

Laura Katharina Mücke

Timothy J. Welsh: Mixed Realism: Videogames and the Violence of Fiction

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7768>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mücke, Laura Katharina: Timothy J. Welsh: Mixed Realism: Videogames and the Violence of Fiction. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7768>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Timothy J. Welsh: *Mixed Realism: Videogames and the Violence of Fiction*

Minneapolis: University of Minnesota Press 2016 (Electronic Mediations, Bd.50), 206 S., ISBN 9780816696086, USD 26,-

Aus dem Bedürfnis heraus, der Diskussion um das Gewaltpotenzial von Videospiele den Spieler beziehungsweise die Spielerin als medienkompetente und verantwortungsbewusste Entität entgegenzusetzen, entstand Timothy J. Welshs Buch *Mixed Realism*. Mittels der Erfassung von jetztzeitlich omnipräsenten Entgrenzungen des Digitalen ins Analoge, des Virtuellen ins Faktische und *vice versa*, diagnostiziert Welsh der Medienwissenschaft eine akute Lage begrifflicher wie phänomenaler Dissonanzen: Erstens müsse die binäre Teilung zwischen Virtuellem und Realem zugunsten einer dynamischeren Codierung längst aufgehoben sein; zweitens dürfe die virtuelle Dinghaftigkeit nicht länger als Scheinpräsenz verkannt, sondern es müsse anerkannt werden, dass „virtualities are something“ (S.5) und drittens müsse die „unshakeable anxiety about immersive media“ (S.2) zugunsten eines flexibleren Immersionsmodells, das die Option einer reflexiven Haltung zur Repräsentation einschließt, überwunden werden. Er führt diese Forderungen unter dem Begriff ‚mixed realism‘ zusammen, der jene entgrenzenden Tendenzen medialen Ausagierens erkennen und analysieren könne. Aus den Game Studies heraus argumentierend vergleicht Welsh im Kontext dieser Prämissen wirkungsästhetische ‚Hybridwerke‘ wie die Videospiele *Super Columbine Massacre*

(2005) und *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) mit literarischen Werken wie *In Cold Blood* (1966) und *House of Leaves* (2000), in denen partizipierende und zeitgleich bewusst reflektierende Strategien zu einem Rückverweis auf die Realität des Agierenden führen. Jenen Werken prognostiziert Welsh in ihrer Wirkweise eine agitative Konsequenz: „[I]f only we learn to interpret their incoherence as opening a space for self-referential engagement with the processes of life“ (S.62).

Speziell durch die Rezitation der Videospiele-Gewalt-Debatte lässt das Buch allerdings den neuartigen Impetus missen. Auch durch teils zu ausführliche *close readings* von nahezu als ‚Klassiker‘ zu bezeichnenden Beispielen verliert die Argumentation sukzessive an Zielgerichtetheit. Anfangs gestellte Fragen wie „How do we account for media-generated virtualities in real life? Do they have presence, significance, or influence exceeding their material instantiations and user processes that invoke them? What of the virtualities themselves? What relationships do they establish through and beyond our interactions with them?“ (S.5) werden nur peripher beantwortet, und die so wichtige Kritik an festgefahrenen Medienfeldern gerät zunehmend aus dem Blickfeld. Welshs beschreibender Duktus bleibt dabei hinter den präzisen Analysen und der weitaus konkreteren

Modellbildung verwandter Werke, wie etwa Marie-Laure Ryans *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: John Hopkins UP, 2001) zurück, wo bereits die Begriffe Virtualität und Partizipation neu evaluiert worden waren, an dessen Vorgehensweise *Mixed Realism* jedoch stark erinnert.

Trotz fehlender Neuartigkeit der Grundprämissen sind Welshs Beobachtungen aus einer anderen Perspektive relevant und akut: Im Zuge der ansteigenden, inflationären und crossmedialen Nutzung des Immersions-Begriffs in Wissenschaft und Praxis bildet Welshs kritische Evaluation dieses Wirkungsbegriffes einen durchaus frischen Zugang. Klassischen Immersionstheorien, wie beispielsweise jener von Oliver Grau (*Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003), die zumeist Fragen der Medienwirkung zugunsten von Fragen der Ästhetik vernachlässigen, wird der Begriff „immersive fallacy“ (zum Bei-

spiel auf S.2) entgegengesetzt, der zum einen auf die Problematik der Angst vor der Totalität immersiv-manipulierender Medientechnologien verweist und zum anderen das Bild des inkompetenten Mediennutzers kritisiert. Auch wenn stellenweise zu deutlich der moralische Zeigefinger erhoben wird, nutzt *Mixed Realism* seine Beispiele zur konkretisierenden Diagnostik über ontologische Hybridzustände medialer Teilhabe und die Relevanz, Wirkungsbegriffe neu zu befragen. ‚Gemischte Realitäten‘ jedenfalls werden, dies macht Welshs Werk deutlich, in Zukunft hinsichtlich ihrer Relationalität und Signifikanz multiperspektivischer analysiert werden müssen, als es bisher geschehen ist. Das Buch ist in diesem Sinne als neuer Bote alter Ermahnungen zu betrachten, das eine mögliche Prognose medialer Zukunft deutlich hervorhebt: Was passiert, „[w]hen what’s real doesn’t matter [anymore]“? (S.103).

Laura Katharina Mücke (Mainz)