

Neue Medien

Gordon Calleja: In-Game: From Immersion to Incorporation

Cambridge, London: The MIT Press 2011, 224 S., ISBN 978-0-262-01546-2, € 23,99

Das vorliegende Buch ist die Veröffentlichung von Callejas Dissertationsprojekt aus dem Jahre 2007, in welcher er die Erfahrung des Spielers während des Spielens von *digital games* über einen multidisziplinären Ansatz zu erfassen sucht. Im Zentrum seiner Überlegungen steht die Beantwortung der Frage, wie es digitale Spiele schaffen, den Spieler in so hohem Maße zu involvieren, dass dieser beim Spielen die Zeit und alles andere um sich herum vergisst oder dass dieser selbst im nicht-digitalen Alltag mit seinen Gedanken beim/im Spiel ist. Mit dem von ihm entwickelten *player involvement model* stellt Calleja ein Modell vor, das die Spezifika der Beziehung zwischen dem Spieler und dem Spiel herausarbeitet und diejenigen Lücken schließt, die bis heute in der eher breiten medientheoretischen Erfassung dieses Phänomens zu finden sind. Eine wichtige Rolle in der Analyse des *Involvements* spielt dabei die Verringerung der Distanz zwischen dem Spieler und der Spieleumgebung, die im aktuellen Diskurs der Medienwissenschaften und der Game Studies mit den Begriffen *Immersion* und *Präsenz* erfasst werden.

Diesen beiden Konzepten widmet sich Calleja daher ausführlich,

nachdem er einige konzeptionelle Vorüberlegungen und begriffliche Klärung in Bezug auf den von ihm analysierten Gegenstand des digitalen Computerspiels hinter sich gebracht hat. Auf knapp 17 Seiten vollzieht er schließlich eine zunächst allgemeine überblickartige Erläuterung der Begriffe Immersion und Präsenz, um diese dann für das Medium des Computerspiels zu spezifizieren. Er geht vor allem auf die Konfusion bezüglich der Definition von Immersion und Präsenz ein, da diese beiden Begriffe immer wieder synonym benutzt werden und eine geschlossene Bestimmung kaum möglich zu sein scheint. Das Problem liegt nach Calleja vor allem darin, dass Immersion sowohl als Eigenschaft einer Technologie als auch als Zustand eines Subjekt beschrieben wird, während Präsenz vor allem das subjektive Erleben der Anwesenheit in einer medialen Umgebung beschreibt (S.20-21). Calleja betont vor allem, dass diese beiden Phänomene sich in nicht-ergodischen Medien (*non-ergodic media*) wie Büchern oder Filmen grundlegend anders strukturieren als in ergodischen Medien (*ergodic media*) wie dem Computer- oder Konsolenspiel. In einer profunden Analyse bestehender Definitions- und Konzeptionsversuche arbeitet Calleja schließlich zwei relevante Arten der Immersion für digitale

Spiele heraus: *immersion as absorption* und *immersion as transportation* (S. 26-29).

Während *immersion as absorption* sich auf die fesselnde Wirkung von Spielen wie *Tetris* (Pajitnov, 1985) oder *Eliss* (Thirion, 2009) bezieht, bei denen der Spieler nicht in einem virtuellen Raum anwesend ist, sondern aus der Distanz auf ein Display schaut, ist *immersion as transportation* vor allem auf solche Spiele anzuwenden, in denen sich dem Spieler eine erkundbare Welt präsentiert, in welcher er durch eine Entität präsent bzw. verkörpert ist. Um dennoch die bestehenden Assoziationen von Immersion mit Engagement, Absorption oder Involvement zu umgehen, schlägt Calleja das von ihm konzipierte *player involvement model* vor, das sich als ganzheitlicher Ansatz der Beziehung von Spieler und Spiel präsentiert.

Callejas Modell beinhaltet sechs Dimensionen: *kinesthetic involvement*, *spatial involvement*, *shared involvement*, *narrative involvement*, *affective involvement* und *ludic involvement*. Diese erstrecken sich über die zeitlichen Phasen des *macro-* und des *micro-involvements* (S.35-44). Makro-Involvement bezieht sich dabei auf die Erfahrungen vor und nach dem Spiel, die den Spieler dazu motivieren zum ersten Mal oder erneut in das Spiel einzusteigen: „Post-game experience can range, for example, from the sense of accomplishment derived from completing an elusive game goal (ludic involvement) to the satisfying feeling of recalling impressive feats of avatar control (kinesthetic involvement) or a sense of inner peace following travels in aesthetically mov-

ing surroundings (spatial and affective involvement). Pregame experiences are also important to consider because they give a context for the individual game-playing session“ (S.39).

Diejenigen motivationalen Elemente, die das „moment-to-moment engagement“ (S.40) des Spielers während des Spielens beschreiben, behandelt Calleja in der Beschreibung der Phase des Mikro-Involvements. Hierbei geht es vor allem um diejenigen Strategien, durch die das Spiel den Spieler zum Handeln bringt, damit es sich entfalten kann: „[The] operator, or in our case the player, must provide active input in order for the text to come into being“ (S.41). Diese Strategien beschreibt Calleja detailliert über die einzelnen Dimensionen seines Modells. So arbeitet er für die Dimension des kinästhetischen Involvements u.a. zwei Formen von Entitäten heraus, die im Spiel durch den Spieler kontrolliert werden: Miniaturen und Avatare. Während Miniaturen teilweise oder ganz vom Spieler kontrolliert werden, diesen aber nicht explizit repräsentieren, ist der Avatar eine einzelne Entität, welche den Spieler innerhalb der virtuellen Welt repräsentiert (S. 59-60). Die Kontrolle über diese In-Game-Entitäten erfolgt dabei entweder symbolisch, mimetisch oder symbiotisch. Bei der symbolischen Kontrolle (etwa über die Tasten der Tastatur oder die Knöpfe des Controllers) ist der Abstraktionsgrad am höchsten, am niedrigsten ist er dagegen bei der symbiotischen Kontrolle, „in which the player's actions are mapped onto the avatar and have a close relationship with the actions of

the avatar in the game environment“ (S.63). Durch eine solche – wie auch immer geartete – Verkörperung des Spielers im Spiel und Kontrolle des Spielers über eine Entität entwickelt sich schließlich die Erzählung aus der Interaktion heraus. Hierbei bildet die geskriptete Erzählung den Rahmen für eine *alterbiography*, welche sich als diejenige Erzählung beschreiben lässt, die tatsächlich aus der aktuellen Interaktion von Spieler und Spiel heraus entsteht und als zentraler Aspekt des subjektiven Spielerlebens anzusehen ist (S.120-126).

Durch präzise Beschreibungen der übrigen Dimensionen des Involvements gelingt es Calleja schließlich, eine detaillierte Beschreibung derjenigen Prozesse zu präsentieren, die sich während des Spielens zwischen dem Spieler und dem Spiel ereignen. Dadurch wird es ihm am Ende seiner Studie möglich, die Begriffe der Immersion und Präsenz durch die der Inkorporation

(*incorporation*) und der Verkörperung (*embodiment*) zu ersetzen, die ihm eine bessere Erfassung der beschriebenen Phänomene erlaubt. Dadurch vermeidet Calleja vor allem die höchst metaphorische und problematische Beschreibung der Bewegung des Spielers in das Spiel hinein, wie sie in der Definition von Immersion und Präsenz mitschwingt. Im Zusammenhang mit seinem *player involvement model* schafft es Calleja so, die Strukturierung eben dieser Prozesse auf den sechs unterschiedlichen Ebenen (kinesthetic, spatial, shared, narrative, affective, ludic) und innerhalb der beiden Phasen des Makro- und Mikro-Involvements zu beschreiben. Dies ist vor allem vor dem Hintergrund der spezifischen Erfahrung des Spielers während des Spielens ein Gewinn, der bis heute durch die Begrifflichkeiten Immersion und Präsenz nicht adäquat gefasst werden konnte.

Patrick Rupert-Kruse (Kiel)