

Digitale Medien

Felix Zimmermann: Virtuelle Wirklichkeiten: Atmosphärisches Vergangenerleben im Digitalen Spiel

Marburg: Büchner 2023, 588 S., ISBN 9783963173240, EUR 45.- (OA)

(Zugl. Dissertation an der Philosophischen Fakultät der Universität Köln, 2022)

Die Monografie *Virtuelle Wirklichkeiten: Atmosphärisches Vergangenerleben im Digitalen Spiel* von Felix Zimmermann widmet sich dem faszinierenden Sujet des atmosphärischen Erlebens virtueller Welten. Es handelt sich um eine überarbeitete Fassung seiner Dissertation, die das Atmosphärische im Gebiet der geschichtswissenschaftlichen Game Studies auf philosophisch fundierte Weise als Desiderat anvisiert. Zimmermanns Untersuchung, die sich zugleich in Fragenkomplexe der Phänomenologie wie auch der *Public History* einreicht, umfasst eine detaillierte Einleitung, drei Hauptkapitel (Heuristik, Methode und Untersuchungsgegenstände, Analysen) sowie ein Fazit zur Theorie der Vergangenerlebensatmosphären und eine Reihe von online einsehbaren Supplementen.

Zimmermann vertieft sich im Heuristik-Kapitel zunächst in Aspekte der Neuen Phänomenologie, um zu ergründen, wie Spielende virtuelle Wirklichkeiten atmosphärisch beeinflusst erleben. Das Kapitel zu Methode und Gegenständen beleuchtet sodann

die Relation zur Neuen Ästhetik und die Ursprünge des Atmosphärenbegriffs. Dabei skizziert er, wie sich digitale Spielkonzepte entwickelten und welche Bedeutung der Atmosphäre für das Spielerlebnis zukommt. Im Analysen-Kapitel geht es schließlich um die konkrete Atmosphären-Wahrnehmung und -Herstellung mit Fokus auf drei Spielebeispiele. Dazu eruiert Zimmermann, welche Faktoren konstitutiv für die Spielatmosphären sind und wie sich diese kreieren lassen.

Das erste Hauptkapitel entfaltet eine innovative Heuristik auf Basis einer systematischen Kategorisierung von Spielatmosphären, die Einsichten ins Erleben vergangenheitsorientierter virtueller Wirklichkeiten gewährt. Besonders betont wird die Rolle der Realität als zentrales Element der Heuristik. Mit dieser Perspektive verleiht Zimmermann den historischen Game Studies eine phänomenologische Dimension, die es erlaubt, Videospiele im Sinne der Neuen Phänomenologie und Neuen Ästhetik zu bewerten. Der Autor verdeutlicht nicht nur, dass in digitalen Spielen Atmosphären

einen essenziellen Erlebnissfaktor ausmachen, sondern auch, wie eng diese mit der lebensweltlichen Realität verbunden sind. Philosophisch fordert Zimmermann dazu auf, „dem leiblichen Weltkontakt (wieder) mehr Aufmerksamkeit zu schenken“ (S.49), womit er bewusst einen ‚lebensnahen Zugang‘ zu derartigen Spielwelten wählt.

Das zweite Hauptkapitel behandelt Analysemethoden, wobei Zimmermann in inhaltsanalytischer Vorarbeit leitende Hypothesen über die Spielatmosphären erhebt. Anschließend werden diese sowohl von Spieleentwicklerseite als auch von Spielenden geprüft, um Eindrücke zu sammeln und ästhetische Techniken auszuloten. Hierbei kommt eine Verbindung von ‚teilnehmender Beobachtung‘ und *close reading* zum Einsatz. Dies bedeutet, dass einerseits das Spielgeschehen beobachtet wird, andererseits aber auch gezielt ein bestimmter Aspekt eines Spiels. Hinzu kommt die Methode der ‚ästhetischen Feldforschung‘ aus Andreas Rauhs *Die besondere Atmosphäre* (Bielefeld: transcript, 2012), bei der qualitativ-empirisch untersucht wird, wie Atmosphären in Worte zu fassen und aus sprachlichen Geweben herauslesbar sind. Mithilfe dieser Methodenkombination ist nachzuvollziehen, wie digitale Vergangenheitsatmosphären entstehen, wie über sie gesprochen wird sowie welche Bedeutung ihnen beizumessen ist. Das übergreifende Ziel dieser Vorgehensweise besteht darin, von individueller Perzeption über sprachliche Beschreibung der Wahrnehmung hin zur komplexen Konzeptualisierung von Spielatmosphären zu gelangen.

Das großangelegte Analysen-Kapitel fokussiert sich dann auf die drei Spielbeispiele: *Anno 1800* (2019), *Assassin's Creed Syndicate* (2015) und *Dishonored: Die Maske des Zorns* (2012). Jedes dieser Spiele nutzt eigene Strategien, um eine ästhetische Atmosphäre zu schaffen, die das Bedürfnis stillen soll, persönlich in Kontakt mit der Vergangenheit zu treten und diese spielerisch zu erkunden. Hierfür dienen architektonische Elemente, Sound, Musik und nicht zuletzt das Avatarverhalten. *Anno 1800* operiert mit kunstvollen Vergangenheitsbildern. Demgegenüber steht in *Assassin's Creed Syndicate* historische Recherche und Rekonstruktion im Zentrum der Atmosphärenproduktion. *Dishonored* demonstriert seinerseits die Bedeutung von *environmental storytelling* und dem ‚Chaos-System‘ zur Erzeugung der virtuellen Atmosphäre. Zimmermanns Auseinandersetzung mit diesen Spielwelten wirft ein neues Licht darauf, dass unterschiedliche Techniken dazu beitragen können, Atmosphären zu evozieren, die die Erwartungen der Spielenden erfüllen, aber mehr noch, auch ihre Fantasie und ihr Geschichtsbewusstsein stimulieren. Überdies wird von ihm speziell das Prinzip der Kontrastierung als wesentlich für Atmosphärenproduktion und -wahrnehmung betont.

Durchgängig eröffnet *Virtuelle Wirklichkeiten* einen frischen und tiefgreifenden Blick auf den kreativen Konnex von Geschichte, Philosophie und Videospielen. Der Autor präsentiert seine Argumente auf klare und anschauliche Weise, gemeinsam mit

einer gründlichen und durchdachten Analyse der ausgewählten Spiele. Der Werkaufbau ist sinnvoll gestaltet, mit Bildern angereichert und ermöglicht dem interessierten Lesenden, sich schrittweise dem Thema anzunähern. Insgesamt stellt Zimmermanns Werk einen wertvollen und interdisziplinär

reizvollen Beitrag im Feld der Games Studies dar. Es bleibt zu hoffen, dass sich künftige Forschung in diese Richtung von seinem Ansatz inspirieren lassen wird.

Salvatore Martinelli (Kassel)

Victoria-Katharina Martinelli (Kassel)