

Frank Furtwängler

### Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14266>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Furtwängler, Frank: Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 153–168. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14266>.

#### 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.

Frank Furtwängler

## Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs

At the moment of terror there was no questioning of «*reality*»<sup>1</sup>  
*Gregory Bateson*

Wie in der dem *Spiel mit dem Medium* zu Grunde gelegten Dreieck *Immersion* – *Interaktivität* – *Interface* stelle ich hier ebenfalls Immersion an den Anfang und mit ins Zentrum meines Beitrags – jedoch als Frage nach diesem auratischen Begriff. Die Frage nach Immersion zu stellen ist dabei weder originell noch neu, weshalb das Folgende auch als eine Bestandsaufnahme zu verstehen ist. Als Begriff siedelt sich Immersion zwischen einem «*excessively vague, all-inclusive concept*»<sup>2</sup> in der Forschung, einer Art mystischer Design-Praxis, und einem graduell differenzierbaren Qualitätsprädikat für Computerspiele an, das gleichermaßen von Seiten der Spielenden und von den Produzenten vergeben wird. In letzterem Szenario gilt: je immersiver desto besser – bis hin zu einer Ununterscheidbarkeit artifiziell-virtueller und tatsächlicher Realität. Häufig ist dies gebunden an ein Lob der visuell «realistischen» Darstellung im Sinne mimetischer Abbildung, deren stetige Verbesserung synonym zu einer Verbesserung der Immersion verstanden wird. So muss ein unerschütterlicher Glaube an die Immersion durchaus auch als Motor für die technologische Industrie und als ein nicht unbedeutender marktwirtschaftlicher Faktor verstanden werden.

Des einen Freud ist des anderen Leid und oft ist man außer Stande hier zu trennen: Der Machtanspruch an die Immersion für Realitätsgewinn und -verlust reformuliert den Urtraum der Apologeten der Virtual Reality, deren Enkel scheinbar einen Job in der Computerspielindustrie gefunden haben. Er reformuliert jedoch gleichermaßen auch die Urangst der Medienkritik, die z. B. in Form der wiederkehrenden Gewaltdebatte derzeit Computer- und Videospiele trifft, also jene Diskussion darüber, welchen Einfluss dargestellte Gewalt auf

1 Gregory Bateson: «A Theory of Play and Fantasy». In: Ders.: *Steps to an Ecology of Mind. A Revolutionary Approach to Man's Understanding of Himself*. New York 1972, S. 183.

2 Alison McMahan: «Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games». In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hgg.): *The Video Game Theory Reader*. London 2003, S. 67.

das reale Leben haben könnte. Dass die Frage nach der Immersion nun auch in die Psychologie, gerade in die Verhaltenstherapie, Einzug hält, ist mit den Verlockungen der Möglichkeiten neuer Technologien zu erklären und dabei verständlich. Hier entsteht derzeit aber ein recht merkwürdiges Konglomerat aus fundierten therapeutischen Methoden und Wissen mit jenen dubiosen Vorstellungen über virtuelle Welten, das gerade nicht vereinbar zu sein scheint mit Grundannahmen der Psychologie selbst. Dies soll im zweiten Teil meines Beitrags näher betrachtet werden. Das Argument um die Immersion ist tragend geworden und man hat den Eindruck, die Frage nach Immersion könne über Leben und Tod entscheiden, wenn wir unsere Vorstellungen über das, was Realität ist und bestimmt – zumal in Bezug auf Medien –, nicht ein für allemal klären.

Das vielleicht unlösbare Problem der multiplen Realitäten hat freilich eine genauso dauerhafte Beständigkeit für die Zukunft wie eine lange Tradition. Die Tradition koppelt sich hier unmittelbar an jene anthropologische Grundausstattung an, die im Englischen *«willing suspension of disbelief»* genannt wird – ein Konzept, das unter diesem Titel in der Literaturwissenschaft diskutiert und verhandelt wird seit der Veröffentlichung von Samuel Taylor Coleridges und William Wordsworths *Lyrical Ballads* im Jahre 1798. Der romantisch Veranlagte ist dementsprechend geneigt, Ernest Adams und Andrew Rollings Realitätsverständnis Glauben zu schenken, wenn es in deren *On Game Design* heißt:

Suspension of disbelief is a mental state in which you choose, for a period of time, to believe that this pack of lies, this fiction, is reality. This applies to games as well. When you go inside the game world and temporarily make it your reality, you suspend your disbelief. The better a game supports the illusion, the more thoroughly engrossed you become, and then the more immersive we say the game is. Immersiveness is one of the holy grails of game design.<sup>3</sup>

Eine Aktivierung des *«suspension of disbelief»* als heilige Queste macht demnach also Fiktion zur Realität und dies gilt auch für Spiele. Abgesehen davon, dass rein gar nichts in dieser Aussage wirklich *common sense* ist, interessiert uns hier v. a. letztere Annahme. Nehmen wir das Konzept ernst, dann müssen wir fragen, wie lange dieser Zustand aufrechterhalten werden kann? Was bedeutet *«temporarily»*? Kann dies so lange andauern, dass manch einer vielleicht überhaupt nicht mehr imstande ist, aus einem solchen Zustand wieder herauszutreten? Sind wir handlungsmächtig? Wie gefährlich ist Immersion eigentlich?

Die Forschung musste sich auf die kursierenden Realitätsverwirrungen einstellen und durchaus auch grundsätzliche Entscheidungen politischer Art tref-

3 Vgl. Chapter 3. «Game Settings and Worlds». In: Andrew Rollings/Ernest Adams: *On Game Design*. 2003.

fen, indem sie die Macht der Immersion relativierte bzw. auf ein anderes Fundament setzte. Dies charakterisiert eine Skepsis gegenüber Immersion, die einsichtigeren Positionen der Forschung auszeichnet. Katie Salen und Eric Zimmerman verfahren in *Rules of Play. Game Design Fundamentals* – einer eigenwilligen Gratwanderung zwischen Forschungs- und Designkonzepten – vorbildlich, wenn sie das Konzept der ‚Realitätsvergessenheit‘ von Spielern zugunsten einer anderen als «immersive fallacy» begreifen.<sup>4</sup> Genauer verstehen sie unter dem so benannten «immersiven Trugschluss» die Idee, dass das Vergnügen medialer Erfahrung in deren Fähigkeit begründet ist, den Teilnehmenden sinnlich in eine illusionistische, simulierte Realität zu transportieren. Diese, nicht erst mit dem Aufkommen der neuesten virtuellen Welten, absolut populäre Idee (s. o.) steht ganz offenbar in Opposition zu ernst zu nehmenden spieltheoretischen Ansätzen, die z. B. auf den Erkenntnissen von Gregory Bateson,<sup>5</sup> vor allem dem Konzept der Metakommunikation, aufbauen und wie im Falle von Zimmerman und Salen, in einem Ausbau von Huizingas Konzept des *magischen Kreises*,<sup>6</sup> der *Rahmung* zentrale Bedeutung für das Spiel zuschreiben. Der magische Kreis steht für eine Zone der Sicherheit, in der ein Spiel stattfinden kann; er steht aber gleichermaßen für die Austauschprozesse zwischen der artifiziellen Welt des Spiels und des «real life» Kontexts. *Metakommunikation* bedeutet, dass das Spiel immer als eine Situation des «Als ob» markiert ist. Die beteiligten Spieler sind sich dieser Markierung bewusst, die nach Bateson in einer metakommunikativen Übereinkunft gesetzt wird. Der Gegenstand eines solchen Diskurses ist das Verhältnis zwischen den Sprechern selbst. Dadurch wird die Bedingung geschaffen, in ein Spiel eintreten zu können. Das Konzept der Immersion hingegen veranschlagt eine Vollständigkeit simulierter Realität, die prinzipiell und idealerweise den Wegfall aller Rahmen und Grenzen beinhaltet. Es heißt die neu gewonnene Welt sei so komplett, dass die tatsächliche Welt unwichtig werde und wegfallen könne. Salen und Zimmerman zitieren, ihrem Unterkapitel «The Immersive Fallacy» vorangestellt, mit den Worten François Dominic Laramées eine vergleichbare Ode an die Realitätsvergessenheit mit Realitätsgewinn wie die gerade angeführte von Adams und Rollings.<sup>7</sup> Es heißt, dass alle Formen der Unterhaltung danach streben, einen Zustand des «suspension of disbelief» zu schaffen, einen Zustand, der das Bewusstsein des Spielers vergessen lässt, einer Form der Unterhaltung zu unterliegen, und stattdessen das Wahrgenommene

4 Katie Salen / Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts 2004, S. 450 f.

5 Hier ist v. a. sein Aufsatz «A Theory of Play and Fantasy» wichtig geworden.

6 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Amsterdam 1940, S. 17.

7 Vgl. Salen/Zimmerman: *Rules of Play*, S. 450.

als Realität akzeptiert. Salen und Zimmerman müssen hier vehement widersprechen.<sup>8</sup>

Das Spiel gibt mit Batesons Konzept der Metakommunikation erheblichen Anlass, die Frage nach der Immersion neu zu betrachten. Es ist ebenso wichtig, sie rückwirkend auch für andere Medien noch einmal zu stellen.<sup>9</sup> Man sollte Batesons Konzept dabei aber sensibler nachvollziehen und differenzierter untersuchen, als dies auch bei Salen und Zimmerman der Fall ist. Das Konzept kann zur Immersionsfrage mehr beitragen als einen Beweis des vermeintlich immersiven Trugschlusses – es kann ebenso dazu dienen den Beweis zu entkräften.

Um dies zu verdeutlichen, müssen jene konkreten und weniger konkreten bzw. noch nicht konkret erkannten Faktoren bedacht werden, die Immersion generell bedingen. Wenn es nun um die Diskussion um Immersion am Fall Computerspiel geht,<sup>10</sup> zählen zu diesen Faktoren sicherlich *Partizipation* und/oder *Interaktivität*. Zumindest spielen sie eine entscheidende Rolle in der bisherigen Diskussion um Immersion in diesem Feld, da Partizipation und Interaktivität explizit auf die wahrhaftige Einverleibung des Spielers in das Medium verweisen. Das Verhältnis dieser drei Begriffe zueinander ist dabei nicht vollkommen klar. Ich gehe hier davon aus, dass Immersion «mehr» ist als Partizipation und Partizipation eher deren Bedingung zu sein scheint, während Interaktivität überhaupt die grundlegende, technologisch ermöglichte Bedingung der Partizipation ist. Es scheint eine Art Hierarchie dieser Begriffe in einer solchen Bedingungskette erkennbar. Entscheidend ist aber die Frage, auf was genau sich die zunächst eher von Semantik befreiten, technischen Kategorien Interaktivität und Partizipation in diesem Fall beziehen können, damit sie für immersive Prozesse relevant werden. Man könnte zum Beispiel im Anschluss an schon erarbeitete narratologische Perspektiven der Computerspielforschung im Zusammenhang mit Literatur (eher häufiger) und Film (explizit eher seltener) annehmen, dass sich eine Erklärung der Bezugsstrukturen für Interaktivität bzw. Partizipation in Computerspielen abzeichnet. Eine mögliche Antwort wäre demnach, dass Computerspiele schlicht unsere gewohnten Medien wie Literatur und Film seien, mit dem ernstzunehmenden Unterschied, dass wir auf Grund einer technologischen Ermöglichung nun an ihnen teilnehmen, partizipieren können. Ein Perspektive schaffender Schritt nach hinten muss aber erkennen lassen, dass sich auch scheinbar bekannte Ausdrucksformen der Medien

8 Ebd.

9 Ich möchte hier zumindest erwähnen, wenn auch an dieser Stelle nicht näher ausführen, dass Wolfgang Iser in Bezug auf Literatur Anfang der 1990er Jahre hier wichtiges erarbeitet hat – auch unter Verwendung von Batesons Konzepten. Vgl. Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt/M. 1991, S. 426 ff.

10 Diese Einschränkung ist besonders zu betonen, da die Diskussionen um Immersion mediengeschichtlich hier ja keineswegs zum ersten Mal auftauchen, sondern – teilweise im Spektrum anderer Begriffe – die Mediengeschichte stets begleiten.

mit den interaktiven, spielerischen «Medien» durchaus grundlegend geändert haben und damit vieles, das sich zunächst nur in neuem Gewand präsentiert, von Struktur und Funktion her neu zu bewerten und zu beurteilen ist.<sup>11</sup> Dies betrifft ganz sicher die narrative Dimension von Spielen. Was zunächst von dieser notwendigerweise zu retten wäre, ist ihre bedeutungsstiftende und Aufmerksamkeit steuernde Funktion in den interaktiven Unterhaltungsmedien und damit auch besonders für Computerspiele. Interaktion in Computerspielen bezieht sich nur sehr selten ausschließlich auf sich selbst;<sup>12</sup> meistens bezieht sie sich auf ein anderes System, ein semantisches, das im Spiel überhaupt erst Sinnstrukturen stiften kann, die Bedeutung generieren. Ein solches System kann auch in Computerspielen durchaus innerhalb der Möglichkeiten einer Narration aufgebaut werden, es ist hierfür vielfach sogar entscheidend. Ich möchte im Folgenden argumentieren, dass es für die ästhetische Konzeption von Computerspielen aber häufig näher liegt, wenn ein bedeutungs- und sinnstiftendes Bezugssystem schon außerhalb des Spiels existiert und schon Voraussetzungen vorgefunden werden, auf die sich das Spiel beziehen kann. Dies macht augenblicklich deutlich, dass wir es dann kaum mehr mit dem Phantasma der absoluten Immersion zu tun haben, da damit die Austauschprozesse mit etwas außerhalb des Spiels existierendem (sei es die tatsächliche Realität) verankert werden. Die exklusive Position, die Narrativität bisher vielleicht oft einnahm, muss aber geräumt werden, um einen Raum zu schaffen, der es erlaubt möglichst viele Strategien der Spielereinbindung unter einem gemeinsamen Interesse zu untersuchen. In dieser Hinsicht kann Immersion durchaus als eine Klammer eingesetzt werden.

Dass diese kurze Skizze der Situation Annahmen beinhaltet, die nicht allgemein akzeptiert sind, zielt in das Schisma der Computerspielforschung, in der einzelne Gruppen erst langsam einsehen, dass die streckenweise schon unappetitliche Markierung von Territorien und versuchte Einräumung von Forschungsheerichten im Gegenstandsbereich Computer- und Videospiele kaum einer kommunikativ-produktiven Disziplinierung der neuen Disziplin zuträglich waren. Es ist die Rede von der nicht plausiblen Aufspaltung der Lager in *Ludology* und *Narratology*, die quasi Symbolcharakter erreicht hat, dominant erscheint und diverse andere konstruktive Zugänge zum Gegenstand oft

11 Auch wenn Spiel vielleicht selbst nicht als Medium beschrieben werden kann. Es sei aber die offene Frage erlaubt, wer denn das letztendlich klären möchte.

12 Ein rein kinetisches Spiel mit der Möglichkeit der Interaktion ist natürlich keineswegs spiel-fremd und je abstrakter ein Spiel, desto eher liegt der ‚Sinn‘ in der Interaktion selbst. Spiele wie Tetris (z. B. Tetris, 1988, Atari Games oder Sega) u. ä. lassen sich über einen solchen Selbstbezug sicherlich beschreiben. Nicht umsonst avancierte dieses Spiel zu einem Liebling der *Ludology*. Dennoch bezieht sich auch dann Interaktion auf ein System außerhalb des Spiels, wenn man es dann auch so allgemein fassen muss wie ‚Raum und Zeit‘ – ebenfalls Untersuchungsschwerpunkte der *Ludology*.

spektakulär verdeckt. Die Aufspaltung repräsentiert eine immer noch offene Wunde der jungen Disziplin, die daran u. U. auch jung sterben wird. Vielleicht ist der Fokus auf Immersion die Bedingung für die Schließung der Wunde – ganz im Sinne der medizinischen Bedeutung des Begriffs Immersion, nämlich dem bei bestimmten Hautkrankheiten und Verbrennungen angewandten stunden- bis tagelangen Vollbad.

Ohne die Positionen der *Ludology* – geschweige denn deren ‹feindlichem› Lager *Narratology* – an dieser Stelle in einer parteiischen Beurteilung abhandeln zu wollen, soll nur festgehalten werden, dass die Aufspaltung der Lager in den *game studies* tatsächlich eines zur Folge hat und hatte, nämlich paradoxerweise gegen das grundlegende Anliegen der radikaleren *Ludology*-Vertreter anzulaufen; spricht der wirklich neuartigen Dimension von Computerspielen Rechnung zu tragen. Vernachlässigt man die eigentlich nicht vernachlässigbare Verwurzelung des überwältigenden Anteils der Computerspiele im formalen<sup>13</sup> Spektrum traditioneller Medien, so sind sie auch als Spiele durchaus neuartig. Die Abgrenzung von *Ludology* zur *Narratology* beispielsweise und stellvertretend für klassische Positionen der Philologie hat sich eigentlich von vornherein als künstlich und von erhitzten und auch anfangs profilierungssüchtigen Gemütern geprägt erwiesen und man kommt erst langsam von polemischem auf faktischen Boden zurück. Der Streit entstand, weil man sich nicht auf eine gemeinsame und konkurrenzfreie Untersuchungsebene einigen konnte, was ganz offensichtlich daran lag, dass beide Lager prinzipiell formalistische Strukturanalysen auf ihre Fahnen geschrieben hatten, die eben nicht einfach vereinbar waren. Man hätte sich z. B. lieber dem Konsens einer gemeinsamen Funktionsanalyse unterwerfen sollen.

Die Wolken verziehen sich jedoch langsam. In *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis* stellt der für die Ludology nicht unwichtige Espen Aarseth fest, dass Spiele erst Gegenstand der Geisteswissenschaften wurden, als Computer- und Videospiele populär geworden waren: «This lack of persistent interest might seem odd, but only if we see traditional games and computer games as intrinsically similar, which they are not.»<sup>14</sup> Diese unmissverständliche Formulierung mit dem Zusatz, dass Computerspiele ebenso durch nicht-ephemeren künstlerischen Inhalt geprägt seien, ist durchaus eine Errungenschaft und nicht zu unterschätzen in einer Forschungslandschaft, deren Vertreter – wenngleich in diesem Fall ohne Zweifel in polemischer Zuspitzung<sup>15</sup> –

13 Deren Verwurzelung im thematischen Spektrum traditioneller Medien steht eigentlich außer Frage, sollte man zumindest annehmen.

14 Espen Aarseth: «Playing Research: Methodological approaches to game analysis». In: *Game Approaches/Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference*, 28.–29. August 2003 Spilforskning.dk, 2004. URL: , 06. März 2004.

15 Vgl. hierzu: Gonzalo Frasca: «Ludologists love stories, too. Notes from a Debate that never took place». In: Marinka Copier/Joost Raessens (Hgg.): *Level Up*. Digital Games Research Conference 2003 Proceedings, Utrecht 2003.

sich Szenarien ausmalen, die den narrativen Gehalt von Computerspielen als «marketing tools» und «uninteresting ornaments or gift-wrappings to games» verstehen können.<sup>16</sup> Aarseth sieht die Etablierung einer neuen Spielwissenschaft, die sich gerade auch der Spielästhetik widmet, in der Existenz eines Inhalts – er spricht von «stored words, sounds and images». Eine Umsetzung dieses Vorhabens in einer massiven Einbindung der Frage nach den Funktionen dieser Inhalte für das Spiel steht allerdings noch aus und das Versprechen einer Rückkehr zu den «stored words, sounds and images» wird für die *game studies* vorerst wohl nicht eingelöst werden. Die Beiträge auf der Konferenz der *Digital Interactive Research Association* (DiGRA) 2003 waren hierfür symptomatisch: Aki Järvinen sprach von *Making and Breaking Games: A Typology of Rules*,<sup>17</sup> Jan Klabbers von *The Gaming Landscape: A Taxonomy for Classifying Games and Simulations*<sup>18</sup> und auch der gerade als eher weitsichtig charakterisierte Aarseth erschreckte mit einer neuen Idee für eine aussagekräftigere Genrenomenklatur in einer *Multi-dimensional typology of games*.<sup>19</sup> Diese Beiträge wurden alle unter den Fragen des Panels «What's in a game?» und «What games are made of?» verortet. Die Beiträge legen Antworten nahe, z. B. eine die besagt, dass Spiele aus Regeln bestehen. Sollten diese Antworten allerdings den Anspruch solcher Fragen erfüllen oder nur eine neoformalistische Spielweise begründen?

Gerade der Fokus auf Regeln wird nur dann besondere Erkenntnisse über das Wesen von Computer- und Videospiele zu Tage fördern, wenn die Erfahrungsdimension der Spieler außer Acht gelassen wird. Doch gerade die Erfahrungsdimension ist wichtig für eine mögliche Antwort auf die Frage «What's in a game?» – denn der Spieler ist der wichtigste Teil eines Spiels. Dies wird in der spieltheoretischen Konzeption Salens und Zimmermans – stellvertretend für eine vermeintlich «anthropologische» Wissenschaft am Computerspiel – aber seltsamerweise weniger stark betont als in der Rhetorik der totalen Immersion. Der Titel ihres derzeitigen Hauptwerks *Rules of Play* ist für deren Fokus eigent-

16 Markku Eskelinen: «The Gaming Situation». In: *Game Studies*, Volume 1, Issue 1, Juli 2001. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.

Es soll hier ausdrücklich betont werden, dass dies ein *Szenario* ist, das nicht uneingeschränkt die Anliegen der *Ludology* repräsentiert. Eskelinen charakterisiert hier die von ihm so genannte «gaming situation», die in Folge allerdings als einer der Gründungstexte der *Ludology* begriffen wurde, v. a. von Vertretern anderer Positionen. In persönlichen Gesprächen distanzierte sich Eskelinen von dieser Polemik bzw. bedauert, dass die totale Ausklammerung aller, narratologisch relevanter Aspekte als Anliegen der *Ludology* verstanden wurde. Er führt dies allerdings u. a. darauf zurück, dass diese Stelle immer nur als Halbsatz zitiert wurde und der Hinweis «in this scenario» verloren ging oder eben absichtlich verschwiegen wurde.

17 Aki Järvinen: «Making and breaking games: A typology of rules». In: Copier/Raessens: *Level Up*, S. 68–79.

18 Jan Klabbers: «The gaming landscape: a taxonomy for classifying games and simulations». In: Ebd., S. 54–67.

19 Espen Aarseth/Solveig Marie Smedstad/Lise Sunnanå: «A multi-dimensional typology of games». In: Ebd., S. 48–53.



lich unmissverständlich. Der Spieler kann aber auf eine explizite Erfahrung der Regeln verzichten, denn Regeln muss der Spieler in Computerspielen in weiten Teilen genauso vergessen bzw. der Verwaltung durch PC oder Spielkonsole überlassen, wie er die technologischen Artefakte mit denen er am Spiel partizipiert vergessen sollte. Dabei sind Regeln wichtig, da sie die Prozesse für Spielerimmersion regeln, aber eben gerade auf Codeebene, wo Algorithmen wirken, denen sich der Spieler in seinem Umfeld aber nicht primär und vor allem kaum in derselben Weise zu unterwerfen hat wie das Programm selbst. Sehr verkürzt formuliert spielen Regeln in der Spielpraxis auf Grund von derartigen Trennungen verschiedener Ebenen von «Realität» keine wirklich zentrale Rolle für den Computerspieler. Die Regeln befinden sich für ihn in einem Unbewussten. Man sucht in *Rules of Play* neben «Defining Rules» und «Breaking Rules» etc. vergeblich ein Kapitel «Forgetting Rules», was natürlich logische Konsequenz der Argumentation von Zimmerman und Salen ist, die den *magic circle* bzw. den Rahmen vornehmlich durch Regeln definieren. Wolfgang Iser zitiert Bateson, wenn er das Lesen charakterisieren will und sagt mit dessen Worten, es sei «wie das Leben – ein Spiel, dessen Zweck darin besteht, die Regeln herauszufinden, wobei sich die Regeln andauernd verändern und immer unentdeckbar bleiben.»<sup>20</sup> Die Liquidität der Regeln läuft jeglicher Typologie entgegen, die ja dafür da wäre, Regeln zu fixieren. Will man den Rahmen, den *magic circle* als Insel der Ausnahmesituation in Raum und Zeit, über Regeln definieren, so ist dieser demnach wesentlich weniger explizit als angenommen und deutlich unscharf. Doch über welche Arten der Regeln redet man? Regeln, die die Ludologen in ihren formalistischen Analysen untersuchen und die ihnen die Forschungsarbeit auf viele Jahre sichern werden, oder wesentlich abstraktere, anthropologisch relevante Regeln, auf die sich Bateson und auch Iser offenbar beziehen und die in einer Situation der Metakommunikation überhaupt nicht explizit erkennbar sind?<sup>21</sup> An dieser Stelle ist festzuhalten, dass der Spieler von Computerspielen so oder so kaum Herr der Regeln zu sein scheint, die er in traditionellen Spielen noch selbst zu kontrollieren und sogar zu verkörpern hatte. Hier scheint ein deutlicher Kontinuitätsbruch in der Geschichte der Spiele vorzuliegen, die Aarseths These stützen würde, traditionelle Spiele und Computerspiele seien nicht «intrinsicly similar».<sup>22</sup> Die Macht über und Verantwortung für die Regeln wurden dem Spieler entzogen. Sie sind im Hinter- oder Untergrund der Maschine verborgen und äußern sich über ihre Effekte. Der Spieler hat meistens nicht

20 Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre*, S. 468.

21 Bei Wolfgang Iser kann man den Bezug auf dieses Zitat von Bateson unter dem Aspekt deuten, dass es Iser auch bei seinen genauen und brillanten Analysen der Literatur immer auch darum geht, Literatur nicht völlig zu erklären, sie vielmehr im Zustand eines unergründlichen Mystereums zu belassen – genauso wie den Menschen selbst.

22 Aarseth: «Playing Research: Methodological approaches to game analysis».

einmal einen gleichberechtigten Spielpartner, sondern muss in einer asymmetrischen Kommunikationssituation mit einem Computer umgehen, der metakommunikative Signale überhaupt nicht verarbeiten kann und außerstande ist, solche in das auf ihm selbst laufende Computerspiel rückzubinden.

Ich denke der Gewinn durch einen Fokus auf optimierte Spielereinbindung (also Immersion) liegt darin, überhaupt erst einmal zu erkennen, dass in der Produktion von Computerspielen auch in Zukunft alle Register gezogen werden, um eben Immersion zu optimieren. Dabei ist es wichtig auf das zu achten, was dem Spieler bewusst in Erscheinung tritt, auch wenn dies Prozesse in ihm auslöst, die keineswegs bewusst sind. In diesem Sinne sind die Haken zu betrachten, mit denen der Spieler geangelt wird. Henry Jenkins bringt die Maxime auf den Punkt, wenn er sagt: «The goal should be to foster diversification of genres, aesthetics, and audiences, to open gamers to the broadest possible range of experiences.»<sup>23</sup> Es ist einfach für jeden festzustellen, ob man selbst eine Erfahrung im Umgang mit Medien macht. Was diese für einen persönlich bedeuten und was solche Erfahrungen bewirken, ist schon weniger zugänglich für den einzelnen. Und für eine Forschung diesbezüglich zu generalisieren, ist noch bei weitem schwerer bis unmöglich. So aussichtslos es für Ergebnisse vielleicht zunächst erscheint, die Funktionsfrage von Medien insb. Computerspielen für den Nutzer zu stellen und zu erkennen, wie Sinn vermittelt wird, so ist es m. E. doch der einzig lohnenswerte Weg, der wegführt von einer Selbstbestimmung theoretischer Modelle. Sollten – wie oft angenommen – traditionelle Verfahren der Sinnkonstitution wie z.B. Narration dem Computerspiel wesensfremd sein, dann bleibt die Frage, warum sie dennoch immer wieder in das Medium eingebracht werden, also welche Funktion sie erfüllen.

Die Sensibilität für die Bedingungen von Immersion gilt es weiter zu schärfen. Und diese müssen zu unserem Verständnis von Spiel in Bezug gesetzt werden, um das Neue in Computerspielen erkennen zu können. Nicht selten werden in der Diskussion um die Voraussetzungen für die Erzeugung virtueller Welten fast ausschließlich die technischen Bedingungen der Erzeugung anvisiert, was kaum haltbar und sehr weit vom Mediennutzer entfernt ist. Selbst in einem Beispiel aus der sog. «virtuellen Therapie» findet man dergleichen vor, wobei gerade die virtuelle Therapie eigentlich unmittelbar am Nutzer sprich Patienten operiert und damit in ihrer eigenen theoretischen Konzeption streckenweise absurde Ansichten vertritt, denen gravierende Verwechslungen z. B. von Technologie und Realität zu unterliegen scheinen. Die TV-Dokumentation MIT BILDERN HEILEN? VIRTUELLE BILDER IN DER VERHALTENSTHERAPIE VON YVES

23 Henry Jenkins: «Game Design as Narrative Architecture». In: Pat Harrigan/Noah Wardrip-Fruin (Hgg.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge 2004. Ich beziehe mich auf die Online-Version dieses Texts, URL: [http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?command=view\\_essay&essay\\_id=jenkins](http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?command=view_essay&essay_id=jenkins), 06. März 2005.

Turquier (Frankreich 2003) illustriert die therapeutische Praxis.<sup>24</sup> Dokumentiert wird hier die Therapie von Angststörungen, die in einem Beispiel – und hier wird auch die Nähe zu Computerspielen deutlich – an der Universität von Québec in Hull in einer virtuellen Umgebung durchgeführt wird, die durch eine Modifikation des Spiels HALF-LIFE (1998, Valve, Sierra On-Line) hergestellt wurde. Dies wird zwar nicht ausdrücklich gesagt – der versierte computerspielende Forscher kann dies jedoch sicher erkennen und zuordnen. Was zu sehen ist, lässt sich mit Worten etwas trocken umschreiben:

Eine Frau leidet unter *Arachnophobie*, also einer Angststörung in Bezug auf Spinnen. In der therapeutischen Sitzung wird die Patientin unter der Moderation der Therapeutin Julie Saint-Jacques mit bewegten, interaktiven Szenarien konfrontiert. Diese sind Räume, visualisiert in der Grafik-Engine des Spiels Half-Life, die sie selbst betreten kann und in denen sie verschiedene Situationen mit spinnenartigen Wesen in diesen Räumen zu durchlaufen hat. Die spinnenartigen Wesen sind dabei weniger aggressiv realisiert als beispielsweise vergleichbare spinnenartige Wesen aus dem Spiel HALF-LIFE selbst. Im <Therapie-Automaten> verweilen sie zumeist relativ statisch im virtuellen Gesichtsfeld der Patientin, die sich sichtlich unwohl fühlt unter einem Cyberhelm (der offensichtlich durch eine Shutter-Brille ein 3D-Bild erzeugt) und die den von ihr selbst empfundenen Grad des Unwohlseins der Therapeutin mithilfe einer Skala verbal mitteilt. Es gleicht einer Farce, wenn die Therapeutin Julie Saint-Jacques sagt, das alles erinnere ein wenig an ein Videospiele, aber wer sich vor Spinnen fürchte, bekäme es wirklich mit der Angst zu tun. Es handelt sich hier um nichts anderes als ein Videospiele, das lediglich eine Verlagerung des Kontexts erfahren musste. Bei dem Versuch, den bezeichnenden Unterschied zwischen einer Szene mit den spinnenartigen *Headcrabs* in HALF-LIFE und der Spinne in der Therapie zu markieren, kommt man in Verlegenheit. Vielleicht verstärkt das Head-Display das Signal, aber kaum mehr kommt hinzu. Änderungen liegen vielleicht in der Zeitstruktur vor, da sich in HALF-LIFE die spinnenartigen Wesen rasant auf das Gesicht des Avatars stürzen, was den Patienten kaum zumutbar wäre, obwohl auch diese krassere Art der Konfrontation in der Implosionstherapie<sup>25</sup> durch Reizüberflutung verhaltenstherapeutische Anwendung findet:

Die Konzeption dieses Verfahrens geht von der Erkenntnis aus, daß weder die Angst noch das neurotische Verhalten je gelöscht werden können, solange es der Person gestattet wird, durch leugnen, Vermeidung oder andere Mittel der Erfahrung der angstausslösenden Situa-

24 Diese Dokumentation lief am 26.07.2004 innerhalb des arte-Themenabends DIE MACHT DER PIXEL – WIE GEFÄHRLICH SIND COMPUTERBILDER?

25 T. G. Stampfl / D. J. Levis: «Essentials of implosive therapy: A learning theory-based psychodynamic behavioural therapy». In: *Journal of Abnormal Psychology*. H. 72 (1967), S. 496–503.

on auszuweichen. Die Person muß erleben, daß der Kontakt mit dem Reiz nicht notwendigerweise die erwarteten negativen Wirkungen hat. [...] Eine Möglichkeit, eine irrationale Angst zu löschen, besteht darin, den Klienten zu zwingen, eine starke Angstreaktion zu erleben, ohne daß er irgendeine Verletzung erleidet.<sup>26</sup>

In der klassischen Therapie dieser Art wird auf Apparaturen verzichtet und an die Vorstellungskraft des Patienten appelliert. Die Patienten werden aber z. B. bei Höhenangst auch in Schwindel erregende Höhen gebracht. Virtuelle Umgebungen finden gerade Anwendung, da sie zwischen Imagination und tatsächlicher Konfrontation in der Wirklichkeit eine verlässliche Zone der Sicherheit für den Patienten versprechen, in der aber trotzdem effektiv dessen Störung angesprochen werden kann (vgl. das Konzept von Spiel und magischem Kreis). Isabelle Viaud-Delmon und Roland Jouvent vom Labor für «Vulnerabilität, Anpassung und Psychopathologie» des *Centre national de la recherche scientifique* (CNRS), die in der Dokumentation von Yves Turquier zu Wort kommen, vollzogen schon den Kurzschluss zwischen den Apparaturen virtueller Therapien und Videospiele.<sup>27</sup> Ihre Auffassung von Immersion – auch wenn sie diesen Ausdruck nicht explizit verwenden – ist fast ausschließlich allein an technologische Voraussetzungen geknüpft, was angesichts der massiven Phobien ihrer potenziellen Patienten erstaunlich ist. Es heißt in einem Artikel von 2004:

Setzen Sie sich einen Cyberhelm auf, stülpen Sie sich einen Handschuh mit Kraftrückkopplung über, und Sie werden in eine virtuelle Welt eintauchen, in der Sie nach einem leichten zeitweiligen Unwohlsein oft jegliches Bewusstsein für die Realität verlieren. Dabei erinnern Ihre Sinne Sie jederzeit an die reale Welt um Sie herum: Sie spüren die Kälte des Raums und den schweren Helm. Die Magie der virtuellen Welt besteht darin, dies auszublenden: Glauben Sie einfach nicht mehr an die Realität und sie verschwindet.<sup>28</sup>

Dieses Zitat belegt einen gewichtigen Meilenstein in den populären Realitätskonfusionen. Hier wird Realität im wahrhaftigen Sinne einer Propaganda der absoluten oder totalen Immersion mit Technologie selbst verwechselt. Salen und Zimmerman stellen in *Rules of Play* fest, dass widersprüchliche Vor-

26 Philip G. Zimbardo: *Psychologie*. Berlin/Heidelberg<sup>5</sup> 1992, S. 546.

27 Vgl. mit ausführlicheren Kommentaren: Frank Furtwängler: «Zahllose Welten aus dem Nichts erzeugt. Computerspiele zwischen Fantasy, Magie und Technologie». In: *Ästhetik & Kommunikation: Technik – Magie – Medium. Geister die erscheinen*. 35. Jg. (2004), H. 127, S. 81–86, hier: S. 83; oder den Originalartikel: Isabelle Viaud-Delmon / Roland Jouvent: «Zwischen virtuell und real». In: *Spektrum der Wissenschaft Spezial: Bewusstsein*, 1/2004, S. 70–75.

28 Ebd., S. 70.

stellungen von der Rolle der Technik symptomatisch sind für den immersiven Trugschluss: «On one hand, there is a technological fetishism that sees the evolutionary development of new technology as the saving grace of experience design.»<sup>29</sup> Dies wurde hier eingangs schon angesprochen. «On the other hand, there is a desire to erase the technology, to make it invisible so that all frames around the experience fall away and disappear.»<sup>30</sup> Das Vergessen technologischer Bedingungen wurde hier ebenfalls schon als eine notwendige Bedingung für die Erzeugung von Immersion angesprochen.<sup>31</sup> Symptomatisch für Salens und Zimmermans Position ist wiederum, dass sie technologische Bedingungen (wie übrigens und konsequenterweise auch Regeln) als wichtige Rahmenmarkierungen des Spiels hervorheben. Dies verweist erneut auf die deutliche Opposition der Konzepte *immersives Spiel* und *artifizielles, metakommunikativ markiertes Spiel*. Wobei dies nicht uneingeschränkt mit Batesons Verständnis einer metakommunikativ markierten Situation vereinbar ist. Bei ihm heißt es: «It will be noted that the vast majority of both metalinguistic and metacommunicative messages remain implicit.»<sup>32</sup> Betont man also die Rolle der Regeln für die metakommunikative Markierung des Spiels, so sind sie streng nach Bateson implizit und werden vom Spieler nicht wahrgenommen.<sup>33</sup> Dies erzeugt quasi automatisch Bedingungen für das immersive Spiel. Doch wie ist es dann für den <spielenden Forscher>, den z. B. Aarseth fordert,<sup>34</sup> überhaupt möglich, Regeln zu erkennen und ggf. eine Typologie dieser aufzustellen? Über derartige paradoxe Verstrickungen der Methode kann man sich kaum hinwegsetzen in der Erforschung von Spielen.

Bei Viaud-Delmon und Jouvent geht es aber nicht um Regeln, da eine therapeutische Sitzung von ihnen nicht als tatsächliches Spiel wahrgenommen wird. Aber sie machen sich Gedanken über Immersion, was uns zum Problem zurück bringt: Sollte die tatsächliche Realität im Sinne einer absoluten Immersion ausgeblendet werden, so entfielen doch der wichtigste Bezugsrahmen für eine Sinnstiftung und Plausibilisierung der dort angesiedelten Handlungen, was uns die Absurdität dieses Konzepts deutlich vor Augen führt. Schließlich geht es um die

29 Salen/Zimmerman: *Rules of Play*, S. 451; vgl. auch: Furtwängler: «Zahllose Welten aus dem Nichts erzeugt».

30 Salen/Zimmerman: *Rules of Play*, S. 451.

31 Dieses Credo betrifft insbesondere auch das Interface, das es zu verbergen gilt – ein weiterer heiliger Gral der Industrie im Dienste der Immersion: «More recently, the concept of the 'invisible interface' has been touted around the industry. Of course, the invisible interface is one of many holy grails that the industry strives for», vgl. das Kapitel «Components of User Experience» in: Rollings/Adams: *On Game Design*.

32 Bateson: «A Theory of Play and Fantasy», S. 178.

33 Die weiter oben erwähnte Einschränkung einer noch nicht näher erforschten qualitativen Unterscheidung in den Regelsystemen gilt weiterhin.

34 Vgl.: Aarseth: «Playing Research».

emotionale, psychopathologische Realität des Patienten, die ihn oder sie im *real life* z. B. daran hindert, das Haus zu verlassen oder im Keller die Spinnweben zu entfernen. Viaud-Delmon und Jouvent können ihr eigenes ‹Spiel› nicht aufrecht erhalten, da sie feststellen, dass das Gehirn bei Erkennungsprozessen in virtuellen Realitäten jeweils antizipiert, ‹wie sich sein sensorisches Umfeld durch eine Aktion verändern wird›, und es dann mit den tatsächlichen Folgen vergleicht.<sup>35</sup> Die Möglichkeit einer Antizipation kann kaum aus der eigenen Realität des Virtuellen geschöpft werden, sondern benötigt einen Referenzrahmen außerhalb. Die Angst ist immer schon da bevor der Patient mit ihr von außen konfrontiert wird – z. B. in einer therapeutischen Sitzung.

In diesem Sinne sind analog hierzu die Voreinstellungen des Rezipienten oder Spielers wichtig, denn dieser ist vorinformiert und dies nicht zuletzt auch durch seine vorangegangenen Erfahrungen mit (anderen) Medien wie Film, Fernsehen oder Literatur und natürlich allem zusammen. Dies ist natürlich Thema in den einsichtigeren Positionen der *game studies*. Henry Jenkins sagt beispielsweise: ‹Many games do have narrative aspirations. Minimally, they want to tap the emotional residue of previous narrative experiences.›<sup>36</sup> Und Marie-Laure Ryan zitiert in *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media* Steven Johnson, der in *Interface Culture* betont: ‹Our interfaces are stories we tell ourselves to ward off senselessness.›<sup>37</sup> Dieses Interface ist jenes, das zwischen Nutzer und dem Medium als technischem Artefakt mindestens genauso vermittelt wie die technische Vermittlung mit Hilfe der Apparatur. Es plausibilisiert – durch die Abwehr von Sinnlosigkeit – Interaktion und überführt eine zunächst von Bedeutung entleerte Partizipation in Immersion. Zu verstehen ist dies als eine Rückbindung an die tatsächliche und nicht virtuelle Realität des Spielers, die durch den Haushalt seiner Emotionen bestimmt ist. Es wäre jedoch zu kurz gedacht dieses Interface auf die Möglichkeiten des ‹storytelling› einzuschränken. Als semantische Bezugsfolie, die im Spiel überhaupt erst globalere Sinnstrukturen stiften kann, werden Narrationen von außen an den Spieler herangeführt, die er dann nach je unterschiedlichem Wirkungspotenzial der Erzählung (Angst, Freude, Traurigkeit etc.) in seine eigene Emotionalität überführen muss. Dies beinhaltet immer mindestens einen Übersetzungsschritt mehr als in einem direkten (vorrangig visuellen) Appell an eine vorhandene Emotionalität. Ein Spieler muss also demnach nicht aus dem Akt des Spielens herausgerissen werden, wie in der Begegnung mit einer narrativen Sequenz in einem Computerspiel (z. B. innerhalb der Möglichkeiten einer filmi-

35 Viaud-Delmon/Jouvent: ‹Zwischen virtuell und real›, S. 72.

36 Jenkins: ‹Game Design as Narrative Architecture›.

37 Marie-Laure Ryan: ‹Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media›. In: *Game Studies*. Volume 1 (Juli 2000), Issue 1. URL: , 06. März 2005.

schen *cutscene*). Man konfrontiert ihn lieber direkt mit seiner eigenen Emotionalität. Das Beispiel aus der Verhaltenstherapie mit «virtuellen Bildern» ist ein Lehrbuch, wenn man das Computerspiel wieder in dessen ursprünglichen Kontext zurückführt.

Freilich gilt es in diesem Vergleich der virtuellen Therapie mit den tatsächlichen Computerspielen, die ursprünglich allein die technologischen Bedingungen einer gemeinsam verwendeten Spielplattform<sup>38</sup> nahe gelegt hatten, auch die Differenzen festzustellen. Im Falle der Therapie haben wir es mit der Heilung einer Angststörung mittels Reizüberflutung zu tun, im anderen Fall mit einer Ästhetik der Angst. «In jedem Spiel steckt der Thrill als Anreiz, das freiwillige Eintauchen in eine Situation der Gefahr», wie Georg Seeßlen in einer Untersuchung des «Film-Thrillers zwischen Angst und Lust» feststellte.<sup>39</sup> «Die Lust an der Angst ist also eine Folge der Sehnsucht nach dem Neuen, und diese wiederum kann ihren Ursprung wohl in nichts anderem haben als in der Unzufriedenheit mit dem eigenen Realitätsentwurf, der zu eng gefaßt oder nach falschen Prinzipien gestaltet erscheint.»<sup>40</sup> Auch die Sehnsucht nach der Heilung der Angst (oder der Angst vor der Angst) in der Therapie entsteht aus der Unzufriedenheit mit dem eigenen Realitätsentwurf, den man in dieser Situation jedoch nicht selbst zu verantworten hat.

Die *Angst* und ihre Verwendung für immersive Strategien in Computerspielen ist ein glänzendes Beispiel wie man Spieler in ihrer Realität ohne große Umwege erfassen kann. Die Beispiele würden eine eigene Abhandlung verdienen.<sup>41</sup> Bateson führt in §12 von *A Theory of Play and Fantasy* die extreme Angstsituation («terror») als Situation für den möglichen Zusammenbruch des metakommunikativ markierten Systems Spiel («this is play!») an – bezeichnender Weise durch die Beschreibung einer Zuschauersituation im Kino, die er (nicht als erster) einer Traumsituation an die Seite stellt: «A man experiences the full intensity of subjective terror when a spear is flung at him out of the 3D screen or when he falls headlong from some peak created in his own mind in the intensity of nightmare.»<sup>42</sup> Er schließt dieses Beispiel mit der Bemerkung, dass im Moment der extremen Angst die Realität der Situation nicht zu bezweifeln ist, was diesem

38 In diesem Fall eben das Spiel *HALF-LIFE*.

39 Georg Seeßlen: *Kino der Angst. Geschichte und Mythologie des Film-Thrillers*. Reinbek bei Hamburg 1980, S. 21.

40 Ebd., S. 19.

41 Aktuelle Beispiele mit deutlichem Schwerpunkt auf Terror des Spielers sind v. a. *Doom 3* (2004, Activision, id Software) oder das von Kritikern und Spielern bisher vielleicht höchstbewertete Spiel der letzten Jahre *Resident Evil 4* (2005, Capcom, Capcom Production Studio 4). Aber aus persönlicher Erfahrung beurteilt, reichen die Spiele, die (zumindest damals) sehr effektiv mit Angstzuständen des Spielers operieren weit in die Computerspielgeschichte zurück. Von meiner persönlichen Angst her geurteilt beispielsweise *Thief – The Dark Project* (1998, Eidos Inc., Looking Glass Studios) oder *Dungeon Master* (1987, FTL Games).

42 Bateson: «A Theory of Play and Fantasy», S. 183.

Text hier als Motto vorangestellt wurde. Dies verletzt die Eigenheiten des Spiels («play»), in dem (a) die Botschaften oder Signale in gewissem Sinne unwahr bzw. nicht so gemeint sind und (b) das, was von den Signalen bezeichnet ist, nicht existiert.<sup>43</sup> Die Situation des Kinos oder des Albtraums weist aber darauf hin, dass diese Bedingungen übertreten wurden, denn obwohl z. B. der Speer im Kinosaal und der Abgrund im Traum nicht anwesend waren, so waren sie in gewisser Weise eben doch. In diesem Fall handelt es sich ganz offensichtlich um eine Art *«unwilling suspension of disbelief»*, der totale Immersion vehement erzeugen kann. Ich ergänze, dass die Emotion und die Reaktion darauf real vorhanden waren. Im Traum, so Bateson, ist sich der Träumer normalerweise nicht bewusst, dass er träumt. Dies zeigt, dass so etwas wie eine absolute Immersion möglich sein kann. In Traum und Phantasie wird nicht mit dem Konzept «unwahr» operiert. Auch im Spiel muss der Spieler oft daran erinnert werden, dass er sich in einem Spiel befindet, was nach Bateson eine Kombination von Primär- und Sekundärprozess verlangt, wodurch die Situation metakommunikativ «gerahmt» werden kann. In Anlehnung an Korzybskis Konzept der Karte-Territorium-Relation beschreibt Bateson, dass im Primärprozess Karte und Territorium gleichgesetzt und im Sekundärprozess unterschieden werden.<sup>44</sup>

Setzen wir das, was hier zum Konzept der Immersion im Zusammenhang mit Computerspielen referiert wurde zu Batesons Konzept in Bezug: Immersion weist zwar über das hinaus, was ein Spiel nach Bateson definiert, aber es scheint ja nicht völlig aus der Welt, dass wir es im Falle der Computerspiele mit einer tatsächlich anderen, neuen Art des Spiels zu tun haben, das sich kurz vor einem Zusammenbruch der metakommunikativen Situation befindet und das sich weder mit dem Konzept des *immersiven Spiels* noch dem des *artifiziellen, metakommunikativ markierten Spiels* gänzlich fassen lässt. Zumindest rückt das populäre Konzept der Immersion es in die Nähe eines solchen Zusammenbruchs, der auch von zu differenzierenden Spielertypen abhängen mag. Der hier beschriebene Fall der virtuellen Therapie veranschaulicht, wie sich mit den gleichen medialen Apparaturen «freie» Spieler und der Spieler als «Patient» unterschiedlich zur spielerischen Umgebung in Bezug setzen. Die Abwesenheit metakommunikativer Rahmung ist nach Bateson nicht nur für den Fall der Träume charakteristisch, sondern auch für die «waking communications of the schizophrenic»,<sup>45</sup> dessen Problem darin besteht Metaphern des Primärprozesses mit der vollen Intensität der wörtlichen Bedeutung zu behandeln.<sup>46</sup> Die Ähnlichkeit zwischen dem Prozess der Therapie und dem Phänomen Spiel ist nach Bateson tatsächlich grundlegend:

43 Ebd.

44 Ebd., S. 185.; vgl. auch die kongenialen Bemerkungen und Paraphrasen zur Karte-Territorium-Relation von Iser. In: Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre*, S. 426 ff.

45 Bateson: «A Theory of Play and Fantasy», S. 190.



Both occur within a delimited psychological frame, a spatial and temporal bounding of a set of interactive messages. In both play and therapy, the messages have a special and peculiar relationship to a more concrete or basic reality. Just as the pseudocombat of play is not real combat, so also the pseudolove and pseudohate of therapy are not real love and hate. The ‹transfer› is discriminated from real love and hate by signals invoking the psychological frame; and indeed it is this frame which permits the transfer to reach its full intensity and to be discussed between patient and therapist.<sup>47</sup>

In der Therapie wird wie im Spiel unter dem ‹Als ob› operiert, wobei in der Therapie die metakommunikativen Gewohnheiten wiederhergestellt werden müssen, indem gleichfalls in einem metakommunikativen Akt Regeln ausgetauscht werden, die normalerweise vor und nach der Therapie unverbalisiert und unbewusst sind,<sup>48</sup> während die Spieler im Spiel metakommunikative Signale tauschen, die ständig an die Spielsituation erinnern – und die auch explizite Regeln sein können. Immersion kann man als eine Aufhebung der metakommunikativen Situation begreifen, die in der Rhetorik der totalen Immersion in einen psychopathologischen Zustand umzuschlagen droht. Batesons Konzept, das ja von Salen und Zimmerman herangezogen wird, um die Wachträume der naiven Immersions-Theoretiker zu entkräften, unterschlägt, dass das Konzept der Immersion von Bateson relativ deutlich integriert wurde. Vorausgesetzt man glaubt Bateson, dass Spiel und Therapie ähnliche Situationen verkörpern. Als Entkräftung der Argumente für das Prinzip der Immersion im Zusammenhang mit Computerspielen taugt dieses Modell jedenfalls kaum. Es sei denn jemand kann eindeutig nachweisen, dass Computerspiele wirklich reine Spiele sind, was ich bezweifle. Es ist wahrscheinlich sogar genauso legitim zu behaupten, Computerspiele seien eine Form von Therapie<sup>49</sup> wie Computerspiele seien Spiel oder auch Film, Comic, Literatur in neuem Gewand. Nun wirft dies bei alledem kein besonders positives Licht auf das Konzept der Immersion selbst, wenn man es auf diese Weise (relativ) strikt nach Batesons *A Theory of Play and Fantasy* zu interpretieren versucht. Und um ein paar der Fragen in aller Kürze zu beantworten, die ich eingangs gestellt hatte: Die Frage nach der Gefährlichkeit von Immersion ist mit ‹macht krank› zu beantworten. Der *willing suspension of disbelief* dauert so lange die Therapie eben dauert. Wer beim Computerspielen nicht Patient wird, ist ein Träumer, vorausgesetzt er ist seiner Handlungen noch halbwegs mächtig.

46 Ebd., S. 192.

47 Ebd., S. 191.

48 Ebd.

49 Sherry Turkle hat hier in der Tat interessante Ansätze gezeigt, vgl.: Sherry Turkle: ‹Parallel Lives: Working on Identity in Virtual Space›. In: Debra Grodin/Thomas R. Lindlof: *Constructing the Self in a Mediated World*. Thousand Oaks, California 1996, S. 156–175.