

Neue Medien

Michael Mosel: *Deranged Minds. Subjektivierungsstrategien der Erzählperspektive im Computerspiel*

Boizenburg: Werner Hülsbusch 2011, 146 S., ISBN 978-3940317964, € 27,50

Dass sich die Game Studies-Reihe des Werner Hülsbusch Verlags in den letzten Jahren von einem Geheimtipp zu einer wichtigen (und äußerst lebhaften) Institution der deutschsprachigen Computerspielforschung entwickelt hat, zeigt einmal mehr der aktuelle Band der Reihe. Michael Mosels Monographie widmet sich der Frage, „welche Verfahren zur Subjektivierung im Computerspiel eingesetzt werden können und welche Modifikationen literarische und filmische Subjektivierungs-Konzepte erfahren müssen, um auf das Computerspiel anwendbar zu sein.“ (S.10)

Den Anfang bildet eine ausführliche Darstellung und Kritik der Genette'schen Erzähltheorie, insbesondere des Konzepts der Fokalisierung. Diese narratologische Ausgangsbasis wird anschließend verschiedenen „theoretischen Anpassungen“ (S.39/68) unterzogen, zunächst werden hierbei (v.a. mit François Jost und Jörg Schweinitz) die Besonderheiten des filmischen (Erzähl-)Mediums und später (mit Britta Neitzel und Jan-Noël Thon) spezifische narrative Facetten des Computerspiels diskutiert. Ergänzt wird dieses Modell durch die filmtheoretischen Arbeiten Edward Branigans zum ‚Point of View‘ bzw. zu subjektivierenden Blickpunkt-Struktu-

ren, etwa dem ‚Perception Shot‘. Den Abschluss des Theorieteils bildet ein kurzer Exkurs zum ‚Film Noir‘ und damit eine Erweiterung des Repertoires der Subjektivierungsstrategien u.a. um Traumsequenzen.

Da sich gerade die narratologischen bzw. neoformalistischen Arbeiten durch einen stark systematisierenden Charakter auszeichnen und somit eine Vielzahl von Fachtermini und Kategorien generieren, gestaltet sich die Zusammenfassung und Engführung der einzelnen Ansätze durchaus als Herausforderung. Diese wird aber vom Autor souverän bewältigt, sodass die folgenden Spielanalysen weitgehend frei von begrifflichen Stolpersteinen bleiben. Die Zusammenstellung der Fallbeispiele – angefangen beim ‚Noir Game‘ *Max Payne* (2001) über die surrealistischen Schauplätze *Grim Fandango*s (1998) bis hin zu komplexen Blickträgerwechseln in *Bioshock 2* (2010) – weiß dabei hinsichtlich der stilistischen Vielfalt und Prägnanz zu gefallen.

Abgerundet wird die Arbeit durch ein Kapitel zu Interface-Varianten des Computerspiels. Hier geht es Mosel darum, die „textseitige Strategie“ (S.119) der spielerischen Subjektivierungseffekte zu verschiedenen soft- und

hardwaretechnischen Steuerungsformen in Bezug zu setzen. In Anbetracht der Spannweite unterschiedlicher Involvierungsstrategien des Computerspiels wäre hier noch eine stärkere theoretische Einbettung wünschenswert gewesen – auch weil die Game Studies gerade erst beginnen, verschiedene ‚Dispositive des Computerspiels‘ zu erarbeiten.

Mosels Arbeit zeigt anschaulich, dass die Game Studies mehr zu bieten haben als eine leidige Killerspiel-Debatte oder den immer wieder gern aufgewärmten Gründungsmythos eines Narratologie vs. Ludologie-Disputs. Zwar baut auch Mosels Arbeit auf einer fundierten Auseinandersetzung mit narratologischen Modellen auf, doch wird diese gerade nicht zu ontologischen Fragestellungen stilisiert, die am komplexen Hybridmedium Computerspiel nur scheitern können. Vielmehr geht es dem Autor um eine sinnvolle Erweiterung des analytischen Bestecks der Game Studies, die die

kleinen und großen Unebenheiten ihres Gegenstandes ernst nimmt. Mit der Konzentration auf „Subjektivierungsstrategien der Erzählperspektive“ ergibt sich hierbei einerseits eine fokussierte Fragestellung, die andererseits aber eine Vielzahl ästhetischer Strategien insbesondere des zeitgenössischen Computerspiels aufzuschlüsseln vermag – und dies gelingt Mosels Arbeit eben vor allem durch eine dezidierte Hinwendung zum spielästhetischen Material. Vor diesem Hintergrund muten die insgesamt sehr gelungenen Spielanalysen in einigen Fällen allerdings etwas gehetzt an, was auch daran liegen mag, dass ihnen nach einem ausführlichen Theorieteil nur etwa ein Viertel des Gesamtumfangs der Arbeit eingeräumt wird. Letztlich zeigt sich aber auch schlicht, dass es sich bei den *Deranged Minds* der Computerspielwelten um ein hochinteressantes Phänomen handelt, das es in Zukunft weiter zu entwirren gilt.

Benjamin Beil (Siegen)