

Sammelrezension Ego-Shooter

Rudolf Thomas Inderst, Peter Just (Hg.): Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen

Glückstadt: VWH 2013 (Reihe Game Studies) 404 S., ISBN 978-3-86488-027-8, € 35,90

Stephan Günzel: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels

Frankfurt a.M.: Campus 2012, 391 S., ISBN 978-3-593-39755-9, € 49,-

Hat der interessierte Umgang mit Begriffen von Körper und Körperlichkeit in den Medienwissenschaften bisher vor allem durch die Dimensionen von Geschlecht und massenmedialer Repräsentation geführt, so bekundet nun auch die relativ junge Teildisziplin der Game Studies ihr Interesse. Der von Rudolf Thomas Inderst und Peter Just jüngst herausgegebene Sammelband mag ein eindrucksvolles Beispiel für die Komplexität der bereits angelaufenen Diskussion des popkulturellen Bereichs von Mensch-Maschine-Kopplungen geben. Die noch aus den Anfängen der Cyberspaceforschung stammende metaphorische Rede vom ‚Eintauchen‘ des Spielerkörpers in die virtuelle Realität des Computerspiels hat inzwischen komplexeren Körper-Modellen Platz gemacht. Dafür spricht, dass der Einfluss von Cyberspace-Technologien, die mit Vorstellungen von ganzheitlicher Immersion assoziiert ist und derartige Metaphorisierungen halbwegs plausibilisieren würde, für die die Entwicklung populärer Computerspiele nach wie vor

viel zu gering ausfällt. Bei vielen Spielen geht es nicht um die Verschmelzung von Computerspiel und Cyberspace-Technologie im Sinne einer vollständigen Virtualisierung des Spielkörpers, sondern um dessen Verdopplung als symbolisches Zeichen; zum einen in einen Datenkörper, d.h. Avatar, der in der virtuellen Realität des Spiels als Symbolstruktur die Stellvertreterfunktion des Spielers übernimmt. Zum anderen bekommt auch der physische Leib des Spielers, wie auch der Raum vor dem Bildschirm, Zeichencharakter. Die dort ausgeführten Körperbewegungen haben Stellvertreterfunktion, sie stehen als Zeichen für etwas anderes. Spielkonstitutiv werden sie als Zeichenakte für Konsolentypen, deren Controller Möglichkeiten der verstärkten physischen Forderung eröffnen und den Spielraum auf den Bewegungsnahraum des Spielers ausdehnen. So verfügt beispielsweise Nintendos populäre Spielkonsole Wii über einen Controller mit eingebauten Bewegungssensoren, welcher die dreidimensionalen Bewegungen

des Spielers erfasst und sie in entsprechende Bewegungen von Spielfiguren oder -elementen auf dem Bildschirm umsetzt. Gleichzeitig machen diese Handlungen, in denen der Controller selbst bewegt wird, nur Sinn, wenn sie auf der Basis von Konventionen beruhen, d.h. wenn der mit dem Controller durchmessene reale Raum für den entsprechenden virtuellen Raum im Umfeld des Avatars steht. Von den Möglichkeiten der Charakterisierung des Avatakörpers bis zu dessen Verschwinden hinter dem Spielerkörper finden sich in dem vorgelegten Sammelband Positionen diskutiert, die Körperlichkeit in digitalen Spielen zumeist eng mit Fragen nach dem diegetischen Raum und dessen perspektivischer Darstellung verbinden. So auch der Beitrag von Benjamin Beil, der sich mit den Darstellungskonventionen zeitgenössischer First-Person-Shooter beschäftigt. Der in diesem Genre nicht oder nur in Ausschnitten visualisierte Avatar-Körper wird auf den ersten Blick durch den Spielerkörper ersetzt, indem der Spieler seine physischen Fähigkeiten zuleiht und beispielsweise seine Sehfähigkeit in der subjektiven *Point-of-View-Perspektive* mit der Handlungsperspektive des Avatars synchronisiert. Die hiermit einhergehende Diffusion von Handlungs- und Betrachtungsraum verhindert nach Beil jedoch nicht die Schließung der fiktionalen Spielwelt zum Spieler hin (vgl. S.153ff.). Denn der First-Person Avatar bleibe stets als diegetischer Figurenkörper erhalten, der als „Wirtskörper [...], in dem sich der Spieler ein-

nistet“ (S.154) einen doppelten Blick auf das Spielgeschehen realisiert; zum einen besitzt seine übernommene Subjektposition eine stark immersive Wirkung, zum anderen führt die First-Person-Perspektive dem Betrachter die Künstlichkeit der Darstellung genauso stark vor Augen (vgl. S.160ff.). Die Spieler-Avatar-Differenz wird somit für Beil nicht durch die besondere Perspektivität auf das diegetische Geschehen aufgelöst, da dies eine enge Kopplung der simulativen Elemente an die narrativen Aspekte des Spiels voraussetzen würde.

In der Argumentation des Beitrags von Michael Mosel wird diese Differenz gegen die „häufig attestierte Tendenz zur Transparenz des Interfaces“ nochmals verteidigt (S.226). Zwar gibt es laut Mosel zahlreiche Spiele, welche das Interface als Teil der diegetischen Welt präsentieren können. Diese besonderen Benutzerschnittstellen und Inputmethoden verschwinden damit jedoch nicht gänzlich, sondern verlagern sich vielmehr auf bzw. in den Körper des Spielers, wo sie in der Lage sind, sensomotorische Involvierungen des Spielerkörpers und damit auch eine stark immersive Wirkung zu erzeugen (vgl. ebd.).

Rudolf Thomas Inderst interessieren die Effekte der Immersion unter dem Aspekt des Schmerzempfindens. In seinem Beitrag kategorisiert er die stilistischen Mittel von Computerspielen, die auf den zentralen Ebenen der Körpersinne für die Darstellung und Repräsentation von psychischen und physischen Schmerz zur Geltung gebracht werden. Schmerzempfinden als weiterer Aspekt des Gefühls von Anwesenheit in der

Spielwelt ist dabei häufig ein wirkungsvolles Ensemble von auditiven, visuellen und haptischen Sinnesansprachen, die Inderst an einzelnen Spielbeispielen exemplarisch vorstellt.

Zwischen den überwiegend materialnahen Analysen einzelner Spielelemente findet sich in einzelnen Beiträgen der Begriff digitaler Körperlichkeit als offene Kontroverse angelegt. So weist Christian Huberts auf das analytische Defizit des akademischen Zugriffs auf den Gegenstand Computerspiele hin und beklagt fehlendes Bewusstsein wie auch methodische Kompetenz für die „ephemeren Prozesse des Computerspiels“ (S.211). Der Tatsache, dass Computerspiele nicht nur audio-visuelle Signale senden, mit denen der Spieler mittels eines Interfaces interagiere, sondern es um eine sinnliche Partizipation mittels des gesamten Körpers gehe, begegnet Huberts mit einem vom Bildforscher Hartmut Böhme entlehnten Konzept der „Atmosphären“ (S.215). Diese entstehen zwischen Computerspiel und Spieler und setzen eine artifizielle Präsenz des Spiels als der ihr eigenen Körperlichkeit immer schon voraus. Gleichzeitig will das Konzept der Atmosphären auch die affektive Dimension der Anwesenheit des Spiels in der Wirklichkeit des Spielers berücksichtigen, welche in dominierenden Beschreibungsmodellen von Computerspielen oft zugunsten von Prozessen der Inhalts- und Informationsanalyse aus dem Blick gerät (vgl. ebd.).

Ebenfalls kritisch für eine Relektüre von digitaler Körperlichkeit plädiert der Essay von Sebastian Standke. Körperlichkeit ist für Standke als identitätsstiftende Kategorisierung zur Herstellung

einer Innen/Außen-Differenz nicht unter den Vorzeichen eines biologischen Körpers auf technische Entitäten wie Computerspielkonsolen übertragbar (vgl. S.293ff.). Gehe man von der Möglichkeit lebendiger Körperlichkeit maschineller Objekte aus, so erschöpfe sich diese nicht im technischen Aufbau, sondern beziehe vielmehr ebenso Bewegungen, Eigen- und Außenwahrnehmungen, Metamorphosen und Transformationen mit ein (vgl. S.297ff.). Über dieses erweiterte Körperkonzept digitaler Spiele lassen sich überholte Dichotomien zwischen Narration und Gameplay auflösen. Vermeintlich gegensätzliche Pole verschmelzen für Standke zu einem hybriden Körper, der den Spielerkörper miteinschließt (vgl. S.318ff.). Mag die angesprochene Diskussion neuer Konzepte digitaler Körperlichkeit an vielen Stellen des Bandes noch zu programmatisch erscheinen und ohne begriffliche Trennschärfe auskommen, so stellt die umfangreiche Publikation mit ihren insgesamt achtzehn deutsch- und englischsprachigen Einzelbeiträgen aus ganz unterschiedlichen Fachrichtungen doch eine Vielzahl lohnenswerter Fragen zum Thema, deren Ertrag nicht zuletzt auch darin zu sehen ist, dass der Begriff digitaler Körperlichkeit hinsichtlich der Spieler-Avatar-Beziehung das Wesen digitaler Spiele in klar abgesteckten Analysefeldern immer wieder gerade dort neu zu erfassen sucht, wo im Diskurs der Medienwissenschaft mit generellen Urteilen über Interaktivität und Immersion aus zu großer Distanz oft ins Leere gegriffen worden ist.

Einer medienspezifische Charakterisierung von Computerspielen möglichst nahe zu kommen, darum bemüht sich auch der zweite hier vorgestellte Buchtitel. Genauer gesagt sind es die First-Person Shooter, die Stephan Günzel in seiner umfangreichen Habilitationsschrift näher zu bestimmen sucht. Und dies nicht aus einer motiv-, genre- oder gar ‚bewahrpädagogischen‘ Perspektive. Günzel nähert sich Ego-Shootern vielmehr aus dem Blickwinkel einer phänomenologisch informierten Bildwissenschaft; sein Buch untersucht in drei Schritten die Ästhetik der digitalen Konstruktion von Raumbildlichkeit. Im ersten Kapitel arbeitet Günzel gegen die von den Game Studies bereits hervorgebrachten Taxonomien medienspezifische Alleinstellungsmerkmale der synthetischen Bilderwelten von Egoshootern heraus (vgl. S.73ff.). Im zweiten Kapitel wird deren besonderer Bildtypus in Analogie zu kunstgeschichtlichen Vorbildern auf sein Potential zur Exemplifikation von Sichtweisen befragt. Diese vertreten nicht das „Was“ der Bilddarstellung, sondern die zahlreichen stilistischen Möglichkeiten ihres „Wie“ (ebd.). Im dritten und letzten Teil der Untersuchung widmet sich Günzel der Spezifik interaktiver Computerspielräume und deren jeweiligen Erschließungsmöglichkeiten durch optische Spielinterfaces. Dem Zusammenspiel von wechselnder Perspektivität, konkret, der Reziprozität zwischen Kartenansicht und tiefenräumlichen Sehen, gilt Günzels besonderes Augenmerk. Scheinbar mühelos vereinen die interaktiven Simulationsbilder hier die

zwei wirkmächtigen europäischen Bildtraditionen von Zentralperspektive und Kartendarstellung. Sie sind in Günzels Überlegungen zur Genealogie des Computerspielbildes von Egoshootern kunsthistorisch eingedacht. Zudem markiert das Zusammenfallen von Blick- und Handlungsachse ebenfalls eine mediale Besonderheit des Interaktionsbildes von Ego-Shootern, die einen weiteren Fokus der Untersuchung bildet: Für synthetische Bilderwelten von Computerspielen, die nicht nur Schauplatz, sondern auch Handlungsraum der Spieler werden, wenn deren Körper mit anderen Zeichenkörpern in Interaktion treten, ist nach Günzel das Konzept einer vermittelten Präsenz zentrale Voraussetzung (vgl. S.73ff.). Über die Auseinandersetzung mit der Feldtheorie des Psychologen Kurt Lewin gelingt es dem Autor, raum- und handlungstheoretische Perspektiven zu kombinieren und von einem hodologischen Raum auszugehen, einem Wege-Raum, der sich erst in der Benutzung konstituiert (vgl. S.256ff.). Jede Form von artifizierender Präsenz tiefenräumlicher Computerspielbilder muss demnach nicht nur die Gegenwärtigkeit von Bildobjekten in der Wahrnehmung, sondern auch die Anwesenheit ihrer Betrachter einschließen, welche sie quasi erst zur Erscheinung bringen. Dass die synthetischen Bildräume des Spiels als Darstellungsmittel nicht vollständig unsichtbar werden, sondern ihre ‚Vermittlungsleistungen‘ hinsichtlich der Präsenz ihrer Objekte während der Dauer der Darstellung thematisch bleiben, greift Günzels Präsenz-Konzept insofern auf, wie es die Binnendifferenz von realer und

virtueller Wirklichkeit inkludiert. D.h. die synthetischen Bewegtbilder der Spiele würden gerade nicht den Fall der perfekten Immersion bezeichnen, sondern zweierlei: Zum einen die Anwesenheit einer virtuellen Welt, d.h. eine Summe von Bildobjekten in einem definierten Raum, deren artifizielle Präsenz die Anwesenheit der physikalischen Realität als Anwesenheit des Bildbetrachters mit einschließt (vgl. S.75ff).

Die artifizielle Präsenz des computergenerierten Bildraumes konstituiert somit ein Bewusstsein, sich als Betrachter auch dort zu befinden und dieses Bewusstsein wiederum stellt die Voraussetzung möglicher Immersions-effekte dar. Neben der wissenschaftlich-fundierten Aufarbeitung des Themas, die zu klaren Begriffsbildungen und diskursiv höchst anschlussfähigen Schemata führt, setzt sich der hohe Anschaulichkeitsgrad der bildwissenschaftlichen Studie auch auf grafischer Ebene fort, zahlreiche Karten, Diagramme und natürlich Screen-Shoots verschiedener Spiele und Filme bebildern und lockern den Textfluss auf, so dass in toto ein sehr lesenswerte Lektüre entstanden ist, die durchaus auch als Einführung in das Genre Egoshooter zu gebrauchen ist.

Tim Raupach
(Marburg)

Hinweise auf künftige Rezensionen

- Erik Bettermann, Ronald Grätz (Hg.): Digitale Herausforderung. Internationale Beziehungen in Zeiten von Web 2.0 Göttingen: Steidl 2012 (Medienkulturen, Bd. 1), 188 S., ISBN 978-3-86930-555-4
- Benjamin Beil: Game Studies – eine Einführung Berlin, Münster: LIT Verlag 2013 (Reihe Red Guide, Bd. 9), 89 S., ISBN 978-3-643-12056-4, € 9,80
- Philipp Wolf (Hg.): Medieninnovationen: Internet, Serious Games, TV Leipzig: Leipziger Universitätsverlag 2013, 265 S., ISBN 978-3-86583-799-8
- Tanja Carstensen, Christina Schachtner, Heidi Schelhowe, Raphael Beer (Hg.): Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart Bielefeld: transcript 2014, 295 S., ISBN 978-3-8376-2252-2
- Ricarda Drüeke: Politische Kommunikationsräume im Internet. Zum Verhältnis von Raum und Öffentlichkeit Bielefeld: transcript 2013, 305 S., ISBN 978-3-8376-2458-8
- Pablo Abend: Geobrowsing. Google Earth und Co. - Nutzungspraktiken einer digitalen Erde Bielefeld: transcript 2013, 424 S., ISBN 978-3-8376-2513-4