

Fokussierung zum Begriff von Situation und Handlungsperspektive im Computerspiel

Serjoscha Wiemer

Wer handelt im Computerspiel? Wo handelt er/sie/es? Vor dem Bildschirm und oder auf dem Bildschirm? Auf einen unsichtbaren oder virtuellen Raum jenseits des Bildes hin, in dem sich Handlungen, kybernetische Imperative und audiovisuelle Datenkonfigurationen treffen? Welche Selbstaffektion vollziehen wir spielend mit dem Apparat, wenn Bewegung zu Klang, Tastendruck zu Bewegung werden kann, ökonomische Entscheidungen per Knopfdruck exekutierbar simuliert werden?

Es scheint mir nicht übertrieben, auch nach den vielfältigen Theoriearbeiten der letzten Jahre zu Computerspielen und computerveränderter Wahrnehmung, diese Fragen als noch immer unbeantwortet zu betrachten. Es ist noch immer offen, welche Begriffe, welche Perspektivierungen sich für die Beschreibung der Mensch-Maschine-Konfigurationen und dem computervermittelten, also hybriden Subjektstatus der sich darin konstituiert, als treffend erweisen.

Eine wichtige Klärung für das Handeln in Computerspielen kann in der Unterscheidung von Point-of-View und Point-of-Action gesehen werden, wie sie insbesondere von Britta Neitzel formuliert worden ist. Demnach wären Computerspiele einerseits als Bildmedien zu betrachten, die eine visuelle Perspektive vorgeben, und damit dem Spieler als Betrachter eine bestimmte Blickposition zuweisen. Dies ist anschaulich bspw. in der zentralperspektivischen Raumprojektion, die strukturell über Blickpunkt oder Augpunkt den Betrachter innerhalb des Projektionssystems verortet. Der Betrachter in der Egoperspektive blickt dann von einer Position vor dem Bildschirm, aber befindet sich vermittelt über die Perspektive zugleich innerhalb des Koordinatenraums, der das Bild aufspannt.

In Strategiespielen, in denen häufig eine Form der Aufsicht vorherrscht, wird dagegen oft die isometrische Raumdarstellung verwendet, oder auch eine Kombination von kartografischen, diagrammatischen, isometrischen und zentralperspektivischen Darstellungen, in denen der Blick auf bestimmte Weise entkörperlicht oder de-subjektiviert wird. Man könnte dies als eine objektivierende Tendenz im Unterschied zur subjektivierenden Tendenz des First-person-Views betrachten. Der Bürgermeister in Simcity oder der Eishockey-Manager sind eher abstrakte Funktionen, definiert durch ihre Handlungsfülle und ihren Zugriff auf Daten und weniger über einen eindeutigen Point-of-View, der personalisierende oder individuell subjektivierende Strukturen aufruft. Hier scheint die Zuordnung von Blick und sehendem Körper eine wichtige Differenz zur subjektivierenden Positionierung in verschiedenen Spielgenres anzudeuten.

Der Point-of-Action allerdings kann nicht ohne weiteres analog zum Point-of-View begriffen werden. Zwar handelt der Spieler objektiv betrachtet immer von einem durch das Interface definierten Zugangspunkt aus, doch Handlung beinhaltet immer einen Vektor der Veränderung, der auf etwas anderes gerichtet ist. Dieses »andere« könnten wir uns vereinfacht als virtuelle Objekte vorstellen. Handeln im Computerspiel wäre dann die Manipulation dieser Objekte. Tatsächlich greift dieser einfache Handlungsbegriff vermutlich aber zu kurz, wie man sich leicht verdeutlichen kann, wenn man etwa Tanzmatenspiele betrachtet, in denen vermittelt über das Bild auf die Bewegung des eigenen Körpers hin gehandelt wird, Oder wenn man in einem Strategiespiel den richtigen Zeitpunkt abwartet, um eine Attacke zu starten oder ein Geschäft zu tätigen. Das Problem, auf das ich hinweisen möchte, ist, dass wir nicht – oder nur in isolierten Grenzfällen – auf atomisierte Objekte hin handeln, sondern vielmehr in Situation und in Bezug auf wahrgenommene Situationen.

Wenn wir die Spielsituation paradox formulieren, wenn wir sagen, wir handeln gleichzeitig vor dem Bildschirm und im Spiel, wir sitzen vor dem Bildschirm und nehmen uns handelnd im Bild wahr, wir haben mehrere Körper gleichzeitig, einen realen fleischlichen und zahlreiche wechselnde Datenkörper, dann weist uns das nur umso deutlicher auf die Schwierigkeiten hin, die hybriden Konstellationen, in denen wir uns im Spiel befinden, angemessen zu beschreiben.

Das Computerspiel ist kein bloßes Objekt, das uns gegenübersteht, sondern das Dispositiv des Computerspiels konstituiert vielmehr eine Situation, die uns selbst einschließt. Wir sind gewissermaßen ›Teil‹ des Computerspiels. Der Point-of-Action wäre demnach innerhalb der Situation des Computerspiels zu bestimmen, ebenso von mir und der technischen Konfiguration abhängig wie von den Bildschirmereignissen und meiner Bezugnahme zur jeweiligen ›Situation‹ innerhalb des Spiels. Dazu zählen aber genau nicht nur die sichtbaren Ereignisse und Relationen auf dem Bildschirm, wie beim Point-of-View, sondern auch eine zeitliche Ausdehnung der Situation, wie ich sie jeweils wahrnehme, ein Vorher und ein Nachher, eine Einschätzung von virtuellen und aktuellen Möglichkeiten und der Veränderlichkeit der Situation. Das eigene Tätigkeitsempfinden, die Erfahrung von Selbstwirksamkeit, die Ursachen und Effekte meiner Handlung sind nicht unabhängig von der Wahrnehmung der Kräfte, die das Spielgeschehen bestimmen.

Um ein paar Beispiele aus Spielsituation aufzurufen:

Welche Situation und welche Kräfte bestimmen die Entwicklung meiner Stadt in Simcity zu einem bestimmten Zeitpunkt? Welche Handlungsfolgen sind zur Veränderung der jeweiligen Situation möglich, erfolgversprechend, oder im Spiel vorgegeben? In welcher Situation befindet sich mein Unternehmen? Wie muss ich mein Handeln variieren, um die Situation zu verbessern? Was ist die Situation meines Staates in Civilization? Welche

Entwicklungsmöglichkeiten sind gegeben? Welche Instanzen und Kräfte muss ich stimulieren, wo investieren, wo expandieren? Wo gerät die Situation in die Krise? Wann muss ich gegensteuern? Was verlangt meine gesteigerte Aufmerksamkeit?

Häufig bemerken wir die impliziten Handlungsanweisungen nicht, die aus einer Situation hervortreten.

Für die Theorie eröffnen sich hier zahlreiche Fragen:

Welche Funktion erfüllen Computerspiele im Hinblick auf Subjektivierung und im Zusammenspiel anderer audiovisueller Medien? Welche Spielräume der Transformation des Selbst, der Person und der modernen Subjektivität eröffnen sie? Wie könnten oder müssten sich unsere Begriffe von Handlung, Selbstwirksamkeit oder Souveränität ändern, um die neuen Gefüge von Individuum, Technik und Kollektiv beschreibbar zu machen? Wie unterscheiden sich hier unterschiedliche Spielformen und Genres? Definiert sich strategisches Spielen durch andere Wahrnehmungsformen, durch eine andere Reichweite der Handlung, durch eine abstraktere oder konkretere Handlungsanweisung?