

Jonathan Boulter: Parables of the Posthuman: Digital Realities, Gaming, and the Player Experience

Detroit: Wayne State UP 2015, 168 S., ISBN 9780814334881, USD 31,99

Jonathan Boulter setzt sich in *Parables of the Posthuman* aus medienphilosophischer Sicht mit dem Verhältnis von Videospiele und Posthumanismus auseinander. Ausgangspunkte bilden die konkrete Erfahrung des digitalen Spielens und die Thematisierung posthumaner Fantasien in Spielwelten. Zentral ist dabei das Konzept der *gaming experience*. Boulter stellt die These auf, dass durch die Spielerfahrung etablierte Kategorien wie Bewusstsein, Zeitlichkeit und Subjektivität herausgefordert würden (vgl. S.1f.). Denn digitales Spielen (*gaming*) evoziere – im Gegensatz zum klassischen Spielen (*playing*) – die Auseinandersetzung mit der eigenen menschlichen Konzeption und Konstitution. Der innige und spielerische Kontakt mit Maschinen – Konsolen,

Computern, Bildschirmen, Controllern – führe daher zur Erkenntnis, dass der Mensch eine flüssige, dynamische und instabile Entität mit einer „machinic, posthuman identity“ (S.2) sei. Im Moment des *gamings* treffen laut Boulter Topoi der Fantastik auf eine temporär verwirklichte Mensch-Maschinen-Kopplung. „The digital game, as it makes a structural necessity of prosthetic extension (adding machines to the body), stands as a parable for the posthuman: the game becomes a fantasy site [...] where one’s avatar plays out the central posthuman fantasy of extending the human subject beyond itself“ (S.2f.). Posthumanismus bezieht sich somit auf die Erfahrung des Spielens selbst als einer zeitlich begrenzten Überwindung des Menschseins und auf

diese Entgrenzung, die in den Medien reflektiert wird.

Erweiterungen und Verbesserungen des Menschen in Form von modifizierten Körpern, Nanotechnologie und Cyborgs werden in Videospielen häufig thematisiert. Die Auswahl der von Boulter analysierten Titel umfasst vor allem erfolgreiche Konsolenspiele, die zwischen Ende der 1990er und Anfang der 2010er Jahre erschienen sind. Der Fokus liegt unter anderem auf *Fallout 3* (2008), *Half-Life 2* (2004), *Crysis 2* (2011) sowie den Spiele-Serien *BioShock* (2007-) und *Metal Gear Solid* (1998-).

In den einzelnen Kapiteln von *Parables of the Posthuman* werden unterschiedliche Aspekte der *gaming experience* näher beschrieben. Zuerst zeigt Boulter auf, wie die Beziehung zwischen Spieler_in und Avatar durch Charaktererschaffung und Intros initiiert wird. Der Einstieg in die Spielwelt kann dabei als Allegorie des Eintrittsmoments in die *gaming experience* gelesen werden (vgl. S.17ff.). Ein weiteres Thema ist die Etablierung anderer sozialer, politischer oder kultureller Regeln durch eine zeitlich begrenzte Ausklammerung der materiellen Welt (vgl. S.27). *BioShock* offeriert beispielsweise Protagonist und Spieler_in zugleich eine paradoxe Situation: Während Jack sich durch eine technische und politische Dystopie kämpft, welche als Kritik gegenüber menschlicher Hybris und blindem Fortschrittsglauben gelesen werden kann, muss er sich genetischen Verbesserungen in Form von Injektionen bedienen, die ihm zu übermenschlichen Kräften verhelfen, um überleben

zu können (vgl. S.43ff.). In der *Metal Gear-Solid*-Reihe wiederum wird das Verhältnis von Training, Krieg und Simulation thematisiert, beispielsweise kann *Solid Snake* in *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001) innerhalb einer *virtual-reality*-Umgebung den Umgang mit Waffen erlernen. So können diese Elemente als metatextuelle Kommentare auf *gaming* und Posthumanismus gelesen werden (vgl. S.47ff.).

Theoretisch grundiert Boulter die Erfahrung des *gamings* mit phänomenologischen Ansätzen und mit Theorien des Posthumanismus; dabei treffen unter anderem Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer und Sigmund Freud auf Donna Haraway, N. Katherine Hayles und Paul Virilio aufeinander. Diese Kombination führt dazu, dass *gaming experience* von Boulter als ein idealisiertes Erleben beschrieben werden kann, welches einerseits an Konzepte wie *flow* oder Immersion erinnert, andererseits aber die Spielerfahrung nicht vollständig zu beschreiben vermag. Denn andere Computerspiel-Praktiken wie *Speedrunning*, *Let's play* oder *E-Sport* werden in einer solch minimalen Definition übergangen. Es bleibt zudem unklar, inwieweit es überhaupt sinnvoll ist, Videospielen eine Sonderrolle zuzuschreiben, wenn es um die Relation von Mensch und Maschine geht. So lässt sich mit Blick auf die Rezeption anderer (digitaler) Medien bezweifeln, dass nur *gaming* ein „experiential model of being the posthuman“ (S.40) ermöglichen soll. Boulter beschäftigt sich vielfach mit *cutscenes* und *cinematics*, also eben den Momenten, in denen sich *gaming* zurückzieht. Hier wäre es wichtig

gewesen zu klären, ob sich die These einer radikalen Unterscheidung zu anderen Medien aufrechterhalten lässt oder nicht auch intermediale Bezüge eine relevante Rolle spielen.

Parables of the Posthuman bietet nicht nur detailreiche und spannende Analysen von einzelnen Videospielen, sondern macht auch deutlich, dass sich philosophische Überlegungen und Game Studies verbinden lassen, ohne dass Videospiele dabei nur als Beispiele fungieren. Dieser Ansatz macht

Boulter's Buch lesenswert für Wissenschaftler_innen, deren Interesse zwischen posthumaner Philosophie und Medienwissenschaft angesiedelt ist. Vielleicht gelingt es im Anschluss an Boulter's Überlegungen, die ‚prophetischen‘ Elemente der *gaming experience* in Relation zu den vielfältigen Praktiken des Spielens zu setzen, um Computerspielkultur als Ganzes in den Blick zu nehmen.

Tim Glaser (Braunschweig)