media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

Britta Neitzel

Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen

2013

https://doi.org/10.25969/mediarep/622

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Neitzel, Britta: *Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. Berlin: Avinus 2013 (Repositorium Medienkulturforschung 4). DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/622.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://nbn-resolving.org/https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:101:1-2013121111065

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Repositorium
Medienkulturforschung

Britta Neitzel

Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen

Repositorium Medienkulturforschung 4/2013

Dr. phil. Britta Neitzel ist Medienwissenschaftlerin und arbeitet seit Ende der 1990er Jahre auf dem Gebiet der *Game Studies*. 2000 gründete sie die AG-Games www.ag-games.de, ein Netzwerk deutschsprachiger Games-ForscherInnen. Derzeit arbeitet sie an einem Habilitationsprojekt zu medialen Orten. Mehr unter: www.britta-neitzel.de.

© AVINUS, Berlin 2013
Gustav-Adolf-Str. 9
D-13086 Berlin

Tel.: +49 (0)30 – 92 405 410
Fax: +49 (0)30 – 92 405 411
E-Mail: zentralredaktion@medienkulturforschung.de
Web: www.repositorium.medienkulturforschung.de

Alle Rechte vorbehalten

ISSN 1866-5985

Abstract

Der Text behandelt das Bild des Computerspiels, in das nicht nur – wie in zentralperspektivischen Bildern – der Betrachter und sein Blickpunkt (Point of View) integriert werden, sondern auch ein Akteur und sein Aktionspunkt (Point of Action). Damit wird eine fundamentale Differenz zwischen Bildern in Filmen und Bildern in Computerspielen beschrieben.

Die Idee zur Differenzierung von Point of View und Point of Action stammt aus meiner Dissertation zur Narrativität von Videospielen aus dem Jahr 2000 und wurde in den darauf folgenden Jahren präzisiert, insbesondere in einem Text von 2007, der hier noch einmal ohne Abbildungen und deshalb leicht verändert, veröffentlicht wird. Grundlage für die Differenzierung von PoV und PoA waren narratologische und filmwissenschaftliche Methoden und Begrifflichkeiten – von Methoden oder Begrifflichkeiten der *Game Studies* konnte im Jahr 2000 noch nicht die Rede sein. Damit dieser Prozess der interdisziplinären Adaption von Begriffen und Konzepten nach wie vor sichtbar bleibt, wurden auch in der Überarbeitung von 2007 die Rückgriffe auf die Narratologie und die Filmwissenschaft beibehalten.

Inhalt

Handlungen und ihre Repräsentationen im Computerspiel	3
Exkurs: Warum Beobachtung statt Wahrnehmung	5
Die (Re-)präsentations- und Partizipationsebene im Computerspiel	6
Point of View und Point of Action	9
Der objektive Point of View	10
Der semi-subjektive Point of View	12
Der subjektive Point of View	15
Der Point of Action: Drei Modi	16
Schluss	19
Literatur	20

In *Computers as Theatre* konstatiert Brenda Laurel, dass das interessante Potenzial des Computers nicht in seinen Möglichkeiten als Rechenmaschine liegt, sondern in seiner Fähigkeit „to represent action in which humans could participate".[1] Laurels Beobachtung wird in Computerspielen besonders deutlich: Ein Spieler führt im Spiel Handlungen aus, die während des Spiels vom Computer medialisiert, transformiert und dargestellt werden. Das Ergebnis dieser Medialisierung sieht der Spieler auf dem Monitor: die Repräsentationen seiner eigenen Handlungen in einer fiktionalen Spielwelt. Den Modi dieser Repräsentationen und Partizipationsmöglichkeiten im Computerspiel möchte ich in diesem Beitrag nachgehen. Dabei werde ich auf Methoden und Begrifflichkeiten der Narratologie und der Filmwissenschaft zurückgreifen und sie gegebenenfalls. transformieren, um analytische Werkzeuge für eine strukturelle Analyse der Repräsentations- und Partizipationsebene in Computerspielen vorzuschlagen.

Handlungen und ihre Repräsentationen im Computerspiel

Jedes Computerspiel trennt den tatsächlichen Raum, in dem sich ein Spieler befindet, vom Raum des fiktionalen Spielgeschehens, der audiovisuell dargestellt wird. Ein Spieler kann den audiovisuellen Raum unter Zuhilfenahme verschiedener Eingabegeräte manipulieren und gleichzeitig die Effekte dieser Manipulationen auf dem Monitor als Ausgabegerät sehen.[2] Eingabe- und Ausgabegeräte – in ihrer Kombination aus Hard- und Software – regulieren die Art und Weise, auf die ein Spieler Zugang zum Spiel bekommt. Eingabegeräte definieren die Art und Weise, in der ein Spieler Handlungen im Spiel ausführen kann; Ausgabegerät definieren, wie diese Handlungen und die Spielwelt wahrgenommen werden können.[3]

Vergleicht man Computerspiele mit anderen Spielen, so ist die Distanzierung und Medialisierung durch den Gebrauch von technischem Equipment das Differenzkriterium von Computerspielen zu diesen. In nicht-digitalen Spielen, zum Beispiel in Ballspielen, kann ein Spieler reale Objekte manipulieren – mit oder ohne zusätzliches Equipment – oder das Spiel kann in der Imagination stattfinden, so dass Objekte und eine Spielwelt nur in der Phantasie der Spieler existieren.[4] Eine zusätzliche Repräsentation der Spielhandlungen findet nicht statt.

Die Ebene der (Re)präsentation ist jedoch konstitutiv für Computerspiele und die Indirektheit, mit der Spielobjekte manipuliert werden, ist der Technizität der Spiele

1 Laurel 1991, S. 1.

2 Darin liegen natürlich offensichtliche Ähnlichkeiten zwischen Computerspielen und anderen Computeranwendungen.

3 Die Wahrnehmung beschränkt sich dabei keineswegs nur auf das Visuelle, auch der Ton und taktile Wahrnehmung zum Beispiel über den *Force Feedback*-Mechanismus der Playstation 2 (PS 2) bestimmen die Präsentation und den Zugang zur Spielwelt. Im Folgenden werde ich mich jedoch auf die visuelle Präsentation konzentrieren.

4 Wie immer gibt es auch hier Mischformen. Kartenspiele zum Beispiel stellen eine solche dar: Ein Spieler geht mit Objekten (den Karten) um, die bestimmte Werte und Funktionen repräsentieren.

geschuldet. Der ‚Fernbedienungseffekt' des Computerspiels bezieht sich nicht auf Objekte, die sich im realen Raum befinden, wie dies zum Beispiel bei der Fernbedienung eines Fernsehgerätes der Fall ist, mit der nicht in das einzelne Programm eingegriffen werden kann, sondern auf den Auswahlprozess am Fernsehgerät. Im Computerspiel werden durch den Eingriff von außen graphische Elemente auf einem Monitor bewegt, die – abhängig vom jeweiligen Spiel – eigenständige Welten kreieren. Neben den Möglichkeiten und Modi der Manipulation ist die Qualität der audiovisuellen Darstellung relevant für das Spielen eines Computerspiels. So wie die Beschaffenheit eines Balles einen Unterschied in einem Ballspiel macht, ist es die Qualität der Audiovisualität und der Gesetzte, nach denen sie operiert, die in Computerspielen Unterschiede macht.[5]

Das Spielen von Computerspielen kann vom Umgang mit nicht Computer gestützten textuellen oder audiovisuellen Medien durch das Merkmal der Interaktion mit einer audiovisuell dargestellten Umgebung unterschieden werden. Diese Umgebung kann gesehen und gehört werden, aber zudem kann sie auch betreten werden, wenn auch nur vermittelt durch die Benutzung von technischem Equipment. Es war diese Möglichkeit des Eintritts in diese auf einem Monitor dargestellte Umgebung, die als Urszene der Computerspiele, wie wir sie heute kennen, bezeichnet werden kann. Davor war ‚die Welt hinter dem Monitor' immer verschlossen. Das Fernsehen hatte ein Publikum, das nur zusehen konnte. Computerspiele eröffnen die Möglichkeit, mit dieser Welt zu spielen: Aus einem imaginären visuellen Raum, der von dem ‚realen' Raum getrennt war, entstand ein virtueller Handlungsraum.

Ein Spezifikum von Computerspielen ist, dass Sehen und Handeln durch das technische Dispositiv getrennt und im Prozess des Spielens ständig wieder aufeinander bezogen werden: Ein Spieler handelt. Der Computer lagert die Effekte dieser Handlungen aus der räumlich-materiellen Realität des Spielers aus und in den Bild-Raum des Monitors ein. Dieser Raum, inklusive der Effekte der Handlungen, wird beobachtet und interpretiert, was wiederum die nachfolgenden Handlungen beeinflusst.

Computerspiele können also als Prozess der Selbstbeobachtung, der ständiges Feedback einschließt, betrachtet werden. In diesem Prozess wird die Position des Spielers verdoppelt. Zu der Funktion und Position eines Akteurs, die ein Spieler in jedem Spiel hat, wird ihm auch die Funktion und Position eines Beobachters[6] zugewiesen, die wiederum seine Position als Akteur im virtuellen Raum mitbestimmt.

5 Hierdurch unterscheiden sich Text- und Grafik basierte Computerspiele, denn die Vermittlung findet in jeweils unterschiedlichen Symbolsystemen statt.

6 Die Position des Beobachters ist natürlich aus den audiovisuellen Medien Film und Fernsehen bekannt und wahrscheinlich der vorrangige Grund, aus dem die Medienwissenschaft begann, sich überhaupt mit Computerspielen zu beschäftigen. Oftmals führt dies jedoch auch dazu, dass die Position des im Spiel Handelnden ausgeblendet wird, so dass die Interaktion von Beobachtung und Handlung nicht beachtet wird.

In diesem Sinne nimmt ein Spieler eine Position ein, die analytisch in manipulative und beobachtende Funktionen getrennt werden kann, die aber im Prozess des Spiels integriert sind. Beide Funktionen werden vom jeweiligen Computerspiel reguliert und binden den Spieler auf je eigene Art und Weise an das Spiel.

Durch seine Manipulationen treibt der Spieler das Spiel vorwärts. Die möglichen Manipulationen werden im Umfang, in Hinblick auf den Ort, an dem sie ausgeführt werden können, und in einigen weiteren Aspekten, auf die ich unten eingehen werde, vom Spiel vorgegeben. Man kann also davon sprechen, dass ein Computerspiel einem Spieler eine spezifische Handlungsposition zuweist.

Durch die Beobachtung des Spiels nimmt der Spieler das Geschehen wahr. Eine Beobachtungsposition, die mit der Präsentation der Objekte und der Spielwelt auf dem Monitor verbunden ist, verbindet den Spieler ebenfalls mit dem Spiel. Sie organisiert – vergleichbar der Kameraposition im Film – die Perspektive, aus der die Spielwelt und die Aktivitäten in ihr präsentiert werden und beobachtet werden können.

Beide Funktionen und Positionen interagieren im Prozess des Spiels und beeinflussen den Grad der Einbezogenheit eines Spielers in ein Spiel. Um die durch die Repräsentation gegebenen Nähe- und Distanzbeziehungen zum Spiel zu beschreiben, müssen beide Funktionen berücksichtigt werden. Im Folgenden möchte ich sie analytisch trennen und schlage für die manipulative Position, die sich auf die Handlungen im virtuellen Raum bezieht, den Begriff *Point of Action* und für die Beobachtungsperspektive den Begriff *Point of View* vor.

Exkurs: Warum Beobachtung statt Wahrnehmung

Man könnte versucht sein, die Beobachtungsperspektive – den Point of View – als Wahrnehmungsperspektive zu verstehen und zu benennen. Der Begriff *Beobachtung* jedoch modifiziert nach Luhmann[7] den Begriff der *Wahrnehmung* und beschreibt das Dispositiv des Videospiels präziser. Wahrnehmung findet immer statt und sie findet nur dort statt, wo sich der eigene Körper befindet.[8] Beim Videosiel jedoch befindet sich der Körper des Spielers nicht im virtuellen Spielraum. Der Terminus *Beobachtung* nun schließt diese Unterscheidung ein: „Alles Beobachten ist das Einsetzen einer Unterscheidung in einem unmarkiert bleibenden Raum, aus dem heraus der Beobachter das Unterscheiden vollzieht“.[9] Der Beobachter wäre im Falle der Videospiele der Spieler, der von seiner Position vor dem Monitor aus zwischen seiner und der Welt des Spiels unterscheidet. Diese Unterscheidung ist zentral, denn sie trägt dazu bei, dass der Spieler zwischen sich und dem Avatar, der in der virtuellen Welt seine Handlungen ausführt, differenziert. Beobachtung ermöglicht

7 Luhmann 1995.
8 Ebd., S. 27f.
9 Ebd., S. 92.

es dem Spieler, sich selbst als anderen, nämlich als Avatar, zu beobachten. Und nur diese Selbstbeobachtung ermöglicht es dem Spieler in seiner Funktion als Avatar in der Spielwelt zu handeln, das heißt die Handlungen des Avatars sich selbst als einem anderen zuzuschreiben. Das spielerische ‚Als-Ob' oder ‚Vorgeben, jemand anders zu sein', das zum Beispiel für Rollenspiele konstituierend ist, wird im Computerspiel durch die Verdoppelung des Körpers des Spielers in einen realen und einen Datenkörper[10] hergestellt. Diese Körper sind beim Spielen voneinander abhängig und beide sind notwendig, um das Spiel zu spielen.

Im Folgenden möchte ich die Beziehung zwischen dem Avatar und dem Spieler anhand der zwei Modi des Zugangs des Spielers zum Spiel nachgehen: dem Point of View (PoV) und dem Point of Action (PoA).

Die (Re-)Präsentations- und Partizipationsebene im Computerspiel

Point of View und Point of Action betreffen die (Re-)Präsentations- und Partizipationsebene des Computerspiels. Um einen Ausgangspunkt für ihre Analyse zu setzen, möchte ich auf die Konzeption der Repräsentationsebene von Erzählungen in der Narratologie zurückgreifen, das heißt auf die Analyse des *narrativen Diskurses*. Gérard Genette spezifiziert den Begriff Diskurs in *Die Erzählung*,[11] indem er seine Position und Aufgabe in der Erzählung beschreibt. Er unterscheidet:

a) Die *Erzählung*: Ein Ereignis, das darin besteht, dass jemand etwas erzählt: den Akt der Narration selber.

b) Den *Diskurs*: Den mündlichen oder schriftlichen Diskurs, der von einem Ereignis oder einer Reihe von Ereignissen berichtet.

c) Die *Geschichte*: Die Abfolge der realen oder fiktiven Ereignisse, die den Gegenstand dieser Rede ausmachen.

Diese Dreiteilung der Erzählebenen in a) Narration, b) Diskurs und c) Geschichte wird – wenn auch zum Teil mit anderen Bezeichnungen – in fast allen narratologischen Untersuchen von Erzählungen (seien sie literarisch oder filmisch) zu Grunde gelegt.[12] Durch den Diskurs gewinnt ein Leser oder Zuschauer also Zugang zur Geschichte, zu den Ereignissen, von denen erzählt wird. Auch wenn Computerspiele nicht wie eine sprachliche Erzählung berichten bzw. wie ein filmischer Diskurs zeigen,[13] so liegt auch hier eine (Re-)Präsentationsebene vor, die den Zugang zu den Ereignissen der fiktiven Spielwelt bietet. Das besondere an

10 Zum Datenkörper vgl. Krämer 2002.
11 Genette 1994, S. 15.
12 Zur Konzeption der Ebenen der Erzählung in der Narratologie und den terminologischen Unterschieden siehe Neitzel 2000, S. 65ff.
13 Zur Unterscheidung der Termini ‚Zeigen' und ‚Erzählen' siehe Neitzel 2000, S. 113–117.

der (Re-)Präsentationsebene im Computerspiel ist, dass nicht nur eine Geschichte oder spielerische Welt repräsentiert wird, sondern auch die Handlungen der Spieler. Ihre Partizipation ist ein Teil der Repräsentation. Dies führt auch zu den Unentschiedenheit von Präsentation und Repräsentation – die Darstellung, wie sie im Prozess des Spielens aus dem Zusammenwirken von Spielerhandlungen und Apparat entsteht, gab es so vorher nicht, sie wird also eher präsentiert als repräsentiert. Wie genau dieser Zugang zu den Ereignissen der fiktiven Spielwelt beschaffen ist, wird im Folgenden diskutiert.

Bisher wurde der Diskurs des Computerspiels in Computerspiel-Studien eher selten diskutiert. Es ist vor allem die Geschichte (Welche Geschehnisse finden statt? Wie sind die Geschehnisse geordnet und verbunden?) oder die Rolle des Spielers (Was kann er tun? Welche Funktionen hat er im Verlauf des Spiels?), die betrachtet werden.

Aarseth und Ryan nähern sich der Analyse des spielerischen Diskurses bisher am weitesten an. Beide definieren die Rolle des Spielers in Bezug auf eine *personale* oder *impersonale* Perspektive (Aarseth), bzw. einen internen oder externen Modus (Ryan) und beziehen sich damit auf die Distanz, die ein Spieler zum fiktionalen Spielgeschehen hat. Eine personale Perspektive liegt nach Aarseth vor, wenn „the text requires the user to play a strategic role as a character in the world described by the text".[14] Eine impersonale Perspektive, die er dazu in Opposition stellt, bedeute nur, dass ein Leser lese. Erzählungen, die nicht computergestützt sind, aber ebenso Hypertexte, so wie Michael Joyces *Afternoon*, gehörten somit zur zweiten Kategorie.

Diese Kategorisierung ist jedoch nicht trennscharf genug für Computerspiele, denn in einer großen Anzahl von Spielen wird dem Spieler – in unterschiedlicher Art und Weise – eine Rolle im Spiel zugeschrieben, was bedeutete, dass sie alle eine personale Perspektive benutzen würden. Die Unterscheidung von Ryan hilft an dieser Stelle weiter, weil sie die Beziehung von Spieler und virtueller Welt einbezieht.

> In the internal mode, the user projects himself as a member of the fictional world, either by identifying with an avatar, or by apprehending the virtual world from a first person perspective. In the external mode, the reader situates himself outside the virtual world. He either plays the role of a god who controls the fictional world form above, or he conceptualizes his activity as navigating a database. (Marie-Laure Ryan)[15]

Im internen Modus wird danach also das Gefühl kreiert, dass sich ein Spieler zur fiktionalen Welt zugehörig fühlt, während der externe Modus den Spieler eine Position außerhalb dieser Welt einnehmen lässt. Bei einer genauen Betrachtung dieser

14 Aarseth 1997, S. 63.
15 Ryan 2001a, S. 12.

Beschreibungen treten aber auch hier Unklarheiten aufgrund der unscharf definierten Kriterien auf. Eindeutig lassen sich die so genannten Ego-Shooter wie *Doom* (1993) and *Quake* (1996) und ihre Nachfolger dem internen Modus zuordnen, da die Spielwelt durch die First-person-Perspektive gezeigt wird. Das zweite Kriterium für den internen Modus aber ist weniger klar: Ein Spieler sieht sich als Mitglied der fiktionalen Welt, was nach Laplanche & Pontalis als eine Form der Identifizierung gelten kann.[16] Allerdings sagt sie nichts darüber, welche Kriterien die Computerspiele haben müssen, damit diese Identifizierung stattfindet. Zudem setzt Ryan für die Beschreibung des internen Modus ein ästhetisches und ein psychologisches Kriterium an, wobei sie nicht darauf eingeht, wie sich die beiden zueinander verhalten. Kann sich ein Spieler eines Ego-Shooters auch in die Spielwelt projizieren, oder ist dies nur durch die Identifizierung mit einem Avatar möglich?

Mit dem externen Modus zielt sie wahrscheinlich auf Strategiespiele und Simulationen ab. Die Konzeption bleibt jedoch ähnlich unscharf. Hier stehen sich Rollenspiel („he takes the role of a god"), ein wahrnehmungsästhetischer Faktor („from above") und die Konzeptionalisierung der Spielaktivitäten durch den Spieler selbst („he conceptioalizes his activity") gegenüber. Mit der Rolle von Gott, der eine Welt von oben kontrolliert, bezieht sie sich auf den Begriff der ‚God-Games', der bis in die frühen 2000er Jahren benutzt wurde, um Spiele zu beschreiben, in denen eine Welt oder Landschaft von oben bzw. in isometrischer Perspektive gezeigt wird, die im Spiel manipuliert werden kann.[17] Zurückzuführen ist der Begriff auf das Spiel *Populous* (1989), in dem einem Spieler tatsächlich die Rolle von einem Gott zugewiesen wird, der gegen andere Götter spielt. Peter Molineux, der *Populous* entwickelt hat, hat diesen Gedanken auch in *Black & White* (2001) weitergesponnen. In den ‚God-Games' fällt die Rollenzuschreibung ‚Gott' zwar mit der Darstellung ‚von oben' zusammen, jedoch ist dies nicht zwangsläufig so. Gott könnte, so ist anzunehmen, auch von einer anderen Perspektive aus wirken und eine Darstellung von oben kann auch mit einer anderen Rollenzuschreibung zusammengehen.

Um handhabbare und trennscharfe Kriterien zur Analyse und Beschreibung des Diskurses im Computerspiel und der Distanzverhältnisse von Spieler und Spiel zu entwickeln, sollten die verschiedenen Kategorien – psychologische, wahrnehmungsästhetische und handlungsästhetische – getrennt werden.

Der unscharfe Begriff der Identifikation[18] kann, so wie Ryan ihn verwendet, mit Rückgriff auf George Herbert Mead präzisiert werden, nämlich als die Übernahme einer bestimmten Haltung und Handlungsposition.[19] Der Begriff ‚Identifikation' würde damit den vielgestaltigen und vielfältigen psychologischen Implikationen enthoben, die eben nicht am Medium festgemacht werden können, sondern nur

16 Laplanche/Pontalis 1996, S. 401.
17 Siehe dazu auch Neitzel 2001.
18 Zur Differenzierung des Begriffs Identifikation vgl. Dyer 1998, S. 17ff., oder in Bezug auf das Computerspiel Neitzel 2004.
19 Mead 1967.

durch Spielerforschung spezifiziert werden können, und auf eine spielkonstituierende funktionale Ebene gebracht, indem er mit den Handlungsmöglichkeiten im Spiel zusammengeführt wird. In unserem Zusammenhang spreche ich deshalb nicht von Identifikation, sondern von der Übernahme einer Handlungsposition im Spiel, die vom Point of Action (PoA) beschrieben wird.

Die Übernahme einer bestimmten Perspektive auf das fiktionale Spielgeschehen, auf die Ryan ebenfalls referiert, bezieht sich eindeutig auf die visuelle Wahrnehmung, auf den Blick auf die Vorkommnisse im Spiel und damit auf den Point of View (PoV).

Eine solche analytische Trennung der beiden Aspekte des Einbezugs der Spieler durch das Spiel erleichtert die Beschreibung der medialen Immersions- und Interaktionsstrategien. Denn Fragen ob eine Identifikation die Übernahme einer bestimmten Perspektive ausschließt oder ob die Übernahme der First-Person-Perspektive die Übernahme einer internen Handlungsposition (oder nach Ryan: die Identifikation) ausschließt, stellen sich gar nicht mehr, da sie sich auf unterschiedliche Ebenen beziehen. Die Involvierung, die die Handlung betrifft, kann mit dem PoA beschrieben werden kann, Involvierung, die den Blick betrifft, mit dem PoV.

Point of View und Point of Action

Um den PoA und den PoV im Computerspiel näher zu charakterisieren, möchte ich wiederum auf eine Unterscheidung von Gérard Genette zurückgreifen, die er in seiner Diskussion der narrativen Modi, das heißt der Präsentationsformen des Diskurses, trifft.[20] Er bemängelt in der Diskussion um die Modi der Erzählung die Vermischung der Modi Perspektive und Stimme. *Stimme* referiere auf den Erzähler und seine Beziehung zur Geschichte und beantworte die Frage ‚Wer spricht?'. *Perspektive* hingegen referiere auf den Blickwinkel, aus dem die geschilderten Ereignisse betrachtet werden, und beantwortete die Frage ‚Wer sieht?'. Perspektive und Stimme sind keineswegs immer identisch. So kann es eine Erzählsituation geben, in der ein auktorialer Erzähler den Blickwinkel einer diegetischen Figur übernimmt. Es ist damit immer noch der Erzähler, der spricht, jedoch tut er dies aus der Perspektive der Figur.

Um dies für die Analyse von Computerspielen fruchtbar zu machen, müssen leichte Modifikationen vorgenommen werden. Da in grafikbasierten Computerspielen das Geschehen nicht durch einen Erzähler, der spricht, vermittelt wird, sondern der Plot – der Ablauf der Ereignisse – vielmehr durch die Handlungen eines Spielers erstellt wird, sollte die Frage ‚Wer spricht?' in die Frage ‚Wer handelt?' umformuliert werden. Damit bezöge sich diese Frage auf den Point of Action.

20 Genette 1994.

Der Modus der Perspektive in der verbalen Erzählung, auf die Genette sich bezieht, beschreibt zum einen den Blickwinkel aus dem erzählt wird, bezieht sich jedoch auch auf das Ausmaß von Wissen, das der Diskurs über die erzählte Welt preisgibt. Dies ist eine für die verbale Erzählung wichtige Ergänzung, da ein Blickwinkel immer nur sprachlich vermittelt wiedergegeben werden kann. Für die Analyse des Computerspiels möchte ich ‚Perspektive' jedoch wörtlich nehmen und sie tatsächlich nur auf den visuellen Blickwinkel, den PoV in einem rein räumlichen Sinn, beziehen – über den sich dann möglicherweise Wissen einstellt.

Genette macht für die Perspektive – oder auch die Fokalisierung[21] – drei Typen aus, dies sind:

- *Nullfokalisierung* oder *nonfokalisierte* Erzählung, das heißt eine Erzählung mit allwissendem Erzähler.
- *Interne Fokalisierung*, in der aus dem Blickwinkel einer Figur oder abwechselnd aus dem Blickwinkel verschiedener Figuren erzählt wird.
- *Externe Fokalisierung*, in der sich der Blickwinkel auf die Handlungen einer Person konzentriert, jedoch nichts über die Gefühle oder Ansichten dieser Person gesagt wird, wie in den Romanen von Dashiell Hammett.

Die Points of View auf die fiktionale Welt, die in Computerspielen benutzt werden, korrespondieren ungefähr mit Genettes Typologie der Fokalisierung. Jedoch ist eine exakte Gleichsetzung nicht möglich, da Genette die Fokalisierung als Wissen über die Welt bzw. metaphorisch als Sicht auf die Welt versteht, während der Point of View hier rein visuell verstanden wird. Deshalb werde ich seine Terminologie nicht übernehmen, sondern mich terminologisch an Mitry anlehnen,[22] der beim filmischen Bild vom objektiven, vom semi-subjektiven und vom subjektiven Bild spricht.

Der objektive Point of View

Die älteste Perspektive in Computerspielen ist der objektive Point of View. Auch wenn innerhalb des objektiven PoV verschiedene Unterteilungen vorgenommen werden können, so bleibt doch eine Gemeinsamkeit: Der objektive PoV präsentiert einen Handlungsraum für die fiktionalen Spielhandlungen von außen. Innerhalb der fiktionalen Spielwelt gibt es keinen Punkt, von dem aus diese Welt betrachtet wird. Die Abbildung imitiert nie den Blick einer Figur in der Diegese. Nach Mitrys Beschreibung liegt ein deskriptives oder objektives Bild vor, wenn

21 Dieser Begriff erscheint ihm angemessener, da er weniger im Visuellen verhaftet ist. Siehe ebd., S. 134f.

22 Mitry 1998.

„[t]he camera records the drama, movement, or action from an angle capable of giving the best possible description of the events being filmed. The point of view is quite simply the best suited for an accurate rendering of the action, and the camera remains as impersonal as possible.“[23]

Bis zum Aufkommen der Ego-Shooter Anfang der 1990er Jahre benutzten alle Computerspiele eine objektive Perspektive. Die ersten Spiele zeigten Bewegungen auf dem Monitor durch eine Aufsicht oder Ansicht. Ein Spieler manipuliert die Objekte, die auf der Oberfläche gezeigt werden – mögen es Linen und Punkte (bzw. Schläger und ein Ball) in *Pong* sein, Raumschiffe in *Space Invaders* (1978) oder geometrische Figuren in *Tetris* (1987). Der PoV, der in diesen Spielen benutzt wird, korrespondiert mit Genettes Typ der Nullfokussierung: Auf dem Monitor ist alles zu sehen, was es zu sehen gibt, in *Pong* zum Beispiel wird nicht einmal ein *Off*-Screen etabliert. Bolter und Grusin beschreiben diese Art der Repräsentation als opak: „There is nothing behind or beyond the interface, as there appears to be with a perspective painting or photograph.“[24] Die Abbildung würde demnach nicht als Abbildung wahrgenommen, nicht als unabhängig von dem, was dargestellt wird. Man spielte mit dem Interface.

Neben der fehlenden Tiefe wird die visuelle Ebene dieser Spiele auch dadurch gekennzeichnet, dass sich auch die Angaben zum Spielstand – Punktzahl, Level, verbleibende Leben – auf der gleichen Ebene wie das ‚Spielfeld' befinden; *Tetris* arbeitet allerdings mit einem zusätzlichen Rahmen für die Spielangaben. Zu Unterscheiden sind diese Angaben von der Spielwelt dadurch, dass sie sich nicht wie die Spielobjekte bewegen bzw. vom Spieler manipulieren lassen.

Es waren die *Super Mario Brothers*-Spiele von Nintendo (ab 1985), die zuerst die Repräsentation von verschiedenen Räumen und später von horizontalen Scrolling Screens[25] einführten, so dass die Abbildung ebenfalls identifizierbare Charakteristiken ausbildete. Doch auch die horizontalen Scroller – zumeist Jump 'n' Run Spiele (zum Beispiel *Sonic the Hedgehog,* 1990) benutzen den objektiven PoV. Auch wenn der Avatar hier schon verschiedene Aktionen ausführen kann und mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet wird, so gibt es doch eine Fähigkeit, die er nicht besitzt: die Fähigkeit zu sehen. Was auf dem Monitor abgebildet wird, ist die Umgebung für die Handlungen des Avatars.

Auch Graphik-Adventures benutzen zumeist den objektiven PoV. Sie präsentieren einen Avatar in einem Handlungsraum, den man entweder über *Point & Click* oder direkt durch die Spielwelt steuert. Ein besonders deutlicher Hinweis darauf, ist die Benutzung von ‚Einstellungen', deren Größe exakt mit dem Sektor der virtuellen Welt übereinstimmt, der durch die Handlungen des Avatars manipuliert werden

23 Ebd., S. 218.
24 Bolter/Grusin 2000, S. 91.
25 In filmischer Terminologie würde man wohl von einer permanenten Parallelfahrt zum Avatar sprechen.

kann. Nicht die Figur steht im Zentrum der Abbildung, sondern die möglichen Handlungen, die mit Hilfe dieser Figur ausgeführt werden können.[26] Auch wird dem Avatar kein Blick zugesprochen, mit dem er seinen Handlungsraum wahrnimmt. Der Ausgangspunkt für den Blick auf den Handlungsraum bleibt außerhalb dieses Raumes.[27]

Der semi-subjektive Point of View

Spiele, die ihre Abbildung um einen Avatar herum organisieren und ihm die Fähigkeit zu sehen zusprechen, benutzen einen semi-subjektiven PoV. So visualisiert die Action Adventure Reihe *Tomb Raider* (1996–2013) einen Avatar, dem die Fähigkeit zu sehen zugeschrieben wird. Im ersten *Tomb Raider*-Spiel hat der Avatar Lara Croft die Aufgabe, sich in die Höhlen des Qualopek zu begeben, um dort nach einem verschwundenen Artefakt zu suchen. Bevor sie die Höhlen tatsächlich betritt, schaut sie in die erste Höhle hinein. Dabei ist sie von vorn zu sehen. Hinter ihr befindet sich ein steinernes Tor, das sich geräuschvoll schließt. Sie dreht den Kopf und schaut zurück. Die virtuelle Kamera zoomt währenddessen an ihren Kopf heran. Sie wendet das Gesicht wieder nach vorn, nimmt ihre Sonnenbrille ab und blickt in die Höhle. Das Bild zeigt ihr Gesicht und ihren Blick. Sie hebt die rechte Augenbraue.

Diese Sequenz etabliert Lara Croft als Trägerin eines Blickes und sie kann als erstes Element eines Point of View Shots, wie ihn Edward Branigan[28] für den Film beschreibt, betrachtet werden, nämlich als die Etablierung eines Orientierungspunktes. In einem Point of View Shot nimmt, so Branigan, die Kamera die Position eines filmischen Charakters an, um den Zuschauern zu zeigen, was dieser Charakter sieht. Ein Point of View Shot würde aus sechs Elementen komponiert, die sich auf zwei Einstellungen verteilen. Üblicherweise sähe die Komposition folgendermaßen aus (Übersetzung B.N.):

Einstellung A: Orientierungspunkt/Blick

1. Orientierungspunkt: Festlegung eines Orientierungspunktes im Raum (in der Regel eine Figur).
2. Blick: Festlegung eines Objektes außerhalb des Bildes mittels eines Blickes von diesem Orientierungspunkt.

26 Simulationen und Strategiespiele benutzen ebenfalls einen objektiven PoV, der den Handlungsraum von oben darstellt.

27 In den Cut-Scenes hingegen, die eine filmische „Kameraarbeit" benutzen, wird durchaus ein Blick des Avatars gezeigt.

28 Siehe hierzu und im Folgenden Branigan 1984, S. 57f.

[D. h. man sieht in dieser Einstellung eine Figur, die auf einen Punkt außerhalb des Bildrahmens blickt.]

Zwischen Einstellung A und B:

3. Übergang: Herstellung einer zeitlichen Kontinuität oder Simultaneität

Einstellung B: Orientierungspunkt/Objekt

4. Sicht vom Orientierungspunkt: Die Kamera ist auf (oder sehr nahe an) dem durch (1.) festgelegten Orientierungspunkt positioniert.
5. Objekt: Das Objekt des durch (2.) festgelegten Blickes wird gezeigt.

Einstellung A und B:

6. Charakter: Der Raum und die Zeit der Elemente (1.) bis (5.) werden durch die Anwesenheit und normale Aufmerksamkeit eines Subjektes festgelegt (bzw. beziehen sich darauf).

Im Gegensatz zu Figuren in Filmen, die – mit Ausnahme des Animationsfilms – von Menschen dargestellt werden, die gemeinhin die Fähigkeit zu sehen haben, muss diese Fähigkeit Avataren erst zugeschrieben werden. Diese Zuschreibung dient dazu, den Avataren einen wichtigen Charakterzug zu verleihen, nämlich die Fähigkeit zu sehen und wahrzunehmen und damit als empfindungsfähiges Wesen zu gelten, denn, so Branigan: „the concept of ‚glance' implies the existence of a sentient observer in whose viewpoint we may participate."[29] Und dies ist, was wir im Spiel tun, wir partizipieren an Laras Blickwinkel. Der Avatar – im Falle von *Tomb Raider* Lara Croft – fungiert als Element (6.) in Branigans Beschreibung, als der Charakter .

Während des Spiels wird der Avatar zumeist von hinten gesehen, bei all seinen Bewegungen verfolgt von einer virtuellen Kamera. Von diesem Verfolgungsmodus aus kann der Spieler auch in den Blickmodus wechseln, in dem der Avatar in verschiedene Richtungen blicken kann, etwa nach oben oder nach unten . Dieser PoV ist an die Bewegungen des Avatars gekoppelt. Er ist kein Ersatz für den Blickpunkt wie im Fall eines subjektiven PoV (s. u.), sondern vielmehr ein Mitsehen. Deshalb habe ich ihn, wiederum in Anlehnung an Mitrys Terminologie den semi-subjektiven PoV genannt, den er folgendermaßen beschreibt:

29 Branigan, 1984, S. 104.

> The *semisubjective* (or ‚associated') *image*. Retaining all the attributes of the descriptive image [d.h. die Kamera bleibt so unpersönlich wie möglich, BN], the associated image adopts the viewpoint of a particular character who, objectively described, occupies a special position in the frame (close shot, midshot, or right in the foreground). The camera follows him wherever he goes, acts like him, sees with him and (sic!) at the same time.[30]

Auch wenn ein Avatar nicht in allen Spielen, die den semi-subjektiven PoV benutzen, so explizit als blickende Figur etabliert wird wie in *Tomb Raider*, so bleibt doch das Kennzeichen der visuellen Konzentration auf die Figur und das Mitsehen. Tommy Vincetti in *Grand Theft Auto: Vice City* (2002) wird – ebenso wie Lara Croft – ständig von der Kamera verfolgt, ob er nun läuft oder ein Fahrzeug fährt. Allerdings ist er in einigen Situationen auch von vorn zu sehen, das heißt, das Bild konzentriert sich eher auf seine Handlung, denn auf den Blick mit ihm, und im Blickmodus ist er nicht mehr im Bild zu sehen . Dadurch dass der Blickmodus aber der Richtung des Verfolgungsmodus' angepasst wird, also an die Konvention des filmischen PoV-Shots angelehnt ist und damit auf eine etablierte Wahrnehmungskonvention referiert, macht es keine Probleme, den Blick als Tommys zu interpretieren.

Splinter Cell: Chaos Theory (2005) stellt ein Beispiel für eine weitere Variation des semi-subjektiven PoV dar. Ausgangspunkt für die Darstellung des Avatars Sam Fisher ist der Verfolgungsmodus. Allerdings lässt sich die ‚Kamera', auch wenn er sich bewegt, in alle Richtungen bewegen, so dass sowohl ein Mitsehen – bewegt der Spieler die ‚Kamera' zum Beispiel nach oben, so dreht auch Sam seinen Kopf nach oben – als auch ein Ansehen des Avatars – bewegt man die ‚Kamera' vor Sam so ist er von vorn zu sehen – möglich ist. Ständiges Mitsehen herrscht vor, wenn man den Avatar eine Waffe ziehen lässt: Die ‚Kamera' wechselt dann in einen unveränderbaren *Over-the-Shoulder Shot*, bei dem Sams Kopf, die Waffe und ein Fadenkreuz zu sehen sind. Auch die verschiedenen Sichtgeräte, die Sam als Spion, dessen Aufgabe es ist, unbemerkt in Gebäude einzudringen, zur Verfügung stehen, insinuieren ein Mitsehen. Denn lässt man Sam das Nachtsichtgerät aufsetzen, wird das ganze Bild wie durch ein Nachtsichtgerät gesehen gezeigt. Analog verhält es sich mit dem Wärmebildgerät.

Während die auf das Filmbild bezogene Terminologie Mitrys übernommen werden kann, um den semi-subjektiven PoV im Computerspiel zu beschreiben, müssen die Kategorien der Fokalisierung, die unser Ausgangspunkt waren, etwas gedehnt werden. Der semi-subjektive PoV korrespondierte am ehesten mit der internen Fokalisierung, da der Blickwinkel an den Avatar gebunden ist, und der Spie-

30 Mitry 1998, S. 218.

ler an seinem Blickwinkel partizipiert. Damit wäre das visuelle Wissen über die Welt abhängig vom Blick des Avatars.

Der subjektive Point of View

In Spielen, die, wie ich es nennen möchte, den subjektiven PoV benutzen, wird kein Avatar visualisiert. Was zu sehen ist, ist lediglich eine Hand oder eine Waffe an der Unterseite des Bildschirms, die zugleich den Point of Action darstellt, denn von hier aus gehen die Handlungen in der virtuellen Welt aus. Das heißt, ein Avatar kann während des Spielens nur imaginiert werden, denn der Ort, an dem der Körper, der zur abgebildeten Hand gehört, situiert wäre, bleibt leer. Es gibt keine Visualisierung des Körpers, der zur Hand gehört.

Das Bild insinuiert vielmehr, dass sich der Körper, der zur Hand gehört, vor dem Monitor auf der Seite des Spielers, also in der realen Welt befindet. Damit ist der Ort, an dem der Körper, der zur abgebildeten Hand gehört, imaginiert wird, gleichzeitig der Ort an dem der Point of View situiert ist: Vor dem Monitor, wo sich der Spieler befindet. Diese Verschmelzung von Point of View und Point of Action stellt eine Verbindung zwischen virtuellem und realem Raum her. Es gibt keine vierte Wand, die die Diegese schließt. Stattdessen versucht diese Technik der Visualisierung die Diegese in den realen Raum auszuweiten.

Ein Spieler von zum Beispiel *Doom* (1993) oder *Half Life* (1998) sieht niemand anderen handeln, und er sieht auch niemand anderen sehen. So wird zum Teil angenommen, dass der Spieler durch die Augen des Avatars sieht und auch Mitry (1998) beschreibt das subjektive Bild als eines bei dem die Kamera die Position einer filmischen Figur einnimmt und ihren Blick übernimmt.[31] Jedoch weist er auch darauf hin, dass im Film ein beständig angewendetes subjektives Bild zu einer Verwirrung führt, da die Zuschauer über das Subjekt, durch dessen Augen sie sehen sollen, nichts wissen, da sie es nie zu Gesicht bekommen.[32] Auch im Falle des Spiels wird der Avatar nicht gesehen, so dass der Spieler nicht wissen kann, in welcher Weise die Augen des Avatars sehen. So bleibt einem Spieler nur die Möglichkeit, seine eigene Sehfähigkeit auf den imaginierten Avatar, dem vom Spiel kein eigenständiger Blick zugeschrieben wird, zu übertragen.

Man kann also sagen, dass der Spieler im Verlauf des Spiels dem imaginierten Avatar seinen Blick leiht, der durch die Präsentation in die fiktionale Spielwelt integriert wird. Körperloses Sehen ist jedoch für Menschen nicht möglich,[33] und da der Spieler der einzige ist, der sieht, entsteht der Eindruck, dass auch der Körper des Spielers in die Diegese einbezogen wird. Der subjektive PoV versucht, die Diegese über den Monitor und die Augen des Spielers in den Körper des Spielers

31 Mitry 1998, S. 218.
32 Vgl. ebd., S. 209ff., sowie Neitzel 2000, S. 196ff.
33 Vgl. Sobchack 1992.

und damit in den Realraum auszudehnen. So kann in Ego-Shootern, in denen in Bedrohungsszenarien gehandelt wird, das unangenehme Gefühl entstehen, auch von hinten angegriffen werden zu können. Der Spieler transferiert nicht nur seine Sehfähigkeit auf den Avatar, sondern auch Teile seiner Körperwahrnehmung.

Der imaginierte Avatar in Spielen, die mit dem subjektiven PoV arbeiten, ist weniger autonom als Avatare in Spielen mit objektivem oder semi-subjektivem, die Avatare abbilden. Ein visualisierter Avatar hat zumindest ein bestimmtes Aussehen und kann eben dadurch schon als ein anderer betrachtet werden (auch wenn er über den PoA natürlich niemals völlig unabhängig vom Spieler ist). Es kann also gesagt werden, dass durch die Darstellungstechnik des subjektiven PoV die Distanz zum Spiel verringert wird.

Als Vergleichstypus verbleibt für den subjektiven PoV nur Genettes externe Fokalisierung. Genette beschreibt die externe Fokalisierung als diejenige, die sich auf die Handlungen eines fiktionalen Charakters konzentriert, ohne etwas über die Gefühle und oder Ansichten dieser Figur zu sagen. Und tatsächlich weiß man über einen imaginierten Avatar in einem Spiel mit subjektivem PoV noch weniger als über Avatare die abgebildet werden, wie bei Spielen mit semi-subjektivem PoV. Der imaginierte Avatar ist eine Leerstelle, auf die der Spieler neben seinem Blick gegebenenfalls auch Ansichten und/oder Gefühle übertragen kann. Ohne behaupten zu wollen, dass eine eindeutige Übertragung der Genettschen Typologie möglich wäre, so scheint doch die externe Fokalisierung am ehesten zuzutreffen. Dafür spricht auch, dass in Spielen mit dem subjektiven PoV auch der ‚Blickpunkt' einer Maschine – eines Panzers oder eines Raumschiffs zum Beispiel – eingenommen werden kann, da eben kein Sehender abgebildet wird. Als ein Vorläufer der Spiele mit subjektivem PoV kann das auf Vektorgraphik basierende *Battlezone* (1983) gelten, bei dem das Spielgeschehen quasi aus der Perspektive eines Panzers zu sehen ist. Auch die Perspektiven aus einem Raumschiff wie zum Beispiel in *Rebel Assault* (1993)fällt in diese Kategorie. Der Spieler kann seine Augen und seine Wahrnehmung auch an ein Objekt verleihen und dieses damit subjektivieren.

Der Point of Action: Drei Modi

Die zweite Kategorie in Genettes Analyse der narrativen Modi war die *Stimme*. Sie bezieht sich darauf, wer die Geschichte erzählt und wie sich dieser Erzähler zur Geschichte verhält. In Computerspielen werden die Ereignisse der Geschichte, wie oben gesagt, jedoch nicht vorrangig durch einen Erzähler, der einem Zuhörer oder Leser die Ereignisse erzählt, vermittelt. Die Ereignisse entstehen vielmehr dadurch, dass ein Spieler innerhalb der Spielwelt und der Spielregeln handelt. Gleichzeitig werden sie visuell abgebildet, doch das betrifft, wie oben dargestellt, den PoV. Der Modus ‚Stimme' sollte, da es hier keinen Erzähler gibt, für Compu-

terspiele in einen Modus ‚Handlung' bzw. in die Frage ‚Wer handelt?' und ‚Wie werden diese Handlungen im Spiel situiert?' umformuliert werden.[34] Mit dem Point of Action sollen diese Fragen beantwortet werden. Wie beim Point of View möchte ich dafür drei Differenzierungsmerkmale vorschlagen:

1. Die Position, von der aus die Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden; hier kann zwischen einem *intradiegetischen* und einem *extradiegetischen* PoA unterschieden werden.
2. Den Bereich innerhalb der Spielwelt, in der die Spielhandlungen ausgeführt werden; hier betrifft die Differenzierung den *zentrierten* und den *dezentrierten* PoA.
3. Den Modus der Ausführung: *direkt* oder *indirekt*

Zu 1): Die Position, von der aus Spielhandlungen ausgeführt werden, kann entweder innerhalb oder außerhalb der Diegese liegen, so dass von einem intradiegetischen und einem extradiegetischen PoA gesprochen werden kann.[35]

Ein intradiegetischer PoA liegt vor, wenn in einem Spiel ein Avatar dargestellt wird, der innerhalb der Diegese als der Urheber der fiktionalen Spielhandlungen erkannt werden kann – dies ist natürlich auch der Fall wenn nur Teile eines Avatars oder eine Waffe abgebildet werden. Gerade die bloße Abbildung einer Waffe stellt wohl den eindeutigsten PoA dar, da sie nichts anderes ist als der Ausgangspunkt für die fiktionalen Spielhandlungen. Ein intradiegetischer PoA liegt ebenfalls vor, wenn dem Spieler eine Rolle in der Diegese zugesprochen wird, die nicht durch einen Avatar visualisiert wird. Dies ist zum Beispiel der Fall in den Spielen der *Civilization*-Reihe (1996–2006), in der der Spieler jeweils einen Herrscher-Charakter wählt, der dann das Schicksal seiner Untergebenen bestimmt. Vor dem eigentlichen Spiel wählt ein Spieler in *Sid Meier's Civilization III* (2001) seine Zivilisation und bekommt die Rolle eines historischen Herrschers oder Feldherren zugesprochen – Caesar, Cleopatra, Bismarck oder auch Jeanne d'Arc –, der dann die Geschicke des Volkes dirigiert („Master, our Mystics need direction") oder auch direkt angesprochen wird. Man kann dieser Herrscher-Figur jedoch auch einen eigenen Namen geben.

Von einem extradiegetischen PoA kann gesprochen werden, wenn kein Avatar abgebildet wird oder der Spieler eine solche Rolle nicht übernimmt wie zum Beispiel im Fall von *Myst* (1993). In *Myst* wird dem Spieler keine Rolle zugeschrieben und er navigiert sich mit Hilfe eines Pfeils bzw. einer Hand durch die Spielwelt. Dieser

34 Hier wird noch einmal besonders deutlich, dass es sich weder beim Spieler oder beim Avatar um den Erzähler eines Computerspieles handeln kann, weil eben weder der Spieler noch der Avatar erzählen.

35 Diese Unterscheidung korrespondiert ungefähr mit den oben dargestellten Unterscheidungen von Ryan und Aarseth.

Cursor gehört nicht zur Diegese. Bei anderen Spielen wiederum ist diese Trennung hinfällig, so zum Beispiel bei *Tetris*, das gar keine Diegese, also Spiel*welt*,[36] besitzt.

Zu 2): Wenn man statt auf den Ausgangspunkt der Aktionen auf ihren Zielpunkt bzw. den Bereich schaut, auf den die Handlungen bezogen sind, dann lässt sich die Unterscheidung von zentriertem und dezentrierten PoV treffen. Ein dezentrierter PoA erlaubt es, die Handlungen an verschiedenen Positionen in der virtuellen Welt auszuführen wie zum Beispiel in Simulationen und in Strategiespielen. Mannschaftsportspiele beruhen ebenfalls auf diesem Prinzip. In *Sid Meier's Civilization III* etwa kann der Spieler alle zu seinem Reich gehörenden Einheiten anklicken und einzeln oder als Gruppe an einen Ort auf der Karte dirigieren, ihnen mit Hilfe von Schaltflächen , die sich unten in der Mitte des Bildschirms befinden, Aufgaben erteilen, durch einen Klick auf die kleine Übersichtskarte einen anderen Ausschnitt der Karte ansehen oder auch durch einen Doppelklick auf eine seiner Städte in den so genannten Stadtbildschirm wechseln, wo noch einmal verschiedene Handlungsoptionen zur Auswahl stehen. Die Manipulationen der Spielwelt sind also nicht um ein Zentrum herum organisiert oder gehen von einer handelnden Figur aus.

Dies ist jedoch bei Spielen mit zentriertem PoA der Fall. Die Aktionen in der Spielwelt gehen in diesen von einem Zentrum in der Diegese aus. Dies ist entweder ein abgebildeter Avatar oder die Visualisierung einer Hand (mit Waffe) in Spielen, die den subjektiven PoV benutzen.

Durch diese Ergänzung können Strategiespiele und Actionspiele in Hinblick auf ihren PoA differenziert werden. Während der PoA in beiden Fällen intradiegetisch ist, ist er in Strategiespielen dezentriert und in Actionspielen zentriert.

Zu 3): Die dritte Unterteilung innerhalb des PoA ist diejenige zwischen direkten und indirekten Handlungen. Abhängig davon, wie die Befehle ausgeführt werden, kann die Befehlsstruktur auf dem Monitor erkannt oder nicht erkannt werden. Während im Fall von *Tomb Raider* zum Beispiel jeder Knopfdruck sofort in eine Handlung von Lara übersetzt wird, klickt ein Spieler eines Adventures auf bestimmte Objekte oder Charaktere, denen sich der Avatar dann nähert um sie anzusprechen oder zu untersuchen. Einige Adventures wie zum Beispiel *Grim Fandango* (1998) und die *Silent Hill*-Serie (1999–2003) kombinieren direkte und indirekte Points of Action. Simulationen und Strategiespiele benutzen ebenfalls den indirekten PoA, wie oben kurz anhand von *Sid Meier's Civilization III* erläutert wurde: Man wählt eine oder mehrere Figuren an und gibt einen Befehl, der dann ausgeführt wird. In einigen Spielen wie zum Beispiel *Command & Conquer* (1995) oder *Age of*

36 Die Merkmale einer Welt sind nach Ryan (2001b, S. 99) und anderen in Bezug zueinander gesetzte Objekte und Individuen, eine bewohnbare Umwelt sowie Handlungsmöglichkeiten für die Bewohner.

Empires II: Age of Kings (1999) wird diese Befehlsstruktur in die Diegese eingefügt. In *Command & Conquer* beantworten die Truppen, wenn sie für eine Aktion ausgewählt werden, den Befehl mit einem „Yes Sir!". Durch diesen Einbezug des Modus der realen Spielebene (nämlich der Handlungsstruktur) in die fiktionale Spielebene wird die Distanz zur fiktionalen Welt, die ansonsten durch den indirekten PoA erhöht wird, wieder verkleinert. Die Unterscheidung zwischen Fiktion – Truppen bewegen sich – und realer Spielsituation – ein Spieler bedient einen Computer – wird erschwert.

Schluss

Computerspiele nehmen eine explizite Zwischenposition zwischen audiovisuellen Medien wie Film und Fernsehen und nicht digitalen Spielen ein. Audiovisuelle Medien werden angesehen, betrachtet, interpretiert – und sie geben einen Point of View vor. Nicht digitale Spiele geben Spielhandlungen vor. Computerspiele nun integrieren auch diese Handlungen in ihre Präsentation, so dass sowohl der Point of View als auch der Point of Action, die miteinander interagieren, in eine Beschreibung einbezogen werden müssen. Die hier vorgeschlagene Differenzierung von PoV und PoA stellt einen Versuch dar, diese Modi der Darstellung im Computerspiel zu beschreiben, und wird, wie ich hoffe, zu Differenzierungen, Modifizierungen und Präzisierungen einladen.

Wirft man einen Blick auf die Entwicklung der Computerspiele in den letzten Jahren, so lässt sich schon jetzt feststellen, dass ständige Modifizierungen an PoV und PoA vorgenommen werden. So wird die eindeutige Unterscheidung von Spielen, die einen semi-subjektiven oder durchgängig subjektiven PoV verwenden, die Ende der 1990er Jahre noch eindeutig war, zunehmend schwieriger. Gegebenenfalls werden *Ego*-Shooter, die nur den subjektiven PoV verwenden, in Zukunft nur noch ein Nischendasein fristen oder ein Spezialfall sein, der zwar eine besondere Nähe zum Spielgeschehen herstellt, aber in seinen Handlungsmöglichkeiten begrenzt ist, während das Gros der Spiele eine semi-subjektiven PoV wählt, in den subjektive Elemente oder auch objektive Übersichten eingestreut werden und die jeweils auch mit unterschiedlichen PoA kombiniert würden. Damit würde sich der PoV von Computerspielen filmischen Darstellungskonventionen und letztlich dem annähern, was Mitry – abgeleitet aus dem semi-subjektiven Bild – das „total image" nennt.[37] Es sei beschreibend (durch das, was es zeigt), analytisch (verbunden mit dem Blick einer Figur) und symbolisch (durch die daraus resultierenden Strukturen der Bildkomposition). Doch das sind Spekulationen, die sich zum einen an der tatsächlichen Entwicklung der Spiele messen müssen und zum anderen durch dezidierte Analysen der Präsentations- und Partizipationsebene von digitalen Spielen belegt werden müssen.

37 Mitry 1989, S. 218.

Literatur

Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins Univ. Press.

Baudry, Jean-Louis (1986): „Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus." In: Rosen, Philip (Hrsg.): *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. New York: Columbia Univ. Press, S. 286–298.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Branigan, Edward (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin/New York/Amsterdam: Mouton.

Dyer, Richard (1998): *Stars*. London: BFI Publishing.

Genette, Gérard (1994): *Die Erzählung*. München: Fink.

Herz, J. C. (1997): *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston, New York [u.a.]: Little, Brown and Company.

Krämer, Sybille (2002): „Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu virtuellen Räumen". In: Maresch, Rudolf/Werber, Niels (Hrsg.): *Raum-Wissen-Macht*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 49–68.

Laplanche, Jean/Pontalis, J. B. (1996): *Das Vokabular der Psychoanalyse*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Laurel, Brenda (1991): *Computers as Theatre*. Reading (Mass.) u.a.: Addison-Wesley.

Luhmann, Niklas (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Mead, George Herbert (1967): *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago/London: The Univ. of Chicago Press.

Mitry, Jean (1998): *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. London: Athlone Press.

Neitzel, Britta (2000): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*, (Univ. Diss.). Weimar (e-Publ.), verfügbar unter: http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/.

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

Neitzel, Britta (2004): „Wer bin ich? Zur Avatar-Spieler Bindung". In: Neitzel, Britta/Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): *„See? I'm real ..." Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill"*. Münster: Lit, S. 193–212.

Ryan, Marie-Laure (2001a): „Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media". In: *gamestudies* 1, verfügbar unter: http://www.gamestudies.org/0101/ryan/[25.09.2006].

Ryan, Marie-Laure (2001b): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London: John Hopkins Univ. Press.

Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton (N. J.): Princeton Univ. Press.

***

Editorischer Hinweis: Der vorliegende Aufsatz erschien in leicht veränderter Fassung zuvor in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.) (2005): *Computer/Spiel/Räume. Materialisen zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 5. Hamburg: Institut für Medien und Kommunikation, Univ. Hamburg, S. 8–28.