

Britta Neitzel

Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung

2010

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1195>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Neitzel, Britta: Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp, Rolf F. Nohr (Hg.): »See? I'm real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL*. Münster: LIT 2010 (Medienwelten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 193–212. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1195>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

WER BIN ICH? THESEN ZUR AVATAR-SPIELER BINDUNG

Die Frage ›Wer bin ich?‹ wird von SILENT HILL 2 gleich auf mehreren Ebenen evoziert. Das Spiel beginnt mit einer Cut-Scene auf der Herrentoilette eines Parkplatzes. Ein Mann betrachtet sich im Spiegel und berührt sein Gesicht dabei – er streicht sich über das Gesicht. Es ist einerseits eine Geste der Selbstversicherung (vgl. Brinckmann, 2000) und, durch die Spiegelung, auch ein Verweis auf eine Spaltung und/oder eine Verdoppelung (s. auch Rautzenberg in diesem Band). Der Mann, der sich dem Spiegel so weit nähert, dass er ihn fast berührt, sucht scheinbar Selbstbestätigung (s. Abb.1).

Diese visuelle Präsentation der Spaltung, Spiegelung und Verunsicherung ist eingebunden in eine Narration, in der ebenfalls die Identitätssuche im Vordergrund steht. Der Protagonist von SILENT HILL 2 begibt sich im Spiel auf die Suche nach seiner Vergangenheit. Ein Brief, den er von seiner verstorbenen Frau erhält, veranlasst ihn dazu, seine Vergangenheit zu erforschen, um über die Frage ›Wer war ich?‹ zur Beantwortung der Frage ›Wer bin ich?‹ zu gelangen. Neben der Evokation der Frage in der Diegese¹ von SILENT HILL 2 schließlich wirft jedes Computerspiel und jede spielähnliche Computeranwendung² die Frage ›Wer bin ich?‹ auf. Und zwar in Hinblick auf das Verhältnis der Spielerin zum Spiel, konkret in Hinblick auf die Rolle, die sie im Spiel einnimmt. Um dieses Verhältnis zu beschreiben, wird oft zu großen Metaphern gegriffen: Es geht die Rede von ›God-Games‹ (siehe Neitzel 2001), in denen die Spielerin gottähnlich das Geschehen kontrolliert oder davon, dass die Spieler neue zweite Identitäten annehmen, insofern als der Computer *The Second Self*³ bilde. Die Fragen nach der Rolle der Spielerin im Computerspiel und ihrer Repräsentation im Spiel stellen derzeit einen der wichtigsten und interessantesten Fragenkomplexe der Com-

»Ich betrachte den Mann im Spiegel und flüstere eine Frage ...«

Silent Hill 2 Booklet

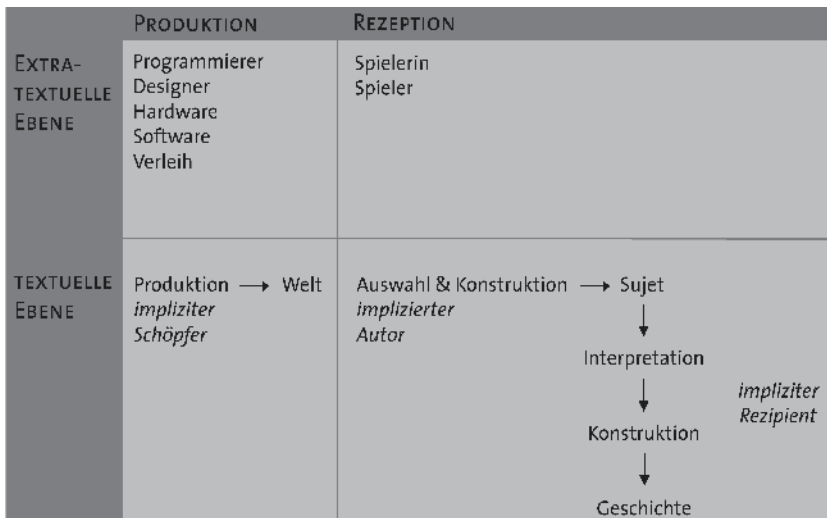
Abb. 1: James vor dem Spiegel



puterspielforschung dar und können in den größeren Rahmen der Rezeptionsforschung eingeordnet werden. Damit weisen sie über den Bereich der Computerspielforschung hinaus auf eine medienwissenschaftliche Fragestellung. Partizipative digitale Medien stellen eine Herausforderung für die Rezeptionsforschung dar, da die Rezipienten nicht nur die Interpretation eines Medientextes leisten, sondern auch an der Konstruktion des jeweils konkreten Textes mitwirken. ◀4

In den letzten Jahren erschienen vermehrt Arbeiten zur Narrativität von Computerspielen, in denen zwar die Frage gestellt wurde, ob ein Computerspiel eine Geschichte erzählt, dann jedoch das Augenmerk auf die Struktur der Geschichte gelegt wurde (vgl. die Beiträge in der ersten Ausgabe der *Game Studies* 2001). Die Frage, wie denn dieser Erzählprozess vor sich gehen sollte, wurde ausgeblendet. Andere Ansätze weichen der Frage nach dem Erzählen bzw. Spielen aus, indem sie Konzepte entwickeln, in denen die interaktiven (die spielerischen) Teile, an deren Konstruktion die Spielerin mitwirkt, und die narrativen Teile, die eine Interpretationsleistung verlangen, getrennt werden (vgl. z.B. Furtwängler, 2001, Walter, 2001). Eine dritte Variante findet sich bei Torben Gordal (2003), der auch nichtsprachliches Handeln als Erzählen versteht. Diese Konzepte machen deutlich, dass die Partizipation des Rezipienten am Medientext (in diesen Fällen an der Konstruktion einer Geschichte) kein triviales Pro-

Abb. 2: Erzählinstanzen im Videospiel



blem ist. Ich habe mit vorangehendem Schema an anderer Stelle (Neitzel 2000) versucht, diese Problematik deutlich zu machen (vgl. Abb.2).

Auf der extratextuellen Ebene stehen sich die verschiedenen realen Produktionsinstanzen und die realen Spieler als Rezipienten gegenüber. Das Spiel wird in dieser Relation gedacht als das Produkt, das als verpackte CD-Rom (oder auf einem anderen Speichermedium) an die Rezipienten verkauft wird oder das sie z. B. im Internet – auch kostenfrei – vorfinden. Auf der textuellen Ebene, die zutage tritt, wenn das Spiel gespielt wird, finden sich verschiedene Instanzen und Rollen. Die Interpretation eines Sujets, d. h. einer im Text dargestellten Handlungsfolge und die Konstruktion einer Geschichte durch die Instanz der impliziten Rezipientin ist inzwischen in der Rezeptionsforschung anerkannt. Der Produktionsprozess des Sujets im Computerspiel jedoch unterscheidet sich von den bisher in der Medienwissenschaft bekannten Verfahren. Er ist gespalten. Im Spiel wird eine Welt vom impliziten Schöpfer⁴⁵ produziert. In dieser Spielwelt wählt der vom Spiel implizierte Autor (Spiele implizieren, dass eine Spielerin handelt) verschiedene in dieser Welt mögliche Handlungen aus und bringt sie in eine Handlungskette, die als Sujet interpretiert werden kann. Im Schema wird deutlich, dass sich die Aufgaben der Spielerin im Computerspiel aufteilen in die interpretativen Aufgaben der Rezipientin (die sie mit den Aufgaben der Rezipientinnen von nicht-interaktiven Medien teilt) und die Aufgaben des vom Spiel implizierten Autors, die darin bestehen, eine Handlungskette im Spiel herzustellen.⁴⁶ Um das Spielen zu beschreiben, muss die Rezeptionstheorie, die sich, in Rückgriff auf die in Literatur-, Film- und Fernsehwissenschaft entwickelten Methodologien, bisher vor allem auf Blickstrategien und kognitive Verarbeitungsmechanismen konzentriert, in Zukunft ggf. auch stärker Erkenntnisse der Handlungstheorie einbeziehen, um die ›Rezeption‹ von digitalen Medien zu beschreiben. Weiterhin wäre zu fragen, ob nicht generell eine Handlungstheorie der Medien zu entwickeln wäre, in dem die ›Rezeption‹ eine Aspekt darstellt.

Dies kann hier jedoch nicht geleistet werden, vielmehr dient diese Vorrede vor allem der Einordnung des Fokus' dieses Beitrags in einen größeren Zusammenhang sowie dazu, die Differenzen zu etablierten Rezeptionstheorien aufzuzeigen, die sich nur mit einem Aspekt beschäftigen müssen – der Interpretation.⁴⁷ Die angesprochenen narratologischen Ansätze werden hier nicht weiter verfolgt, es steht vielmehr die – im Schaubild vertikale – Beziehung zwischen extratextueller und textueller Ebene im Vordergrund, und dabei nur die Verbindung zwischen Spielerin und den (textuellen) Mitteln, die ihr zur Verfügung stehen, um eine Handlungskette im virtuellen Raum hervorzubringen.

Avatare

Ein Spiel zu spielen, bedeutet, Handlungen im Spiel auszuführen.◀8 Dies gilt auch für ein Computerspiel. Um Handlungen in der Spielwelt (Diegese) auszuführen, braucht jede Computerspieler:in jedoch eine Repräsentation im symbolischen Raum. Die Handlungen in der Computerspielwelt sind mediatisiert, denn man kann Gegenstände, wie z. B. einen Ball, nicht mit den eigenen Händen greifen und werfen. Computerspiele brauchen symbolisierte Hände, die es ermöglichen, mit der Symbolisierung des Gegenstandes umzugehen.

Die prominenteste Symbolisierung der Spieler:in im virtuellen Raum ist der Avatar. Mit dem Begriff Avatar ist eine Reihe von Bedeutungen verbunden. In einigen Kontexten wird jede computergenerierte Figur als Avatar bezeichnet, auch wenn sie unabhängig von einem Benutzer funktioniert. Ein frühes prominentes Beispiel ist der Channel 4 TV-Moderator Max Headroom, der jedoch, so Bartels (2001, 70) nicht einmal computergeneriert war, sondern von einem Schauspieler mit Maske gespielt wurde. Im engeren Sinne versteht man unter einem Avatar die von einer Spieler:in im Computerspiel gesteuerte Figur.◀9 Hier werde ich nur über den Avatar in letzterem Sinn sprechen. Doch auch mit dieser Verengung des Blickwinkels findet sich immer noch eine ganze Bandbreite von Bedeutungszuschreibungen. Sie reichen von der Vorstellung, dass der Avatar eine Art zweiter Persönlichkeit ist, bis zu der Vorstellung, dass der Avatar nichts als ein Werkzeug ist. Alison McMahan (2003, 74) beschreibt Avatare als »textual or graphic *representations of users* that include a character designed to fit into the fictional environment in question, complete with a set of personality traits, skills, and health status [Hervorhebung BN]«. Für James Sunderland, den Mann vor dem Spiegel, trifft letzteres sicherlich zu, ihm werden schon vor dem Spiel im Booklet bestimmte Eigenschaften zugesprochen, unter denen seine Traurigkeit über den Verlust seiner Frau hervorsticht, er hat bestimmte Fähigkeiten – gehen, laufen, springen, schlagen, schießen und sprechen (diese teilt er allerdings mit vielen anderen Avataren) und einen bestimmten Gesundheitsstatus – auch hiermit steht er nicht allein. Doch macht ihn das zu einer Repräsentation der Spieler:in?

Andererseits finden wir Beschreibungen wie die folgende:

»When you play a game 10.00 times, the graphics become invisible. It's all impulses. It's not the part of your brain that processes plot, character, story. If you watch a movie, you become the hero – Gilgamesh, Indiana Jones, James Bond, whomever. The kid says, I want to be that. In a game, Mario isn't a hero. I don't want to be him; he's me. Mario is a cursor« (Rob Fullop, zit. nach Stuart Rosenberg, zit. nach Frasca 2001).

Während McMahan den Avatar als fiktionalen Charakter, der eine Spielerin repräsentiert, beschreibt, konstatiert Fullop eine Art von Kurzschluss oder gar Identität mit einem Cursor, **10** einer »Positionsanzeige« in der deutschen Übersetzung des Online-Wörterbuchs *Leo* (<http://dict.leo.org/?lang=de>).

Wer oder was ist also die Spielerin im Spiel? Was ist ein Charakter und was ist ein Cursor? Und wo liegen die Gemeinsamkeiten und Differenzen in den Beziehungen einer Spielerin zu einem Cursor oder einem Charakter? Ich möchte mich der Beantwortung dieser Fragen durch einen genaueren Blick auf die Tätigkeiten, die beim Benutzen eines Computerprogramms ausgeführt werden, nähern.

In jedem Computerprogramm brauchen wir Meditation. In Textverarbeitungsprogrammen zeigt der blinkende Cursor den Platz an, an dem der nächste Buchstabe auf der virtuellen Seite, die der Monitor darstellt, platziert werden kann. Die Übersetzung mit »Positionsanzeige« ist also durchaus angebracht. Auf einer Internetseite zeigt ein kleiner Pfeil den Ort an, an dem geklickt werden kann, damit sich eine neue Seite oder ein Pop-up Fenster öffnet. Eine kleine Hand symbolisiert, dass es möglich ist, einen Textteil oder ein Bild zu »greifen« und zu verschieben. Im Programm Photoshop finden sich ganze Paletten dieser kleinen Bilder – ein Radiergummi, ein Bleistift, ein Lasso, ein Pinsel, ein Stempel ... Diese Icons deuten auf die Handlungen, die »mit ihrer Hilfe« ausgeführt werden können und zeigen außerdem den Ort an, an dem sie ausgeführt werden können, wenn wir sie auf dem Bildschirm hin- und her bewegen.

Computerspiele bieten ebenfalls eine Reihe von Icons an, mit denen Handlungen ausgeführt werden können, ein Fadenkreuz, z.B. beim MOORHUHN und gekoppelt mit einer Waffe in HALF-LIFE, oder auch eine Hand – z. B. bei MYST oder BLACK AND WHITE. Die Hand als Universalwerkzeug wird in diesen Spielen in verschiedenen Bedeutungen eingesetzt; in MYST in Anlehnung an das aus Computerprogrammen bekannte Icon, in BLACK AND WHITE symbolisch aufgeladen als Hand Gottes.

Ich möchte diese Symbolisierungen als Werkzeuge betrachten (und mich dabei der Adobe-Sprachregelung anpassen). Werkzeuge werden benutzt, um Objekte zu manipulieren. Sie eröffnen die Möglichkeit, Handlungen auszuführen, die ohne sie nicht ausgeführt werden können – mit der Hand kann keine Schraube eingedreht werden, ein Schraubenzieher jedoch macht dies möglich. Werkzeuge können den Handlungsraum einer Person sowie das Repertoire der Handlungen erweitern. Die digitalen Werkzeuge nun werden benutzt, um digitale Bilder von Objekten zu manipulieren. Dies bedeutet, dass sie Handlungen ermöglichen, die ohne sie nicht möglich wären, wobei der Handlungsraum einer Benutzerin über den realen Raum hinaus in den gemeinhin virtuell genannten

Raum ausgeweitet wird, dieser aber durch den Vollzug der Handlungen durchaus Realität für die Benutzerin gewinnt. Ggf. ist diese Ausweitung des Handlungsraum tatsächlich eine der Ursachen des Vergnügens am Computerspiel (s. dazu Neitzel 2000, 170f.).

Die Verbindung mit einem Werkzeug ist eine körperliche. Die körperlichen Fähigkeiten werden erweitert. Durch Gewöhnung und Übung können Werkzeuge inkorporiert werden: Wenn man an eine Brille gewöhnt ist, bemerkt man sie normalerweise nicht, wenn man ein Auto fährt, so denkt man meist nicht besonders viel über diese Aktivität nach, und die Computermaus und die dazugehörigen Repräsentationen auf dem Bildschirm werden fast automatisch benutzt. Benutzt man die umgekehrte Perspektive, so können Werkzeuge als Extensionen des Menschen bezeichnet werden (s. McLuhan 1963). Oder auch der Mensch als von der Technik inkorporiert bzw. als Extension der Technik beschrieben werden.

Die Möglichkeit dieser unterschiedlichen Perspektiven deutet an, dass sich Ausschluss und Einschluss nicht gegenüberstehen, sondern dass es sich tatsächlich um eine Frage der Perspektive handelt. Und so kann Werkzeugbenutzung als der erste Schritt auf dem Weg zum Cyborg bezeichnet werden, Prothesen und Herzschrittmacher mögen folgen. Ein kybernetischer Organismus enthält organische und technische Teile, bei deren Zusammensetzung nicht entschieden werden kann, ob der organische oder der technische Teil der erste war (vgl. z. B. Haraway 1991). Martti Lahti (2003, 158) geht davon aus, dass Computerspiele den Prozess der Cyborgianisierung einen guten Schritt vorwärts bringen:

»[V]ideo games epitomize a new cyborgian relationship with entertainment technologies, linking our everyday social space and computer technologies to virtual spaces and futuristic technologies. Games both rely on and thematize a contemporary sensibility and fantasy that Anne Balsamo, among others, has identified. In *Reading Cyborg Women*, Balsamo suggests that the 'natural body' is being replaced or supplemented with its technologically enhanced other. Games – in particular fighting, shooting, and racing games – are symptomatic site of a confusion or transgression of boundaries between the body and technology that characterizes contemporary culture.«

Benutzt man die Metapher vom Cyborg um die Beziehung zwischen Avatar und Spielerin zu beschreiben, so wird der Aspekt der ständigen Rückkopplung zwischen diesen beiden Elementen stark gemacht: Kybernetik ist die Lehre von der Rückkopplung. Spielerin und Avatar funktionieren zusammen. Es wird *eine* Handlung ausgeführt. Das bedeutet, dass dieser Ansatz auf dem Aspekt des körperlichen Annäherung beruht und weniger auf dem Aspekt der Repräsen-

tation. Der Avatar bezeichnet den Spieler nicht, es besteht vielmehr ein Rückkopplungsverhältnis zwischen beiden.

Gesten

In einem weiteren Schritt möchte ich die Werkzeugbenutzung im Computerspiel (und in anderen Computeranwendungen) als Geste bezeichnen. Gesten sind, wie Flusser (1994) betont, Handlungen, die einen symbolischen Gehalt haben. Gesten stellen etwas dar – er bezeichnet sie auch als »symbolische Bewegungen« (ebd. 10) – können jedoch leicht mit ihrem Signifikat verwechselt werden. Tränen, so Flussers Beispiel (ebd. 12), können einerseits die Darstellung einer Stimmung (ein kodifiziertes Symbol), andererseits auch dessen Äußerung (ein Symptom) sein ggf. aber auch beides zugleich. Gebauer/Wulf (1998, 81ff) weisen darauf hin, dass in der Etymologie von ›Geste‹ der Ausdruck und die Tat verbunden sind. Die Übergänge zwischen der mit dem Wort ›Geste‹ bezeichneten Vorstellung und der Handlung seien fließend. Gesten drücken, im Gegensatz zu Sprachhandlungen, ihren Gehalt durch eine Nachahmung und Wiederholung der ursprünglichen Bewegung (durch »mimetischen Nachvollzug« ebd., 107) aus. Werden in Text-Adventures performative Sprechakte ausgeführt, wenn die Spielerin Befehle wie »Kill Troll with sword.« (ZORK) schreibt, so wird in graphischen Computerspielen dieser Sprechakt von einer Geste des Stechens und/oder Schlagens, kurz: des Troll-Tötens ersetzt. Während des Spielens von SILENT HILL tötet die Spielerin keine Monster, sie führt vielmehr komplexe Gesten aus, die das Kämpfen mit Monstern bedeuten. Komplex sind diese Gesten, weil sie aus verschiedenen zusammenwirkenden Teilen bestehen: Zumindest aus dem Drücken einer bestimmten Tastenkombination gekoppelt mit einer visuellen Darstellung. Die Geste vereinigt diese beiden Teile, die allein keine Bedeutung tragen, bzw. keine Geste mehr darstellen würden. Das Drücken einer bestimmten Tastenkombination ohne visuellen Effekt wäre bedeutungslos, während es ohne die dazugehörige Tastenkombination zu keiner visuellen Darstellung käme. Als Geste, die immer eine bestimmte Bedeutung trägt, können nur beide Teile gemeinsam gelten. Symbolischer Gehalt und Ausführung der Tat stehen im Computerspiel in einem spezifischen Verhältnis: Die Geste des Tötens z.B. hat einen Effekt in der Diegese, d.h. sie bedeutet nicht nur ›Töten von Monstern‹ sondern zieht auch die Darstellung des Tötens und des toten Monsters nach sich. Im Spiel ist die Tat vollbracht.

Gebauer/Wulf gehen davon aus, dass verschiedene Gesten des Machens, die früher nur mit der Hand ausgeführt wurden, heute mit Hilfe von Werkzeugen ausgeführt werden.

»Viele komplexe Handlungen des Greifens, Zupfens und Knetens, die sich beim Frühmenschen zeigten, bilden die Voraussetzung für viele technische Gesten heute (ebd. 107).

»Mit dem Erscheinen des Schlägers, der Hacke und der als Werkzeug benutzten Hirschgeweihe wird ... deutlich, dass die Operationen des Schneidens, Zerschlagens, Formens, Kratzens und Grabens in das Werkzeug auswandern. Die Hand hört auf, Werkzeug zu sein, und wird Motor.« (ebd. 107). ◀11

Die »Exteriorisierung« der Gesten würde weiter getrieben über das Werkzeug zu mechanischen und elektronischen Maschinen, in denen Gesten nur noch indirekt ausgeführt werden. Es lässt sich unschwer eine Verwandtschaft dieses Konzeptes mit dem McLuhanschen feststellen, das davon ausgeht, dass die Funktionsweise der Medien auf körperliche Funktionen zurückzuführen ist. Damit die Geste jedoch ihren symbolischen Anteil, ihre Bedeutung als Ausdruck und nicht nur als Handlung behält, kann sie nur im Zusammenhang zwischen Tastenkombination und symbolischer Darstellung gedacht werden.

Mit George Herbert Meads Konzeption der Geste kann diese Bestimmung noch um einen weiteren Punkt ergänzt werden. »Die Geste ist jene Phase der individuellen Handlung, der sich andere innerhalb des gesellschaftlichen Verhaltensprozesses befindliche Wesen anpassen« (Mead, 1973, 85). Ihre Bedeutung bekommt die Geste nach Mead erst, wenn sie eine Reaktion hervorruft. »Die Handlung oder angepasste Antwort des zweiten Organismus gibt der Geste des ersten Organismus die Bedeutung, die sie hat« (ebd.). Für die sozialen Interaktion konstatiert er einen gewissen Spielraum, der bei dem, was als Geste interpretiert werden kann.

Wenn man dies berücksichtigt, so bezeichnet der Ausdruck ›Geste‹ sehr viel besser als der Ausdruck ›Befehl‹ die Aktionen, die eine Userin ausführt, wenn sie mit Computerprogrammen umgeht. ›Befehl‹ konnotiert immer eine explizite hierarchische Ordnung, in der der Befehlsgeber die Macht über den Befehlsempfänger hat. ›Geste‹ aber bezeichnet eine gegenseitige Anpassung, wobei in der Beziehung Mensch-Computer es immer der Mensch ist, der sich anpasst, da die adaptiven Fähigkeiten von Computern bestenfalls rudimentär vorhanden sind. Nur Gesten, die regelgerecht ausgeführt werden, werden vom Computer als solche anerkannt und erfahren Bedeutung, indem sie eine Reaktion hervorrufen. Diese Anpassungsleistungen wurden von Claus Pias (2002) ausführlich beschrieben.

Um eine Bedeutung zu erhalten werden die Gesten in den Computeranwendungen eindeutig kodifiziert und visualisiert. Die Geste des Greifens wird durch die kleine Hand symbolisiert, die Geste des Zeigens durch einen Pfeil, Gesten des Schlagens durch verschiedene Schlagwerkzeuge und die Geste des Schießens schließlich durch eine Waffe.

Doch werden in einem Spiel wie SILENT HILL 2 nicht nur Werkzeuge abgebildet. Zwischen die Werkzeuge und die Gesten, die mit ihnen ausgeführt werden, ist noch eine Figur, der Avatar, geschaltet, mit deren Hilfe sich die Spielerin ein Arsenal von Werkzeugen aneignen kann, um dann mit ihnen die Gesten auszuführen. Der Avatar in SILENT HILL ist dabei so vollständig, dass man ihm eine eigene Handlungsfähigkeit zuspricht. Wir haben nicht den Eindruck mit ihm als Werkzeug zu handeln, sondern dass er an unserer Stelle handelt, seine Handlungen Eigenständigkeit haben. Bleiben wir also in der bis hierher entwickelten Argumentationslogik, die besagt, dass die Werkzeuge Gesten symbolisieren – so sind wir wieder auf die Frage nach der (Re)präsentation zurückgeworfen. Ein Avatar mag zwar ein Cursor im Sinne von ›Positionsanzeige‹ sein, weil er die Position anzeigt, an der in der Spielwelt gehandelt werden kann (Point of Action), wenn aber die Werkzeuge spezifische Gesten repräsentieren, so bleibt die Frage, welche Geste der Avatar symbolisiert.

Repräsentation

Der Vergleich zwischen Avatar und Cursor vernachlässigt die Tatsache, dass ein Avatar mehr als eine Funktion ausführen kann. Mario z.B. kann springen und rennen, andere Avatare haben noch weitere Funktionen, und sie sind damit zumindest ein Funktionsbündel. Danach wäre der Avatar zumindest so etwas wie ein Universalwerkzeug – ich werde darauf zurückkommen. Zudem blendet der Vergleich die graphische (Re)präsentation des Avatars aus. Während ein Cursor nur eine blinkende Linie ist, stellt ein Avatar eine Figur mit einem bestimmten Aussehen, einem Namen, einer geschlossenen Form und bestimmten Fähigkeiten dar. Dies sind Eigenschaften, die einem Charakter zugesprochen werden und dem Bild Eigenständigkeit verleihen. Sie können dazu führen, dass die Figuren auch außerhalb des Spiels ein Eigenleben führen – wie PacMan in einer eigenen Fernsehshow (vgl. Herz, 1997, 132) – oder sogar als Rollenvorbild dienen – wie zum Beispiel die Lara Croft Lookalike Wettbewerbe zeigen. (z. B. <http://www.planetlara.com/lookalikes.asp>).¹² Diese Eigenständigkeit verhindert eine vollständige Inkorporation, es wird vielmehr die Vorstellung eines Anderen evoziert. So wird in den Reihen des Game Designs darüber diskutiert, wel-

che Art von Avataren man erschaffen sollte – stark charakterisierte oder offene, die als Leerfolie für die Spielerin dienen können. Newman (2004, 133) zitiert hierzu Hideo Kojima, den Produzenten der METAL GEAR SOLID Reihe :

»We tried not to give him [Snake] too much character because we want players to be able to take on his role. Snake isn't like a movie star. He's not someone you watch, he's someone you can step into the shoes of. Playing Snake gives gamers the chance to be a hero« (Kojima, 1998, 43).

Rollenspiel

Nicht nur Kojima spricht von Rollenübernahme. In der Diskussion um die Beziehung zwischen Spielerin und Avatar wird behauptet, dass eine Spielerin eine Rolle in einem Spiel übernimmt – die Rolle des Klempners Mario oder die Rolle der Archäologin Lara Croft zum Beispiel. Außerdem wird davon gesprochen, dass sie sich mit einem Spielcharakter identifiziert (vgl. dazu exemplarisch die von Newman, 2004, 127 – 144 dargestellte Diskussion). Ich möchte deshalb noch einmal einen genaueren Blick auf Rollenübernahmen, Rollenspiel und Identifikation zu werfen.

Rollenspiel in nicht digitalen Spielen bedeutet vorzugeben, jemand anderes zu sein (Caillois 1960 referiert mit seinem Konzept der Mimikry darauf). Dies kann professionell geschehen, wie im Theater, oder nicht-professionell in Rollenspielen. In diesen Rollenspielen spielt Imitation eine Rolle. Sie kann sich auf Äußerlichkeiten, Gesten und Bewegungen beziehen – z. B. wenn ein Kind (oder eine Erwachsene) eine Lokomotive spielt, die angewinkelten Arme kreisen lässt und dazu »tschu, tschu, ...« Laute (o. Ä.) ausstößt – oder auf Charaktereigenschaften, deren Verständnis für einen Schauspieler nötig sein kann, um die Motivationen einer Figur zu verstehen und sie glaubwürdig zu spielen.

Abb. 3: Spielergebniss SILENT HILL 2

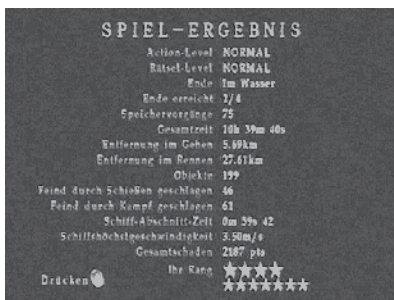


Abb. 3: Spielergebniss SILENT HILL 2

Aus unterschiedlichen Gründen, so meine These, findet beides in Computerspielen nicht statt. Erstens ist die Spielerin der Imitation entzogen, weil das Programm Äußerlichkeiten, Bewegungsmöglichkeiten und Gesten vorgibt. Ein digitales Spiel zu spielen hat nichts mit Imitation zu tun. Eine Spielerin muss nicht vorgeben, Lara Croft zu sein, weil Lara Croft vom Computerprogramm vorgegeben wird. Imitation kann außerhalb des tatsächlichen Computerspiels statt-

finden (zum Beispiel im Casting für den TOMB RAIDER Film, den erwähnten Lookalike-Constests oder beim Nachspielen der Abenteuer von Lara Croft im örtlichen Neubaugebiet). Zweitens ist ›glaubwürdige Darstellung‹ kein Kriterium in Computerspielen. Es gibt gemeinhin keine ›richtige Motivation‹ des Avatars für die Ausführung einer Handlungskette, sondern nur eine Ausführung, deren Qualität dann in Score-Tabellen oder anderen Ergebnisdarstellungen nach quantitativen Maßstäben ermittelt wird (vgl. Abb.3). Eine Rolle in einem Computerspiel zu spielen bedeutet nicht, eine Haltung, einen Charakter, eine Motivation oder Gefühle zu übernehmen, sondern die Aufgaben und die Position eines Handlungsträgers in der Diegese. Der Avatar ermöglicht es der Spielerin in einer bestimmten Art und Weise in der Spielumgebung zu handeln. Er kann damit also tatsächlich als Universalwerkzeug bezeichnet werden, dass zunächst einmal konnotiert: Hier kann gehandelt werden. Die Handlungsmöglichkeiten werden dann durch die jeweiligen konkreten Werkzeuge spezifiziert.

SILENT HILL 2 jedoch versucht, so etwas wie eine Haltung des Avatars in die Spielausführung einzubringen, indem es verschiedene Enden anbietet, die mit der Haltung der Figur James zu seiner verstorbenen Frau Mary zusammenhängen. Wenn James sich im Verlauf des Spiels intensiv mit den Erinnerungen an seine Frau beschäftigt und sich darum bemüht, möglichst unverletzt durch den Alptraum Silent Hill zu gelangen, so wird ihm seine Frau (aus dem Jenseits heraus?) verzeihen und ihn auffordern, ein neues Leben zu beginnen. Ignoriert James hingegen die Erinnerungen und wendet sich mehr dem Trugbild (Wunschbild) seiner Frau, Maria, zu, so wird er am Ende mit Maria die Stadt verlassen. In der konkreten Ausführung werden diese Haltungen jedoch wieder quantifiziert. Um das erste geschilderte Ende herbeizuführen, ist es notwendig, aus dem Inventar möglichst häufig (die genaue Zahl ist mir unbekannt) den Brief von Mary sowie ihr Foto aufzurufen und zu prüfen, also eine rein mechanische Tätigkeit auszuführen. Brief und Foto müssen dabei nicht angesehen werden, es muss lediglich dem Programm übermittelt werden, dass sie angesehen wurden. Außerdem sollte die Spielerin darauf achten, dass der Gesundheitsstatus der Figur – wörtlich zu nehmen – immer im grünen Bereich liegt, was in diesem Zusammenhang Lebenswillen konnotiert. Die anderen Enden werden ebenfalls durch bestimmte Tätigkeiten getriggert, die in jedem Walkthrough nachzulesen sind. Auch in diesem Fall müssen die auf der Ebene der Narration vorkommenden Gefühle und Haltungen wieder quantifiziert werden.

Identifizierung

Dies wird deutlicher wenn wir einen Blick auf einen anderen Begriff werfen, der oft benutzt wird, um die Beziehung zwischen einer Spielerin und einem Spielcharakter zu beschreiben: die Identifizierung. In der Psychoanalyse wird Identifizierung konzeptualisiert als »[p]sychologischer Vorgang, durch den ein Subjekt einen Aspekt, eine Eigenschaft, ein Attribut des anderen assimiliert und sich vollständig oder teilweise nach dem Vorbild des anderen umwandelt« (Laplanche, Pontalis 1996, 219).

In der Star-Theorie, die sich mit Prozessen der Identifizierung im Kino beschäftigt, unterscheidet Richard Dyer bezugnehmend auf Andrew Tudor die folgenden Aspekte von Identifizierung:

1. *Emotional affinity*: Damit wird eine lose Beziehung (attachment) zu dem Protagonisten eines Filmes bezeichnet, die aus der Rolle, dem Star-Image oder der Geschichte entsteht. Tudor nennt es »the standard sense of involvement«.
2. *Self-identification*: Eine Zuschauerin versetzt sich in die Situation des Stars.
3. *Imitation*: Dies sei üblich unter jüngeren Menschen und trägt die Star/Rezipienten Beziehung über den eigentlichen Akt des Ins-Kino-Gehens hinaus, in dem der Star als »some sort of model for the audience« fungiert.
4. *Projection*: Imitation würde zu Projektion an dem Punkt, an dem der Prozess mehr wird als ein simples Nachahmen der Kleidung, Frisur und ähnlichem (Dyer 1998, 18). Sie zielen hiermit wahrscheinlich auf pathologische Formen ab.

Im Vergleich mit der psychoanalytischen Bedeutung von Identifizierung sind es nur Imitation und Projektion, die ins gleiche Bedeutungsfeld fallen. Überraschenderweise korrespondiert der Begriff *self-identification* am wenigsten mit der psychoanalytischen Bedeutung: Er referiert nicht auf Eigenschaften, die vom anderen übernommen werden. Vielmehr versetzt sich die Zuschauerin an die Stelle des anderen: »Ich kann mir sehr gut vorstellen, in so einer Situation zu sein« oder »So etwas passiert mir auch immer« oder »Das erinnert mich an eine Situation, in der ich so oft war« könnten Beschreibungen einer solchen Beziehung zwischen Filmzuschauerin und Star sein. Ob Eigenschaften des anderen übernommen werden, bleibt dabei unbestimmt.

Self-identification im Kino ist ein mentaler Prozess. Die Zuschauerin vergleicht die Situationen, die im Kino gezeigt werden, mit Situationen ihres Lebens. Im Computerspiel kann diese Art der Selbstidentifizierung wörtlich genommen werden. Um ein Spiel zu spielen begibt sich die Spielerin in die Situation des Avatars. – Und dies wiederum ist mit jeder Art von Avatar möglich. Es kann Lara Croft sein mit den Fähigkeiten zu rennen, gehen, springen, klettern, schießen,

schwimmen, sprechen und sehen, oder PacMan mit der Fähigkeit sich zu bewegen und zu essen oder auch die Situation eines Panzers mit der Fähigkeit zu schießen; oder auch, wie Tim Friedman es vorschlägt, ein Computer, der eine große Menge von Information verarbeitet, wie im Fall von Strategiespielen. In diesen Spielen kontrolliert die Spielerin funktionale Rückkopplungsschleifen mit der Hilfe von Datenbanken. Etwas, was der Computer normalerweise tut. Friedman beschreibt diese Art der Identifizierung anhand des Spiels CIVILIZATION II als:

»entering into a computer-like mental state: in responding as automatically as the computer, processing information as effortlessly, replacing sentient cognition with the blank hum of computation. When a game of Civilization II really gets rolling, the decisions are effortless, instantaneous, chosen without self-conscious thought. The result is an almost-meditative state, in which you aren't just interacting with the computer, but melding with it« (Friedman, 2002).

Jedoch können auch die Prozesse, die der psychoanalytischen Bedeutung von Identifikation näher sind, im Umfeld von Computerspielen stattfinden. Avatare können als Rollenvorbild fungieren. Um diese Funktion zu erfüllen, muss ein Avatar einige Charaktereigenschaften haben und möglicherweise auch eine Geschichte. Auch wenn PacMan seine eigene Fernsehshow hatte, so fungierte er doch nicht als Rollenvorbild. Und es klingt eher absurd, einen Cursor als Rollenvorbild zu benutzen. Die Identifikationsprozesse der Imitation und Projektion finden nicht zwangsläufig statt, und während des Spiels ist es sogar unwahrscheinlich, dass sie stattfinden.◀13 Die Beziehung, die notwendig ist, um ein Computerspiel zu spielen, ist die Selbstidentifikation, das Sich-Versetzen in die Situation des Avatars und die Übernahme seiner Handlungsmöglichkeiten. Im Unterschied zu nicht digitalen Rollenspielen, muss die Spielerin nicht versuchen, sich wie die andere Person oder fiktionale Figuren zu verhalten, der Computer schreibt vielmehr das Verhalten (inklusive einiger Freiheitsgrade) vor.

Aufgrund dieser Vorschriften muss die Konzeptionierung des Avatars als Universalwerkzeug modifiziert werden. Allgemein immer mit der Bedeutung „hier kann gehandelt werden“ versehen, führt die jeweils spielspezifische Ausführung des Avatars zur Konkretisierung des „hier“: In dieser Spielwelt kann mit dieser Figur, der bestimmte Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten zugeschrieben werden, gehandelt werden. Handlungen mit einem Figuren-Werkzeug versieht die Handlungen mit Bedeutung. So erschlägt James Sunderland die Monster nicht intentionslos, er erschlägt sie, weil sie ihn in der Suche nach seiner Frau Mary behindern. Figuren-Werkzeuge sind Teile der Narration des Spiels. Sie symbolisieren absichtsvolles Handeln.

Wer ist James Sunderland?

Auf der Herrentoilette eines Parkplatzes vor der Stadt Silent Hill betrachtet sich ein Mann im Spiegel und berührt sein Gesicht dabei. Es ist eine Geste der doppelten Selbstversicherung – durch die Selbstbetrachtung und die Selbstberührung. Während er sich im Spiegel ansieht fragt der Mann: »Mary, bist du wirklich in dieser Stadt?«

Im Booklet der PS 2-Version des Spiels hingegen ist zu lesen: »Ich betrachte den Mann im Spiegel und flüstere eine Frage ...« Dies kann als eine Zitation von James' Gedanken gelesen werden, ist zugleich aber auch eine Anspielung auf die vorgebliche Identität von Spielerin und Avatar. Mehr noch – das Booklet lässt offen, wer dieses Ich ist und deutet an, dass es sich dabei um die Spielerin handelt.

Im Spiel, d. h. in der ersten Cut-Szene des Spiels betrachte ich als Spielerin nicht den Mann im Spiegel, sondern, wie beschrieben, einen Mann, der sein Spiegelbild betrachtet. In dieser Szene, wie auch in den anderen Spiegelszenen im Spiel, wird die Verdoppelung der Spielenden in Nicht-Ich und nicht Nicht-Ich, die für jedes Spielen konstitutiv ist (vgl. z.B. Adamowski, 2000, 29f. oder mit umgekehrten Vorzeichen Neitzel 2000, 53ff.), visualisiert.

Die Perspektive (Point of View) bleibt während des Spiels von außen auf den Mann und seinen Handlungsraum gerichtet. Der Mann bildet jedoch zugleich, wie oben erläutert, den Point of Action für die Spielerin, womit sie sich im Handlungsraum befindet. So bleibt die in den Spiegelszenen explizit thematisierte Doppelung im ganzen Spiel vorhanden. Wir sehen James zwar in den Cut-Scenes sehen, sehen aber weder hier noch in den Spielsequenzen mit ihm oder an seiner Stelle. In den Spielsequenzen ist die Perspektive manchmal lose an seine Blickrichtung gekoppelt – z. B. wenn er durch Gänge läuft und von hinten abgebildet wird. Andere Spielsituationen stiften hier jedoch eher Verwirrung: So fällt es nach einem Rundschwenk teilweise schwer, den Avatar wiederzufinden, und nach dem Benutzen einer Tür sieht man ihn manchmal von vorn und manchmal von hinten, was die Orientierung erschwert und die Frage nach einer »Kamera-Engine« aufwirft. Point of View und Point of Action fallen auseinander. Ein interessantes Beispiel dafür findet sich gleich zu Anfang des Spiels: Um James die Toilette verlassen zu lassen, muss die Spielerin die Figur so steuern, dass sie hinter dem Vorsprung einer Wand verschwindet – der Blick bleibt für Sekundenbruchteile im leeren Toilettenvorraum zurück.

Neben dieser Spaltung von Blick und Tat findet sich in *SILENT HILL 2* noch eine Verdoppelung der Avatar Persona in Form von Maria. Maria, die Figur, die James' verstorbener Frau Mary so ähnlich sieht, aber erotisch aufgeladen wird,

◀14 kann von der Spielerin nicht gesteuert werden, ▶15 ist jedoch eine Zeitlang als Begleiterin an den Avatar James gebunden. Wird James durch Silent Hill bewegt so folgt Maria ihm, egal wie schnell er auch läuft, egal wie eng auch der Raum sein mag, den er betritt. In verschiedenen Cut-Scenes gibt sie ihm Hinweise zur Richtung, in der er seine Suche fortsetzen sollte, und einmal ist sie behilflich beim Öffnen einer verschlossenen Tür – sie hat den Schlüssel zum Bordell (!). Im Gegensatz zu anderen NPCs, die ebenfalls dazu dienen, Hilfestellungen zu geben oder auch Behinderungen darstellen, ist Maria aber von der Spiellogik her ein Teil des Avatars James. Maria ist an die Handlungen von James gebunden, wenn sie stirbt, so erscheint »Game Over«: Es kann nicht weiter gespielt werden, bzw. das Spiel muss von neuem begonnen werden. Dies ist ein Ereignis, das ansonsten nur durch den Tod des Avatars ausgelöst wird.

Auch auf der narrativen Ebene kann sie als ein Teil von James gedeutet werden: Die fleisch- bzw. bildgewordene Erinnerung an Mary – dass sie am Leben bleibt, lässt auch ihn überleben, erst wenn er sie am Schluss tötet, aggressiv gegen die Tote vorgeht, ist er befreit und die Trauerarbeit vollendet (wenn nicht alles doch nur ein Traum war). Jeder Versuch, Maria vorher zu töten, führt kein Ende herbei, sondern nur einen Abbruch.

Das Spiel legt die Interpretation nahe, dass James ein Trauma erlitten hat, das mit dem Tod seiner Frau in Zusammenhang steht, entweder allein durch den Tod seiner Frau, weil er sie getötet hat oder weil er sich für ihren Tod verantwortlich fühlt – das Spiel lässt jede dieser Interpretationen zu. Das Bedürfnis des Traumatisierten, sich der traumatischen Erfahrung nicht zu stellen, sondern sie zu verdrängen und abzustellen, stellt sich auf der Ebene des Spielflusses auch bei den Spielern ein. Denn Maria stört: Sie zieht permanent den Blick auf sich und behindert so die Suche nach Gegenständen, die wichtig sind, um im Spiel voranzuschreiten. Sie versperrt James teilweise den Weg (Abb.4) (dies allerdings nur auf einer visuellen Ebene, weil sie sofort zur Seite tritt, wenn er sich nähert), erschreckt die Spielerin, wenn sie schon in den Räumen steht, in die der Avatar James gerade erst eintritt, weicht den Monstern, die sich nähern, nicht aus, sondern bleibt stehen, wenn diese angreifen und geht schließlich nicht einmal zur Seite, wenn James ein Monster erschlagen will. Die Spielerin/James kann ihr nicht entkommen – so schnell man ihn auch laufen lässt, sie folgt. Der einzige Weg, Maria los zu werden ist, sie zu töten – und nicht einmal dagegen wehrt sie sich. Eine nicht-repräsen-

Abb. 4: Maria steht im Weg



tative Umfrage unter SpielerInnen von SILENT HILL 2 ergab, dass es den meisten eine Freude war, Maria von den Monstern verprügeln zu lassen und auch, sie zu töten – es variierten lediglich die Präferenzen in der Art, Maria umzubringen. Doch leider ist das Spiel mit dem Tod Marias vorbei und will man ans Ende gelangen, so beginnt die ganze Arbeit von vorn. Gameplay und narrative Ebene werden durch die Figur Maria verschachtelt. Ihre Funktion als ständig gegenwärtige und nicht zu überwindende Behinderung im Spielfluss findet ihre Entsprechung in dem ständig gegenwärtigen und erst am Ende des Spiels zu überwindenden Trauma von James. Das Trauma wird externalisiert und durch die Spielhandlung greifbar.

Doch wer also ist James Sunderland? Sicherlich nicht die Repräsentation einer Userin, es sei denn diese hätte die Fähigkeit zu unkörperlichem Sehen bei gleichzeitigem blinden Handeln bzw. die Fähigkeit zu Sehen bei gleichzeitigem unkörperlichen Handeln. Sicherlich auch kein Held, an den die Spielerin im Spiel durch ein empathisches Verhältnis gekoppelt ist. Und sicherlich auch keine bloße Positionsanzeige, denn die Figur James Sunderland mit den ihr zugeschriebenen Eigenschaften konnotiert eine an filmische Darstellungsweisen angelehnte Narration. D. h., auf basaler Ebene hat er Gemeinsamkeiten mit der Funktion einer Positionsanzeige, indem er Ort anzeigt, an dem gehandelt werden kann. Er konnotiert jedoch zudem, dass im Spiel gehandelt werden kann und zwar in einer Spielwelt, in der an filmische Narrationen angelehnte Entwicklungen stattfinden. Es kann als Zeichen für Narration interpretiert werden. Die Eigenschaft ein Zeichen für Film, Kino und einen Protagonisten zu sein, hat er mit anderen Avataren gemeinsam. Eine Spezifizierung erfährt er dann im konkreten Spiel, wobei SILENT HILL 2 insbesondere die Gespaltenheit oder Verdoppelung der Position der Spielerin thematisiert.

- ▶01 Der Filmwissenschaftler Etienne Souriau beschreibt als diegetisch »alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung *vor-*aussetzt, gehört.“ (Souriau, 1997, 151) Da (Computer)spiele ebenfalls eine spielimmanente Wirklichkeit konstruieren, übernehme ich den Begriff Diegese aus der Filmwissenschaft um dieses Konstrukt zu bezeichnen. Im Unterschied zur Narration umfasst der Begriff Diegese nicht nur die Geschichte, die sich abspielt, sondern auch die Welt, in der sie sich abspielt.

- ▶02 Hieran wäre die Diskussion der Frage anzuschließen, inwieweit jede Computeranwendung mit einem Spielen zu vergleichen wäre. Eine Frage, der hier aber nicht nachgegangen werden kann.

- ▶03 So der Titel des 1987 erschienen Buches der Psychologin Sherry Turkle.

- ▶04 Zwar gibt es noch andere Rezeptionsweisen eines Computerspiels – man kann anderen beim Spielen zuschauen, Rezensionen lesen, sich die Aufzeichnung eines Spieles ansehen – ein Spezifikum liegt jedoch in der Rolle derjenigen Person, die spielt.

- ▶05 Diese Metapher als Benennung der Produktionsinstanz bietet sich an, weil es um die Produktion einer *Spielwelt* mit verschiedenen Potenzialitäten geht, die während des Spielens als gegeben angenommen werden.

- ▶06 Die Instanz des vom Spiel implizierten Autors ist, um es noch einmal zu sagen, lediglich zuständig für die Herstellung der Handlungskette innerhalb des Rahmens der Potenzialitäten des Spiels. Dieser Rahmen wird von der Instanz des impliziten Schöpfers gesetzt.

- ▶07 Die Frage, ob die Spielerin nun Produzentin oder Rezipientin eines Computerspiels ist, wurde dabei nebenbei auch geklärt. Auf der außertextuellen Ebene ist sie potenzielle Rezipientin, auf der textuellen Ebene kann sie als Produzentin des spielerischen Geschehens bezeichnet werden, wobei »spielerisches Geschehen« immer auf einen Rahmen verweist, der das Geschehen als ein spielerisches ausweist und der nicht unbedingt von der Spielerin aufgestellt wird.

- ▶08 Die Diskussion darüber, ob diese Handlungen eine spezifische Gestimmtheit der Spielerin oder spezifische Rahmungen erfordern, kann hier nicht wieder aufgenommen werden. Einen guten Einblick in diese Diskussion bietet Sutton-Smith 1997.

- ▶09 Kocher (2002, 2) unterscheidet Avatare in Hinblick auf ihre Kontrollierbarkeit.

- ▶10 Die in ihrem Impetus deutliche wie in ihrer Definitionskraft unscharfe Formulierung »In

a game, Mario isn't a hero. I don't want to be him; he's me. Mario is a cursor.« dürfte nicht unwesentlich dazu beigetragen haben, dass sie immer wieder zitiert wird.

- ▶11 Sie zitieren André Leroi-Gourham (1980) *Hand und Wort. Die Evolution der Technik, Sprache und Kunst*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 301f.
- ▶12 Lara Croft ist kein Beispiel wie alle anderen. Denn sie (!) hat eine besondere Rolle unter den Spielcharakteren, weil sie der erste prominente weibliche Spielcharakter ist und als Rollenvorbild für die wachsende Gruppe von weiblichen Computerspielerinnen dienen kann. Unter Spielcharakteren sind weibliche Figuren immer noch selten, so dass die Auswahl unter möglichen männlichen Rollenvorbildern noch immer erheblich größer ist.
- ▶13 Emotional affinity und imitation können aber durchaus eine Rolle in der subjektiven Wahrnehmung eines Spiels spielen. Um herauszufinden, was dies für Rollen sein mögen, wären empirische Studien nötig.
- ▶14 Über zufällige oder absichtliche Ähnlichkeiten mit der Figurenkonstellation Mutter Maria und Maria Magdalena soll an dieser Stelle nicht diskutiert werden.
- ▶15 In den Versionen SILENT HILL 2 INNER FEARS, RESTLESS DREAMS, DIRECTORS CUT und GREATEST HITS besteht die Möglichkeit in einem Zusatzkapitel mit dem Titel BORN FROM A WISH Maria zu steuern. Dazu wäre eine eigene Interpretation nötig. Hier sei lediglich erwähnt, dass der Titel BORN FROM A WISH die Interpretation der Figur Maria als James' Wunschbild unterstützt.

Literatur

Adamowski, Natascha (2000) *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt/Main: Campus.

Bartels, Klaus (2001) Körper ohne Gewicht. Über Götter, Spieler und Avatare. In: *Ästhetik und Kommunikation*, H 115, Winter 2001/2002, 69-74.

Brinckmann, Christine N. (2000) Die Rasur: eine ikonographische Reihe. In: Heller, Heinz B., Kraus, Matthias, Meder, Thomas, Prümm, Karl, Winkler, Hartmut (Hrsg.) *Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*, Marburg: Schüren, 169-182.

- Caillois, Roger** (1960) *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Dyer, Richard** (1998) *Stars*, London: bfi.
- Flusser, Vilém** (1994) *Gesten. Versuch einer Phänomenologie*, Frankfurt/Main: Fischer TB.
- Frasca, Gonzalo** (2001) *Rethinking Agency and Immersion: videogames as means of consciousness-raising*. <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/Soi/essays/0378.pdf> (letzter Abruf 17.9.04).
- Friedman, Tim** (2002) *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*. <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm> (letzter Abruf 20.08.04).
- Furtwängler, Frank** (2001) ‚A crossword at war with a narrative‘ Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen. In: Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert M., Schneider, Irmela, Spangenberg, Peter M. (Hrsg.) *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt/Main: Suhrkamp, 369-400.
- Game Studies** (2001), issue 1, volume 1. <http://www.gamestudies.org/0101/> (14.10.04)
- Gebauer, Gunter, Wulff, Christoph** (1998) *Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der Sozialen Welt*, Reinbek: Rowohlt TB.
- Gordal, Troben** (2003) *Stories for Eye, Ear and Muscles: Video Games, Media and Embodied Experiences*. In: Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 129-155.
- Haraway, Donna** (1991) *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In: dies.: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 149-181.
- Herz, J. C.** (1997) *Joystick Nation: How Video Games Gobbled Our Money, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. London: Abacus.
- Kocher, Mela** (2002) *Autonome Avatare. Hybris virtueller Zeichen-Körper?* In: *dichtung digital* <http://www.dichtung-digital.com/2002/11-10-Kocher.htm> (letzter Abruf 16.04.2004).
- Kojima, Hideo** (1998) Interview in »Hideo Kojima profile«. In: *Arcade 1* (1), Dezember, S. 42-43.
- Lahti, Martti** (2003) *As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games*. In: Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 157-170.
- McLuhan, Marshall** (1964) *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York: Signet.
- McMahan, Alison** (2003) *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*. In: Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge. 67-86.
- Mead, George Herbert** (1995) *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Neitzel, Britta (2000) Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele, Weimar. <http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-2063/Dissertation.html> (letzter Abruf 14.10.04). Aktualisierung in Neitzel, Britta: Gespielte Geschichten? Narration und visueller Diskurs in Computerspielen, Münster: Lit 2005.

Neitzel, Britta (2001) Die Frage nach Gott oder: Warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele. In: Ästhetik und Kommunikation, H 115, Winter 2001/2002, 61-67.

Newman, James (2004) Videogames, London & New York: Routledge.

Pias, Claus (2002) Computer Spiel Welten. München: Systema.

Souriau, Etienne (1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: montage a/v 6/2 1997, 140-157, [org. La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. In: Revue Internationale de la Filmologie, H. 7-8, 1948, 231-240].

Sutton-Smith (1997) The Ambiguity of Play. Cambridge, Mass. [u.a.]: Harvard University Press.

Walter, Klaus (2001) Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventuregames, Siegen, <http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm> (letzter Abruf 14.10.04).

Spiele

CIVILIZATION II, MicroProse 1996.

BLACK AND WHITE, Lionhead 2001.

HALF-LIFE, Valve 2001.

METAL GEAR SOLID Reihe, Konami 1998-2004.

MYST, Cyan 1993

MOORHUHN, Phenomedia 1997.

ZORK, Infocom 1980

Filme

LARA CROFT: TOMB RAIDER Simon West, USA 2001.