfür muss sie im Untergrund agieren und sich versteckt halten. Sie wird verfolgt und kann den Spielern_innen immer nur versteckte und verschlüsselte Hinweise zu den illegalen Tätigkeiten der Firma zukommen lassen, die diese dann finden und entschlüsseln müssen. Am Ende entpuppt sich Alvar Hanso als Rachel Blakes Vater und der neue Geschäftsführer der ‚Hanso Foundation‘ als der eigentliche Bösewicht. Die Handlung des ARGs *Das Buch 2011* und der Film am Ende sind ebenfalls dem Genre Thriller zuzuordnen. Es wird versucht durchgängig eine Spannung zu erzeugen, die erst am Ende mit dem Lüften des Geheimnisses der Nymphen durch den Film ermattet. Im Film wird eine junge

³⁰⁸ Vgl. Thompson, „Understanding your Audience“, S.45-46.

Schriftstellerin in der Therme Bad Vöslau von einer jungen Frau verfolgt, die schließlich zu ihrer Inspirationsquelle wird und ihr verrät, dass das Wasser der Therme ein Geheimnis in sich trägt. Der Plot des ARGs *Conspiracy for Good* ist ebenfalls dem Thriller-Genre zuzordnen. Die Protagonistinnen Ann Marie Calhoun und Nadirah sind dem Konzern 'Blackwell Briggs' auf der Spur um den Bau einer Ölpipeline in einem Dorf in Sambia zu verhindern. Sie müssen aus dem Untergrund agieren um 'Blackwell Briggs' zu entgehen. David, ein Mitstreiter wird getötet, Ann Marie Calhoun gefangen genommen und Nadirah wird verfolgt und muss den Securities von 'Blackwell Briggs' mithilfe der Spieler_innen entkommen. Diese müssen bei den Live Events in London ebenfalls darauf achten den Securities zu entgehen und auf der Rekrutierungskampagne am Ende nicht als CFG Mitglieder_innen enttarnt zu werden. Am Ende gelingt es den CEO Sir Ian Briggs zu verhaften und den Bau der Ölpipeline zu verhindern.

6.5 Keine Grenze zwischen Realität und Fiktion

Der Film *eXistenZ* stellte unter den ausgewählten Filmen eine Besonderheit dar, da er als einziger bei der Thematisierung des Topos um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion verweilt und dem Protagonisten am Ende des Films keinen Ausweg aus der virtuellen Realität bietet, keine Grenze zwischen Realität und Fiktion aufzeigt. Der Regisseur bleibt bei der Frage, was Realität eigentlich ist und bietet weder dem Protagonisten, noch dem/der Zuschauer_in eine Antwort. Dadurch wird die virtuelle Realität zu einer der Realität ebenbürtigen Wirklichkeit. Bei *Alternate Reality Games* können die meisten Spieler_innen nach Ende des Spiels durchaus wieder in die Realität zurückfinden. Bei dem ersten ARG *The Beast* formierte sich jedoch eine Gruppe genannt 'The Cloudmakers', für die der Ausgang aus der alternativen Realität nicht mit dem offiziellen Spiel-Ende zusammenfiel. Nach den Angriffen auf das World Trade Center am 9. September 2001 diskutierten sie in ihrem Forum darüber, ob sie als Gruppe Hinweisen nachgehen und die Terroristen finden sollten beziehungsweise könnten. Nach zwei Tagen besannen sie sich jedoch und akzeptierten, dass es sich hierbei schlichtweg um Realität handelte und nicht um ein Spiel, das sie lösen könnten.³⁰⁹ Kurze Zeit erging es den Mitgliedern der Gruppe 'The Cloudmakers' ähnlich wie Ted Pikul in *eXistenZ*: es existierte keine Grenze mehr zwischen Realität und Fiktion.

³⁰⁹ Vgl. McGonigal, „'This Is Not a Game'. Immersive Aesthetics and Collective Play“, S.1.

7. Fazit

In dieser Arbeit ging es darum das Phänomen um *Alternate Reality Games* umfassend zu untersuchen. Es handelt sich bei ARGs um ein vor allem in Amerika und Großbritannien weit verbreitetes Phänomen, das dem Genre der *Pervasive Games*, die alle auf unterschiedliche Weise versuchen die Grenze zwischen Realität und Fiktion verschwimmen zu lassen, zuzuordnen ist. Im Zuge der Arbeit wurden drei sehr unterschiedliche *Alternate Reality Games* analysiert. Anhand der Ergebnisse zeigt sich, dass sich *Alternate Reality Games* seit dem ersten ARG 2001 *The Beast* stark weiterentwickelt haben. Bei *The Beast* wurden die ‚Puppetmaster‘ bis zum Schluss unter Verdeck gehalten und auch der ‚TINAG‘-Philosophie nach außen hin bis zum Ende treu geblieben; bei diesem ARG ging es darum den Film *A. I. – Artificial Intelligence* von Steven Spielberg zu bewerben. Das ARG *The Lost Experience* gab durch seinen Titel bereits die ‚Puppetmaster‘ preis, versuchte den Spielcharakter jedoch ebenfalls bis zum Ende des ARGs nach außen hin zu negieren; es diente dazu die Fans der Serie *Lost* während der Sommerpause zwischen der zweiten und dritten Staffel bei der Stange zu halten und potentielle neue Fans anzulocken. Bei dem ARG *Conspiracy for Good* trat Tim Kring von Beginn an als ‚Puppetmaster‘ auf und bewarb das ARG als *Social Benefit Storytelling*, was einer Aufrechterhaltung der ‚TINAG‘-Philosophie nach außen hin entgegenstand. Bei diesem ARG ging es neben dem Spielvergnügen darum humanitäre Projekte zu unterstützen. Bei *Das Buch 2011*, dem ARG, das in Wien stattfand, agierten die ‚Puppetmaster‘ zwar bis zum Schluss im Geheimen, ein Bewahren der ‚TINAG‘-Philosophie nach außen hin war jedoch aus budgetären und zeitlichen Gründen unmöglich. Um die Marke *Vöslauer* zielführend zu bewerben bemühten sich die ‚Puppetmaster‘ immer neue Spieler_innen für das ARG zu gewinnen. Es entwickelten sich somit je nach Ziel eines *Alternate Reality Games* unterschiedliche Kategorien. Ab dem Jahr 2007 bildete sich mit dem ARG *World Without Oil* von Jane McGonigal eine Kategorie heraus, die als „Social“ ARG bezeichnet werden kann und die bisher größte Entwicklung von ARGs darstellt. Bei dieser Kategorie geht es nicht mehr nur darum ein möglichst real erscheinendes Spiel zu erschaffen und den Teilnehmer_innen ein mehrere Monate langes umfassendes Erlebnis zu ermöglichen, sondern gleichzeitig darum etwas Gutes in der Welt zu vollbringen. Tim Kring trieb diese Kategorie von ARGs mit *Conspiracy for Good* auf die Spitze und nannte es *Social Benefit Storytelling*. CFG war ein ARG, bei dem eine Geschichte erzählt wurde, die es zuließ, dass die Spieler_innen nicht nur den Verlauf der Handlung mitbestimmen, sondern gleichzeitig etwas Gutes tun konnten. Ging es bei ARGs bislang lediglich darum mittels Interaktivität und

Kollaboration das Spiel voranzutreiben und mitunter zu verändern, so ging es bei *Conspiracy for Good* nun auch darum wohltätige Organisationen zu unterstützen. So unterschiedlich die drei *Alternate Reality Games* in ihrer Zielsetzung waren, so wiesen sie doch alle die ein *Alternate Reality Game* bestimmenden Kennzeichen auf. Sie alle nutzten verschiedene Medien um ihre Geschichte crossmedial zu verbreiten, waren allgegenwärtig und durchdringend, spielten in der Jetztzeit und ließen einen permanenten Zugang, ein andauerndes Spielen zu, setzten auf die Interaktivität, Kollaboration und konstruktive Vernetzung der Spieler_innen und ermöglichten es ihnen sich in der Konstruktion von Fanartikeln, Webseiten, Blogs und Leitfäden selbst auszudrücken.

In dieser Arbeit ging es neben einer Untersuchung des Phänomens der *Alternate Reality Games* auch darum anhand dieser aufzuzeigen wie präsent das Thema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion durch die heutige Medientechnologie geworden ist. Ein Alltag ohne Mobiltelefon und Computer ist kaum mehr denkbar, ständig haben wir die Möglichkeit in eine alternative Realität einzutauchen. *Alternate Reality Games* machen sich diese Entwicklung zunutze und versuchen ihre Teilnehmer_innen ständig in eine alternative Realität, die im Zuge des Spiels kreiert wird, eintauchen zu lassen. Das Thema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion wurde vor allem in vielen Filmen der 1990er Jahre behandelt und ab 2000 in die Welt der Spiele verlagert. Doch die Filme sind nicht die einzigen historischen Einflüsse. Viele vorangegangene kulturelle Traditionen, Praktiken und Texte, wie das Genre der Ludic Literature, bestimmte literarische Werke, Performing Arts, Role-Playing Games, Virtual Game Worlds, Virtual Social Worlds, sowie bestimmte Filme finden sich in den Spielen wieder. Im Medium Film erreichte die Auseinandersetzung mit dem Thema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion in den 1990er Jahren jedoch einen Höhepunkt, der direkt in die Spiele übergang. Der/die ehemals passive Zuschauer_in der Filme konnte nun zum/zur aktiven Teilnehmer_in der Games werden. Bereits in den Filmen waren es verschiedenen Medien, die den Protagonisten den Eintritt in eine alternative oder virtuelle Realität ermöglichten. *Alternate Reality Games* setzen ebenso verschiedene Medien ein um eine möglichst real erscheinende alternative Realität zu kreieren, eine den/die Teilnehmer_in ständig umgebende Welt zu erschaffen. Es gibt keinen offiziellen Beginn, Webseiten, Videos, Blogeinträge, E-Mails, Radiosendungen etc. werden so real wie möglich gestaltet, Schauspieler_innen übernehmen Rollen und Live Events finden statt. Auf allen Ebenen wird versucht den Spielcharakter zu verschleiern und das Spiel als Realität auszuweisen. Um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion erzählerisch umzusetzen greifen sowohl die Filme, als auch die

Games auf das Mittel des unzuverlässigen Erzählens zurück. Hierbei wird dem/der Zuschauer_in beziehungsweise dem/der Teilnehmer_in etwas vorgespielt, wird mit seinem/ihrem Vertrauen gespielt, er/sie auf eine falsche Fährte gelockt. Die Geschichte wird aus einer scheinbar objektiven Erzählperspektive geschildert, während es sich eigentlich um eine subjektive Erzählperspektive handelt, die noch dazu Bilder und Tatsachen in verzerrter oder eingeschränkter Weise wiedergibt. Meist ergibt sich erst in einem finalen „plot twist“ eine klare Sicht auf die Ereignisse. Wie die Filme setzen auch die Games auf das Genre der Verschwörung, Verfolgung und Paranoia. *Alternate Reality Games* greifen jedoch nicht nur auf die Filme der 1990er Jahre zurück, sondern lassen auch viele Arten des Geschichtenerzählens, die sich in den letzten Jahren entwickelt haben, wie Digital, Interactive, Crossmedia und Transmedia Storytelling einfließen. Ohne diese neuen Entwicklungen, sowie das Web 2.0 und die Sozialen Medien wäre diese Art von Spielen undenkbar.

8. Bibliographie

8.1 Literaturverzeichnis

- „About“, *Comic-Con International*, <http://www.comic-con.org/about>; [Zugriff am 05.04.2013].
- Alby, Tom, *Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien*, München: Carl Hanser 2007.
- Alexander, Bryan/Alan Levine, „Web 2.0 Storytelling. Emergence of a New Genre“, *Educause Review* 43/6, November/Dezember 2008, S.40-56, <http://www.educause.edu/ero/article/web-20-storytelling-emergence-new-genre> bzw. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0865.pdf>; [Zugriff am 12.10.2012].
- Alexander, Bryan, „Antecedents to Alternate Reality Games“, *2006 Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, Adam Martin/Brooke Thompson/Tom Chatfield (Hg.), S.8-14, <http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>; [Zugriff am 04.03.2013].
- Andersen, Michael, „Conspiracy for Good. Into the Belly of the Beast to Confront Blackwell Briggs“, *ARGNet*, 05.08.2010, http://www.argn.com/2010/08/conspiracy_for_good_into_the_belly_of_the_beast_to_confront_blackwell_briggs/; [Zugriff am 23.04.2013].
- Andersen, Michael, „Tim Kring and The Company P Team Up to Form a Conspiracy for Good“, *ARG.net*, 14.06.2010, http://www.argn.com/2010/06/tim_kring_and_the_company_p_team_up_to_form_a_conspiracy_for_good/; [Zugriff am 18.04.2013].
- Antikainen, Hannele/Sonja Kangas/Sari Vainikainen, „Three views on mobile cross media entertainment“, *Mobile Entertainment Industry and Culture (MGAIN)*, Research Report, modifizierte Ausgabe erschienen am 29.03.2004, http://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia_entertainment.pdf; (Orig. erschienen am 22.03.2004); [Zugriff am 23.10.2012].
- Apperley, Tom, „Getting Stuck on Level One. Designing a Research Methodology Appropriate to Xbox“, *Gaming Rhythms. Play and Counterplay from the situated to the local* Blog, 23.08.2004, <http://tomsphd.blogspot.co.at/search?updated-min=2004-01-01T00:00:00%2B11:00&updated-max=2005-01-01T00:00:00%2B11:00&max-results=5>; [Zugriff am 23.10.2012].

- „Are You a Member of the Conspiracy For Good?“, *Room to Read Homepage*, 08.07.2010, <http://blog.roomtoread.org/room-to-read/2010/07/at-room-to-read-we-like-our-libraries-stocked-our-shelves-full-and-our-titles-numerous-we-subscribe-to-the-more-is-bet.html>; [Zugriff am 22.04.2013].
- Auinger-Oberzaucher, Gertraud/Mariella Klement-Kapeller, „Presseinformation. Wer jung bleiben will muss früh damit anfangen“, http://www.thermalbad-voeslau.at/presse/pdf/2012_04_PA_PollyAdler_FIN.pdf; [Zugriff am 12.04.2013].
- Baldwin, Jon, „Have You Taken Your Rorschach Test? The Matrix and Philosophy“, Review of *The Matrix and Philosophy. Welcome to the Desert of the Real*, *Film-Philosophy*, Mai 2005/Vol. 9/ No. 25, <http://www.film-philosophy.com/vol9-2005/n25baldwin>; [Zugriff am 18.02.2013].
- Barlow, Nova, „Types of ARG“, *2006 Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, Adam Martin/Brooke Thompson/Tom Chatfield (Hg.), S.15-20, <http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>; [Zugriff am 03.03.2013].
- „The Beast“, *42 entertainment Homepage*, <http://www.42entertainment.com/beast.html>; [Zugriff am 03.07.2012].
- Beier, Lars-Olav, „Bilder, durch den Kopf geschossen - Finchers Spots, Clips und ihre Spuren in den Filmen“, *David Fincher*, Frank Schnelle (Hg.), Berlin: Bertz Verlag 2002, S.91-106.
- Bente, Gary/Nicole C. Krämer/Anita Petersen (Hg.), „Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie“, *Internet und Psychologie – Neue Medien in der Psychologie. Virtuelle Realitäten*, Göttingen/Bern/Toronto/Seattle: Hogrefe-Verlag 2002, Band 5, S.1-31.
- Blascovich, Jim, „Social Influence within Immersive Virtual Environments“, *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, Ralph Schroeder (Hg.), London: Springer-Verlag 2002, S.127-145.
- Bliss, Michael, *Dreams within a Dream. The Films of Peter Weir*, Carbondale u.a.: Southern Illinois University Press 2000.
- Boldt, Martin, *Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*, München: Martin Meidenbauer Verlagsbuchhandlung 2011.
- Botz-Bornstein, Thorsten, „Style and Substance in *The Matrix*“, Review of *The Matrix Trilogy. Cyberpunk Reloaded*, *Film-Philosophy*, April 2008/Vol. 12/No. 1, S.107-

- 116, <http://www.film-philosophy.com/2008v12n1/botzbornstein.pdf>; [Zugriff am 18.02.2013].
- Boyd, Danah M./Nicole B. Ellison, „Social Network Sites. Definition, History, and Scholarship“, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13/1, Oktober 2007, Artikel 11, <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>; [Zugriff am 17.09.2012].
 - Brooks, Frederick P. Jr., „What’s Real About Virtual Reality?“, *IEEE Computer Graphics and Applications*, November/Dezember 1999, S.16-27, <http://www.cs.unc.edu/~brooks/WhatsReal.pdf>; [Zugriff am 08.03.2013].
 - Bucher, Hans-Jürgen, „Online-Interaktivität. Ein hybrider Begriff für eine hybride Kommunikationsform“, *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), Frankfurt am Main: Campus 2004, S.132-167.
 - Bussey, Alex, „Does Exactly What It Says On The Tin“, Review of *Philosophers Explore the Matrix*, *Film-Philosophy*, Dezember 2006/Vol. 10/No. 3, <http://www.film-philosophy.com/2006v10n3/bussey.pdf>; [Zugriff am 18.02.2013].
 - Carroll, Lewis, *Alice im Wunderland*, Christian Enzensberger (Hg., übers. u. mit einem Nachw. vers.), Frankfurt am Main: Insel Verlag ³1996; (Orig. Alice’s Adventures in Wonderland 1865).
 - Castle, Robert, „Performance World. The Truman Show’s Sociology“, August 2005, <http://brightlightsfilm.com/49/truman.php>; [Zugriff am 15.02.2013].
 - Charles Taylor, *Das Unbehagen an der Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp ³1997.
 - Chatman, Seymour, *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, New York: Ithaca 1990.
 - Chesney, Duncan, „Spinoza and the Politics of The Matrix. On Matrix, machine philosophique“, Review of *Matrix, machine philosophique*, *Film-Philosophy*, August 2004/Vol. 8/No. 25, <http://www.film-philosophy.com/vol8-2004/n25chesney>; [Zugriff am 18.02.2013].
 - „Clue #42 – Jimmy Kimmel Interview with Hugh McIntyre“, *The Lost Experience Clues Blog*, 25.05.2006, <http://thelostexperienceclues.blogspot.co.at/2006/05/clue-42-jimmy-kimmel-interview-with.html>; [Zugriff am 08.04.2013].
 - „Conspiracy For Good“, *Facebook*, <https://www.facebook.com/conspiracyforgood>; [Zugriff am 19.04.2013].

- *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/index.php>; [Zugriff am 19.04.2013].
- „Conspiracy For Good“, *Twitter*, <https://twitter.com/conspiracy4good>; [Zugriff am 19.04.2013].
- „Conspiracy For Good“, *wikibruce.com*, <http://cfg.wikibruce.com/Home>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy For Good. Timeline“, *wikibruce.com*, http://cfg.wikibruce.com/Timeline_PartI; [Zugriff am 22.04.2013].
- Cormode, Graham/Balachander Krishnamurthy, „Key differences between Web 1.0 and Web 2.0“, *First Monday* 13/6, Juni 2008, <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2125/1972>; [Zugriff am 17.09.2012].
- „Corporate“, *The company P* Homepage, http://www.thecompanyp.com/site/?page_id=16; [Zugriff am 18.04.2013].
- Crawford, Chris, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Berkeley: New Riders 2005.
- Crosby, Mark, „Reflections Upon the Matrix“, *Film-Philosophy*, Juli 1999/Vol. 3/No. 31, <http://www.film-philosophy.com/vol3-1999/n31crosby>; [Zugriff am 18.02.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011“, *Facebook*, <https://de-de.facebook.com/DasBuch2011>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir handeln. Unser elftes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-handeln-unser-elftes-raetsel/202423623124471>; [Zugriff am 15.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir hören. Unser drittes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-hoeren-unser-drittes-raetsel/198158600217640>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir lesen. Unser zweites Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-lesen-unser-zweites-raetsel/197962586903908>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir lösen auf. Die letzte Aufgabe“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-loesen-auf-die-letzte-aufgabe/202910326409134>; [Zugriff am 15.04.2013].

- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir reisen. Unser siebentes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-reisen-unser-siebentes-rätsel/199981200035380>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir restaurieren. Unser fünftes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-restaurieren-unser-fünftes-rätsel/199373030096197>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir sammeln. Unser neuntes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-sammeln-unser-neuntes-rätsel/201415203225313>; [Zugriff am 15.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir schreiben. Unser zehntes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-schreiben-unser-zehntes-rätsel/201721959861304>; [Zugriff am 15.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir schwimmen. Unser viertes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-schwimmen-unser-viertes-rätsel/198959053470928>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir senden. Unser zwölftes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-senden-unser-zwölftes-rätsel/202561719777328>; [Zugriff am 15.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir sind. Unser erstes Rätsel“, *Facebook*, http://www.facebook.com/note.php?note_id=198144643552369; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir trinken. Unser achtes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-trinken-unser-achtes-rätsel/200791396621027>; [Zugriff am 15.04.2013].
- „Das Buch – YouTube.com/DasBuch2011. Wir zeichnen. Unser sechstes Rätsel“, *Facebook*, <http://www.facebook.com/notes/das-buch-youtubecomdasbuch2011/wir-zeichnen-unser-sechstes-rätsel/199435200089980>; [Zugriff am 12.04.2013].
- *Das Buch 2011 Die Recherchen*, <http://meinerecherchen.wordpress.com/2011/02/>; [Zugriff am 15.04.2013].
- „DasBuch2011. Rätselparty“, *Soundcloud*, <https://soundcloud.com/dasbuch2011>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch. Wunschzettel“, *amazon.at*, <http://www.amazon.de/registry/wishlist/1DNW1ZHRRJ2J3>; [Zugriff am 12.04.2013].

- „Das Buch @DasBuch2011“, *Twitter*, <https://twitter.com/DasBuch2011>; [Zugriff am 13.04.2013].
- De Haas, Monique, „Rules of interactive storytelling in cross media communication“, *crossmedia communication by Monique de Haas Blog*, 13.10.2004, <http://crossmediacommunication.blogspot.co.at/2004/10/republishing-articles-1-rules-of.html>; (Orig. 2002 in Europemedia); [Zugriff am 23.10.2012].
- De Haas, Monique, „The experience of crossmedia communication“, *crossmedia communication by Monique de Haas Blog*, 13.10.2004, <http://crossmediacommunication.blogspot.co.at/2004/10/republishing-articles-2-experience-of.html>; (Orig. 2002 in Europemedia); [Zugriff am 23.10.2012].
- Demner/Merliceck/Bergmann, *Das Buch 2011. Das Alternate Reality Game zum Film*, Präsentation der ARG-Kampagne im Rahmen von Subotron ‚Electric Meeting‘, <http://puppetmaster.pyrker.com/die-mission/>; [Zugriff am 16.04.2013].
- Dena, Christy, „ARG Stats“, *Christy's Corner of the Universe*, 08.12.2008, <http://www.christydena.com/online-essays/arg-stats/>; [Zugriff am 02.04.2013].
- Dena, Christy, „Current State of Cross Media Storytelling. Preliminary observations for future design“, in: „Crossmedia communication in the dynamic knowledge society networking session“, *European Information Society Technologies Event (IST)*, Monique de Haas (Hg.), Den Haag: 15.11.2004, http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf; [Zugriff am 23.10.2012].
- Dena, Christy, „Emerging Participatory Culture Practices. Player-Created Tiers in Alternate Reality Games“, *Convergence. The International Journal of Research into New Media Technologies*, London u.a.: Vol. 14/ No. 1 2008, S.41-57.
- „Deny Membership“, *Conspiracy for Good Homepage*, <http://conspiracyforgood.com/signup.php>; [Zugriff am 20.04.2013].
- Desalm, Brigitte, „Sorgfältig ausgewählte Taktik – Interview (I). Über THE GAME, Hollywoodlektionen und Orgasmen ohne Vorspiel“, *David Fincher*, Frank Schnelle (Hg.), Berlin: Bertz Verlag 2002, S.61-76.
- „DHARMA Initiative“ *Lostpedia*, http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/DHARMA_Initiative; [Zugriff am 02.04.2013].
- *Doctors of the World Homepage*, <http://www.doctorsoftheworld.org.uk/>; [Zugriff am 23.04.2013].

- Dreibrodt, Thomas J., *Lang lebe das neue Fleisch. Die Filme von David Cronenberg*, Bochum: Paragon-Verlag Steingäß & Zöllner ²2000.
- Ebersbach, Anja/Markus Glaser/Richard Heigl, *Social Web*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008.
- Ebert, Stephen, „Conspiracy for Good: More Than Just a Game?“, *NOKNOK*, 22.06.2010, <http://www.noknok.tv/2010/06/22/conspiracy-for-good-more-than-just-a-game/>; [Zugriff am 18.04.2010].
- Ebert, Stephen, „Conspiracy For Good: Rejoin the Conspiracy this Saturday!“, *NOKNOK*, 22.07.2010, <http://www.noknok.tv/2010/07/22/conspiracy-for-good-rejoin-the-conspiracy-this-saturday/>; [Zugriff am 23.04.2013].
- *Educause* Homepage, <http://www.educause.edu/>; [Zugriff am 15.10.2012].
- Figa, Elizabeth, „The Virtualization of Stories and Storytelling“, *Storytelling Magazine*, 16/2, 2004, <http://www.courses.unt.edu/efiga/Figa/VirtualizationofStoriesAndStorytelling.htm>; [Zugriff am 20.10.2012].
- Fischer-Lichte, Erika, „Theatralität und Inszenierung“, *Inszenierung von Authentizität*, Erika Fischer-Lichte, Christian Horn, Isabel Pflug, Matthias Warstat (Hg.), Tübingen: Narr Francke Attempto ²2007, S.9-28.
- „Fotostream von Das Buch“, *flickr*, <http://www.flickr.com/photos/meinesteine/>; [Zugriff am 13.04.2013].
- Fuxjäger, Anton, „Falsche Fährten. Ein Definitionsvorschlag und eine Erörterung jener Untervariante, die durch die Vorenthaltung von expositorischen Informationen zustande kommt“, *Maske und Kothurn. Falsche Fährten in Film und Fernsehen*, Patric Blaser/Andrea B. Braidt/Anton Fuxjäger/Brigitte Mayr (Hg.), Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag 2007 (53. Jahrgang), Heft 2-3, S.13-32.
- „Get Involved. Conspiracy For Good™“, *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/about.php>; [Zugriff am 19.04.2013].
- Glassner, Andrew, *Interactive Storytelling. Techniques for 21st Century Fiction*, Natick: A K Peters 2004.
- Goertz, Lutz, „Wie interaktiv sind Medien?“, *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), Frankfurt am Main: Campus 2004, S.97-117.
- Gosney, John W., *Beyond Reality. A Guide to Alternate Reality Gaming*, Boston: Thomson Course Technology 2005.

- Greschonig, Steffen/Vítezslav Horak, „'Sagt mir die Wahrheit! Sind wir immer noch im Spiel?' Zur Anthropologie, Ökonomie und Ontologie in David Cronenbergs eXistenZ“, *Kino der Lüge*, Kerstin Kratochwill/Almut Steinlein (Hg.), Bielefeld: transcript Verlag 2004, S.135-152.
- Habicher, Andreas, „Nymphen“, 13.04.2011, <http://misoskop.wordpress.com/2011/04/13/nymphen/>; [Zugriff am 16.04.2013].
- „Hansoexposed.com“, *Lostpedia*, <http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Hansoexposed.com>; [Zugriff am 05.04.2013].
- „Hanso Foundation“ *Lostpedia*, http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Hanso_Foundation; [Zugriff am 02.04.2013].
- „The Hanso Foundation“, <http://floriancrouzat.net/thehansofoundation/>; [Zugriff am 05.04.2013].
- Hantke, Steffen, „Autorenkino und Verschwörungstopos. Selbstreflexion in Videodrome und Existenz“, *David Cronenberg*, Marcus Stiglegger (Hg.), Berlin: Bertz + Fischer 2011, S.45-56.
- „Hauptseite“, *Lostpedia*, <http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Hauptseite>; [Zugriff am 17.09.2012].
- Heibach, Christiane, „Sprachkunst als Vernetzungsphänomen. Eine Re-Formation der Literaturwissenschaft?“, *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, Harro Segeberg/Simone Winko (Hg.), München: Wilhelm Fink 2005, S.235-251.
- Helbig, Jörg, „>Follow the White Rabbit!< Signale erzählerischer Unzuverlässigkeit im zeitgenössischen Spielfilm“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hg.), München: Richard Boorberg Verlag 2005, S.131-146.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements des Kultur*, Amsterdam: Pantheon³1940.
- „Index“, *Cloudmakers* Webseite, www.cloudmakers.org; [Zugriff am 18.03.2013]
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York/London: New York University Press 2006.
- Jenkins, Henry, „Transmedia Storytelling and Entertainment. A Syllabus“, *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins* Blog, 11.08.2009, http://henryjenkins.org/2009/08/transmedia_storytelling_and_en.html; [Zugriff am 22.10.2012].

- Jenkins, Henry, „Transmedia Storytelling“, *Technology Review*, 15.01.2003, <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>; [Zugriff am 22.10.2012].
- Jenkins, Henry, „Transmedia Storytelling 101“, *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins Blog*, 22.03.2007, http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html; [Zugriff am 22.10.2012].
- Jenkins, Henry, „Transmedia 202. Further Reflections“, *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins Blog*, 01.08.2011, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html; [Zugriff am 22.10.2012].
- Kaplan, Andreas M./Michael Haenlein, „Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media“, *Business Horizons* 53, 2010, S.59-68, <http://openmediart.com/log/pics/sdarticle.pdf>; [Zugriff am 17.09.2012].
- Kaul, Susanne/Jean-Pierre Palmier/Timo Skrandies (Hg.), „Einleitung“, *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit - Audiovisualität - Musik*, Bielefeld: transcript Verlag 2009, S.9-14.
- „Kids Company joins ‚Heroes‘ creator Tim Kring and Nokia’s Conspiracy for Good“, *KidsCompany Homepage*, 14.07.2010, <http://www.kidsco.org.uk/news-events/2010/kids-company-joins-heroes-creator-tim-kring-and-nokias-conspiracy-for-good>; [Zugriff am 23.04.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (1). Vor dem Film ist die Leinwand dunkel. Einleitung“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-001/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (4). Luzider Traum“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-4/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (12). In Alejandro Amenábars Film ABRE LOS OJOS. Die Infragestellung der Wirklichkeit im Film der 90er Jahre“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-12/>; [Zugriff am 11.02.2013].

- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (13). Vertrauen in die Erzählinstanz als Basis“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-13/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (15). Inspirationsquellen & Einflüsse von Abre los ojos“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-15/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (16). Der Inhalt von Abre los ojos“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-16/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (20). Folgerungen zur erzählerischen Struktur von Abre los ojos“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-20/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (21). Dialoge und wiederkehrende Motive als Hinweise auf einen Traum“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-21/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (22). Fazit. Amenábars Spiel mit Wahrnehmung in Abre los ojos“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-22/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kieninger, Kirsten, „Das Spiel mit Traum und Wirklichkeit (23). Nachspiel. Cameron Crowes Remake Vanilla Sky“, *gegenschnitt*, <http://www.gegenschnitt.de/abre-los-ojos-open-your-eyes/das-spiel-mit-traum-und-wirklichkeit-23/>; [Zugriff am 11.02.2013].
- Kim, Jeffrey/Elan Lee/Timothy Thomas/Caroline Dombrowski, „Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001-2009, First Monday, 14/6-1 Juni, 2009, <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2484%40article/2199>; [Zugriff am 03.03.2013].
- Knaller, Susanne, *Ein Wort aus der Fremde. Geschichte und Theorie des Begriffs Authentizität*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2007.

- Koch, Ulrike, „Jung bleibt, wer mitspielt“, *Institut für Kommunikation, Marketing & Sales*, 29.04.2011, <http://kommunikationsmanagement.at/jung-bleibt-wer-mitspielt/>; [Zugriff am 13.04.2013].
- Koebner, Thomas, „Was stimmt denn jetzt? >Unzuverlässiges Erzählen< im Film“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hg.), München: Richard Boorberg Verlag 2005, S.19-38.
- Kohler, Michael, „Scrooged oder Das Kino als paranoischer Mechanismus: THE GAME“, *David Fincher*, Frank Schnelle (Hg.), Berlin: Bertz Verlag 2002, S.151-172.
- Kring, Tim, „Is there really a Conspiracy For Good? There is... when you make it real“, *Conspiracy for Good* Homepage, <http://conspiracyforgood.com/about.php>; [Zugriff am 19.04.2013].
- Lally, Kevin, „Truman Show, The“, *Film Journal International*, http://www.filmjournal.com/filmjournal/eseach/article_display.jsp?vnu_content_id=1000698290; [Zugriff am 15.02.2013].
- Lang, Norbert, „Multimedia“, *Grundwissen Medien*, Werner Faulstich (Hg.), München: Wilhelm Fink ⁵2004, S.303-323; (Orig. 1. Auflage 1998).
- Leggewie, Claus/Christoph Bieber, „Interaktivität. Soziale Emergenzen im Cyberspace?“, *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), Frankfurt am Main: Campus 2004, S.7-14.
- Liptay, Fabienne/Yvonne Wolf (Hg.), „Einleitung. Film und Literatur im Dialog“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, München: Richard Boorberg Verlag 2005, S.12-18.
- *The Lost Experience* Clues Blog <http://thelostexperienceclues.blogspot.co.at/>; [Zugriff am 08.04.2013].
- „The Lost Experience Clues“, *MySpace*, <http://www.myspace.com/thelostexperienceclues>; [Zugriff am 08.04.2013].
- „The Lost Experience“, *HiReS!*, <http://hi-res.net/awards/thelostexperience/>; [Zugriff am 05.04.2013].
- „The Lost Experience“ *Lostpedia*, http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lost_Experience (deutsche Fassung); [Zugriff am 02.04.2013].
- „The Lost Experience“, *Lostpedia*, http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lost_Experience (englische Fassung); [Zugriff am 02.04.2013].

- *The Lost Experience* Research Blog, <http://thelostexperianceresearch.blogspot.co.at/>; [Zugriff am 08.04.2013].
- *The Lost Experience* The Namastae, <http://games.groups.yahoo.com/group/LostGame/>; [Zugriff am 08.04.2013].
- *The Lost Experience* Timeline, <http://www.tletimeline.blogspot.co.at/>; [Zugriff am 08.04.2013].
- „Lost’ Game Lets Fans Hunt for Clues“, *abc News*, 24.04.2006, <http://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=1881142#.UWPqAnD-i3U>; [Zugriff am 08.04.2013].
- „Lostpedia:Lost Experience“, *Lostpedia*, <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Lostpedia:LostExperience>; [Zugriff am 05.04.2013].
- Manovich, Lev, „The Poetics of Augmented Space. The Art of Our Time“, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Friedrich von Borries/Steffen P. Walz/Matthias Böttger (Hg.), Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser 2007, S.251-255.
- Martin, Adam/Tom Chatfield, „Introduction“, *2006 Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, Adam Martin/Brooke Thompson/Tom Chatfield (Hg.), S.6-7, <http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>; [Zugriff am 03.03.2013].
- Mathijs, Ernest, *The cinema of David Cronenberg. From baron of blood to cultural hero*, London u.a.: Wallflower Press 2008.
- McDonagh, Maitland, „The Game“, *Film Journal International*, http://www.filmjournal.com/filmjournal/eseach/article_display.jsp?vnu_content_id=1000698537; [Zugriff am 16.02.2013].
- McGonigal, Jane, „Alternate Reality Gaming“, Präsentation für die *MacArthur Foundation*, November 2004, <http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%202004.pdf>; [Zugriff am 03.03.2013].
- McGonigal, Jane, „’This Is Not a Game’. Immersive Aesthetics and Collective Play“, Melbourne: Digital Arts & Culture Conference Proceedings Mai 2003.
- McMahan, Alison, „Watching You Watching Me“, *Film-Philosophy*, Juni 1999/Vol. 3/No. 24, <http://www.film-philosophy.com/vol3-1999/n24mcmahan>; [Zugriff am 15.02.2013].

- Mendoza, Nick, „Gaming + Mobile + Social = ‚Conspiracy for Good‘ from Tim Kring“, *PBS. Mediashift*, 28.07.2010, <http://www.pbs.org/mediashift/2010/07/gaming-mobile-social-conspiracy-for-good-from-tim-kring209.html>; [Zugriff am 22.04.2013].
- Meteling, Arno, *Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*, Bielefeld: transcript Verlag 2006.
- Miller, Carolyn Handler, *Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment*, Burlington: Elsevier ²2008.
- Montola, Markus, „Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games“, *DAC (Digital Arts and Culture) Konferenz*, IT Universität Kopenhagen: 1. – 3. Dezember 2005, <http://www.markusmontola.fi/exploringtheedge.pdf>; [Zugriff am 03.03.2013].
- Montola, Markus, „Games and Pervasive Games“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Markus Montola/Jaakko Stenros/Annika Waern (Hg.), Burlington: Elsevier 2009, S.7-23.
- Montola, Markus/Jaakko Stenros/Annika Waern (Hg.), „Introduction“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Burlington: Elsevier 2009, S.xix-xxiii.
- Montola, Markus/Jaakko Stenros, „The Beast“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Markus Montola/Jaakko Stenros/Annika Waern (Hg.), Burlington: Elsevier 2009, S.25-30.
- Murdoch, Jim, „Historical Roots of the Murdoch surname“, *Murdoch Homepage*, http://www.strathearn.com/clan-murdoch/mu_history7.html; [Zugriff am 08.03.2013].
- Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press 1997.
- Musser, John/Tim O'Reilly, „Web 2.0. Principles and Best Practices“, *O'Reilly Radar*, http://oreilly.com/catalog/web2report/chapter/web20_report_excerpt.pdf; [Zugriff am 20.10.2012].
- Neitzel, Britta/Rolf F. Nohr, „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion“, Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.), *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Marburg: Schüren Verlag 2006, S.9-17.
- „Nicht nur Markt-, sondern vor allem Innovationsführer“, *Vöslauer Homepage*, <http://www.voelauer.com/web/Innovationsfuehrer>; [Zugriff am 09.04.2013].

- O'Reilly, Tim, „What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software“, 30.09.2005, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>; [Zugriff am 17.09.2012].
- „Österreichs ältester Jungbrunnen“, *Vöslauer Homepage*, <http://www.voeshlauer.com/web/Geschichte>; [Zugriff am 09.04.2013].
- Paradigm, Shattered, „Big Brother Propaganda Video: ‚Give Our One World A Chance‘“, *The Future*, 24.05.2010, <http://futurestorm.blogspot.co.at/2010/05/big-brother-propaganda-video-give-our.html>; [Zugriff am 19.04.2013].
- „Parallel universe (fiction)“, *Wikipedia*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Parallel_universe_\(fiction\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Parallel_universe_(fiction)); [Zugriff am 09.12.2012]
- Perez, Sarah, „Heroes Creator Introduces New Genre of Entertainment“, *rw10 mobile*, 02.04.2009, http://readwrite.com/2009/04/02/here_comes_the_mobile_immersive_experience; [Zugriff am 18.04.2013].
- Poppe, Sandra, „Wahrnehmungskrisen – Das Spiel mit Subjektivität, Identität und Realität im unzuverlässig erzählten Film“, Susanne Kaul/Jean-Pierre Palmier/Timo Skrandies (Hg.), *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit - Audiovisualität - Musik*, Bielefeld: transcript Verlag 2009, S.69-83.
- „Press Releases. Room to Read & Pearson Foundation join Tim Kring and Nokia's Conspiracy for Good“, *Room to Read Homepage*, 08.07.2010, <http://www.roomtoread.org/conspiracyforgood>; [Zugriff am 22.04.2013].
- *Project Chataika Blog*, <http://projectchataika.blogspot.co.at/>; [Zugriff am 21.04.2013].
- Pseudo, Ruby, „Conspiracy for Good: A society of artists, thinkers, creative's and doers, conspiring to do good in the world“, *psfk*, 23.07.2010, <http://www.psfk.com/2010/07/conspiracy-for-good-a-society-of-artists-thinkers-creative's-and-doers-conspiring-to-do-good-in-the-world.html>; [Zugriff am 22.04.2013].
- Pyrker, Richard, „Core Gamer“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, <http://puppetmaster.pyrker.com/glossar-was-ist-was/core-gamer/>; [Zugriff am 12.04.2013].
- Pyrker, Richard, „Credits & Impressum“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, <http://puppetmaster.pyrker.com/credits-impressum/>; [Zugriff am 12.04.2013].
- Pyrker, Richard, „Das Buch der Puppet Master“, *Das Buch 2011 Puppet Master Blog*, <http://puppetmaster.pyrker.com/>; [Zugriff am 12.04.2013].

- Pyrker, Richard, „Die Videos“, *Das Buch 2011* Puppet Master Blog, 07.06.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/die-videos/>; [Zugriff am 16.04.2013].
- Pyrker, Richard, „Hinweisarchiv“, *Das Buch 2011* Puppet Master Blog,
- http://puppetmaster.pyrker.com/hinweisarchiv/?ls_p=1&ls_p=5; [Zugriff am 13.04.2013].
- Pyrker, Richard, „Wenn das Kaninchen SMS sendet“, *Das Buch 2011* Puppet Master Blog, 08.08.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/wenn-das-kaninchen-sms-sendet/>; [Zugriff am 12.04.2013].
- Pyrker, Richard, „Werbe-Ethik und die Privatsphäre der Spieler“, *Das Buch 2011* Puppet Master Blog, 11.04.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/werbe-ethik-die-privatsphare-der-spieler/>; [Zugriff am 12.04.2013].
- Pyrker, Richard, „Wer von euch schreibt anonyme Postkarten?“, *Das Buch 2011* Puppet Master Blog, 25.02.2011, <http://puppetmaster.pyrker.com/wer-von-euch-schreibt-anonyme-postkarten/>; [Zugriff am 12.04.2013].
- Raccoon, Berzerk, „ARG or ‚Who the hell sent me this postcard?‘“, 14.04.2011, <http://berzerkraccoon.wordpress.com/2011/04/14/arg-or-who-the-hell-send-me-this-postcard/>; [Zugriff am 16.04.2013].
- „Rachel Blake“, *Lostpedia*, <http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Persephone>; [Zugriff am 05.04.2013].
- Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*, Tübingen/Basel: A. Francke 2002.
- *Read international* Homepage, <http://readinternational.org.uk/>; [Zugriff am 23.04.2013].
- Rogerson, Margaret, „The Truman Show. An Everyman for the late 1990s“, *Sydney Studies*, 2000/26, <http://ojs-prod.library.usyd.edu.au/index.php/SSE/article/view/548/517>; [Zugriff am 15.02.2013].
- „Rätselhafte SMS – Das Buch 2011“, *Mjam Blog*, <http://blog.mjam.net/ratselhafte-sms-das-buch-2011/>; [Zugriff am 12.04.2013].
- Sanes, Ken, „The Meaning of The Truman Show“, *Transparency*, <http://www.transparencynow.com/trusig.htm>; [Zugriff am 15.02.2013].
- Sanes, Ken, „The Truman Show. Media as Metaphor“, <http://www.criticism.com/md/film1.html>; [Zugriff am 15.02.2013].

- Sarcasm, Barely, WWW.IAMNOTAMEMBER.COM -- Are You A Member?, *Barely Sarcasm* Blog, <http://barelysarcasm.tumblr.com/post/538683434/www-iamnotamember-com-are-you-a-member>; [Zugriff am 20.04.2013].
- Schnelle, Frank (Hg.), „Bewahrer und Zerstörer – David Fincher und sein Kino der Tricks, Täuschungen und Doppelstrategien“, *David Fincher*, Berlin: Bertz Verlag 2002, S.17-60.
- Scholz, Alexander, „Filmmarketing 2.0. Vermarktung von Spielfilmen im Social Web“, *Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag*, Reihe Medienwissenschaften/Band 6, Marburg: Tectum 2009.
- Schröter, Jens, *Theorie der Medien. Intermedialität*, http://www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=12; [Zugriff am 22.10.2012].
- Schweinitz, Jörg, „Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.), Marburg: Schüren Verlag 2006, S.136-153.
- Seel, Martin, „Medien der Realität und Realität der Medien“, Sybille Krämer (Hg.), *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, <http://www.uoeschenstein.ch/texte/kraemer-medien244-seel.html>; [Zugriff am 14.12.2012].
- Shapiro, M. A./D. G. McDonald, „I’m not a real doctor, but I play one in virtual reality. Implications of virtual reality for judgments about reality“, *Journal of Communication*, 42/4, 1992, S.94-114
- Siegel, Scott & Barbara, „Life in a Fishbowl“, *Film Journal International*, 1.März 1999, http://www.filmjournal.com/filmjournal/eseach/article_display.jsp?vnu_content_id=1000692273; [Zugriff am 15.02.2013].
- Simanowski, Roberto, „Lesen, Sehen, Klicken. Die Kinetisierung Konkreter Poesie“, *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, Harro Segeberg/Simone Winko (Hg.), München: Wilhelm Fink 2005, S.161-177.
- Smith, Aaron Michael, *Lost in a Transmedia Universe*, Revista Geminis, Nr. 2, S.6-36.
- Specker, Markus/Jörg Niesenhaus/Jürgen Ziegler, „Gestaltungsdimensionen im interaktiven digitalen Storytelling“, A. M. Heinecke, H. Paul (Hg.), *Mensch &*

Computer 2006. Mensch und Computer im StrukturWandel, München: Oldenbourg Verlag 2006, S.273-282.

- Stewart, Sean, „Alternate Reality Games“, *Sean Stewart Homepage*, <http://www.seanstewart.org/interactive/args/>; [Zugriff am 18.02.2013].
- Stewart, Sean; „The A.I. Web Game“, *Sean Stewart Homepage*, <http://www.seanstewart.org/interactive/aiintro/>; [Zugriff am 06.03.2013].
- Stenros, Jaakko, „Action One Interaction“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary between Life and Play*, 23.07.2010, <http://pervasivegames.wordpress.com/2010/07/23/action-one-interaction/>; [Zugriff am 22.04.2013].
- Stenros, Jaakko/Markus Montola, „Historical Influences on Pervasive Games“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Markus Montola/Jaakko Stenros/Annika Waern (Hg.), Burlington: Elsevier 2009, S.53-70.
- Stenros, Jaakko/Markus Montola, „Pervasive Game Genres“, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Markus Montola/Jaakko Stenros/Annika Waern (Hg.), Burlington: Elsevier 2009, S.31-46.
- Sterneborg, Anke, „EXISTENZ (1999)“, *David Cronenberg*, Marcus Stiglegger (Hg.), Berlin: Bertz + Fischer 2011, S.222-227.
- Szulborski, Dave, „The Beast. An Alternate Reality Game Defines the Future“, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger (Hg.), Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser 2007, S.228-229.
- Szulborski, Dave, *This is Not A Game. A Guide to Alternate Reality Gaming*, New-Fiction Publishing 2005.
- Szulborski, Dave, *Through the Rabbit Hole. A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games*, New Fiction Publishing 2005.
- Thiemann, Andreas, „Vorspann – Into the Mind of the Psychopath“, *David Fincher*, Frank Schnelle (Hg.), Berlin: Bertz Verlag 2002, S.7-16.
- Thompson, Brooke, „Current & Recent Games. The LOST Experience“, *2006 Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, Adam Martin/Brooke Thompson/Tom Chatfield (Hg.), S.21-30, hier S.24-25.
- Thompson, Brooke, „Understanding your Audience“, *2006 Alternate Reality Games White Paper. The IGDA Alternate Reality Games SIG*, Adam Martin/Brooke

Thompson/Tom Chatfield (Hg.), S.43-48,

<http://archives.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>; [Zugriff am 03.03.2013].

- „Trickster“, *Wikipedia*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Trickster>; [Zugriff am 08.03.2013].
- *Das Venus Projekt* Homepage, <http://www.thevenusproject.com/de/get-involved/what-can-i-do>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „verisimilitude“, *Wiktionary*, <http://en.wiktionary.org/wiki/verisimilitude>; [Zugriff am 19.02.2013].
- Vianney, Sarah, „’Conspiracy for Good’: Das ist kein Spiel!“, *Die Presse.com*, 23.09.2010, http://diepresse.com/home/kultur/medien/596793/Conspiracy-for-Good_Das-ist-kein-Spiel; [Zugriff am 18.04.2013].
- *We Give Books* Homepage, <http://www.wegivebooks.org/>; [Zugriff am 19.04.2013].
- Weir, Peter, „Einleitung“, *Die Truman Show. Das Drehbuch*, Andrew Niccol (Hg.), Frankfurt am Main: Fischer 1998, S.9-18.
- Wright, Richard, „The Matrix Rules“, *Film-Philosophy*, Jänner 2000/Vol. 4/No. 3, <http://www.film-philosophy.com/vol4-2000/n3wright>; [Zugriff am 18.02.2013].
- Wulff, Hans J., „>>Hast du mich vergessen?<< Falsche Fährten als Spiel mit dem Zuschauer“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*, Fabienne Liptay/Yvonne Wolf (Hg.), München: Richard Boorberg Verlag 2005, S.147-153.
- Zell, Verena, *Innovative Serienvermarktung am Beispiel der US-Fernsehserie Lost*, Berlin: Avinus, Magazin Nr. 5, 2009.
- „7 things you should know about Digital Storytelling“, *Educause*, 15.01.2007, <http://www.educause.edu/library/resources/7-things-you-should-know-about-digital-storytelling>; [Zugriff am 15.10.2012].

8.2 Filmographie

- *Abre los ojos*, Regie: Alejandro Amenábar, Spanien/Frankreich/Italien 1997.
- *A. I. – Artificial Intelligence*, Regie: Steven Spielberg, US/UK 2001.
- „Apollo Bar“, *YouTube*, hochgeladen am 09.08.2006,
http://www.youtube.com/watch?v=Mj6_RG2CzDg&feature=player_embedded;
[Zugriff am 08.04.2013].
- *Avalon*, Regie: Mamoru Oshii, Japan/Polen 2001.
- „Birds“, *YouTube*, hochgeladen am 16.05.2010,
<http://www.youtube.com/watch?v=HSpBI3G7mEI>; [Zugriff am 21.04.2013].
- *Brainscan*, Regie: John Flynn, USA 1994.
- „Comic Con“, *YouTube*, hochgeladen am 31.07.2006,
<http://www.youtube.com/watch?v=7wL9VqYf9UE>; [Zugriff am 05.04.2013].
- „Conspiracy For Good – How To Become A Conspirator“, *YouTube*, hochgeladen am 05.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=TV4ZanGlbCs>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy For Good – Marcus 26/5“, *YouTube*, hochgeladen am 26.05.2010,
http://www.youtube.com/watch?v=TEcho2YLUPk&playnext_from=TL&videos=L-8IhiQi0ME; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy For Good – Nadirah’s Testimony“, *YouTube*, hochgeladen am 28.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=F6oj50FuRtg>; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy for Good presents: Music for Good at Hoxton Square Bar, London.“, *YouTube*, hochgeladen am 05.08.2010,
<http://www.youtube.com/watch?v=ezEeY0CJgv0>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy For Good Presents: Soup Trolleys“, *YouTube*, hochgeladen am 16.06.2010,
<http://www.youtube.com/watch?v=BePlwCHUWWM>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy for Good presents The London Book Run in collaboration with Read International“, *YouTube*, hochgeladen am 13.08.2010,
<http://www.youtube.com/watch?v=b-GSBySAge4>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy for Good presents: The Venus Project – episode one“, *YouTube*, hochgeladen am 02.07.2010, http://www.youtube.com/watch?v=llqsZWbB_Ko; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy for Good presents The Venus Project – episode two“, *YouTube*, hochgeladen am 15.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=7c0inllaozw>; [Zugriff am 22.04.2013].

- „Conspiracy For Good – Recap Five“, *YouTube*, hochgeladen am 02.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=S8Rt8FLKjG0>; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy For Good – Recap Four“, *YouTube*, hochgeladen am 22.06.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=xrExaEynTwE>; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy For Good – Recap One“, *YouTube*, hochgeladen am 26.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=zZDiwYyAVWE>; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy For Good – the truth about Blackwell Briggs“, *YouTube*, hochgeladen am 08.06.2010, http://www.youtube.com/watch?v=uzqwhVcQKCY&feature=player_embedded#!; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy For Good – Recap Three“, *YouTube*, hochgeladen am 22.06.2010, http://www.youtube.com/watch?v=GMEQr_T_YU4; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy For Good – The Venus Project Trailer“, *YouTube*, hochgeladen am 27.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=kM9RR8A11cw>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy For Good – Tim Kring endorsement“, *YouTube*, hochgeladen am 31.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=EkGyJHoHyzk>; [Zugriff am 20.04.2013].
- „Conspiracy For Good – Recap Two“, *YouTube*, hochgeladen am 10.06.2010, http://www.youtube.com/watch?v=YG-D-_ahZ4w; [Zugriff am 21.04.2013].
- „Conspiracy For Good with Tim Kring & Nokia“, *YouTube*, hochgeladen am 09.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=pQSAE-8IvCU>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „Conspiracy For Good – 2010“, *Conspiracy for Good Homepage*, <http://conspiracyforgood.com/wwd.php>; [Zugriff am 19.04.2013].
- *Cool World*, Regie: Ralph Bakshi, USA 1992.
- *Dark City*, Regie: Alex Proyas, USA/Australien 1998.
- „Das Buch. Der Schlüssel. Seid schnell. Jetzt!“, *YouTube*, hochgeladen am 01.04.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=pZodarNrDSQ>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch. Finde uns.“, *YouTube*, hochgeladen am 16.03.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=0aHot1ffeFU&feature=youtu.be>; [Zugriff am 12.04.2013].

- „Das Buch. Wir reisen. Unser siebentes Rätsel.“, *YouTube*, hochgeladen am 01.04.2011, http://www.youtube.com/watch?v=LWaJBh_GCD4; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Das Buch. Wir schwimmen. Unser viertes Rätsel.“, *YouTube*, hochgeladen am 28.03.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=E8aJZbOwOQs>; [Zugriff am 12.04.2013].
- Elan Lee in „Media Space – Episode 2. Elan Lee, Founder/Chief Designer at Fourth Wall Studios“, *YouTube*, hochgeladen am 27.10.2010, <https://www.youtube.com/watch?v=yDIIGeW2Arw>; [Zugriff am 25.02.2013]
- *eXistenZ*, Regie: David Cronenberg, Kanada/Großbritannien 1999.
- *The Game*, Regie: David Fincher, USA 1997.
- „Im not a member“, *YouTube*, hochgeladen am 10.05.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=bBsZsf5SF8>; [Zugriff am 20.04.2013].
- *Johnny Mnemonic*, Regie: Robert Longo, Kanada/USA 1995.
- *The Lawnmower Man*, Regie: Brett Leonard, USA 1992.
- „London Action 1 – Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 22.07.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=2D53Di3YWuM>; [Zugriff am 22.04.2013].
- „London Action 2 – Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 28.07.2010, http://www.youtube.com/watch?v=ak_P9W6FSJQ; [Zugriff am 23.04.2013].
- „London Action 3 – Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 06.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=Z96ka7NTgdA>; [Zugriff am 23.04.2013].
- „London Action 4 – Recap (Part 1)“, *YouTube*, hochgeladen am 17.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=280rbkrMQzo>; [Zugriff am 23.04.2013].
- „London Action 4 – Recap (Part 2: „The Takedown“), *YouTube*, hochgeladen am a, 27.08.2010, <http://www.youtube.com/watch?v=uxH4mr8x0Io>; [Zugriff am 23.04.2013].
- „The Lost Experience“, *YouTube*, hochgeladen am 22.01.2007, <http://www.youtube.com/watch?v=6phwqrqlGwE>; [Zugriff am 02.04.2013].
- *The Man who knew too little*, Regie: Jon Amiel, USA 1997.
- *The Matrix*, Regie: Wachowski-Brothers, USA 1999.
- *The Matrix Revolutions*, R: Wachowski-Brothers, USA 2003.
- *Naked Lunch*, Regie: David Cronenberg, Kanada/UK, 1991.
- *Nirvana*, Regie: Gabriele Salvatores, Frankreich/Italien/Großbritannien 1997.
- *Pleasantville*, Regie: Gary Ross, USA 1998.

- „Rachel Blake at Lost Panel Comic Con 2006“, *YouTube*, hochgeladen am 22.7.2006, <http://www.youtube.com/watch?v=VF2Ys9qORbM>; [Zugriff am 05.04.2013].
- „Reportage zum ARG ‚Das Buch 2011‘ und Vöslauer – der Film in Cafe Puls“, *YouTube*, hochgeladen am 15.04.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=2r8YW7AcpuY>; [Zugriff am 12.04.2013].
- „Sixth Recap“, *YouTube*, hochgeladen am 15.07.2010, http://www.youtube.com/watch?v=t_gxGqyFjwg; [Zugriff am 21.04.2013].
- *Strange Days*, Regie: Kathryn Bigelow, USA 1995.
- *The Thirteenth Floor*, Regie: Josef Rusnak, USA/Deutschland, 1999.
- *Total Recall*, Regie: Paul Verhoeven, USA 1990.
- *The Truman Show*, Regie: Peter Weir, USA 1998.
- *Vanilla Sky*, Regie: Cameron Crowe, USA 2001.
- *Virtuosity*, Regie: Brett Leonard, USA 1995.
- *Vöslauer - Der Film*, <http://www.voelauer-derfilm.com/flash/derFilm.html>; [Zugriff am 16.04.2013].
- *Welt am Draht*, Regie: Rainer Werner Fassbinder, Deutschland 1973.
- „Wir schreiben. Unser zehntes Rätsel.“, *YouTube*, hochgeladen am 08.04.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=RB4lYpaZoYo>; [Zugriff am 12.04.2013].

9. Anhang

9.1 Zusammenfassung

In dieser Diplomarbeit werden *Alternate Reality Games* (ARGs) anhand von historischen Einflüssen und sozialen, ökonomischen und technologischen Entwicklungen in Bezug auf das Internet analysiert. Es werden die wichtigsten Erneuerungen des Web 2.0 und die Sozialen Medien betreffend aufgezeigt und anschließend auf vier Arten des Storytellings, die sich daraus entwickelten eingegangen. Es werden die Besonderheiten und Unterschiede von Digital, Interactive, Crossmedia und Transmedia Storytelling herausgearbeitet und gezeigt inwiefern diese Arten des Geschichtenerzählens in *Alternate Reality Games* einfließen. Danach werden ARGs anhand mehrerer unterschiedlicher Definitionen ausführlich beschrieben und ihre Verortung im Bereich der *Pervasive Games* aufgezeigt. Die sogenannte ‚TINAG‘-Philosophie, die hinter jedem ARG steckt, wird erläutert, sowie weitere Fachbegriffe, die sich im Zuge des ersten ARGs *The Beast* entwickelt haben, werden beschrieben. Bevor näher auf einzelne Kategorien von ARGs eingegangen wird, wird *The Beast* ausführlich beschrieben. Die Kennzeichen eines ARGs mit besonderem Fokus auf die Erschaffung einer alternativen Realität werden herausgearbeitet um eine grundlegende Basis für die Analyse dreier ARGs zu schaffen. Es wird ein Blick zurück auf die historischen Einflüsse von ARGs geworfen, wobei vor allem die filmischen Einflüsse aus den 1990er Jahren, die den Spielen zeitlich direkt vorausgingen, herausgearbeitet werden. Anhand zehn ausgewählter Filme gilt es das Hauptthema um das Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und Fiktion und andere Kernelemente herauszuarbeiten. Im Hauptteil der Arbeit werden die Kernfragen um den Aufbau eines ARGs bearbeitet. Anhand von drei *Alternate Reality Games* – *The Lost Experience*, *Das Buch 2011* und *Conspiracy for Good* – wird exemplarisch aufgezeigt welche und wie viele Medien bei ARGs genutzt werden, wie die Kollaboration vonstatten geht, wie sich die Spieler_innen interaktiv beteiligen können, was für Rätsel gelöst werden müssen, welchem Genre die Geschichten angehören beziehungsweise wie sie aufgebaut sind und vor allem wie eine alternative Realität entsteht. Abschließend wird anhand einiger Parallelen zu den Filmen der 1990er Jahre, die mit alternativer beziehungsweise virtueller Realität spielen, eine historische Entwicklung belegt. Ziel der Arbeit ist es dem Phänomen um *Alternate Reality Games* anhand der Analyse drei verschiedener ARGs auf den Grund zu gehen. Um eine umfassende Analyse zu ermöglichen werden wichtige technologische Entwicklungen das Internet betreffend, neue Arten des Storytellings und filmische Einflüsse aus den 1990er Jahren herausgearbeitet.

9.2 Lebenslauf

Zur Person

Name	Marie-Christine Großegger
Geburtsort und -datum	Wien, 15.05.1987
Staatsbürgerschaft	Österreich

Ausbildung

1993 - 1997	Volkschule Windhabergasse 2 1190 Wien
1997 - 2005	Humanistisches Gymnasium BG 19 Gymnasiumstrasse 83 1190 Wien Maturaabschluss
2006 - 2007	Manus Massageschule Auhofstrasse 256 1130 Wien Ausbildung zum Medizinischen Masseur Diplomabschluss
2007 - 2008	Manus Massageschule Auhofstrasse 256 1130 Wien Ausbildung zum Heilmasseur Diplomabschluss
2008 - 2013	Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
Seit 2013	Ausbildung zur Bühnentänzerin und Tanzpädagogin an der <i>Dance Academy</i>

Berufliche Tätigkeiten

Juli und August 2006 Assistenz bei wissenschaftlicher Studie	„Alpha EEG-Feedback und Gedächtnis“ bei der Firma <i>alpha trace medical systems</i> Ruthgasse 19/1 1190 Wien
Seit 2006 Medical Supplies Manager	Firma <i>alpha trace medical systems</i> Ruthgasse 19/1 1190 Wien

05.03. – 31.08.2007 Medizinische Masseurin	Praktikum im Zuge der Ausbildung zum Medizinischen Masseur im Orthopädischen Spital Speising
07.04. – 31.06.2010 Regiehospitantz	Regiehospitantz bei Volker Schmith bei der Produktion „Hass“ (Wiener Festwochen)
September – Oktober 2010 Regieassistenz	Regieassistenz bei Yvonne Zahn bei der Produktion „Sommer(nachts)traum“ (Dschungel Wien)
13.05. – 19.06.2011 Publikumsdienst	Publikumsdienst bei den Wiener Festwochen
08.07.2011 Tänzerin	Tänzerin beim Dreh des Musikvideos „Heartbeat“ der Band Deckchair Orange (Regie: Leonard Leiter)
11.05. – 17.06.2012 Publikumsdienst	Publikumsdienst bei den Wiener Festwochen
10.02.2013 Tänzerin	Tänzerin beim Dreh des Kurzfilms „Zerrissen“ (Regie: Arne v. Nostitz-Rieneck)