

»Was wissen Medien?« Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft, 2. – 4. Oktober 2008, Institut für Medienwissenschaft, Ruhr-Universität Bochum. Alle Rechte liegen bei den Autorinnen und Autoren. Bei Verwendung bitte Quellennachweis angeben: »Vortrag im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft "Was wissen Medien?" 2. – 4. Oktober 2008, Institut für Medienwissenschaft, Ruhr-Universität Bochum« http://redax.gfmedienwissenschaft.de/webcontent/files/2008-abstracts/Panel_LudischesWissen_GfM2008.pdf

Stefan Böhme / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer
Panel: Wissensformen des Computerspiels

Rolf F. Nohr
Implizites Wissen¹

In dem Spiel TOMB RAIDER 2 (Eidos, 1997) sieht sich der Spieler im Level »The Ice Palace« mit einer Situation konfrontiert, in der die von ihm gesteuerte Lara Croft vor einem breiten Abgrund steht, der augenscheinlich an keiner Stelle zu überspringen oder zu durchklettern ist. Die Lösung der Situation ist ein Sprung ins Leere, auf eine unsichtbare Brücke in der Mitte der Schlucht, auf der die Spielfigur landen und Anlauf nehmen kann um den Rest der Schlucht zu überspringen. Diese Situation lässt sich unterschiedlich beschreiben. Auf der narrativen Ebene ist dieser Moment im Spiel der, an dem die Archäologin Lara Croft all ihren Mut und ihrer Fertigkeiten zusammen nehmen muss um auf eine unsichtbaren Stele zu springen, auf deren Existenz sie in einer Umwelt übernatürlicher und »wunderbarer« Phänomene vertraut. Auf der ludischen Ebene stellt sich der Moment als einer dar, an dem der Spieler versucht, seinen Avatar in einem genau abgezielten Zusammenspiel von Anlauf, Richtungskordinate und Bahnkurvenvariation während des Sprungs auf einem unsichtbaren, nur informatisch definierten Zielquadranten zu landen. Die Existenz dieses Quadranten wird ihm dabei entweder aus einem Walkthrough bekannt sein, oder aber durch wiederholtes Ausprobieren aus der Position eines durch Zwischenspeichern »geschützten« Zustands.

Es macht aber meines Dafürhaltens keinen Sinn, die hier angedeutete polare Sichtweise einer »narrativen« und einer »ludischen« Perspektive auf die gleiche Situation aufrecht zu erhalten. Beide Perspektiven sind Adjustierungen an ein spezifisches Wissen, wie es dem Computerspiel zueigen ist. Es ist eine Adjustierung an zwei Artikulationen des gleichen »Objekts«, nämlich an die kulturelle Bedeutung der Situation (die im speziellen Fall beispielsweise durch einen analogen Sprung Indiana Jones´ auf eine unsichtbare Brücke in INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (1989) andeutbar wäre) und an die mediale Bedeutung der Situation (die im speziellen Fall durch das Wissen des Spielers zu konturieren wäre, dass es in jeder vorgeblich ausweglosen Situation eines Computerspiels eine Lösung gibt, und das die Physik-Engine eines Spiels Realismus zwar simuliert, nicht aber notwendig umsetzen muss).

Die Erfahrung des »one best way«, des »perfect moves« im Todessprung des Genreklassikers eröffnet anekdotisch eine Ausblick auf eine diskursanalytische Interpretation von »Erzählungen« in Computerspielen. Es soll im Verlauf gezeigt werden, dass im Rahmen einer kritischen Diskursanalyse das »Wissen« eines solchen Spielmoments als eine Form begriffen werden kann, die sich als eine diskursive Strategie beschreiben lässt, innerhalb derer das spielende Subjekt Techniken der (Selbst-) Adjustierung aufruft und stabilisiert.

¹ Dieser Vortrag nimmt Argumentationen aus Nohr 2008, S.87-100 auf

Kritische Diskursanalyse

Zuvor muss allerdings der zugrunde liegende theoretische Background und die Methode wenigstens kurz geklärt werden. Die Perspektive der Interpretation von Computerspielen mit den Annahmen einer kritischen Diskursanalyse setzt maßgeblich auf die Herausarbeitung von gemeinsamen Mustern, Formen, Symboliken, Bedeutungen oder Erzählungen, die ›quer‹ zu offensichtlichen Differenzen und Ebenen Artikulationen innerhalb von Gesellschaften liegen. Mediendiskursanalyse kann also per se keine Beschäftigung mit einzelnen Werken oder Texten sein: eine beispielsweise hermeneutische Interpretation ist unvereinbar mit Diskursanalyse. Eine so gewendete Analyse würde also maßgeblich beispielsweise auf einer Aufhebung einer Trennung von Narration und Handel beharren. Sie will Bedeutungsstrukturen offenlegen, die beispielsweise ein Computerspiel auf seinen narrativen, ludischen, ästhetischen und technischen Ebenen durchziehen, würde aber auch nach der Fortsetzung und Verlängerung der jeweiligen Bedeutungsstrukturen in andere Formen fragen.

Das Wissen eines Spiels wäre also nicht implizit innerhalb eines ›distinkten Objekts Spiel‹ anzunehmen, sondern würde sich auf eine breite Klasse unterschiedlichster ›Objekte‹ erweitern. Paratexte zum Spiel (wie beispielsweise Handbücher, walkthroughs, Aushandlungen in Fan-Foren oder Rezensionen), ›Referenztexte‹ (wie Filme, Bücher, Bilder oder Mythen ähnlicher Inhaltlichkeit oder Form) oder beliebige andere Aufschreibungen werden auf die Niederlegung von Bedeutungsstrukturen untersucht. Kurz: das gesamte Repertoire an Artikulationen einer Kultur wird auf die Niederlegung bestimmter signifikanter Aussagekomplexe hin untersucht.

Die Diskursanalyse trifft also (fast) immer Aussagen über die Bedeutungsstruktur einer Gesellschaft und ist damit per se kein analytisches Verfahren, das ›nur‹ auf einen abgegrenzten Gegenstand angewandt werden kann sondern ›immer‹ einen Überschuss an Bedeutungsoffenlegung produziert. Die Szene des Sprungs auf die unsichtbare Brücke wäre insofern als ein Diskursfragment zu verstehen, das in Abfolge (also bspw. im Kontext anderer jump 'n runs) Diskursstränge ausbildet, die in einen Gesamtdiskurs münden welcher wiederum in einen Elementardiskurs oder ein Dispositiv integrierbar sind (vgl. Jäger 1999, 117 f).

Der Vorteil der Diskursanalyse zur Beantwortung der Frage nach dem ›Wissen den Medien‹ ist aber deren Konzeption, die das intersubjektive Wissen einer Gesellschaft nicht als immateriellen common sense u.ä. annimmt, sondern diesen ›Elementardiskurs‹ auch als ›sichtbare‹, materielle Aufschreibung beschreibt. Für die Medienwissenschaft ist die Annahme solcher materieller Instanzen und Institutionen (Architekturen) wichtig, da Medien mit Materialität in Verbindung gebracht werden. Redaktionen, Verlage, Computerspiele sind materielle Formen von Diskursen. Schwieriger wird es aber auf der Seite des Symbolischen: Sind Texte Materialisierungen von Diskursen? Sind Bilder und Spiele Speicher oder Monumente? Wie ist das Wechselverhältnis von fluidem Diskurs und materiellen Form?

Diese Frage soll hier nicht im Vordergrund stehen, auch wenn sie letztlich sehr gewichtig in der Diskussion um die Relevanz der kritischen Diskursanalyse als Option zur Beschäftigung mit Medien und Medieninhalten ist. Ebenso wenig soll es um die Frage gehen, die für die game studies von nicht unerheblicher Relevanz ist, nämlich die Frage was das „Objekt game?“ für Analyse und Theoriebildung ist. Ich möchte an dieser Stelle von der Voraussetzung ausgehen, dass Computerspiele immer (auch) Niederlegungen von intersubjektiven Wissensstrukturen sind, dass sich also beim Computerspiel immer Aushandlungen und Verhandlungen über gesellschaftlich operationales Wissen auffinden lassen.

Mein Vorschlag an dieser Stelle wäre es vielmehr, ein Modell zu diskutieren, dass sich speziell mit der Translationsproblematik auseinandersetzt. Ein Modell, das einen Vorschlag unterbreitet, wie man sich der Überführung und der Interdependenz von subjektivem Wissen, gesellschaftlichem Wissen und der ›Autorenintention‹ theoretisch nähern könnte.

Vorschlag für ein Modell der Beschreibung diskursiven Wissens im Computerspiel

Verdeutlichen möchte ich diesen Vorschlag skizzenhaft am Beispiel von ZOO TYCOON 2 (Microsoft 2004) und seinen Add-ons AUSGESTORBENE TIERARTEN, DINOGEFAHR und MARINE MANIA. In dieser Wirtschaftssimulation schlüpft der Spieler primär in die Rolle eines Zoodirektors und muss einen funktionalen und attraktiven Zoo aufbauen. Spenden- und Eintrittsgelder

belohnen effektives Management. Gleichzeitig erhält der Spieler für Artenschutz und Nachzuchtprogramme Belohnungen in Form zusätzlicher Gestaltungssiteme.

Der Spieler ist hier aber nicht nur als Ökonom zu konzeptualisieren, sondern auch als wissbegieriger Schüler in Sachen Artenschutz, als sein eigener Zoobesucher, als Fotograf und als Actionheld.



Abb. 1: Div Screenshots aus ZooTycoon (Microsoft, 2004)

Abstrakter gesprochen treffen wie im ZooTycoon auf unterschiedlichste Formen des Wissens und der Wissensaneignung:

- Der Spieler muss ökonomisch-marktwirtschaftliches Wissen besitzen um den Zoo effektiv führen zu können
- Der Spieler wird über Artenschutz, artgerechte Tierhaltung und Zuchtprogramme, also vorgebliche Funktionen des Zoos in einer Kultur belehrt.
- Der Spieler kann sein »objektiv« eingesetztes planerisches und ökonomisches Wissen überprüfen, in dem er das Ergebnis seines Handelns aus einer subjektiven Position überprüft und die ästhetischen, funktionalen und pragmatischen (Erlebnis-)Qualitäten seines Zoos überprüft.
- Der Spieler braucht außerdem ein intuitives und konventionalisiertes Wissen über Menüführungen, Tastatursteuerungen und Interfacefunktionalitäten um das Spiel spielen zu können und auch in nicht »genrekonformen« Situationen effektiv zu spielen
- Der Spieler braucht ein grundsätzliches intra- wie intersubjektives Wissen über Natur-Kultur-Verständnis, die Funktionalität von Ökonomie, das Funktionieren von Simulationsumgebungen, Probehandeln usw.

Kurz gesagt: wir treffen in ZooTycoon auf eine Situation, in der unterschiedlichste Wissensbestände miteinander »interagieren«: Gesellschaftliches Wissen, subjektives Wissen und »Autorenintentionen« (die hier als enunziertes Wissen verhandelt werden sollen). Im Moment des Spiels – so die These – treffen primär enunziatorisch-vorentworfenen Wissen und subjektives und im spielenden Handeln produziertes oder bereits erworbenes Wissen in Form einer diskursiven Koppelung aufeinander. Im Folgenden soll daher der Begriff der interdiskursiven Koppelung, wie er beispielsweise von Siegfried Jäger, Jürgen Link und anderen vorgestellt worden ist, bemüht werden, um der Komplexität dieses »Wissens-Mäanders« nachzugehen.

Die diskursive Koppelungstheorie geht von der »klassischen« Definition des Diskurses aus: Ein Diskurs ist demnach »eine historisch-spezifische und spezielle, geregelte Formation von Aussagen [...], die einem spezifischen und speziellen Gegenstandsbereich zugeordnet sind« (Link 1998, 50f). Diskurse sind als artikulatorische Praxen zu verstehen, die »soziale Verhältnisse nicht passiv repräsentieren, sondern diese als Fluß von sozialen Wissensvorräten durch die Zeit aktiv

konstituieren und organisieren« (Jäger 2004, 23). Ein Diskurs ist somit als eine ›irgendwie‹ geregelte Verknüpfung oder Formation von Aussagen zu begreifen. Der Terminus ›Aussage‹ wiederum meint hierbei nicht deskriptive Aussagen, grammatikalische Sätze oder Sprechakte – vielmehr meint ›Aussage‹ hier die völlig individualisierte, kontingente, anonyme, nackte und knappe Materialität des zu einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort ›wirklich‹ Gesagten.

In unserem Fall wäre also nicht von einem geregelten und abgegrenzten ›Diskurs über den Zoo‹ auszugehen. Vielmehr würden am Beispiel unterschiedlichste Diskurse auszumachen sein: Diskurse über das Tier, den Zoo, die Kultur, die Ökonomie als Steuerungstechnik, das Spielen als Simulieren, aber eben auch Diskurse über die Belehrung und das Lernen selbst, ebenso wie Diskurse über Medien und ihren Gebrauch.

Diese (jeweils historisch und situativ unterschiedliche) Formen des Wissen ›materialisieren‹ sich schließlich nicht in einer dezidierten Aussageform, sondern in einem diffusen ›Gewimmel‹ unterschiedlichster Artikulations- und Repräsentationsformen.

Wichtigste Erkenntnis der Diskursanalyse ist aber, dass das Subjekt durch die Diskurse geformt und ›appliziert‹ wird:

»In den Diskursen liegen sog. Applikationsvorgaben für die Formierung / Konstituierung der Subjekte und von deren Bewusstsein und damit auch für ihre Tätigkeiten und ihr Handeln vor. Es sind somit die Menschen, die Wirklichkeit gestalten, sozusagen als in die Diskurse verstrickte Agenten der gesellschaftlich-historisch vorgegebenen Diskurse« (Jäger 2004, 22).

Verschiedene Faktoren der Differenzierung prägen, bilden und stabilisieren unterschiedliche ›Sprachformen‹, Aussageformen und Wissenskomplexe. Eine solche Differenzierung setzt an einer Überzeugung an, moderne Gesellschaften durch funktionale Ausdifferenzierung charakterisiert zu betrachten, d.h. durch die Entwicklung abgrenzbarer und spezieller Praxis- und Wissensbereiche, die ihre jeweilig eigenen Aussagestrukturen in Form spezifischer Wissensdiskurse ausbilden. An diesen Orten dominieren spezialisierte Sprachformen, so genannte Spezialdiskurse. Kurz gesagt: In bestimmten Teilsegmenten einer Gesellschaft, die sich durch ein spezifisches Wissen (zum Beispiel über Artenschutz und Tierzucht, oder über Ökonomie und effektives Management) charakterisiert, wird eben dieses Wissen in einer speziellen Sprache ›ausgesprochen‹.

Den Abgrenzungsverfahren der Spezialdiskurse (untereinander wie auch dem common sense gegenüber) stehen dann Integrationsverfahren zur Seite, die diese distinkten Bereiche quasi ›kompensativ‹ aneinander ankoppeln. Übersetzungsarbeit und Kommunikation werden somit durch koppelnde Strukturen und Diskurse hergestellt. Diese verbindenden Strukturen firmieren nun in der Link'schen Diskurstheorie unter dem Begriff des Interdiskurses.

»Die wichtigste Funktion solcher kulturellen Interdiskurse ist die Produktion und Bereitstellung von diskursverbindenden Elementen und mit deren Applikation die Produktion und Reproduktion kollektiver und individueller Subjektivität, die in hochgradig arbeitsteiligen und ausdifferenzierten Gesellschaften leben können, ohne ständig in verschiedenste Spezialisierungen und Professionalisierungen auseinander gerissen zu werden« (Parr / Thiele 2004, 265).

Die Lesbarkeit solcher Interdiskurse entsteht also durch eine Art der doppelten Codierung. Das Ausgedrückte muss in jedem der beiden Diskurse ›lesbar‹ sein. Mein Vorschlag wäre (es) nun, ZOO TYCOON (exemplarisch für viele Computerspiele) als solches ›Integrationsverfahren‹ zu begreifen, es also als Interdiskurse zu verstehen.

Das Wissen, welches sich auf enunziatorisch-narrativer Seite des Spiels befindet, wäre demnach als ein spezialdiskursives Wissen zu charakterisieren. Es tendiert zu einem Maximum an immanenter Konsistenz und zur Abschließung gegen externes Diskursmaterial (vgl. Link 1998, 50).

»Spezialdiskurse tendieren gerade aufgrund der Spezialität ihres Wissens, die unter modernen Bedingungen stets mehr oder weniger mit technischer Operationalität gekoppelt ist, zum Vorherrschen der Denotation und der Eindeutigkeit (klare Definitionen, Operationalisierbarkeit usw.), während Interdiskurse umgekehrt Spezialwissen

überbrückende, integrative Funktionen bedienen und vor allem an Subjektapplikationen gekoppelt sind woraus sich das Vorherrschen der Konnotation und Mehrdeutigkeit erklärt« (ebd., 155).

Dies bedeutet, dass das Wissen über Artenschutz oder effektives Management eine Art von ›fachdisziplinärem‹ und arkanem, vorrangig als denotativ zu charakterisierendem Wissen darstellt, das es ihm Rahmen des Interdiskurses Spiel zu ›didaktisieren‹ gilt. Auf Seiten des Ludischen (also des subjektiven Spielers) etabliert dieses Wissen Formen der Aneignung, oder präziser, eine intersubjektive Aneignungsform des bereitgestellten spezialdiskursiven Wissens. Dieses Wissen ist nun wesentlich stärker durch Konnotationen hervorgebracht und geprägt.



Entkleiden wir das Spiel seines Kontexts, so wird in einer aktuellen Rezeption des Spiels das innewohnende Wissen fast vollständig durch Konnotation produziert, da dem Spieler der Erfahrungshintergrund der Entstehungszeit abgeht. Zu überlegen wäre weiter, ob nicht auch in einer zeitgenössischen Spielsituation wesentliche konnotative Elemente das Spiel prägen. Ein ›Lesen‹ des Spiels kann der geforderten Dominanz der Denotation kaum folgen, da sich gerade das Spiel immer in einem kontextuellen System der Kommunikation und der sozialen wie subjektiven Praktik entfaltet. Es wäre zu vermuten, dass gerade das ludische Handeln eine Multiplikation der Zeichenbedeutung evoziert, und dass diese Offenheit des Deutungsrahmens und die damit verbundene Betonung des konnotativen Moments gegebenenfalls einen der wesentlichen Charakteristika des Spiels an sich ausmacht. Wer den Regeln und Narrationen eines Spiels nicht seine eigenen Regeln und Interpretationen gegenüberstellt, spielt nicht, sondern prozessiert. Dabei wäre mit der bereits beschriebenen Offenheit aber keineswegs eine Polysemie oder eine generelle ›ideologiekritisch‹ gedachte Form der Aneignung gemeint, sondern lediglich die diskursive Variante, dass auch das narrativ geschlossenste Strategie-Spiel nicht per se denotativ verstanden bzw. gelesen werden kann. Die theoretische Figur der interdiskursiven Koppelung ›strategischen Wissens im Übergang vom Enunziator zum Spieler meint somit nicht eine beliebige Interpretierbarkeit des ›codierten‹ Wissens. Vielmehr geht es um die per se gegebene diskursive polyseme Modulation des Textkorpus in einem Medium oder öffentlichen (populären und elementaren) Diskursfeld. Die erste Konnotation eines Strategiespiels ist immer die Existenz eines strategischen Spezialdiskurses. Im Gegensatz zu Spezialdiskursen sind Interdiskurse jedoch Wissenskomplexe, die nicht abgeschlossen sind, sondern variabel und flexibel durch alle Diskurse hindurch verbindend zirkulieren (Link 1998, 50). Das Spiel selbst wäre – dem Modell Links folgend – dann ein InterSpezialdiskurs: In ihm sind spezialdiskursive Elemente (denotative

Diskurselemente) enthalten, die in mehreren Interdiskursen auftauchen (beispielsweise verbindende Aussagekomplexe von Militärwesen und Regelloge etc.) (ebd.).

Was also weiter oben noch etwas offen als ›Naturalisierung von Wissen‹ bezeichnet wird, lässt sich an dieser Stelle nun präziser als eine Überformung von Spezialdiskursen zu Interdiskursen darstellen. Am Beispiel von Wells' ›Little Wars‹ wird deutlich, dass ein Enunziator sich der Konnotierbarkeit seiner Narration bewusst sein kann. Wells zielt in der Beschreibung seiner erwünschten ›Dekodierung‹ des strategischen Wissens im Spiel sehr stark auf die Appropriation des ludischen Subjekts ab. Er setzt dabei auf das Moment des Spielens als einer Handlungsform, die die Spezialdiskurse zu Interdiskursen insofern verändert, als seiner Intention nach eine ›Gegenlesweise‹ des strategischen Wissens hierbei zu einer anderen (konnotativen) Lesweise führen soll. Spielend eignet sich das Subjekt bei Wells also ein ›hegemoniales‹ (Kriegs-) Wissen an und transformiert es (durch sein Wissen über den Schrecken des Krieges) zu einem humanistischen Wissen. Der Spezialdiskurs ist somit im ludischen Moment zum Interdiskurs geworden.

Fazit und Zwischenkritik

Die kritische Diskursanalyse gibt ein Modell der Übersetzung von Diskursen vor: das Modell von Inter- und Spezialdiskurs. Problem ist, dass dieses Modell sich zunächst nur auf eine „ideale“ Größe einer abgrenzbaren, historisch herausgebildeten und deklinierbaren Größe des Wissens bezieht. Ein Spezialdiskurs im reinen Sinn ist aber selten. Daher ist die Frage was eine solche Theorie bringen kann, wenn sie eine Idealisierung darstellt. Gut an der Denkungsweise ist aber, dass sie ein „hierarchisches Modell“ abbildet, das zeigen kann wie sich Wissen durch verschiedene Ebenen, Koppelungen und Übersetzung hinabsinkt und zu elementarem Wissen, common sense usf. wird. Mit der Hierarchisierung von Wissen ist eine medienanalytisch brauchbares Modell dekliniert, das vor allem zu erklären hilft, wie ausgestelltes, sichtbares und produziertes Wissen (Spezialdiskurs) absinkt, sich naturalisiert und dabei unsichtbar wird. Vor allem im Bezug auf den Elementardiskurs ist dies spannend, da dieser offensichtlich der essentielle Teil von Medienkommunikation ist. Elementardiskurse stellen den größten und funktionalsten Teil von Mediene dar. Elementardiskurse formen aber auch und vor allem die Applikationsvorgaben einer Gesellschaft. Also ein als natürlich und „normal“ ausgehandelten Bestand von Adjustierungsvorgaben, an die sich das Subjekt (nicht passgenau sondern mit Varianz) an- oder einschmiegen kann.

Literatur

Jäger, Siegfried (2004): Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung. Münster,

Nohr, Rolf F (2008): Die Natürlichkeit des Spiels. Vom Verschwinden des Gemachten im Spiel. Münster: LIT

Link, Jürgen (1998): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen. WV, 2. erw. Aufl.

Parr, Rolf / Thiele Matthias (2004): Eine "vielgestaltige Menge von Praktiken und Diskursen". Zur Interdiskursivität und Televisualität von Paratexten des Fernsehens. In: Klaus Kreimeier / Georg Stanitzek: "Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen. Berlin: Akademie Verlag, S.261-282

Stefan Böhme

Normalisierendes Wissen

Medien produzieren und verbreiten Normalität. So zum Beispiel in den Schlagzeilen auf tagesschau.de: »Botschaften als Symbol der Normalität« (<http://www.tagesschau.de>, 12.07.08, Abgerufen 28.09.08), »China spricht von Rückkehr zur Normalität« (<http://www.tagesschau.de>, 23.03.08, Abgerufen 28.09.08) und auch »Normale Regierung in einem normalen Land« (<http://www.tagesschau.de>, 23.11.07, Abgerufen 28.09.08). »Baby und Familie« fordert alle Eltern auf sich zu fragen: »Ist mein Kind noch normal?« Und: »Psychologie heute« stellt dieselbe Frage an uns selbst, und erklärt uns, warum es normal ist, nicht ganz normal zu sein.

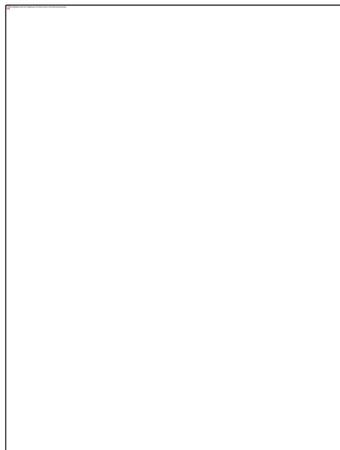


Abb. 1: Cover der Zeitschrift »Psychologie heute«, Ausgabe 2/2006, Verlagsgruppe Beltz, Weinheim und Cover der Zeitschrift »Baby und Familie«, Ausgabe 02/2008, Wort und Bild Verlag, Konradshöhe

Unterhalb dieser Überschriften geht es jeweils um die Frage, welches Verhalten denn nun normal ist, welches noch in Ordnung ist, welches schon ein wenig abwegig und was nun wirklich nicht mehr normal ist – immer verbunden mit dem Hinweis, was man dagegen tun sollte, falls man ungünstigerweise in letztere Kategorie fällt.

Normalität ist eine der bestimmenden Kategorien unserer Gesellschaft geworden. Beispiele wie diese lassen sich in vielfältigen Varianten finden. Was aber wissen Computerspiele über Normalität? Oder im Kontext des gerade vorgestellten Modells gefragt: Welche Diskursfragmente des normalistischen Interdiskurses finden sich im Interspezialdiskurs Computerspiel?

Einführung Normalismus

Normalität steht grundlegend im Gegensatz zu Normativität. Normativität ist eine binäre Erfüllungsnorm, das bedeutet, man erfüllt sie oder erfüllt sie nicht. Die Grenzen zwischen Erfüllung und Nicht-Erfüllung sind präzise und starr. Normativität ist dem Handeln vorangestellt. Sie ist in Form von Gesetzen, Geboten und Normen festgelegt. Normalität dagegen beschreibt eine Orientierungskarte mit einem breiten Bereich an möglichen Handlungen. Zudem sind Normalität und Anormalität nicht zwei grundlegend verschiedene Wesenheiten, sondern die Übergänge zwischen normal und anormal sind fließend und flexibel. Normalität basiert auf dem massenhaften Handeln von Individuen. Sie ist dem Handeln damit nachgestellt und basiert zudem notwendigerweise auf der statistischen Erfassung dieses Handelns.

Letztlich führt Normalität zu einem inneren Bildschirm, auf dem sich das Individuum innerhalb der verschiedenen Normalfelder verortet und gegebenenfalls adaptiert. Andererseits bieten gerade die durchlässigen Grenzen von Normalität Möglichkeit zur Exploration von Extrempositionen sowie auch zur dauerhaften Besetzung eben dieser. (Link 1997, S.79-81). Die Gesamtheit aller an der Produktion und Reproduktion von Normalitäten beteiligten Institutionen, Diskurse und Praxen bezeichnet Jürgen Link als »Normalismus« (Link et al. 2003a, S.11).

Die Grundlage für die Produktion von Normalität bildet in der Normalismustheorie die statistische Erfassung des Handelns der Mitglieder einer Gesellschaft. Sie ist die *conditio sine qua non* jeder Normalität. Denn die dadurch erzeugten Daten werden in Spezialdiskursen homogenisiert und kontinuieriert, zu einer eindimensionalen Kurve. Erst hiermit lässt sich ein Normalfeld etablieren, das eine Orientierungsfunktion für weitere Handlungen bereitstellt. (Stechow 2004, S.26, S.29)

Objekt Computerspiele

In Computerspielen sind die für die Produktion von Normalität notwendigen Elemente von vornherein zu finden. Dazu zählen unter anderem:

- die vollständige Verdattung der im Computer modellierten Spielwelt
- die in Interfaces zur Steuerung von Spielen genutzten Kurvengrafiken
- die Leistungskonkurrenzen unter den Spielern durch High-Scores
- die mehrfachen Durchläufe eines Levels zur Optimierung der Spielerperformance
- und die Instanz der Selbstbeobachtung, die der Spieler für das Spielen ausbilden muss.

Es ist daher naheliegend Computerspiele als Gegenstand des Normalismus näher zu untersuchen und wurde auch bereits von verschiedenen Autoren angeregt, unter anderem 1997 von Jürgen Link in »Versuch über den Normalismus«.

Normalisierendes Wissen

Verdattung

Normalität, als Gegensatz zu Normativität, startet also mit statistischer Erfassung, der Verdattung. Während diese Verdattung im realen Leben erst durch Umfragen und ähnliches aufwändig hergestellt werden muss, ist sie für das Computerspiel ein Leichtes: Alle Handlungen werden ohnehin zentral berechnet und wir könnten den Computer prinzipiell alle Handlungen einfach mitschreiben lassen, die der Spieler innerhalb des Spiels ausführt.

In dem Echtzeitstrategiespiel STARCRAFT beispielsweise gibt es genau so eine Liste. Das Spiel zeichnet alle Handlungen in Form eines Replays auf. Gedacht ist diese Replay-Funktion zur Spielanalyse: Der Spieler kann sich im Anschluss an das Spiel seine Partie noch einmal in Ruhe anschauen und gegebenenfalls Schritt für Schritt analysieren. Technisch löst das Spiel diese Aufzeichnung, indem es eben nicht ein Video erzeugt, sondern alle Aktionen mitprotokolliert und den Spielverlauf anschließend neu berechnet.

Das Protokoll selbst bekommen wir direkt im Spiel dabei nicht zu sehen. Das Spiel beschränkt sich auf die Wiedergabe der Partie. Fans haben aber eine kostenlose Zusatzsoftware geschrieben, namens BWChart. Diese kann die von STARCRAFT erzeugten Replay-Dateien auslesen. Sie liefert uns die gesuchte Liste aller Handlungen.

Time	Player	Action	Parameters	Units ID
27810	P G C . Androide [3 D]	Attack Move	(1160,2157),0,228,	0
27814	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,3	
27814	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,4	
27816	Lee Jae Hoon	Train	Interceptor/Scarab	
27818	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,3	
27820	Lee Jae Hoon	Train	Interceptor/Scarab	
27820	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,4	
27822	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,5	
27830	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,1	
27832	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,2	
27832	P G C . Androide [3 D]	Select	11767	11767
27834	P G C . Androide [3 D]	Hotkey	Select,1	
27840	P G C . Androide [3 D]	Attack Move	(1190,2153),0,228,	0
27842	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3522
27844	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27844	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	5424
27846	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3519
27848	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27850	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3611
27850	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1176,2127),0,228,	0
27852	Lee Jae Hoon	Train	Dragoon	
27854	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	3323
27856	Lee Jae Hoon	Select	Robotics Facility	3573
27858	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1388,2064),0,228,	0
27860	Lee Jae Hoon	Train	Observer	
27864	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	5424
27868	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,1	
27868	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1224,2074),0,228,	0
27870	Lee Jae Hoon	Hotkey	Select,2	
27874	P G C . Androide [3 D]	Select	Vulture	5373
27876	P G C . Androide [3 D]	Lay Mine	(1410,2050),0,228,	0
27878	Lee Jae Hoon	Select	Gateway	3427

Abb. 2: Abbildung 2: Screenshot aus dem Programm »BWChart«, Version 1.03G,
<http://bwchart.teamliquid.net/index.php>,
 Abruf: 28.09.08

Zudem wertet sie diese Liste auf vielfältige Art und Weise aus. Wir können uns anzeigen lassen:

- die Verteilung der verschiedenen Handlungen über die Zeit
- den Einsatz von Hotkeys
- prozentuale Verteilung der Handlungen
- Handlungen pro Minute im zeitlichen Verlauf
- und die Menge an eingesammelten Ressourcen

Aber auch hier sind nicht alle Handlungen enthalten, die der Spieler vorgenommen hat, sondern nur die in Bezug auf den Spielverlauf relevanten Handlungen. Wir müssen also unterscheiden zwischen:

1. Handlungen, die innerhalb der Spielwelt nicht verdatet werden
2. Handlungen, die erfasst und aufgezählt werden, sowie
3. Handlungen, die erfasst, in Punkte umgerechnet und zu einer Gesamtpunktzahl addiert werden. Was bei diesem dritten Punkt am Ende herauskommt, nennt sich dann in den meisten Fällen High-Score.

Homogenisierung/Kontinuierung

Interessant ist aus unserer Perspektive insbesondere dieser dritte Punkt. Hier werden ausgewählte Handlungen innerhalb des Spiels erfasst und homogenisiert: komplett verschiedene Handlungen werden in einem neutralen Zahlwert ausgedrückt und aufsummiert. Man sieht das beispielsweise in dem Spiel Super Mario Brothers. Zu den in Bezug auf die Spielregeln relevanten Handlungen zählen unter anderem das Auslöschen von gegnerischen Figuren sowie das Einsammeln von Münzen. Qualitativ sind das zwei völlig verschiedene Handlungen, die aber beide homogenisiert und auf einen Zahlenwert abgebildet werden. Anschließend werden sie aufsummiert. Die verschiedenen High-Scores bilden dann eine eindimensionale, kontinuierliche Kurve, die Bestenliste.

An dieser Bestenliste können sich die Spieler orientieren und sich selbst einordnen. Der Vergleich ermöglicht Leistungskonkurrenzen. Gleichzeitig stellt sich aber eben auch die Frage, wo auf dieser Kurve der Normalbereich liegt.

Die in Bezug auf den Normalismus im Vordergrund stehende Frage an die Statistik ist hierbei

»[...] ob und wenn ja in welcher Weise die durch Verdatung moderner Gesellschaften bereitgestellten statistischen Informationen der Selbstbeobachtung eine Orientierungsfunktion für das Handeln haben, haben können, und falls ja, in welcher Weise.« (Link et al. 2003, S.15).

Dadurch dass High-Score-Listen in den Medien nur eingeschränkt auftauchen, stellt sich die Frage: Wie stark ist die Orientierungsfunktion? Ich werde darauf an dieser Stelle nicht weiter eingehen, da mir im Moment dort noch zu wenig Daten zur Verfügung stehen. Zu schauen wäre im Rahmen einer Diskursanalyse aber unbedingt, wo dieser Diskurs sich noch wiederfindet.

Zudem mag dieser Prozess der Eindimensionalisierung in Bezug auf Computerspiele unkritisch erscheinen. Schließlich haben die Spieleautoren hier freie Hand, welche Punktzahl sie für welche Aktion vergeben. In anderen Bereichen dagegen, beispielsweise in der Pädagogik oder der Medizin, geht die Eindimensionalität einer Kennzahl gleichermaßen mit einem Verlust an Qualitäten her. Und in solchen Fällen sollte natürlich sehr viel kritischer hinterfragt werden, was genau dort an Information verloren geht. Der Prozess als solcher, beziehungsweise das Wissen über die Funktionsweise dieses Prozesses, findet sich eben auch in verschiedenen Computerspielen wieder. Und wird hier zu einem Interdiskurs überformt und tradiert.

Action Per Minutes

Gehen wir noch einmal zurück zu dem Spiel STARCRAFT. Denn hier passiert noch etwas anderes. Die ersten Schritte sind zunächst die gleichen: Regelrelevante Handlungen werden bepunktet und am Ende der Spielpartie steht eine Summe.

Diese Gesamtzahl, die wir am Ende von STARCRAFT präsentiert bekommen, funktioniert aber anders als im vorherigen Beispiel nicht als High-Score. Zu unterschiedlich laufen die Partien ab, zu stark hängt das Ergebnis eben auch vom Gegenspieler, von der gewählten Karte und der gewählten Spielpartei ab. Rechnerisch wäre es natürlich möglich hier

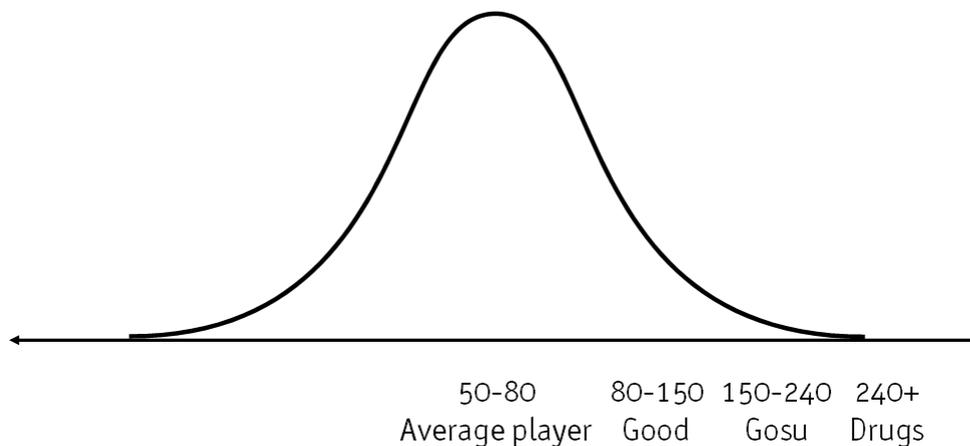
Vergleiche zu konstruieren, praktisch gesehen ist das aber bisher nicht passiert. Man gewinnt oder verliert das Spiel, eine darüber hinausgehende Homogenisierung findet nicht statt.

Was macht einen normalen STARCRAFT-Spieler also aus? Um diese Frage zu beantworten, greifen die Spieler auf die Replay-Auswertung zurück. Berechnet wird diesmal eine Kennzahl aus Handlungen pro Minute, Actions per Minute. Die Grundannahme dahinter ist, dass ein guter Spieler, schneller entscheidet, das Spiel geübter bedient. Er schafft also mehr Handlungen pro Minute. Inwiefern diese Kennzahl tatsächlich geeignet ist Spieler untereinander zu vergleichen, sei dahingestellt. Der entscheidende Punkt ist der normalistische Ablauf der sich dahinter verbirgt.

Über eine Software lässt sich also der Actions-Per-Minute-Wert eines Spielers berechnen. In Foren diskutieren die Spieler dann, welche Werte zum Normalbereich gehören. Das liest sich dann zum Beispiel folgendermaßen:

»But still: APM < 50 is simply not enough imho.
APM 50-80 is average player.
APM 80-150 is good (as far as the RIGHT actions are made)
APM150-240 is gosu (or a lot of spamming)
APM 240+ is drugs or neural interface instead of keyboard and mouse«
(<http://www.wcreplays.com/forums/printthread.php?t=12151&pp=40>, Abruf 06.05.06)
»IMO Apm comes in quantum packs. Here's how I relate APM to players:
Below 40>SC.org
Below 100>NEWB
Below 200>Normal
Below 350>Better than Normal
Over 350>V.Good, Pro, Gosu
Over 600>Inhuman, a human brain can only transmit 600 orders to your hand in a minute.«
(<http://www.starcraft.org/polls/archives/44>, Abruf 06.05.06)

Was hier textlich beschrieben wird, ist ein Normalfeld, mit einem Normalbereich in der Mitte, und Extrempositionen an den Enden der Kurve.



Fazit

Computerspiele zeichnen sich in ihrem Umgang mit Statistik durch zwei Besonderheiten aus:

1. Der virtuellen Spielwelt im Computer ist die Verdichtung immanent.
2. Die intensive Durchdringung des Computerspiels vom Leistungsprinzip erzeugt von vornherein einen hohen Grad an Homogenisierung und Kontinuierung in Form von High-Scores.

Das massenhafte Handeln der Menschen muss erfasst und mittels mathematisch-statistischer Taktiken aufbereitet werden, um den Grad an Homogenisierung und Kontinuierung zu erreichen, der zur Etablierung von Normalfeldern notwendig ist. (Stechow 2004, S.26). Ob dieser Grad im Rahmen von Computerspielen erzielt wird, bleibt offen. Bei dem Versuch ein Normalfeld der Leistung in Echtzeit-Strategiespielen herzustellen, werden zwar Taktiken der Homogenisierung und Kontinuierung eingesetzt, durch die fehlenden Spezialdiskurse in diesem Bereich mangelt es jedoch an Expertenwissen, das in den Interdiskurs diffundieren könnte. Den vorgeschlagenen Normalfeldern fehlt dadurch die notwendige Autorität, um sich durchzusetzen, und eine ausreichende Berichterstattung in den entsprechenden Medien, um sich zu verbreiten. Es kommt nicht zu einer Produktion von Normalfeldern im Sinne Links, sondern zu einem erfahrungsbasierten Normalbereich, der sich individuell aus dem Meinungsaustausch mit Freunden und anderen Spielern ergibt. Dessen ungeachtet ist die Art der Orientierung, nämlich der dem Handeln postexistente Vergleich der eigenen Leistung, normalistischer Natur.

Computerspiele reproduzieren damit Teile des Wissens über die Produktion von Normalität. Dieses Wissen entsteht in der Kopplung von gesellschaftlichem, enunziertem und subjektivem Wissen. STARCRAFT weiß von den Verfahren zur Produktion von Normalität, weil seine Spieler davon wissen. Die Spieler wissen davon, weil sie STARCRAFT spielen.

Literatur

Böhme, Stefan, 2006: Computerspiele und Normalismus, Braunschweig: Hochschule für Bildende Künste, Onlineresource:
<http://opus.hbk-bs.de/volltexte/2008/40/>

Link, Jürgen, 1997: Versuch über den Normalismus. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Link, Jürgen; Loer, Thomas und Neuendorff, Hartmut (Hrsg.), 2003a: »Normalität« im Diskursnetz soziologischer Begriffe. Heidelberg: Synchron Wissenschaftsverlag der Autoren.

Link, Jürgen; Loer, Thomas und Neuendorff, Hartmut, 2003c: Zur Einleitung: »Normalität« im Diskursnetz soziologischer Begriffe. S.7-20 in: Link, Jürgen; Loer, Thomas und Neuendorff, Hartmut (Hrsg.): »Normalität« im Diskursnetz soziologischer Begriffe. Heidelberg: Synchron Wissenschaftsverlag der Autoren.

Stechow, Elisabeth von, 2004: Erziehung zur Normalität: eine Geschichte der Ordnung und Normalisierung der Kindheit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Serjoscha Wiemer

Virtua Fighter - Körperliches Wissen und die Verschränkung von Körper und Bild im zeitgenössischen Beat'em Up

Was heißt körperliches Wissen in Videospielen? Diese Frage stößt in den heiklen Bereich der Kopplung von Körper und Medien. Ich will versuchen, mich diesem Bereich anzunähern, in dem ich vier Aspekte der Beziehung zwischen Körper und Bild anhand eines konkreten Videospieles diskutiere. Das betreffende Spiel ist VIRTUA FIGHTER 4. Es gehört zu den interessanten Action-Spielen, die sowohl thematisch als auch technisch geradezu obsessiv von Körperlichkeit handeln. Und es scheint mir daher geeignet, einige der Fragen zu diskutieren bzw. Phänomene aufzuzeigen, die für die Computerspielforschung relevant sind, wenn sie sich für das Zusammenspiel von leiblichem Körper, Körperbild und virtuellen Verkörperungen interessiert.

Der Aspekt körperlichen Wissens tritt in dem untersuchten Spiel vordergründig als Bewegungsschulung auf. Das Spiel verlangt einen ›gelehrigen Körper‹, der sich die angebotenen Lektionen aneignet und sich dabei einer spezifischen Körpertechnik unterwirft. Als charakteristisch kann in diesem Zusammenhang die reduzierte Körperlichkeit des Spielers gelten, die offensichtlich in einem gewissen Widerspruch zu der körperlichen Bewegungspfektion der virtuellen Verkörperungen steht. Der leibliche Körper des Spielers und sein virtueller Körper im Bild stehen hier, so meine These, in einem Spannungsverhältnis von Somatisierung und Semiotisierung. Der Spieler wird innerhalb des Dispositivs, eingespannt zwischen audiovisueller Sensation und Steuer-Interface, gleichzeitig somatisch und semiotisch adressiert. Die eigentümliche Verschränkung von Körper und Bild beruht in gewisser Hinsicht auf der gleichzeitigen und paradoxen Anrufung des Körpers als Aktionszentrum, als Zeichen und als Bild. Dies korrespondiert mit einer spezifischen Logik des Interface, die auf den Körper als Leitmetapher zurückgreift.

Virtua Fighter 4 – Virtueller Sport und Maskerade

VIRTUA FIGHTER 4 ist ein Beat em Up. Es erschien 2002 bzw. 2003 exklusiv auf der Playstation 2 und wurde weit über eine Millionen mal verkauft. Als Beat em Ups werden Actionspiele bezeichnet, bei denen es vornehmlich darum geht, Gegner im Zweikampf zu besiegen. Das können Computergegner oder auch menschliche Spieler sein. Meist wird dabei auf Waffen verzichtet und es stehen verschiedene Kampfsportarten im Vordergrund. Anders als etwa in Strategiespielen wie STARCRAFT, in denen unterschiedliche Einheiten gesteuert werden, Gebäude errichtet und Ressourcen abgebaut werden, ist in Beat em Ups zumeist ein einzelner virtueller Körper im Bild das zentrale Objekt für die Controller-Aktionen des Spielers.

Zu bekannten Vertretern des Genres aus den 80ern gehören KUNG-FU-MASTER, INTERNATIONAL KARATE, THE WAY OF THE EXPLODING FIST, YIE AR KUNG FU oder THE LAST NINJA. Wie an den Titeln der Spiele schon zu erkennen, orientiert sich das Genre stark an asiatischen Kampfkünsten und der Kultur der Honkong-Action und Kung-Fu Filme. Als erstes modernes Kampfsportspiel kann Steven Poole zufolge STREET FIGHTER 2, Capcom, 1991 angesehen werden. Ein gewissermaßen prototypisches Spiel, das den Turnierkampf mit einer Palette auswählbarer Charaktere verbindet, deren Unterschiedlichkeit entlang kultureller, ethnischer und stilistischer Stereotypen organisiert ist. Diesem Schema folgt auch VIRTUA FIGHTER.

Der Spieler wählt von der ersten Runde an einen der angebotenen Kämpfer aus, mit dem er dann gegen die kommenden Gegner antritt. Dabei unterscheiden sich die Kämpfer nicht nur in Kleidungsstil, Hautfarbe und Geschlecht, sondern besitzen einen je eigenen Kampfstil und besondere Schläge, so genannte *Spezial Moves*.

- Möchtest Du eine blonde, muskulöse und durchtrainierte amerikanische Frau in hautengem Sportdress sein (Sarah Bryant)?
- Oder ein glatzköpfiger chinesischer Shaolin-Mönch in traditionellem Gewand, akrobatisch bis in die Fingerspitzen (Lei-Fei)?
- Shun-Di, ein fast 100 Jahre alter, kleiner und ergrauter Kung-Fu Kämpfer?
- Ein muskelbepackter kanadischer Wrestling-Kämpfer in kurzen Hosen, mit freiem Oberkörper und eng geschnürten Boxerstiefeln (Wolf Hawkfield)?
- Ein dunkelhäutiger Hühner mit aggressivem Gehabe und animalischer Kampfeswut (Jeffry McWild)?



Abb. 1 Verschiedene Spielcharaktere

Durch die notwendige Auswahl vorgegebener Charaktere ist VIRTUA FIGHTER auch ein Rollenspiel, bzw. ein Spiel mit Identitäten, und zwar mit physisch kodierten und gleichzeitig in bestimmter Weise austauschbaren Identitäten. Trotz der überdeutlichen geschlechtlichen, ethnischen und kulturellen Klischees der Charaktere sind die stereotypen Verkörperungen bezogen auf das Spiel durchaus ambivalent zu sehen. Sie laden ein zu einem Spiel der Maskerade: Ein europäischer Mann kann eine schlanke Chinesische Ju-Jutsu-Kämpferin spielen. Eine Japanische Frau einen australischen Mann usw., Ethnische, kulturelle oder geschlechtliche Zugehörigkeiten werden so – im Spiel – ablösbar von der eigenen Herkunft. Körper werden digital austauschbar. Die eigene Identität, so wird hier scheinbar durch die Ordnung des Spiels signalisiert, ist nicht vorgegeben, nicht determiniert, sondern eine Sache der Wahl.

Dem gegenüber widerständig oder quergängig steht die physische Kodierung der virtuellen Körper. Die Fähigkeiten der Figuren sind jeweils auch »Ausdruck« ihrer virtuellen Körper und deren »physisch« codierter Eigenschaften wie Gewicht, Kampfstil, Wendigkeit, Geschwindigkeit oder Schlagkraft. Beispielsweise wiegt die Kämpferin Aoi 46 Kilogramm bei einer Größe von 162 und praktiziert den Kampfstil Aiki Ju-Jutsu. Entsprechend ihrem Gewicht und ihrer Größe ist sie wendiger als Jeffrey McWild, der 111 kg wiegt bei 1,83 m Körpergröße. Jeffrey ist ein dunkelhäutiger Australier und sein spezieller Kampfstil ist Pankration. Aoi ist aber nicht nur flinker als Jeffrey, sondern verfügt auch über andere Bewegungsmuster entsprechend ihrem Kampfstil, über eine andere Schlagkraft etc. Die Verbindung von leiblichem Körper und virtuellem Körper ist nicht beliebig, sondern für jeden virtuellen Körper spezifisch.

Der Gelehrige Körper – Technikbeherrschung

Weil die verschiedenen Kämpfer festgelegte Eigenschaften und Kampfstile besitzen, verlangen sie jeweils eine spezifische Technikbeherrschung vom Spieler – das bedeutet, dass sich die unterschiedlichen Körper der Kämpfer in einer unterschiedlichen Steuerung niederschlagen: Wenn ich Jeffrey steuere, dann muss ich andere Befehlsfolgen eingeben, als wenn ich Aoi spiele. Das bedeutet aber auch, dass ein anderes körperliches Handlungsschema abgerufen werden muss, je nachdem, welche Figur ich spiele. Aoi beispielsweise verfügt über ca. 76 verschiedene Kampfkombinationen wie Tritte, Schläge,

anbietet, den Erwerb dieser Fähigkeiten experimentell zu überprüfen. Im Wettkampf oder auch im Trainingsmodus, beispielsweise lässt sich das Timing der Tastenfolgen in Millisekunden angezeigt und anderes mehr.

Die Taste – oder Wie berühre ich meinen virtuellen Körper

Wie gestaltet sich die konkrete Steuerung? Das Spiel ist für den Standard PS2- »Dualshock«-Controller ausgelegt. Der Controller wird üblicherweise mit beiden Händen gehalten und verfügt über ca. 14 Aktionstasten, zwei Analogsticks und eine Rüttelfunktion mittels Vibrationsmotoren, genannt Force Feedback. Im Spiel werden 11 Tasten zur Steuerung der Figuren verwendet, die Force Feedback-Funktion ist nicht aktiv.

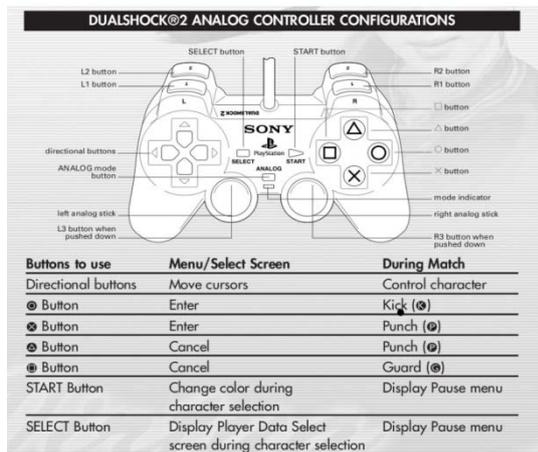


Abb. 3: Dualshock-Controller

Die Bewegungsschule von VIRTUA FIGHTER, der elektronische Kampfsport und die Steuerung von virtuellen Körpern mittels des DualShock-Controllers zeigt zwar gewisse Ähnlichkeit zum realen Sport, etwa was die Anforderungen an feinmotorische Koordination, Reaktionsfähigkeit etc angeht, aber gerade deshalb hat die Situation am Interface paradoxe Züge. Verwundern muss die offensichtliche Diskrepanz zwischen den – wenn auch durchaus anspruchsvollen – Bewegungsfolgen des Spielers und der körperlichen Beweglichkeit und Agilität der dargestellten Kämpfer. Die ausladenden Trittbewegungen, federnden Sprünge und die kraftvolle Akrobatik stehen in radikalem Widerspruch zum minimalen Tastendruck des Spielers, der mehr oder weniger stillgestellt vor dem Bildschirm sitzt. Ja, der Druck auf die Taste stellt doch gemeinhin genau das Gegenmodell zu »echter« Bewegung dar.

Tatsächlich funktionieren die Tastenaktionen des Spielers jeweils nur als Auslöser. Es ist beispielsweise unerheblich, wie fest die Taste gedrückt wird. Die Finger an den Tasten erzeugen ja die Bewegung auf dem Bildschirm nicht, sie lösen sie nur aus. Der gewünschte Effekt liegt bereits apparativ programmiert fertig für uns bereit. Im Vergleich zur dargestellten körperlichen Aktion ist die tatsächliche Tätigkeit des Knöpfchensdrückens geradezu unverschämte mühelos. Sie suggeriert Verfügbarkeit und Kontrolle über den virtuellen Körper. Zugleich aber wird der Anteil des Spielers an der imposanten Beweglichkeit des virtuellen Körpers dadurch auch erkennbar herabgesetzt und minimiert - auf den Druck des Knopfes. Dieses Knöpfchendrücken ist aber eine denkbar unspezifische und anonyme Tätigkeit.

Hans Blumenberg hat in seiner Schrift *Lebenswelt und Technisierung* den Auslöseknopf als Beispiel für die Austauschbarkeit von unspezifischen Handlungen und damit letztlich als Verweis auf die Verwechselbarkeit und Austauschbarkeit des Auslösenden gedeutet. Die Taste taugt weniger als alle anderen Vorrichtungen als Ausdruck einer Person oder eines individuellen Körpers. (Das gilt für die Taste als Schalter. Das gilt ganz im Gegenteil nicht für das Klavier, bei dem der Anschlag der Taste den Ton erzeugt.) Alles individuelle, persönliche der Bewegung wird ja im einzelnen Tastendruck abgezogen, homogenisiert und ist für den Effekt unerheblich.

Zu einem gewissen Grad wird diese Beschneidung der körperlichen Ausdrucksfähigkeit durch die Taste durch das Spielelement der Combos kompensiert, weil hier die außerordentlichen Bewegungsfolgen der virtuellen Kämpfer besonders anspruchsvolle Tastenkombinationen, Übung und Timing verlangen. Aber tatsächlich ist dieses Argument nicht befriedigend. Zum einen können auch die schwierigsten Tastenkombinationen nur Bewegungsfolgen triggern, die bereits apparativ programmiert vorliegen und zum anderen tritt der Widerspruch zwischen den Minimalbewegungen der unpersönlicher Tastenaktionen und dem Bewegungsmoment des virtuellen Körpers ja nur umso deutlicher hervor, je artistischer und agiler sich die Körperlichkeit des Avatars präsentiert.

Aber vielleicht handelt es sich hier auch um ein Scheinproblem. Möglicherweise ist die offensichtliche Diskrepanz zwischen der reduzierten Körperlichkeit des Spielers und der Mobilität des Bildschirmkörpers sogar Teil eines psychologischen Mechanismus, der das lustvolle Moment in der Verbindung von leiblichem und virtuellem Körper bedingt.

Fast scheint es, als ob das, was durch die Funktion der Taste von der Körperlichkeit abgezogen wird, uns im Bild wieder entgegentritt bzw. uns als Bild wieder gegeben wird. Wir hätten es hier also mit einer Art merkwürdigem Tausch oder einer umgekehrten Übertragung zu tun.

Der Körper als Maßstab und Metapher in der Logik des Interfaces

Das Interface des Spiels, der Controller, seine Form, seine mehr oder weniger ergonomische Bedienbarkeit und die Steuerfunktionen, also mit welchen Tasten und Bewegungen am Controller ich welche Aktionen der virtuellen Körper auslösen kann, ist vom Standpunkt des körperlichen Wissens ein wichtiger Bestandteil der Wissens(re)produktion. Über das Interface steht der Spieler im Spannungsfeld von Somatisierung und Semiotisierung. Das Interface ist die Verbindungsstelle zwischen leiblichem Körper und seinem semiotisch-virtuellem Double im Bild. Bemerkenswert scheinen mir in diesem Zusammenhang die verschiedenen Combos, deren Erlernen und Anwenden in VIRTUA FIGHTER zur Technikbeherrschung dazugehört. Zeitkritisch koordinierte Bewegungsfolgen des Spielers werden zu Daten, dann zu Steuerzeichen und schließlich wieder zu Bewegungsfolgen. Beispielsweise führt die Schlagfolge PPPKP+K+G, die der Spieler durch die Kombination von vier Tastenaktionen ausführen kann, zur Auslösung eines spezifischen Bewegungsablaufs (Aoi): Das Ausführen einer Angriffsschritts, gefolgt von einer dreifachen Handschlag-Kombination und anschließender Tritt mit dem Knie.

Im Hinblick auf die vielfältigen Tastenaktionen basiert das elektronische Kampfsportspiel praktisch auf einer Art kybernetisch-kinetischem ›Alphabet‹, das der Spieler zu lernen hat. Dabei ist die Relation zwischen den Tastenaktionen des Spielers und den dadurch ausgelösten Bewegungsfolgen grundsätzlich arbiträr. Sie ist aber, anders als bei Sprachzeichen natürlicher Sprachen, nicht konventionell arbiträr, also durch die Tradition der Sprachgemeinschaft vorgegeben, sondern willkürlich durch die Regeln des Spiels festgelegt. Jedoch sind nicht alle Tastenaktionen vollständig abstrakt festgelegt, sondern einige folgen in VIRTUA FIGHTER einer bestimmten ergonomischen Logik und zum anderen gibt es eine implizite Zuordnung von bestimmten Tasten zu Körperteilen oder Körperhaltungen des virtuellen Kämpfers.

Auf besondere Weise motiviert sind die Funktionen der Richtungstasten. Sie folgen dem durch leibliche Orientierung in der realen Welt vertrauten Konzept der Bewegungsrichtung. So löst Tastenaktion Links eine Bewegung des virtuellen Körpers in Richtung des linken Bildschirmrandes aus. Tastenaktion Unten bewirkt, dass der Charakter in die Hocke geht. Taste Oben lässt ihn springen, Taste Rechts löst eine Bewegung in Richtung des rechten Bildschirmrandes aus. Das ist sozusagen unmittelbar einleuchtend und wirkt trivial. Tatsächlich aber ist es die Folge eines Interface-Konzepts, in dem die Willkürlichkeit der Steuerbefehle durch die Orientierung an einem leiblichen oder lebensweltlichen Richtungs- und Körperschema relativiert wird. Wenn ›Taste nach Unten‹ bedeutet, dass mein virtueller Körper in die Hocke geht, ist hier der Steuerbefehl noch immer arbiträr, aber er ist motiviert durch den Bezug auf den eigenen Leib und dessen körperliches Wissen. (Was es heißt, einen virtuellen Körper zu besitzen wird beantwortet mit dem Wissen, was es heißt, einen (realen) leiblichen Körper zu besitzen)

Noch eine andere Besonderheit weist die Interface-Ästhetik von VIRTUA FIGHTER auf: Bestimmte Tasten ›bedeuten‹ bestimmte Körperteile. Dies gilt nicht durchgehend, aber in vielen Aktionen und Bewegungen sind die Arme der Taste Dreieck/X, die Beine der Raute zugeordnet. Durch diese Zuordnung der Tasten im Interface wird nicht nur der leibliche Körper als Maßstab und Orientierung mit ins Spiel aufgenommen, sondern auch die Lücke zwischen Körper und Zeichen, zwischen Somatisierung und Semiotisierung und damit zwischen leiblichem Körper und virtuellem Körper verringert. Auf mehrfache Weise ist die ›Bedeutung‹ oder die Botschaft des Interface hier der leibliche Körper.

Man kann aus dieser Beobachtung zur Interface-Gestaltung unterschiedliche Konsequenzen ziehen. Beispielsweise ließe sich der Aspekt der Ergonomie betonen: Selbstverständlich zeichnet sich gelungenes Interface-Design durch die konsequente Umsetzung von Leitmetaphern aus. Und die Leitmetapher im Kampfsport-Spiel ist naheliegenderweise der Körper. Man könnte darin andererseits auch eine bestimmte Tendenz zur Naturalisierung bestätigt finden, die Medien kennzeichnet: Die Orientierung am menschlichen Körper verdeckt hier die Künstlichkeit des Apparats und lässt dadurch möglicherweise auch die transportierten Inhalte ›wie von Selbst‹ ihre Wahrheit und Wirksamkeit entfalten.

Schließlich kann man darin auch schlicht einen Beleg für die weitreichende Bedeutung des Körpers und des körperlichen Wissens sehen. Der Körper ist im Medienspiel nicht nur als stumme Grundlage oder als sinnferne Physiologie anzusehen,

auf der sich die Operationalität der Medien entfaltet. Und er ist auch nicht bloß Objekt technischer Praxen - Sondern immer schon involviert in die Sinnproduktion der Medien.

Die Analyse von VIRTUA FIGHTER zeigt bereits im Ansatz die Vielschichtigkeit körperlichen Wissens in Videospielen. Es manifestiert sich im quasi sportlichen Aspekt des physiologischen Trainings und der Bewegungsschulung. Hier findet ein in-Form-bringen des Körpers statt, der sich als gelehriger Körper den Anforderungen des Spiels anpasst. Zudem stoßen wir auf ein Phänomen der Ontologisierung und physischen Codierung virtueller Körper, die nicht nur als Träger von ethnischen, geschlechtlichen und kulturellen Kategorien konzipiert werden, sondern zudem mit quasi-materiellen Eigenschaften wie Gewicht, Körpergröße, Beweglichkeit und Schnelligkeit ausgestattet sind. Eine Tatsache, die den virtuellen Körpern einen Status zuzuschreiben verlangt, der nicht mit dem Begriff des Bildes – verstanden als visuellen Gegenstand - hinreichend zu beschreiben ist. Am Beispiel der Taste als Auslöser wurde das Problem der Reduktion von Körperlichkeit und der Homogenisierung und Anonymisierung erkennbar. Und nicht zuletzt zeigt die Interface-Analyse am Beispiel der Richtungstasten, dass der leibliche Körper an zum Teil unvermuteter Stelle sich in die digitale Bilderordnung wieder einschreibt.

Literatur

Blumenberg, Hans, 1981: Lebenswelt und Technisierung unter Aspekten der Phänomenologie, In: Ders.: Wirklichkeiten in denen wir leben. Stuttgart: Reclam S. 7-54.

Hunt, L., 2002: 'I Know Kung Fu!': The martial arts in the age of digital reproduction. In: G. King & T. Krzywinska (Hrsg.), Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces. London: Wallflower Press, S. 194–205

Mauss, Marcel, 1989: Körpertechniken. In: Ders.: Soziologie und Anthropologie, Bd. 2, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 199–220.