

4. ASSASSIN'S CREED und die Identität des Avatars

Als Medium im Sinne der Vermittlerfunktion ist das Computerspiel letztlich ein Kommunikationsmittel, wenn auch ein ungewöhnliches, weil es eine »unechte« Kommunikation generiert. Medien »echter« Kommunikation transportieren Botschaften entweder einseitig oder beidseitig. Der entscheidende Faktor dabei ist, dass sich die an der Kommunikation beteiligten Personen über die Kommunikationssituation im Klaren sind. (Vgl. Ströhl 2014, 229) Das Telefon als beidseitiges oder »dialogisches« Medium beispielsweise ermöglicht den Informationsaustausch zwischen Personen, die wechselseitig zwischen den Positionen Sender und Empfänger alternieren. (Vgl. Shannon und Weaver 1962; Fiske 1991, 6ff; Ströhl 2014, 62f) Alle an der Kommunikation beteiligten Personen sind sich der Tatsache bewusst, dass sie Informationen über das Telefon von der Gegenseite empfangen und der Gegenseite übermitteln können. Üblicherweise wird diese Medienform zum reinen Informationsaustausch genutzt, weshalb ein Spiel mit der Medialität des Mediums selten vorkommt. Im technischen Idealfall ist das Medium perfekt, die Stimme des Gesprächspartners am Telefon nicht von der Stimme im direkten Gespräch von Angesicht zu Angesicht zu unterscheiden. Das Medium ist vollkommen passiv, die Interaktion findet mit der Gegenseite statt.

Bei einkanaligen Medien bleiben Sender und Empfänger in ihren Rollen und wechseln sich nicht ab; dies entspricht einer klassischen Produktions-Rezeptions-Situation: Der Sender kreiert einen Inhalt und hält ihn in einem Medium fest. Dieses Medium erreicht den Empfänger, der den Inhalt extrahiert. Die gesamte Situation stellt sich völlig anders dar, weil die Information bei Misslingen der Übertragung nicht durch direktes Feedback anders geformt und übertragen werden kann; die gesamte Bedeutung muss im Medium festgehalten werden. Für den Sender ist daher ein Bewusstsein über die gegebenen Beschränkungen des gewählten Mediums wichtig. Die Information muss für das Medium so aufbereitet werden, dass ihr gesamter Inhalt daraus entschlüsselt werden kann. Die Mimesis ist den Beschränkungen des Mediums unterworfen, weshalb sie so geformt wird, dass im Rahmen der Möglichkeiten eine optimale Informationsübertragung gewährleistet ist. Information kann nur in eine Richtung fließen; dabei kann sich das Verständnis der Information vor allem im Laufe der Zeit stark verändern. Der mimetische

Akt der Produktion wird im Medium festgeschrieben, der mimetische Akt der Rezeption behält aber seinen Vorgangscharakter und damit eine gewisse Dynamik, die zu Abweichungen verschiedener Interpretationen in verschiedenen Kontexten führen kann. Das Medium selbst ist passiv; durch die fehlende Interaktivität ist die Information außerdem unveränderlich und damit ganz der Interpretation der Rezipierenden überlassen.

Das Computerspiel bildet eine dritte Form der medialen Kommunikation, die sich entscheidend von den anderen beiden Formen durch die Interaktivität des Mediums abhebt.¹ Ein »Gespräch« nennt Sherry Turkle ihren Umgang mit dem Computer (1999, 42), Klimmt und Hartmann fassen das Geschehen als »I-/O-loops« (2006, 137f), was Härig zur Kommunikationssituation erweitert (2012, 210), und auch Banks erkennt ein »social other« im Computerspiel (2013, 257).² Aarseth fasst die Situation als wechselseitige Lesbarkeit: »just as the game becomes a text for the user at the time of playing, so, it can be argued, does the user become a text for the game«. (1997, 162) Das Computerspiel als Medium ist aktiv, es verändert sich und tritt in einen Dialog mit den Spielenden.³ Zu den mimetischen Akten der Produktion und der Rezeption kommen die Akte der Reaktion und der Re-Produktion. Als einen »zyklischen Prozess«, in deren Verlauf »die Beteiligten abwechselnd zuhören, denken und sprechen«,⁴ bezeichnet Crawford die Situation, wobei er die verwendeten Verben explizit metaphorisch ansetzt (2005, 29); begrifflich neutralisiert und dadurch von der Notwendigkeit der Metaphorik befreit, nutzt Nitsche die Ausdrücke »input, process, and output«. (2008, 31) Die Reaktion beschreibt die Kette von Input, Verarbeitung und Output in Form von Eingaben der Spielenden, die durch die dargestellten Inhalte informiert und provoziert werden. Diese Eingaben werden wiederum vom Computerspiel im Virtuellen reproduziert und erzeugen einen neuen Output. Dabei treten die Rezipierenden als Empfänger nicht in einen Dialog mit den Sendern, sondern mit dem Titel, dem Medium, und schließlich qua Medium mit sich selbst. Das Medium formt sich unter dem Eindruck der Reaktion neu, es verändert seinen Zustand, um sich der Reaktion anzupassen. Diese

-
- 1 Ausdrücklich nicht gemeint ist hier die Verwendung von Computerspielen als Kommunikationsmittel zwischen mehreren Spielenden, wie es beispielsweise Beranek und Ring (2017) untersuchen, sondern einzig die Kommunikationssituation in Einzelspieler-Titeln. (Vgl. Boudreau 2017)
 - 2 Neitzel und Nohr äußern sich zwar skeptisch gegenüber der »Utopie des Gesprächspartners Computer« (2010, 427), diese Kritik richtet sich aber vorwiegend gegen die Reduktion der Computerspielsituation auf kommunikative Handlungen.
 - 3 Es gibt sogar Ansätze, aus den Eingaben der Spielenden auf ihren emotionalen Zustand zu schließen und den Spielverlauf entsprechend anzupassen. (Vgl. Frommel et al. 2018)
 - 4 »A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks.«

Neuformung ist aber nicht völlig frei, sie ist bereits im Code des Mediums vorgesehen und kann insofern nicht zureichend als eigene Reaktion beschrieben werden, sondern treffender als Re-Produktion, als Nachformung des Produktionsakts. Das Medium selbst kann keine Information hervorbringen, sondern nur Information bereitstellen, die ihm vom Produzenten/Sender eingegeben wurde. Insofern ist jede Neuformung des Mediums eine Neukonfiguration des einseitigen Rezeptionsvorgangs, die den Rezipierenden aber ein Gefühl von Teilhabe an der Produktion vermittelt. Es ergibt sich also eine Kommunikationssituation, in der die Entwickler nicht unbedingt als Sender, sondern als Anbieter auftreten: Sie erstellen den Rahmen, innerhalb dessen das Spiel stattfinden kann. Diese Potentiale können von den Spielenden manipuliert und zu verschiedenen Konfigurationen umgebaut werden, wodurch sie zugleich Sender und Empfänger werden. Die »Botschaft« des Mediums ist der Algorithmus, also die Art und Weise, wie aus den Eingaben der Spielenden ein neuer Output generiert wird. In ihm mischen sich die Vorgaben der Entwickler mit den Eingaben der Spielenden.

Das heißt nicht, dass es nicht möglich wäre, Spiele in einer Weise zu spielen, die von den Entwicklern nicht vorgesehen war. Es ist beispielsweise bekannt, ob IO Interactive bewusst war, dass Spielende in *HITMAN* Durchläufe gestalten würden, in denen sie nicht nur die Zielpersonen, sondern ausnahmslos jede Figur in einem Level umbringen.⁵ Sicher ist das Spiel nicht für diese Spielweise gemacht worden. Dennoch bringt ein solcher Umgang mit *HITMAN* keine neue Information in den Kommunikationsablauf, es wird nichts hinzugefügt, was nicht bereits zuvor als Potential im Code angelegt war. Die einzige Möglichkeit, mit dem Spiel in einer Weise zu kommunizieren, die tatsächlich zu einer Veränderung des Codes führt, ist der Weg über Modifikationen oder kurz »Mods«. Dabei handelt es sich definitiv um ein transformatives Geschehen, bei dem nicht mehr vom eigentlichen Titel die Rede sein kann.

Die hier dargestellte Kommunikationssituation scheint mit der zuvor unternehmenen Definition von Interaktivität im Widerspruch zu stehen. Es war festgestellt worden, Interaktivität bedeute, dass sich das Medium tatsächlich, das heißt nicht nur im Ablauf der Ereigniswahrnehmung, sondern in den Ereignissen selbst und nicht nur in der Interpretation durch die Rezipierenden ändert. Darin unterscheidet sich schließlich das Computerspiel von traditionellen Medien wie Film und Buch. Der sensorische Output des Mediums muss sich den Eingaben der Spielenden in einer Weise angleichen, die über die bloße Anordnung der Ereignisse im zeitlichen Ablauf der Rezeption hinausgeht. Interaktiv ist das Medium also dann, wenn eine Eingabe der Spielenden zu einer Veränderung der Konfiguration der

5 Der Youtuber bigMooneyo6 beispielsweise unterhält eine ganze Serie von Videos mit dem Titel »Kill Everyone Challenge«, in denen er genau solche Durchläufe unternimmt und die entstehenden absurden Situationen humoristisch kommentiert.

Elemente des Mediums führt. Die Interpretation dieser physischen Reize, ob auf der primären oder der sekundären Sinnesebene, bleibt nach wie vor ein Rezeptionsakt.

Die besondere Kommunikation des Computerspiels wird vor allem in den früheren Titeln der Reihe *ASSASSIN'S CREED* (Ubisoft 2007) thematisiert.⁶ Die Prämisse des Spiels ist, dass das fiktive Unternehmen Abstergo Industries eine Technologie namens »Animus« entwickelt hat, mit der es möglich ist, »genetische Erinnerungen« erfahrbar zu machen. Menschen können sich dann über ein Interface in Erinnerungen ihrer Vorfahren einklinken und diese aktiv nacherleben. Die Erzählung der Handlung findet auf zwei Ebenen statt: Auf der ersten Ebene steuern die Spielenden Desmond Miles, der mehr oder minder freiwillig zu einer Testperson für die Animus-Technologie wird. Die zweite Ebene bildet den Hauptteil der Spiele und findet in der Vergangenheit statt, wenn Desmond im Animus die Erlebnisse seiner Vorfahren, vor allem des jungen Adligen Ezio Auditore im Italien der Renaissance, nachlebt. Im Laufe der Handlung stellt sich heraus, dass seit Jahrhunderten eine Auseinandersetzung zwischen zwei Geheimgesellschaften ausgefochten wird: den Templern auf der einen, den Assassinen auf der anderen Seite. Abstergo gehört zu den Templern und will sich durch die Akquise bestimmter magischer Artefakte einen Vorteil in der Auseinandersetzung verschaffen. Die Artefakte wurden aber vor hunderten von Jahren von den Assassinen verborgen und es existieren keine Aufzeichnungen über ihren Standort. Die Templer in Form von Abstergo Industries entführen daher Desmond, einen Nachfahren von einigen der wichtigsten Assassinen der Geschichte,⁷ und wollen über seine Erkundungen seiner genetischen

6 Die Serie hat mittlerweile eine beträchtliche Anzahl an Titeln erreicht, die in ihrer Darstellung der für die Argumentation an dieser Stelle entscheidenden Punkte bedeutend zurückhaltender agieren als die frühen Titel. Obwohl im Text der Einfachheit halber von *ASSASSIN'S CREED* gesprochen wird, sind insbesondere die Spiele *ASSASSIN'S CREED* (2007), *ASSASSIN'S CREED II* (2009), *ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD* (2010), *ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS* (2011) und *ASSASSIN'S CREED III* (2012) gemeint. Diesen Spielen ist gemein, dass sie in ihren Gegenwarts-Abschnitten die Handlung von Desmond Miles verfolgen. Die Animus-Abschnitte von *ASSASSIN'S CREED II*, *ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD* und *ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS* sind um die Figur Ezio Auditore da Firenze konstruiert. Zur Vereinfachung des Leseflusses beschränken sich die Ausführungen auf die frühen Teile, vor allem auf die Trilogie mit Ezio, und verwenden daher die Namen Ezio und Desmond als Bezeichnung für die Figuren innerhalb und außerhalb des Animus. In neueren Titeln sind die Gegenwarts-Personen oft namenlos, die Animus-Figuren wechseln von Titel zu Titel und teilweise innerhalb eines Titels.

7 In *ASSASSIN'S CREED* erlebt Desmond die Erinnerungen von Altaïr Ibn-La'Ahad im Jahr 1191 zur Zeit des dritten Kreuzzugs im Heiligen Land; *ASSASSIN'S CREED II*, *ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD* und *ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS* führen ihn als Ezio Auditore nach Italien und Konstantinopel in die Zeit um die Jahrhundertwende vom 15. zum 16. Jahrhundert; *ASSASSIN'S CREED III* führt Desmonds Reise schließlich über die Personen Haytham Kenway und

schen Erinnerungen im Animus Informationen über den Standort der Artefakte erlangen.

Desmond gelangt über den Animus also in eine Simulation der Lebensumstände seines Vorfahren und übernimmt die Kontrolle über seine Handlungen. Kleine Abweichungen kompromittieren dabei nicht die Stabilität der Erinnerung – es spielt keine Rolle, ob Ezio links oder rechts um einen Tisch herumgeht. Durchaus relevant sind aber die größeren, bedeutenden Geschehnisse: prägende Erlebnisse, wichtige Bekanntschaften, charakteristische Verhaltensweisen. Diese Eckpunkte werden als Spielziele für einzelne Abschnitte definiert, Ziel des Spiels ist die Synchronisation des eigenen Handelns mit der rekonstruierten Erinnerung. Weichen die Handlungen und Taten von Ezio zu stark von dem ab, was in der genetischen Erinnerung vorgegeben ist, findet eine »Desynchronisation« statt: Die auch innerhalb der Diegese virtuelle Welt des Animus flackert, die Texturen lösen sich auf und offenbaren das zugrundeliegende Gitternetz, der Eindruck von Körperlichkeit verschwindet und es bleibt schließlich nur ein leerer, weißer Raum. Die Simulation bricht zusammen und Desmond muss Ezio vom letzten Schlüsselpunkt ab neu steuern. (Vgl. Bosman 2018, 35f) Diese brillante Konfiguration der Erzählung im Spiel bietet einen ausgezeichneten diegetischen Rahmen für die spielerischen Komponenten wie Misserfolg und Neustart, weil das Spiel auch innerhalb der Erzählung nur eine Simulation ist. Sie ermöglicht den Entwicklern außerdem eine Rechtfertigung von scheinbar willkürlichen Regeln des Spiels oder einzelner Abschnitte. Beispielsweise darf Ezio keine unschuldigen Passanten töten, weil der historische Ezio das nicht getan hat; Zuwiderhandlung bringt die Simulation zum Einsturz. Auch Situationen, in denen bestimmte Figuren in der Spielwelt auf eine ganz konkrete Art und Weise besiegt werden müssen, lassen sich durch die Synchronität mit der Erinnerung legitimieren.⁸ Es ist Ubisoft gelungen, eine erzählerische Grundlage zu schaffen, die das Potential hat, das Konzept der ludonarrativen Dissonanz praktisch zu eliminieren.

Vor allem aber expliziert die Erzählstruktur von ASSASSIN'S CREED das kommunikative Modell des Computerspiels. Desmond tritt in einen Austausch mit einem Medium, das bereits alle möglichen Handlungsweisen und Ausgänge als Potentiale beinhaltet. »Sender« dieser Kommunikation sind die Vorfahren, die durch ihre Erinnerungen vorgeben, was die Botschaft ist. Desmond kann diese Botschaft aber nicht einfach rezipieren, er muss sie erst entschlüsseln, indem er mit dem Medium in Austausch tritt. Unbedeutende Abweichungen von der Botschaft sind

Ratonnhaké:ton/Connor Kenway nach Nordamerika zur Zeit der Amerikanischen Revolution.

8 Leider ist dieses Konzept nicht mit ausreichender Konsequenz verfolgt worden. Abschnitte, die in der Gegenwart spielen und bei denen die Spielenden die Kontrolle über Desmond Miles übernehmen, behalten viel von ihrem Spielcharakter bei.

ohne Konsequenz; werden aber entscheidende Elemente der Botschaft durch eine nicht vorgesehene Interaktivität nicht oder falsch ausgelesen, setzt der Animus Desmond zu einem Punkt zurück, an dem die notwendige Synchronität noch gegeben war. Desmond tritt dabei nicht in einen Austausch mit seinen historischen Vorfahren, er überspringt im Animus nicht auf magische Weise die Grenzen von Zeit und Raum, sondern er tritt lediglich in einen Austausch mit dem Animus, der aus genetischen Informationen die Erfahrungswelt dieser Vorfahren rekonstruiert. Der Animus verhält sich mimetisch im Bezug auf die Vorfahren durch die Nachformung der Welt ihrer Erinnerungen; er verhält sich weiterhin mimetisch im Bezug auf Desmond, weil er dessen Handlungsanweisungen durch das Interface interpretiert und in entsprechende Handlungen der virtuellen Repräsentation von Desmond umsetzt. Desmond wiederum verhält sich ebenfalls mimetisch, weil er zum Erreichen eines Missionsziels den Regeln des Animus folgen muss. Diese Mimesis findet gleichzeitig in zwei Weisen statt: in direkter Konkretion mit dem Animus, der ihm die Informationen für die unmittelbare Aufgabenlösung zur Verfügung stellt; und in indirekter Abstraktion mit den Vorfahren, deren Schritte Desmond nachvollziehen muss, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen.

Genau so gestaltet sich auch die Kommunikation zwischen Entwicklern, Spielenden und Computerspiel. Das Computerspiel imitiert die Arbeit der Entwickler durch Rekonstruktion; es imitiert die Eingaben der Spielenden, indem es diese interpretiert und die Spielfigur entsprechend manipuliert. Die Spielenden wiederum verhalten sich mimetisch gegenüber dem Spiel, indem sie den konkreten Aufforderungen folgen, und mimetisch gegenüber den Entwicklern, weil sie letztlich immer nachspielen, was die Entwickler bei der Erstellung des Spiels vorgesehen haben.⁹ Ein unvorhergesehenes Handeln im Computerspiel ist nicht möglich, weil der Code einer solchen Eingabe nicht folgen könnte und eine Spielstörung eintreten müsste.

Zwei Manifestationen der Simulation sind essentiell für die Kommunikationssituation, für das Gelingen von Spiel überhaupt: Avatar und Welt. Der Avatar ist die Spielfigur oder, allgemeiner, die Repräsentation der Spielenden innerhalb des virtuellen Kosmos. (Vgl. Banks und Bowman 2013, 215) Mehr noch, er ist ein »Kulminationspunkt, an dem Repräsentation, Interaktivität und Immersion sowie auch Fragen nach der Identität zusammenlaufen«. (Neitzel und Nohr 2010, 428) Die Spielenden können nicht direkt auf die virtuelle Welt einwirken, sondern müssen dies immer vermittelt qua Avatar tun; diese Funktion der Spielfigur wird als »instrumental« (Banks 2013, 75), »tool« (Salen und Zimmerman 2004, 453), »prosthetic« (Klevjer 2006, 10) oder auch als »vehicular embodiment« (Newman 2002, o.S.) bezeichnet. In den meisten Computerspielen tritt der Avatar direkt als Figur auf (und ist aus diesem Grund bisher in dieser Arbeit immer als solche bezeichnet worden),

9 Zur Betrachtung der Kommunikation zwischen Mensch und System als Kommunikation zwischen Mensch und Entwickler vgl. Quiring und Schweiger 2006, 10f.

die Teil der Erzählung, meist anthropomorph geformt und in ihren Verhaltens- und Interaktionsmustern ebenfalls menschenähnlich ist. Er stellt eine zusätzliche Vermittlungsinstanz in der Kommunikation zwischen Spielenden und Computerspiel dar. (Vgl. Breuer 2016, 204) Die Spielenden vermitteln ihre Eingaben über das Interface an den Avatar, dieser setzt sie in virtuelle Handlungen um; Jørgensen (2012, 145f) und Widra (2016, 34) betrachten den Avatar aus diesem Grund sogar selbst als Teil des Interfaces. Dadurch sind die Spielenden nicht nur durch die Möglichkeiten des Interface eingeschränkt, sondern auch durch die Fähigkeiten des Avatars. Der Unterschied wird beispielsweise in *DEAR ESTHER* deutlich: Obwohl das Gamepad oder die Tastatur eine große Menge von Tasten zur Verfügung stellen, kann der Avatar nur seinen Körper im virtuellen Raum, seine Blickrichtung oder die Größe des Bildausschnitts verändern. Der letztgenannten Zoom-Funktion sind fast alle Tasten zugeordnet. Das Interface (zum Beispiel ein Gamepad) bietet also sehr viel mehr Möglichkeiten als der Avatar. In *ASSASSIN'S CREED* ist das Gegenteil der Fall, der Avatar bietet mehr Handlungsoptionen als das Interface. Daher arbeitet das Steuerungssystem mit Modi: Wird eine Taste gehalten, ändert sich die Funktion anderer Tasten; wird die Taste wieder losgelassen, springen die anderen Tasten auf ihre Grundfunktion zurück. Derartige Mehrfachbelegungen bergen immer die Gefahr, dass sie die Spieler verwirren und damit letztlich zu frustrierenden Spielerfahrungen führen, weshalb auch *ASSASSIN'S CREED* sich um eine kohärente Steuerlogik bemüht.¹⁰ Die Taste R1¹¹ wechselt zwischen unauffälligem und auffälligem Verhalten. Wird sie nicht betätigt, bewegt sich Ezio unauffällig durch Menschenmengen. Im unauffälligen Modus bewirkt ein Halten der Kreuz-Taste ein etwas schnelleres Gehen sowie Taschendiebstahl beim Anrempeln von anderen Figuren. Wird R1 gehalten, läuft Ezio deutlich schneller und wird nicht mehr im Gedränge unsichtbar. In diesem Modus sorgt das Halten der Kreuztaste für einen Sprint sowie für das Erklettern von Hausfassaden und ähnlichen Strukturen der Spielwelt. In beiden Modi steigert die Kreuztaste also die Fortbewegungsgeschwindigkeit und löst potentiell auffällige Aktionen aus (Stehlen oder Klettern).

Die Kommunikation mit dem Avatar findet über das Interface statt. Der Avatar wiederum ermöglicht die Kommunikation mit der Spielwelt. Die Spielwelt ist der

10 Nicht durchweg erfolgreich, vgl. Ruch (2010, 286): »The same button has other uses during climbing, and this begins to present problems. When near an edge, pressing B and holding for a moment will cause Ezio to go over that edge and hang from it. Pressing B again will cause him to drop from the ledge and stop his fall. Of course, those last two functions are more or less the opposite of each other. During an unexpected fall, the player might press B several times to try to catch a ledge, only to catch one and immediately release again, which clearly defeats the purpose.«

11 Für dieses Beispiel wird die Steuerung von *ASSASSIN'S CREED II* auf der Sony Playstation 3 herangezogen. Die Steuerungsmethoden unterscheiden sich zwischen den Spielen und den verschiedenen Spielsystemen leicht, das grundlegende Konzept bleibt aber konstant.

virtuelle Raum, in dem sich die Handlung abspielt. Sie steht mit der echten Welt in keinem direkten Verhältnis, sondern ist nur über verschiedene schwache, indirekte Verbindungen mit ihr verknüpft. Sie ist Ausdruck einer Nachbildung der Vision der Entwickler, die ihrerseits mit großer Wahrscheinlichkeit Teile ihrer eigenen Erfahrungswelt als Vorlage genutzt haben. Mit dem Avatar verbindet die Spielwelt die Interaktion, sie ist aber nicht frei, sondern vorgeformt und in vergleichsweise engen Bahnen angelegt. Mit den Spielenden tritt die Spielwelt in zweierlei Weise in Kontakt: vermittelt über den Avatar und das Steuerungs-Interface sowie relativ unvermittelt über die rezeptive Wahrnehmung der Spielenden, die im mimetischen Abgleich der Spielwelt mit ihrer Erfahrungswelt und der Gesamtheit anderer ihnen bekannter Weltfiktionen Erwartungen an sie hegen und Schlüsse aus ihr ziehen.

4.1 Identität und Avatar

Der Begriff des Avatars ist bislang nur kurz umrissen worden. Es handelt sich beim Avatar um die virtuelle Körperlichkeit der Spielenden in Anlehnung an den Begriff des *Avatāra* aus dem Hinduismus, der verstanden wird als

Inkarnation eines Gottes außerhalb von Samsara, vor allem der Herabstieg des Erhalters Vishnu aus seinem Götterhimmel auf die Erde in Tier- und/oder Menschengestalt, um die Dämonen zu bekämpfen und die Ordnung unter Göttern und Menschen wiederherzustellen.

(Bellinger 1999, 61)

Es ist auffallend, wie genau diese Beschreibung die Rolle des Avatars in vielen Computerspielen beschreibt, in denen die Spielenden grundsätzlich in die Rolle einer Heldin oder eines Helden schlüpfen, der nicht weniger tut als »eine Katastrophe abzuwenden oder ein Unrecht aus der Welt zu schaffen.« (Littleton 2003, 348) Berühmt ist die Adaptierung des Begriffs für digitale Abbilder in Neal Stephensons Roman *SNOW CRASH* (1992), der in vielerlei Hinsicht innovativ war; ausgerechnet seine »Erfindung« dieses Begriffs aber, die Stephenson sich im Nachwort des Romans *expressis verbis* selbst zueignet, gilt heute als äußerst umstritten. (Vgl. Beil 2012a, 12)¹² Auf funktionaler Ebene stellt der Avatar in Stephensons Roman ziemlich genau das dar, was der Avatar heute in der Analyse von Computerspielen ist: die Repräsentation eines Menschen in einem virtuellen Kosmos zum Zwecke der Interaktion mit diesem Kosmos. Im Unterschied zum Stephenson-Avatar und der Übernahme des Begriffs im Zusammenhang mit Repräsentationen im Internet ist der Computerspiel-Avatar aber nicht notwendigerweise an eine Person gebunden,

12 Zur Herkunft des Begriffs in den Game Studies vgl. auch Banks 2013, 53; Gough 2013, 19; und Tymiąska 2016, 103.

sondern kann in unzähligen Inkarnationen von unzähligen Spielenden verwendet werden – und geht weit über die rein operative Funktion hinaus. (Vgl. Wolfendale 2007, 114; sowie Mack 2016) Das funktional-spielerische Verhältnis zwischen Spielenden und Avatar drückt sich, wie beschrieben, vor allem in der Steuerung aus, die als Kommunikationsglied fungiert. Diese Funktion des Avatars ist natürlich ganz entscheidend für das Computerspiel; seine emotional-erzählerische Komponente in seiner »Fusion aus Interface-Element und fiktionaler Instanz« (Beil 2012a, 9) ist aber deutlich komplexer angelegt.¹³

Die Forschung zum Phänomen Avatar ist reichhaltig, fokussiert sich aber vor allem auf eine spezielle Form, wie sie in Online-Spielen verwendet wird.¹⁴ Dabei gehen die Studien vor allem der Frage nach, wie das Verhältnis zwischen Spielenden und Avataren strukturiert ist, und gehen wie selbstverständlich davon aus, dass die Spielenden Aussehen und Eigenschaften der Avatare selbst bestimmen können.¹⁵ Gerade in erzählenden Computerspielen sind die Avatare aber oft vorgefertigt und mehr oder weniger vollständig ausgeformt, sodass ein Ansatz, der allein auf die Formung des Avatars durch die Spielenden aufbaut, keine Anwendung finden kann. Der dabei häufig verwendete Begriff der »Identifikation« bleibt unreflektiert,¹⁶ auch weil er im eng abgesteckten Feld dieses einen Spezialfalls des Avatars vielleicht keiner ausführlicheren Betrachtung bedarf.¹⁷

Der Identifikationsbegriff ist

sehr umstritten, weil offen bleibt, was eigentlich genau damit gemeint ist. Psychologisch gesehen kann damit sowohl gemeint sein, dass ich als Zuschauer oder Spieler finde, dass eine Figur so ist wie ich. Es kann aber genauso gut damit gemeint sein, dass ich so bin wie eine Figur.

(Mikos 2011, 94)

-
- 13 Zur Doppelrolle des Avatars zwischen Erzählung und Spiel vgl. auch Salen und Zimmerman 2004, 453.
 - 14 Eine aufschlussreiche, wenngleich nicht unproblematische Zusammenfassung und Meta-Analyse findet sich bei Sibilla und Mancini (2018). Ebenfalls interessant ist die Amalgamierung zweier Modelle bei Banks und Bowman (2013), die aber wiederum nur auf selbst kreierte Avatare angewendet werden können.
 - 15 Zu den positiven Auswirkungen, die solche individualisierbaren Avatare bieten, vgl. u.a. Soutter und Hitchens 2016, 1036 sowie Turkay und Kinzer 2014, 14. Die optische Erstellung eines Charakters in einem Computerspiel, auf die diese Studien zumeist abzielen, ist zweifellos eine ästhetische Funktion, die sich fast ausschließlich auf die erzählende Sphäre bezieht.
 - 16 So bietet Jillian Hamilton (2009) beispielsweise durchaus interessante Einblicke in die Möglichkeiten des Spiels mit Identitäten in Online-Rollenspielen, spricht aber immer nur sehr vage von Identifikation, ohne den Begriff zu hinterfragen oder zu definieren.
 - 17 Dass eine Identifikation im Sinne eines Erkennens von sich selbst auf dem Bildschirm stattfindet, wird auch von neurologischen Studien gestützt. Vgl. Ganesh et al. 2012 sowie Biocca 2014, 423.

Birk et al. bemühen sich trotzdem um eine Definition: »Identification is the degree to which individuals like a character, empathize with a character, or perceive a character as being similar to themselves.« (2016, 2983; ähnlich bei Banks 2013, 74) In diesen beiden Zitaten zeigt sich viel von der Problematik des Begriffs, die auch daher rührt, dass undifferenziert immer von »Identifikation« gesprochen wird, wenn generell das Verhältnis von Avatar und Spielenden gemeint ist: einerseits seine Zweiergheit, dass entweder die Spielenden den Avatar nachahmen oder umgekehrt; andererseits die verschiedenen Arten und Weisen, wie eine solche Mimesis ablaufen kann.

Im Hinblick auf die Richtung der Mimesis¹⁸ gibt es die beiden genannten Typen, die sich auch als Projektion und Identifikation (im engeren Sinne) bezeichnen lassen. (Vgl. Banks 2013, 54) Identifikation in dieser Bedeutung ist noch genauer zu differenzieren. Luca Papale formuliert eine Reihe von Verhältnissen, schließt eine rein identifikatorische Funktion aber nicht generell aus: »But while identification may indeed occur during play, it's far from being the one and only type of psychological response that the player can have.« (2014, 1) Er schlägt stattdessen fünf »psychologische Mechanismen« vor, die unterschiedliche Einstellungen der Spielenden zu ihren Spielfiguren ausdrücken können: »Not only identification, then, can be used to explain what happens in the player when he or she interacts with an actorialized avatar, but also projection, empathy, sympathy or even utter indifference.« (Ebd., 5) Dieses Modell ermöglicht die Beschreibung verschiedener emotionaler Distanzen zwischen Spielenden und Avatar: Empathie beschreibt das Teilen der Gefühle des Avatars, Sympathie dagegen meint Gefühle, die auf den Avatar gerichtet sind. (ebd., 3) Empathie imitiert die angenommene Gefühlswelt des Avatars auf einer emotionalen Ebene, während Sympathie auf einem kognitiven Niveau bleibt, um den Avatar zu verstehen. Papale unternimmt keine weitere Unterscheidung, insofern ist beispielsweise auch eine Gegenreaktion ein sympathisches Verhältnis: Wenn der Avatar traurig ist, amüsiert das die Spieler. Eine solche Begriffsverwendung wäre aber stark kontraintuitiv, weshalb die Erweiterung des Schemas um den Begriff der Antipathie sinnvoller erscheint.

Sympathie ist auch das Verhältnis, das wohl die meisten Spielenden zu Desmond beziehungsweise Ezio in *ASSASSIN'S CREED* unterhalten. Emblematisch für diese Konstellation ist eine Szene zu Beginn der Handlung in *ASSASSIN'S CREED II*, wenn die männlichen Mitglieder von Ezios Familie aufgrund falscher Behauptungen von politischen Gegnern gehängt werden. Ezio erlebt diesen Moment als das Trauma, das man erwarten kann, und nimmt den Punkt zum Anlass, sein Leben dem Orden der Assassinen und dem Kampf gegen die Templer zu widmen. Es ist wohl nicht zu weit gegriffen, zu behaupten, dass in diesem Moment eine

18 Zur grundsätzlich mimetischen Natur von Identifikationsprozessen vgl. Rosa und Blanco 2007.

Identifikation mit Ezio im Sinne einer völligen Übereinstimmung unwahrscheinlich ist. Ruch argumentiert zwar für ein empathisches Verhältnis: »Viewing the cinematic involving the hanging death of an innocent child is an emotionally confronting moment in the game for the player, and echoes the experience of Ezio himself.« (2010, 282) Innerhalb des Spiels wurden die betroffenen Charaktere allerdings nicht lange genug oder mit ausreichender Tiefe vorgestellt, um ein starkes emotionales Band zwischen diesen Figuren und den Spielenden anzunehmen. Antipathie und Indifferenz scheinen in diesem Moment auch wenig wahrscheinlich. Entsprechend empfinden die Spielenden mit großer Wahrscheinlichkeit Sympathie für ihre Figur. Sie fühlen nicht Ezios Verlust; sie fühlen auch keine Freude über seinen Verlust; aber mit großer Wahrscheinlichkeit werden sie von der Handlung affiziert und empfinden ein Mitleid gegenüber Ezio. Dieses Verhältnis zwischen den Spielenden und Ezio/Desmond wird durch eine Reihe von Entscheidungen in der Umsetzung von Spiel und Erzählung unterstrichen, beispielsweise durch die visuelle Perspektive, bei der die Kamera in der Verfolgersicht immer nah bei Ezio bleibt, aber doch eine gewisse Distanz wahrt.¹⁹

Der Mechanismus der Projektion beschreibt prinzipiell das, was in den Studien zu Online-Avataren als Identifikation angenommen wird; nach Papale handelt es sich bei diesem Begriffspaar allerdings um genaue Gegenkonzepte (und wurde deshalb auch hier nicht als Unterform der Identifikation, sondern als eigene Form des Spielenden-Avatar-Verhältnisses vorgestellt):

Projection is the conceptual opposite of identification: Whereas the latter implies that the player assimilates and adopts psychological traits of the character he or she is using, projection takes place when it's the player that makes personality, values, and choices flow into the avatar—which might or might not reflect the player's own.

(Papale 2014, 4)

Identifikation bedeutet also, sich selbst als mit der Figur identisch anzunehmen; Projektion bedeutet, die Figur sich selbst nachzuformen. Der Unterschied liegt in der mimetischen Richtung, auf welcher Seite des Bildschirms die Nachahmung stattfindet. Projektion ist außerdem die einzige Kategorie, die nur auf das Computerspiel und auf kein anderes Medium Anwendung finden kann, weil bloß Rezipierende keinen Einfluss auf den Charakter oder seine Identität hätten, egal wie viel sie sein Verhalten und seine Aussagen interpretierten. (ebd.) Projektion ist die Angleichung des Avatars an die Spielenden, beispielsweise visuell durch die zuvor

19 Über die emotionale Nähe zwischen Avatar und Spielenden ist sich die Forschung nicht einig. Degler argumentiert beispielsweise, dass sich durch den wiederholten Tod der Figur das emotionale Band auflöst. (2006, 352) Wie intensiv diese emotionalen Verbindungen ausfallen können, zeigen dagegen Bopp et al. (2019)

genannten Möglichkeiten der Individualisierung, aber auch durch das Ausleben bestimmter Verhaltensweisen. Dabei kann Projektion eine »Abbildung« der Spielenden im virtuellen Raum bedeuten, muss es aber nicht. »Rather, it is always about projecting oneself into a space defined by its otherness from the subject.« (Lahti 2003, 168) Es bleibt offen, was genau projiziert wird; neben der Nachbildung des *status quo* erlaubt der Avatar auch die Schaffung idealisierter Versionen von einem selbst (vgl. Fokides 2020) oder das grundsätzliche Experiment mit verschiedenen Konstruktionen und Charakteren (vgl. Turkle 1999, 289ff; Juul 2005b, 193). Das zuvor besprochene SKYRIM gehört in die Kategorie der Projektion, bietet es den Spielenden doch einen relativ umfassenden Charakter-Editor, der ihnen ermöglicht, eine realistische oder idealisierte Version von sich selbst als Spielfigur zu entwerfen.²⁰ Es ist aber zu beachten, dass Identifikation und Projektion als Prozesse sich in einem komplementären Verhältnis befinden. Wenn sich in SKYRIM jemand selbst erstellt, findet hinterher doch wieder ein Identifikationsprozess statt; die Projektion ist vor allem im Moment der Erstellung des Charakters dominant, danach erleichtert das Ergebnis der Projektion die Identifikation mit der Figur. Umgekehrt ist es aber auch so, dass zu einer Identifikation immer auch zu einem gewissen Teil eine Projektion eine Rolle spielt: die Spielenden unterstellen dem Avatar nicht-explizite Eigenschaften zur Angleichung an sich selbst und damit zur Erleichterung der Identifikation. Wenn die Spielenden sich in HITMAN mit Agent 47 identifizieren, dann höchstwahrscheinlich nicht mit seiner Vergangenheit in einer geheimen Ausbildungseinrichtung oder mit seinem Beruf als professioneller Killer, sondern beispielsweise mit der Tatsache, dass er eine Gruppe von Bio-Terroristen aufhält: Agent 47 tötet den Geldgeber und die Wissenschaftlerin, weil er damit die Leben vieler Unschuldiger rettet. Er tut das »Richtige«. In der Diegese des Spiels macht Agent 47 einfach nur seinen Job, er lässt sich nicht anmerken, ob ihm an einem Auftrag auch persönlich gelegen ist oder er nur tut, was er zu tun geboren und ausgebildet wurde. Noch klarer: Tatsächlich folgt Agent 47 einfach nur seiner Programmierung beziehungsweise den Eingaben der Spielenden. Die Attribuierung von moralischer Motivation ist eine Projektion der Spielenden auf den stoischen Avatar 47, eine Manifestation des sogenannten »bleed-in«-Effekts: »It is possible to

20 In der angesprochenen Literatur zu Online-Avataren wird größtenteils davon ausgegangen, dass die Spielenden sich selbst, eine idealisierte Form von sich selbst oder eine radikal andere Form von sich selbst erstellen. »By playing their avatars, users can experiment with various identities ranging from possible selves similar to the actual one to selves that are completely different from it.« (Sibilla und Mancini 2018) Selten oder gar nicht ziehen die Studien in Betracht, dass die Avatare auch im Hinblick auf eine bevorzugte Spielweise oder mit Bezug auf außerpersönliche Umstände gestaltet sein könnten, beispielsweise, weil eine Figur von Typ X in Spielwelt Y besonders viel Spaß verspricht. In solchen Fällen muss das Verhältnis von Spielenden und Avatar anders betrachtet werden.

distinguish between a *bleed-in* effect, when the player's character and identity affects the role, and a *bleed-out* effect when the player shares the emotions of the character.« (Waern 2010, o.S.)²¹ Im Beispiel von Consalvo (2003, 331), *THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK* (Nintendo 2000), wäre *bleed-in* die Übertragung von Eigenschaften der Spielenden auf Avatar Link, »the identity that the player assumes or role plays in the story for the duration« (Consalvo 2003, 331), auch wenn diese Eigenschaften nicht dem Charakter von Link entsprechen, während bei einem *bleed-out* Eigenschaften des Charakters Link auf die Spielenden übertragen würden. Der *Bleed*-Effekt wird auch in *Assassin's Creed* thematisiert, bezeichnet dort allerdings eine halluzinatorische Übertragung der Erlebnisse aus dem Animus in die (intradiegetisch) reale Welt.

Als letzte Kategorie führt Papale die »Indifferenz« ein.²² Zunächst erscheint es widersinnig, dass ein Spiel ein indifferentes Verhältnis zwischen Spielenden und Avatar absichtlich generieren sollte. Bei Spielen, wie sie bisher in dieser Arbeit besprochen wurden, wäre Indifferenz auch sicherlich Zeichen eines gescheiterten Spiel-Designs. Es gibt aber auch Spiele, die Avatare auf ihre reine Werkzeugfunktion reduzieren.

There is an avatar indeed, but it is nothing more than a tool to manipulate the game world, not so different from a mouse cursor. In other words, its only purpose is to be functional to the gameplay. The emotions the player experiences are stimulated only by the action that takes place in the game: The fear that the character could fall in a pit or be overwhelmed by foes, it's the mere fear of game over [...]

(Papale 2014, 5)

Im Gegensatz zu den anderen Kategorien findet bei der indifferenten Haltung gegenüber dem Avatar keine Mimesis auf der Seite der Spielenden statt. Der Avatar ist zur Mimesis der Spielenden gezwungen; wenn er nicht mehr auf die Eingaben der Spielenden reagiert, hört er auf, ein Avatar zu sein. Die Spielenden dagegen können dem Avatar amimetisch gegenüberstehen. Identifikation ist eine weitgehende mimetische Akzeptanz der Eigenschaften des Avatars; Projektion ist die Formung des Avatars nach eigenem Vorbild und daraus folgend anschließend eine identifizierende Haltung mit dem selbst geschaffenen Abbild; Empathie imitiert

21 Zum *Bleed*-Effekt vgl. weiterhin Yee et al. 2009, 285; Fromme und Unger 2012, 11f; Gough 2013, 45; Domínguez et al. 2016; sowie Vi åker jeep (ohne Jahr).

22 Papale verwendet den Begriff »detachment«, der auch mit »Ablösung« oder »Distanziertheit« übersetzt werden könnte. Diese Worte führen im Deutschen aber eine stärkere Negativ-Konnotation, eine aktivere Gegenwehr gegen die Nähe zu etwas mit, während Papale eher eine Verhältnislosigkeit beschreibt. »Indifferenz« erscheint daher als treffenderer Begriff, zumal Papale ihn an anderer Stelle selbst als Synonym gebraucht.

die simulierte Gefühlswelt; Sympathie (und Antipathie) verlangen ebenfalls eine gewisse Nachahmung der Gefühle des Avatars im Rahmen ihres Verstehens. Lediglich die Indifferenz trennt die mimetische Verbindung in Richtung der Spielenden auf und lässt nur mehr die Steuerverbindung zu.

Die Auftrennung des erzählerischen Verhältnisses zwischen Avatar und Spielenden in die Kategorien Projektion und Identifikation mit den beschriebenen Unterkategorien impliziert die Möglichkeit der Zuordnung eines Avatars zu einer dieser Kategorien. Ein solches Verständnis würde aber der Komplexität tatsächlicher Spielverläufe und avatarischer Charakterdynamiken nicht gerecht. In der Praxis liegen oft meistens mehrere Verhältnisse im Spielverlauf vor, manchmal sogar mehrere gleichzeitig oder wenigstens in kurzer Folge. Eine einleuchtende Betrachtung dazu ist, dass zu Beginn eines jeden Spiels die Grundhaltung der Spielenden gegenüber dem Avatar vermutlich eine indifferente ist. Bevor sich der Charakter des Avatars in irgendeiner Weise manifestieren kann, bildet sich auch nur schwer eine emotionale Verbindung zwischen den Spielenden und der Figur; selbst wenn bereits eine Verbindung besteht, ist diese sehr oberflächlich und beispielsweise nur auf die äußerlichen Merkmale bezogen. Im Spielverlauf entwickelt sich dann eine Einstellung der Spielenden gegenüber ihrer Repräsentation in der virtuellen Welt. In *ASSASSIN'S CREED II* muss die Entwicklung nicht unbedingt von Anfang an positiv sein; tatsächlich erweist sich Ezio anfangs als verzogener Macho – eine Eigenschaft, die manchen Spielenden sicherlich gefallen hat, anderen dagegen überhaupt nicht. Erst mit zunehmender Spielzeit erweist Ezio sich als gutherziger, wenn auch sturer Charakter, der paradoxerweise trotz all der Morde, die er begeht, einen ausgeprägten moralischen Kompass beweist. Für viele Fans der Serie gilt Ezio bis heute als Favorit unter den Protagonisten der Serie.²³ Zuvor bereits angesprochen wurde das fluide Verhältnis zwischen Projektion und Identifikation, die in charakterbasierten Computerspielen mit großer Wahrscheinlichkeit irgendwann auftreten. Die Beschreibung des emotionalen Verhältnisses von Avatar und Spielenden ist also keine statische Einheit, sondern ein dynamisches System, dessen zeitlicher Verlauf oft noch viel aufschlussreicher ist als seine statische Analyse zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel, wenngleich in den meisten Fällen sicherlich eine grundlegende Tendenz zu einem von Papales Mechanismen zu erkennen ist. In *ASSASSIN'S CREED III* beginnen die Spielenden das Erleben der virtuellen Welt mit Haytham Kenway, bis sie in die Haut von Connor schlüpfen. Der Wechsel zwischen den beiden Charakteren wird dabei brillant genutzt: Die Spiele der Serie hatten von Anfang an eine Tendenz dazu, sich zwar ideologisch auf eine Seite der Auseinandersetzung zwischen Assassinen und Templern zu schlagen, aber doch diesen Standpunkt immer wieder infrage zu stellen. Wird

23 Ezio belegt den ersten Platz der »besten« Assassinen der Serie auf zahlreichen Spiele-Webseiten, vgl. Kelly 2018, Cheeda 2019, Szoke 2019, Alexander 2020, Moore 2020.

ein Attentat ausgeführt, kann die Zielperson in einer kurzen Sterbesequenz immer die Perspektive der Templer erläutern, die sich oft einfach ideologisch unterscheidet und die Handlungen der Assassinen relativiert. ASSASSIN'S CREED III geht in dieser Hinsicht noch einen Schritt weiter, wenn man zu Beginn des Spiels einige Zeit Missionen als Haytham Kenway absolviert, bevor man erfährt, dass es sich bei Haytham um einen Templer handelt und die Spielenden quasi für die »Gegenseite« gearbeitet haben. Der Status »Sympathie« mit Haytham Kenway zu Beginn des Spiels und »Antipathie« nach der Enthüllung seiner Fraktionszugehörigkeit sind, jeder für sich genommen, nicht besonders spannend. Interessant ist erst der Umschwung von der einen in die andere Richtung, die noch dazu stark von den Spielenden und ihren Vorerfahrungen mit früheren Teilen der Serie abhängt: Von der Enthüllung, einen Templer gespielt zu haben, ist sicherlich besonders affiziert, wer sich bereits in drei oder vier Spielen vorher leidenschaftlich mit der Seite der Assassinen identifiziert hat.

Dass Identifikation, wo sie überhaupt auftritt, nicht ungebrochen bleiben kann, wird besonders klar am größten und doch am weitesten verbreiteten Skandal des Computerspiels: dem Tod des Avatars und seiner Wiederauferstehung. Eine der elementarsten Wahrheiten der menschlichen Existenz ist ihr Ende mit dem Tod; eine Rückkehr oder gar ein »Neustart« ist unabhängig von religiösen Überzeugungen zumindest in der vom Computerspiel demonstrierten Art nicht möglich. Die meisten Computerspiele erlauben aber durchaus den Neubeginn nach dem virtuellen Ableben der Spielfigur und treffen durch die Inszenierung des Todes sogar Aussagen über das angestrebte Basisverhältnis zwischen Avatar und Spielenden. Der Tod ist eigentlich eine massive Disruption der Mimesis durch die Realisierung einer offensichtlichen Unwirklichkeit und durch die wenigstens zeitweise vollständige Trennung von Avatar und Spielenden. Im Tod des Avatars ist keine Identifikation möglich, also muss das Verhältnis in diesem Moment notgedrungen ein anderes sein. Es ist dieser Moment, der vergleichsweise oft ein indifferentes Verhältnis auslöst – neben dem möglichen Ärger über das Scheitern an einem Spielziel empfinden die Spielenden keine Trauer um den Avatar, zumal ihnen sicherlich bewusst ist, dass der Avatar innerhalb von Sekunden neu in die virtuelle Welt generiert wird. »Der Tod von Figuren wird weder körperlich noch narrativ als eine endgültige Grenze, sondern als ein notwendiger und reversibler Spieleinsatz behandelt.« (Degler 2006, 364) In den meisten Spielen bedeutet dieser Moment auch eine Disruption des Zeitsinns, weil sich die Empfindung linear verlaufender Zeit im *meatspace*²⁴ am momentanen Stillstand und dann Rücksprung in der virtuellen Welt reibt. Erst mit dem Neueinstieg ab dem letzten Speicherpunkt können sich realweltlicher und virtueller Zeitverlauf wieder synchronisieren. Die mimetische Struktur des *game over* in einer solchen Form ist

24 McMahan unterscheidet den *meatspace* von der virtuellen Umgebung *cyberspace*. (2003, 69)

aber nicht aufgelöst, sondern im Gegenteil besonders präsent: Die Spielenden, sofern sie einigermaßen spielerfahren sind, kennen die Dynamik von Leben und Tod in Spielen als fundamental verschieden zu derjenigen in der Realwelt. Sie sind mit der Wiederholbarkeit von Abschnitten vertraut und empfinden den Mechanismus dadurch gleich in zweifacher Hinsicht als mimetisch: erstens im Bezug auf die vielen vorhergehenden Spiele, die ähnliche Mechaniken verwendet haben, und zweitens durch die Wiederholung identischer Abläufe bis zum Punkt des Scheiterns.

Ein Aspekt, in dem sich verschiedene Spiele im Hinblick auf das *game over* deutlich unterscheiden, ist die ästhetische und erzählerische Realisierung des Todes. Verschiedene Titel inszenieren den Tod nicht nur stilistisch, sondern auch in ihrer diegetischen und vor allem avatarrelationellen Signifikanz. Wenn der Charakter in SKYRIM stirbt, wird diesem Tod keine weitere Bedeutung beigemessen. Die Perspektive wechselt, sofern nötig, in die Außenansicht, die Figur stürzt in einer ungelenken und anatomisch fragwürdigen Animation zu Boden. Der Tod hat in SKYRIM keine besondere Bedeutung, weil er diegetisch wie spielerisch aufgehoben wird. Der letzte Speicherpunkt wird geladen, alles, was die Spielenden seit diesem Speicherpunkt getan und erlebt haben, ist ungeschehen (außer natürlich in der Erinnerung der Spielenden). Es gibt spielerisch keine Auswirkungen, weil die Spielenden einfach wiederholen können, was sie zuvor getan haben, bis zu dem Punkt, an dem sie gescheitert sind, und an dieser Stelle ihre Strategie anpassen können. Es gibt keine Begrenzung, wie oft das Spiel neu geladen werden kann, und abgesehen vom seltenen Fall lange zurückliegender Speicherpunkte ist der virtuelle Tod damit effektiv folgenlos. Diegetisch hat er ohnehin keine Auswirkungen, weil er schlicht nicht stattfindet; keine Instanz des Spiels kann sich des Scheiterns der Heldenfigur entsinnen, jegliche Erinnerungen daran liegen außerhalb der Diegese der Spielwelt. Entsprechend gibt es außer der etwas unglücklichen Animation auch keine große Inszenierung des Todes, selbst ein aufregender Toneffekt oder eine musikalische Spitze bleiben aus – die laufende Musik wird erst vom Ladebildschirm unterbrochen, der den Tod aufhebt und aus der Geschichte tilgt. Der Tod des Charakters passt nicht zum Projektions-/Identifikations-Schema des Spiels, weshalb den Spielenden nahegelegt wird, das Geschehen einfach zu vergessen.

Etwas mehr Aufmerksamkeit schenkt HITMAN dem Ableben des Avatars. Wenn Agent 47 von zu vielen Kugeln getroffen wird, weicht die Farbe aus dem Bild und 47 bricht schließlich zusammen. Die Inszenierung ist nicht spektakulär oder aufregend, aber deutlich und wird auch akustisch begleitet; der Tod des Agenten wird nicht zur einprägsamen Szene stilisiert, aber doch eindeutig und vordergründig, wenn auch mit unscharfer Linse präsentiert. Das Puzzlespiel muss klar kommunizieren, dass die Spielenden an der Lösung des Rätsels gescheitert sind – das wenig elegante Niedersinken von Agent 47 im Kugelhagel ist quasi die Überfüllung des Bildschirms beim Scheitern in TETRIS. Das Verhältnis zwischen Avatar und

Spielenden ist distanziert, die Rolle des Avatars als Agent im Sinne der handlungsmächtigen Instanz innerhalb der Spielwelt wird unterstrichen und mit ihr die Begründung dafür, weshalb der Avatar keinen darüber hinausreichenden Namen bekommen hat. Auch in HITMAN beginnt das Spiel nach dem Tod des Avatars einfach erneut, allerdings ist der mechanistische Ansatz deutlicher als bei SKYRIM: Die anderen Figuren der Spielwelt verhalten sich exakt identisch zum vorherigen Durchgang, sie haben festgelegte Routen, auf denen sie sich bewegen, und Routinen, die bei Bedarf abgerufen werden und immer gleich bleiben. Das Spiel verliert damit einen mimetischen Bezug zur Realität, in der das Verhalten von Menschen kaum je in diesem Maße vorhersehbar wird; verschiedene Durchläufe werden aber zunehmend mimetisch untereinander, weil die fleischfarbenen Zahnräder des Uhrwerks letztlich immer im gleichen Takt laufen.

ASSASSIN'S CREED geht grundlegend anders an das Ableben des Avatars heran; das Spiel integriert durch die zuvor bereits geschilderte Spiel-im-Spiel-Handlung den Tod der Animus-Figuren in die Diegese. Zwar bleibt auch in ASSASSIN'S CREED das Ableben von Ezio oder den anderen Animus-Charakteren weitgehend ohne spielerische Konsequenzen, auf der diegetischen Ebene findet sich die Situation aber im Stichwort der Synchronisation legitimiert. Wenn Ezio Schaden nimmt, äußert sich das auch in visuellen *glitches*, digitalen Bildstörungen; je schwerer der Schaden, desto stärker die Störungen, bis beim Tod Ezios die virtuelle Welt in ihre Einzelteile aus Maschen und Polygonen zerfällt. Es ist nicht nur Ezio, der stirbt, es ist die gesamte Inkarnation der Spielwelt, weil sie nicht mehr synchron zur rekonstruierten genetischen Erinnerung ist. Der Tod des Avatars ist auch ästhetisch nicht nur das Ende der Figur, sondern das Ende der Welt, die ja nur für den Avatar und damit wiederum nur für die Spielenden existiert. Der digitale Solipsismus von ASSASSIN'S CREED unterstreicht die untrennbare Einheit von Spielwelt und Avatar sowie ihre Abhängigkeit von den Spielenden – es gibt keine Welt ohne Mimesis. Sie lenkt die Aufmerksamkeit weg vom Tod der Figur und hin zum utilitaristischen Charakter der Simulation in der Simulation, die ja nur dazu dienen soll, der nächsthöheren diegetischen Ebene Informationen zu beschaffen. Der Zusammenbruch der Simulation im Animus erklärt sich dadurch, dass der Tod Ezios unmöglich ist, weil der fiktionalhistorische Ezio an dieser Stelle nicht gestorben ist; das Scheitern der Spielenden ist also eine gescheiterte Mimesis. Eine exakte Synchronisierung der Erinnerungen ist nur durch eine absolut mimetische Nachformung der genetischen Erinnerung möglich, die den Spielenden aber nicht im Detail, sondern nur in Eckpunkten bekannt ist (»Erkletterte Gebäude A«, »Töte Person B«). Durch wiederholtes Spielen von Abschnitten können die Spielenden sich Strategien zurechtlegen, um dem Hauptziel und gegebenenfalls kleineren Nebenzielen einer Erinnerung gerecht zu werden, sodass schlussendlich eine ganze Reihe von kleinen Nachahmungsakten eine vollständige Mimesis ergibt. Die Erinnerung wird vervollständigt, die nächsthöhere diegetische Ebene erlangt die Informationen, auf

die sie es abgesehen hat, und das Spiel kann diegetisch vorangehen. Die zweistufige Simulation des Animus tritt über weite Strecken des Spielverlaufs in den Hintergrund, sodass eine zeitweise Identifikation der Spielenden mit Ezio, einem Avatar zweiter Ordnung, stattfinden kann, vor allem motiviert durch die äußerst direkte Steuerung. Die Momente der Identifikation treten aber eben vor allem in den spielerischen Segmenten ein, wenn die instrumentelle Controller-Nutzung zu einer Art von mittelbarem Körperempfinden wird. Im Moment des Todes werden die Spielenden aus der Identifikation herausgerissen, aber durch den Kunstgriff der verschachtelten Simulationen eben nicht zurück in ihren eigenen Körper, sondern weiterhin diegetisch gefesselt in die virtuelle Präsenz von Desmond, oft unterstützt durch Dialoge mit den anderen Figuren, die in der Gegenwarts-Diegeese um den im Animus liegenden Desmond herum positioniert sind. Durch die vollständige und offenkundige Zerstörung der gesamten simulierten Welt auf der Ebene des Animus kann ASSASSIN'S CREED die Diegeese auf der Ebene der Gegenwartserzählung aufrechterhalten. Die Disruption ist tatsächlich ein Instrument der Immersion.²⁵

Wie unterschiedlich die Ästhetisierungen des Todes im Computerspiel ausfallen können, demonstriert TOMB RAIDER (Crystal Dynamics 2013). Der Neustart der Serie um Avatar und Computerspiel-Ikone Lara Croft geht konsequent einen ganz anderen Weg als die bisher genannten Beispiele, insofern der Tod der Spielfigur nicht in irgendeiner Form überspielt oder in den Hintergrund gerückt, sondern im Gegenteil in einer Grausamkeit inszeniert wird, dass sich die Frage nach dem Sinn hinter der Darstellung automatisch stellt. Die Formen und Arten des Ablebens von Ms Croft werden realistisch dargestellt, genau das macht sie so scheußlich: Der Avatar stürzt in Gräben, ertrinkt in tosenden Gewässern, wird von wilden Tieren gerissen oder auf Ästen aufgespießt. Die Kamera wechselt dabei gerne aus der spielerischen Verfolgerperspektive in einen cineastischen Modus, der ungerührt die Protagonistin zeigt, aus deren Körper langsam das virtuelle Leben weicht. Diese Zurschaustellung digitalen Leids passt schlecht zu den Modi Identifikation oder Projektion. Indifferenz und Antipathie sind theoretisch sicherlich möglich, gerade bezogen auf die Todesszenen dürfte der vorwiegende Modus der meisten Spielenden aber die Sympathie mit einem starken Hang zur Empathie

25 Eine ähnliche Einbettung in einen Kontext multipler erzählerischer Ebenen findet sich in CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER (Techland 2013). Die Rahmenhandlung platziert Avatar Silas Greaves in fortgeschrittenem Alter in einem Saloon, wo er einer Gruppe junger Zuhörer von seinen Abenteuern erzählt. Diese Abenteuer sind das eigentliche Spielgeschehen. Immer wieder wird die Erzählung durch selbstwidersprüchliche Aussagen unterbrochen, beispielsweise weil die Gegner einer Schießerei zwischen Banditen und Indianern wechseln. Solche Situationen erklärt die Erzählstimme von Greaves mit Fehlern seiner Erinnerung. Dieses System wird dann auch auf den Tod der Spielfigur angewendet: Die Erzählung kann so ja gar nicht stimmen, denn Greaves sitzt ja lebendig viele Jahre später im Saloon. Also setzt er an einem früheren Punkt der Erzählung neu an, und mit ihm die Spielenden.

sein: Der Todeskampf von Lara Croft ist so lebensecht in seiner Animation und so plastisch in seiner Darstellung, dass der Schmerz fast körperlich spürbar scheint. Wenn ihr Kopf von einem Metallrohr aufgespießt wird und sie mit letzten Kräften versucht, sich selbst von dem Rohr zu heben, bis ihre Arme erschlaffen, fällt es schwer, dieses Grauen nicht zumindest in stark abstrahierter Form nachzufühlen. Damit geben die Entwickler ein grundsätzlich anderes Verhältnis zwischen Avatar und Spielenden vor als die bisher beschriebenen Titel. Das Ziel von TOMB RAIDER ist nicht, den Spielenden eine Identifikationsfigur zu bieten, sondern vielmehr, ein Ziel für Mitgefühl und Mitleid zu bieten. »Kommt der Beschützer seiner Aufgabe nicht nach, wird er mit drastischen Todesszenen konfrontiert [...]: blutige Nahaufnahmen, filmreif inszeniert.« (Kiel 2015, 175) Die Spielenden sollen nicht Lara Croft sein, sondern ihre Freunde, ihre Schutzengel. Es geht darum, den Avatar vor Leiden zu bewahren.²⁶

Als Vermittler zwischen den Spielenden und der virtuellen Welt hat der Avatar sicherlich einen gewissen Werkzeugcharakter; er ist das Instrument zur Interaktion mit der virtuellen Welt. (Vgl. Newman 2002 und 2004) Die Rolle des Avatars geht aber über das Instrumentelle hinaus, weil er mit der virtuellen Welt in Interaktion tritt. (Vgl. Klevjer 2006) Beil fordert außerdem eine »narrative Überformung der Spieldarstellung, d.h. die Realisierung einer (diegetisch) geschlossenen Spielwelt«. (2012a, 16) Mit einer fehlenden narrativen Überformung erklärt Beil, weshalb die Bausteine in TETRIS nicht als Avatar gewertet werden können:

Die Frage, warum ein (anthropomorphisierter) Tetrimino kein Avatar ist, lässt sich nicht anhand solch trennscharfer Kategorien beantworten. Vielmehr verweist sie auf verschiedene Faktoren, die nur graduell beschrieben werden können: Erstens scheint die Avatarfigur ein bestimmtes Mindestmaß an narrativer Überformung der Spielwelt vorauszusetzen, das von abstrakten Puzzlespielen wie TETRIS nicht (oder nicht hinreichend) realisiert wird. Zweitens erscheint die Dauer bzw. Beständigkeit der Spieler-Avatar-Kopplung von Bedeutung. Zwar findet auch in einigen Avatar-basierten Spielen ein »Switchen« zwischen verschiedenen Figuren statt, allerdings werden diese Wechsel i.d.R. narrativ plausibilisiert und fallen länger sowie unregelmäßiger aus [...] Drittens lässt sich schließlich ergänzen, dass bspw. in TETRIS die Spieler-Spielwelt-Bindung weniger über den einzelnen Spielstein erfolgt, sondern – abstrakter – gewissermaßen über die Menge aller Spielsteine.

(Beil 2012a, 16f)

26 Der Frage, ob diese Anlage von TOMB RAIDER im Spiel selbst liegt oder durch die kulturell geprägte Lesung des Spiels entsteht, kann im Rahmen dieser Arbeit nicht nachgegangen werden. Einige Indizien deuten jedoch auf eine spielimmanente Charakteristik hin.

Diese Erklärung mag einleuchtend sein, sie erscheint aber auch unbefriedigend, weil sie sich wenig systematisch in eine generelle Kategorisierung von Avataren einfügen lässt. Die Mimesis bietet aber eine Alternative. Die gesamte Spielsituation in TETRIS ist in höchstem Maße mimetisch, wenngleich auf eine andere Weise, als man zunächst denken mag. TETRIS ist ein Puzzlespiel, wie Beil ja selbst ganz richtig bemerkt. Obwohl TETRIS selbst in seinem Spielprinzip also ein genuin digitales System ist, ruft es als Bezugsrahmen den Umgang mit anderen, nicht-digitalen Puzzlespielen auf. Der Avatar ist daher nicht abwesend und auch kein Tetromino²⁷, sondern ein Nullavatar: eine angenommene Instanz, die ihrerseits das Puzzle spielt. Der Avatar tritt nicht in Erscheinung, weil er nicht gebraucht wird; seine Präsenz als sensorische Rückkopplung ist nicht notwendig. Er bleibt aber als Instanz erhalten, weil die Spielenden ohne Avatar keinen Kontakt zur virtuellen Welt aufnehmen können. Die virtuelle Spielsituation ist also ein Avatar, der ein Puzzlespiel spielt – eine Situation, die den meisten Menschen aus der realweltlichen Erfahrung bekannt ist und die daher als mimetischer Vergleichspunkt dient. Das ist der Grund, weshalb keine Orientierungsprobleme entstehen, sondern das Spielprinzip recht schnell verstanden wird; vor allem aber ist es der Grund, weshalb die Tetrominos nicht als Avatare empfunden werden.²⁸

Es gibt allerdings durchaus Fälle, in denen eine unbestimmbare Menge von einzelnen Entitäten zu einem Avatar wird, wie es Newman andeutet. In FLOWER (Thatgamecompany 2009) besteht der Avatar aus einem langen Schweif von Blütenblättern, die auf dem Wind durch die Spielwelt fliegen und immer weitere Blütenblätter aufsammeln. Unterläuft den Spielenden ein Fehler, verkürzt sich die Blütenkette; es gibt aber nicht den einen stabilen Kern, der als Avatar dienen könnte, sondern nur die in ständiger Umformung befindliche Masse der Blüten. Andere Spiele geben den Spielenden mehrere Avatare, die gleichzeitig, aber unabhängig voneinander zu steuern sind. Diese etwas exotische Avatarenkonfiguration findet sich in BROTHERS: A TALE OF TWO SONS (Starbreeze 2013), bei dem die Spielenden mit dem rechten Teil des Controllers den einen, mit der linken Seite den anderen von zwei Brüdern lenken. Erst durch die Zusammenarbeit der Avatare sind Rätsel und knifflige Situationen im Spiel zu bewältigen. Den Entwicklern gelingt es mit diesem Konzept, ein erzählerisches Element spielerisch erfahrbar zu machen: Die beiden Brüder wachsen im Verlauf des Spiels immer mehr zu einer Einheit zusammen, so wie die Spielenden mit zunehmender Spielzeit immer besser mit der simultanen Steuerung beider Brüder zurechtkommen. Dadurch erfahren die

27 Beil schreibt selbst »Tetrimino« (2012a, 16), Newman »tetraminoe« (2002, o.S.). Generell durchgesetzt zu haben scheint sich die hier verwendete Schreibung als »Tetromino«.

28 Die anekdotische Erzählung von Newman, laut der sich ein Studienteilnehmer selbst als Tetromino identifiziert habe (2002; o.S.), wirkt hochgradig absurd und kann bestenfalls als Einzelfall betrachtet werden.

Spielenden die Katastrophe in der Handlung besonders intensiv: den Tod des älteren Bruders. Das Spiel wird ab dann nur noch mit einer Hälfte des Gamepads bewältigt, wodurch das Fehlen eines signifikanten Teils der Spielwelt performativ umgesetzt und ununterbrochen im Bewusstsein gehalten wird. »It feels strange to control just one half of the game pad. The player becomes acutely aware of the *absence* of Big Brother in a way that is intimately familiar to anyone who has experienced loss.« (Farrell 2014, 48; vgl. auch Murray 2017, 190; sowie Roth et al. 2018, 4f) Die Spielenden machen die Verlusterfahrung gewissermaßen mit, der Bruder fehlt ihnen ebenso wie dem verbliebenen Avatar.

Der überwiegende Teil der modernen Computerspiele beschränkt sich aber auf einen Avatar, so auch ASSASSIN'S CREED. Dabei kommt es durchaus zu Wechseln des Avatars: Sprünge zwischen der Gegenwartshandlung und der Simulation im Animus markieren immer auch den Wechsel von Altaïr, Ezio oder Connor zu Desmond, der sich zwar ähnlich steuert, aber mangels Ausrüstung in seinen Möglichkeiten deutlich eingeschränkter ist. Auch ein Wechsel des Animus-Avatars ist möglich, wie das zuvor beschriebene Beispiel von ASSASSIN'S CREED III zeigt, wenn man nach wenigen Spielstunden von Templer Haytham Kenway zu Assassine Connor wechselt. Auch hier hat der Wechsel spielerische Auswirkungen, denn während Haytham bereits ein ausgebildeter Kämpfer mit vollständiger Ausrüstung ist, muss Connor viele Fähigkeiten erst lernen und kann daher zunächst nicht darauf zurückgreifen. Spielerisch erfüllt die Sequenz mit Haytham daher die Funktion des Tutorials, sie vermittelt den Spielenden die Steuerung des Spiels anhand eines voll ausgerüsteten Kämpfers, während die nachfolgende Erzählung die Spielenden die langsame Entwicklung von Connor verfolgen lässt und damit das Gefühl konstanter Verbesserung vermittelt.

Momente wie der Umschwung des Avatarverhältnisses bei Aufdeckung von Haytham Kenways Templerdasein sind nur möglich, wenn der Avatar zumindest zu einem gewissen Grad unabhängig agieren kann, wenn er also in den erzählerischen Zwischensequenzen nicht den Entscheidungen der Spielenden folgen muss, sondern konsequent die Handlung vorantreiben kann. Es gibt also eine gewisse Trennung zwischen Avatar und Spielenden in diesen Situationen, und diese Trennung besteht auch über die Zwischensequenzen hinaus. Man könnte mit Genette (1994) von der Fokalisierung sprechen: Wie viel wissen die Spielenden über die Motive und Beweggründe, die Verhaltensweisen und Gewohnheiten des Avatars? (Vgl. Arjoranta 2017, 703) In ASSASSIN'S CREED III überlappen sich die Wissensstände von Haytham und den Spielenden kaum, eigentlich nur in den Bereichen, die sie direkt gemeinsam erlebt haben. Die meisten Spiele, die große, ausschweifende Geschichten erzählen, arbeiten mit dieser Trennung von Avatar und Spielenden, um ein Zerfallen der Konsequenz der Erzählung durch Spielerentscheidungen zu verhindern. In solchen Fällen ähnelt der Avatar der Spielwelt, denn die Spielenden müssen beides im Spielverlauf erkunden.

Eine Kompromisslösung zwischen festgelegter Handlung und Integration der *agency* der Spielenden ist die Anlage von Dialogen im *multiple-choice*-Format. Dabei sind die Dialoge auch vorgegeben, erlauben den Spielenden aber an jedem Dialogpunkt die Auswahl zwischen verschiedenen Äußerungen. So können die Spielenden selbst entscheiden, ob der Avatar sich aggressiv oder ruhig verhalten soll, ob er eine lustige Antwort gibt oder ernst bleibt. Die Spielenden haben Einfluss auf die Entwicklung von Handlung und Charakterbeziehungen, wenn auch nur in geringem Maße – oft weniger, als es zunächst scheint. Geschickt formulierte Antwortmöglichkeiten können beispielsweise alle zur gleichen Reaktion führen; die Illusion von Entscheidungsfreiheit zerbricht dann spätestens beim erneuten Spielen. In SKYRIM findet sich so ein System, und dort finden sich auch Beispiele für genau diese vorgetäuschten Wahlmöglichkeiten. Führen die Spielenden ihren Charakter erstmals zur Stadt Weißlauf, versperrt eine Wache den Weg durch das Tor. Im Dialog können die Spielenden entscheiden, ob sie von einem Drachenangriff berichten, um Hilfe für eine andere Stadt bitten oder die Wache einschüchtern wollen. Die Reaktionen der Wache unterscheiden sich in den gesprochenen Worten, nicht aber im Effekt: der Zugang wird gewährt. In anderen Fällen führen mehrere Antwortmöglichkeiten sogar zu wortgleichen Reaktionen. Diese Dialoge sind nicht interaktiv; sie verändern relativ zueinander nichts am sensorischen Output des Mediums. Trotzdem besitzen diese Situationen einen *agency*-Mechanismus, den Spielenden wird der Eindruck vermittelt, über den Avatar mit der Welt in einem organischen Austausch zu stehen.

Große Bedeutung für dieses Gefühl von *agency* in der virtuellen Welt hat auch die Direktheit der Steuerung. Biocca spricht vom »embodied avatar«:

By embodied avatar we mean that some body based action, a motor action of hand, head, or full body, is linked directly to movement of the avatar and experienced in some visual or multisensory feedback or stimulus. In the physical world this direct sensorimotor connection, the link between perception and action, is how we experience our own bodies and the sense of our interaction with physical space.

(Biocca 2014, 422)²⁹

Verzögerte Reaktionen des Avatars sorgen für eine größere Distanz zwischen den Spielenden und ihrer Repräsentation im Spiel. (Vgl. Klimmt und Hartmann 2006, 138) Tritt aus technischen Gründen eine Verzögerung zwischen einer Eingabe und der zugehörigen Reaktion des Avatars auf (man spricht vom »lag«), bricht dadurch eine mögliche Identifikation auf. In Spielen, die prinzipbedingt den Effekt einer Eingabe erst verzögert darstellen, wird daher üblicherweise eine unmittelbare Reaktion auf der Meta-Ebene integriert. Echtzeit-Strategiespiele beispielsweise las-

29 Zur Bedeutung des sensorischen Feedbacks vgl. auch Schwind et al. 2018.

sen auf einen Mausklick hin die angewählten Einheiten zu dem angeklickten Punkt marschieren. Zwischen dem Erteilen des Kommandos (Klick) und der audiovisuellen Vollendung (Einheit kommt am Zielpunkt an) vergeht die Zeit, die die betreffende Einheit braucht, um die virtuelle Distanz zurückzulegen. Darum gibt das Spiel sofort nach der Eingabe ein audiovisuelles Feedback, beispielsweise durch ein kurzes Aufleuchten des angeklickten Punkts auf der Karte oder auch durch die klangliche Bestätigung des »Befehls« durch die Einheiten. Es ist entscheidend, dass ein solches Feedback sofort erfolgt, weil sonst dem Spiel jede Unmittelbarkeit verlorengeht, die aber ihren Spielreiz mit ausmacht. (Vgl. Witmer und Singer 1998, 229)

Die Identifikation mit der eigenen *agency* steht in den meisten Fällen in einem gewissen Kontrast zur etwas größeren emotionalen Distanz zwischen Spielenden und Avatar, die selten oder gar nicht die Nähe des Einsseins erreicht. Perlin hält in diesem Zusammenhang die Existenz von »Charakteren« als Avatare für schlicht nicht möglich:

There is a fictional construct in the backstory of the game. But while you're actually playing the game, the very effectiveness of the experience depends on you becoming Lara Croft. The humanlike figure you see on your computer screen is really a game token, and every choice she makes, whether to shoot, to leap, to run, to change weapons, is your choice.

When you stop the game play momentarily, there is no sense that the personality of Lara Croft is anywhere to be found. [...] In other words, even a bare minimum of suspension of disbelief is not attempted. In fact, you are supposed to »become« Lara Croft – it is that immediacy and responsiveness that makes the game so exciting.

(Perlin 2006, 14)

Diese Exklusivität scheint heute kaum noch aufrechtzuerhalten zu sein. Was sich von diesem Grundgedanken aber erhalten hat, ist eine gewisse Oszillation des Avatarverhältnisses. »Often collapsed in discussions of virtual reality (VR) to a transparent, one-to-one correspondence, players actually exist with their avatars in an unstable dialectic whose essential heterogeneity should not be elided.« (Rehak 2003, 104) In der Verbindung seiner erzählerischen und spielerischen Funktionen ist ein vollständiges Ineinsetzen von Spielenden und Avatar nicht möglich, zugleich aber auch wieder unausweichlich. Die Spielenden befinden sich in der Situation, sich mit einer Repräsentation auseinanderzusetzen zu müssen, die unter Umständen anders handelt, als die Spielenden es tun würden. (Vgl. Platt 1995) »The sense in which the player both is, and is not, the avatar, is central to the experience of the game«, schreibt Burn und fasst damit die Schizophrenie der Spielsituation treffend zusammen. (2006, 82) In der Analyse kann daher oft das Verhältnis von Spielenden und Avatar nicht festgeschrieben werden, sondern

muss in seiner Dynamik über den Spielverlauf betrachtet werden. (Vgl. Mukherjee 2012, 222)

4.2 Bezugsrahmen Spielwelt

Der Avatar ist eine Hälfte der Figuration eines Computerspiels, die andere Hälfte ist die Welt, in der er sich bewegt und von der er sich durch seine Handlungen abhebt. (Vgl. Chatman 1989, 138f) Die Spielwelt ist die ästhetische Darstellung des Handlungsrahmens, der durch den Avatar verkörpert wird; der Avatar ist die Form der Interaktivität, die Spielwelt ist ihr Ziel. Der Avatar ist ohne die ihn umgebende Spielwelt gar nicht verständlich, nicht verstehbar, weil erst die Spielwelt den Rahmen für sein Begreifen darstellt: »Hence, what we do as avatars is not interpreted as events with real world ›value‹ or reference, on the contrary, our actions are interpreted as meaningful within the given universe which, during the act of playing, serves as the actual world reference to us.« (Klastrup 2003, 102)³⁰

Die Handlungen des Avatars, ob von den Spielenden gesteuert oder vom Computer, werden also nicht an den Standards der realen Welt gemessen, sondern in den Zusammenhang mit dem eigenen Bezugsrahmen der Spielwelt gebracht. Die Spielwelt wiederum ist eine Imitation der Realität zumindest insofern, als sie die Eigenschaften des *meatspace* zu großen Teilen übernimmt, um den Spielenden die Orientierung zu erleichtern – Görgen spricht in seiner semantischen Annäherung von einer »Kompatibilität zwischen Quellwelt und Zielwelt« (2017, 349), Ryan nennt es das »Prinzip der minimalen Abweichung« (»principle of minimal departure«; Ryan 1991, 558; vgl. auch Van Looy 2005). Eigentlich ist das nicht notwendig; es wäre denkbar, eine virtuelle Welt vollständig von den Regeln und Gesetzmäßigkeiten der uns bekannten Realität abzukoppeln und in vollkommener Selbständigkeit zu gestalten. Ein solches Design täte sich aber äußerst schwer, von den Spielenden akzeptiert zu werden, weil diese wirklich alles neu lernen müssten, statt die ihnen bekannten Regeln nur in abgewandelter Form für das Spiel zu adaptieren. Mit großer Wahrscheinlichkeit wäre eine solche Welt unverständlich oder sogar der menschlichen Erfahrung gänzlich unzugänglich.

If your goal is to create an environment that is totally alien, it pays to periodically give your audience something familiar to anchor themselves to. All too often, game designers will create a level built entirely of pulsating walls of intestine like material. Although the concept of such a place may sound »cool,« it does more to alienate the game player than draw them in.

(Carson 2000, o.S.)

30 Zur erzählerischen Bedeutung der Spielwelt vgl. auch Montfort 2006, 310.

Carson bezieht sich vorwiegend auf ästhetische Aspekte der Gestaltung, sein Argument lässt sich aber so auch auf andere Komponenten übertragen. Es ist möglich, eine Spielwelt ohne Gravitation zu gestalten oder eine Welt, in der die Gesetze der Thermodynamik außer Kraft gesetzt sind. Solche Abweichungen von einer reinen Imitation des *meatspace* müssen aber konkret eingeführt und behandelt werden, um eine Irritation der Spielenden zu vermeiden, die auf eine Spielwelt im ersten Schritt immer zunächst die ihnen bekannten Regeln und Maßstäbe anwenden werden. Mathematisch betrachtet ist die Spielwelt also die Realwelt +X, wobei X sowohl völlig neue Elemente einführen (zum Beispiel Elfen und Orks in SKYRIM) oder vorhandene Eigenschaften abwandeln kann (zum Beispiel »-Regen« für eine Spielwelt, in der es keinen Regen gibt). ASSASSIN'S CREED geht den Weg einer sehr engen Orientierung an der Realität, so eng tatsächlich, dass die Handlung mittlerweile routiniert in historische Zusammenhänge der realen Welt eingeflochten wird.³¹ So trifft Ezio Personen wie Leonardo da Vinci und Niccolò Machiavelli, Connor führt Unterhaltungen mit Benjamin Franklin und George Washington, Edward Kenway (ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG, Ubisoft 2013) segelt mit Edward »Blackbeard« Thatch und die Frye-Zwillinge (ASSASSIN'S CREED SYNDICATE, Ubisoft 2015) begegnen Dickens, Darwin, Marx und Königin Victoria. Neben den auftretenden Personen sind es aber vor allem die Welten, die mit der Präzision ihrer Nachformung echter Lokalitäten begeistern. Dabei werden nicht die ganzen Städte präzise nachgebaut, sondern ihre charakteristischen Abschnitte, um zu viel Leerraum zwischen den spielerisch und erzählerisch signifikanten Bereichen zu vermeiden.³² Besonders Sehenswürdigkeiten werden mit großer Genauigkeit eingefangen und nachgebildet sowie die architektonischen und stadtgestalterischen Handschriften der betreffenden Orte imitiert, um den Spielenden ein authentisches Gefühl der präsentierten Regionen zu vermitteln. Für ASSASSIN'S CREED ORIGINS (Ubisoft 2017) wurde bei den historischen Recherchen so großer Aufwand betrieben, dass die Spielenden im »Discovery-Modus« die Spielwelt wie ein interaktives Museum erkunden können, um mehr über das antike Ägypten zu erfahren. (Vgl. Kreienbrink 2018)³³ Ganz so eng wie die Spiele der ASSASSIN'S-CREED-Reihe

31 Die Themen Realismus, Authentizität und Historizität werden in Kapitel 5 detailliert behandelt.

32 Zur Art und Weise, wie beispielsweise das viktorianische London für ASSASSIN'S CREED SYNDICATE nachgeahmt wurde, vgl. Williams 2015.

33 Damit entwickelt ORIGINS eine Tradition der Spieleserie weiter, attestiert Grelczak doch schon ASSASSIN'S CREED II eine Nachbildung von Florenz, »die so realistisch ist, dass sie beispielsweise im Geschichtsunterricht eingesetzt werden könnte« (2015, o.S.), und Seif et al. (2008, 4) nennen ASSASSIN'S CREED eine »sensational and plausible representation of a Middle-Eastern environment as it may have existed almost thousand years ago.« Eine Analyse des ursprünglichen Titels im Bezug auf seine Historizität findet sich bei Heinze 2012, 155ff.

halten sich die wenigsten Titel an das reale Vorbild, als Referenz dient der *meatspace* aber grundsätzlich immer.³⁴

Ein entscheidender Unterschied zwischen der realen Erfahrungswelt und dem virtuellen Abbild ist das interaktive Potential sowohl in quantitativer als auch in qualitativer Hinsicht. Die virtuelle Welt hat, zumindest bisher, vergleichsweise wenige interaktive Elemente. Ezio kann zwar die Fassaden von Häusern erklettern, eine Interaktion mit einzelnen Dachschindeln ist aber ebenso wenig möglich wie das Einschlagen von Fenstern oder das Aufbrechen von Türen, um in das Innere eines beliebigen Gebäudes zu kommen. Die Erklärung dafür ist natürlich simpel: Die Programmierer müssten jedes Objekt der virtuellen Welt einzeln mit Attributen versehen und positionieren. Mark Wolf spricht kontrastierend von »game world detail« und »game world depth« als Unterschied zwischen der Menge der Objekte und ihrer Nutzbarkeit. (2017a, 131)³⁵ Schon in SKYRIM ist die Tatsache, dass viele Objekte der virtuellen Welt als Interaktionspunkte dienen, durchaus beeindruckend, dabei kann auch hier der Avatar beispielsweise Tische und Stühle nicht manipulieren. Was zuvor gesagt wurde³⁶ über die Trivialität mancher interaktiver Objekte in SKYRIM würde bei vollständiger Nachbildung aller Einzelkomponenten, selbst wenn dies technisch möglich wäre, nur zu einer exzessiven Dominanz nutzloser Objekte führen, deren Funktion spielerisch sogar eher kontraproduktiv wäre, weil die Unterscheidung zwischen wichtiger und unwichtiger Komponente über das Interface Controller mangels Feinmotorik in vielen Fällen nicht funktionieren würde. Statt einer Münze vom Tisch würde der Avatar den Tisch selbst greifen und grobmotorisch durch den Raum werfen, dabei vielleicht sogar unbeabsichtigt Streit mit einer anderen Figur anfangen. Der Verzicht auf die durchgängige Interaktivierung der Spielwelt ist also nicht nur entwicklungsseitig ökonomisch, sondern auch spielerisch sinnvoll. Das mag sich mit zukünftigen Technologien vielleicht noch ändern; momentan erscheinen virtuelle Welten, die in ihrer Detailtreue der Realität entsprechen, aber weder erreichbar noch wünschenswert.

Auch qualitativ ist die *agency* der Spielenden eingeschränkt. So kann Ezio eine fallengelassene Waffe eines Gegners zwar an sich nehmen und sie zur Verteidigung verwenden; es ist aber nicht möglich, sie anders als im eng vorgegebenen Rahmen zu benutzen. Während eine Keule also zum Kampf gegen Wachen taugt, hilft auch sie nicht gegen eine verschlossene Tür. Schlafpfeile lassen sich zwar gegen Wachen

34 Natürlich weicht auch ASSASSIN'S CREED von der vollkommenen Nachahmung ab, spätestens wenn die Gegenwartshandlung mit der Animus-Technologie und der Prämisse genetischer Erinnerungen in den Blick genommen wird.

35 Kessing et al. (2012) schlagen ein semantisches Gerüst für virtuelle Welten vor, in dem das Verhalten und die Eigenschaften aller Objekte einer Spielwelt festgehalten werden. Neben dem offensichtlichen vorbereitenden Aufwand birgt ein solches System die Gefahr, aufgrund der Grobheit des Steuer-Interfaces vor allem zu Frustration zu führen.

36 Siehe Kapitel 3.

einsetzen, aber nicht, um Ezio selbst zum Schlafen zu bringen. Die theoretisch absolute Freiheit der realen Welt findet sich in der virtuellen Welt nicht reflektiert. Die Beschränkung der Interaktivität dient der Lenkung der Spielenden auf das Spielziel hin. Die beiden Komponenten der Computerspiel-Realität – Avatar und Spielwelt – teilen sich dabei die Verantwortung, indem die Spielwelt die Quantität der Interaktivität einschränkt, während der Avatar die Qualität der Interaktivität reguliert.

Ein wichtiger Aspekt vieler Computerspiele sind die Nicht-Spieler-Charaktere, die »non-player characters« oder »NPCs«. Mit diesem Begriff werden gemeinhin alle auftretenden Figuren beschrieben, die eben nicht die Spielfigur sind. NPCs sind demnach alle Figuren einer Spielwelt, die nicht von den Spielenden gesteuert werden. Sie erfüllen dabei eine Reihe verschiedener Aufgaben, die je nach Spiel sehr unterschiedlich ausfallen können. NPCs beleben die virtuelle Welt, sie unterstützen die Spielenden oder treten als Auftraggeber auf. Sie können die Handlung vorantreiben oder einfach nur als ein Rädchen im komplexen Mechanismus des Spiels agieren. Dabei lassen sich die NPCs noch in zwei Kategorien unterscheiden: die aktiven und die passiven NPCs.

Aktive NPCs sind die Kategorie, an die die meisten Personen denken, wenn die Rede von Nicht-Spieler-Charakteren ist. Sie sind Teile der virtuellen Welt und können vom Avatar in Gespräche verwickelt oder anderweitig in Interaktionen eingebunden werden.³⁷ In einem Spiel wie SKYRIM fungieren NPCs beispielsweise als Händler, bei denen die Spielenden neue Ausrüstungsgegenstände erwerben oder erbeutete Waren verkaufen können. Die Händler haben Namen und Stimmen sowie eigene Dialogbäume und Hintergrundgeschichten. Sie können dem Avatar freundlich oder ablehnend gegenüberstehen, aber auf jeden Fall interagieren sie mit ihm. Sehr oft treten sie auch als Auftraggeber auf und schicken den Avatar auf eine Quest, um ein bestimmtes Schwert aus einer Höhle zu bergen oder eine bestimmte Anzahl von Zutaten zu sammeln.

In ASSASSIN'S CREED sind aktive NPCs, die nicht als Feinde auftreten, vergleichsweise selten, treten aber durchaus auf. Leonardo da Vinci beispielsweise gibt Ezio Aufträge oder kann seine Ausrüstung mit neuen Erfindungen verbessern und ist außerdem auch erzählerisch in die Handlung eingebunden. Die Händler im Allgemeinen dagegen sind anders angelegt: Zwar stehen sie in ihren Buden oder, im Falle der Pestdoktoren, an ihren Wägen und rufen bei Interaktion mit Ezio ein Händlermenü auf, sie zeigen aber keinerlei individuelle Eigenschaften, die sie von anderen Händlern desselben Gewerbes unterscheiden (Kunsthändler,

37 Wie realistisch sich NPCs verhalten, hängt stark von der Qualität der künstlichen Intelligenz ab, die das System leistet. Zu den Auswirkungen des NPC-Verhaltens auf das Spielerlebnis vgl. Warpefolt und Strååt 2013.

Schmiede, Schneider, Banken).³⁸ Insofern ließen sie sich auch als reine Dekorationen der Spielwelt beschreiben, während die eigentliche Funktion vom Geschäft als Ganzes verkörpert wird. Damit gehörten die Händler bei ASSASSIN'S CREED zur Kategorie der passiven NPCs.

Passive NPCs bieten keine Interaktivität oder nur absolute Basisinteraktionen, sie sind ästhetisch eher eine Dekoration der Spielwelt und dienen funktional als Einrichtung ohne tatsächliche Charaktereigenschaften. (Emmerich et al. 2018, 142) Man könnte sie in Anlehnung an den Begriff des Avatars auch als »Inventare« bezeichnen, weil sie schlicht zum Inventar der Spielwelt gehören. In ASSASSIN'S CREED trifft diese Beschreibung auf den größten Teil der Figuren zu, denen man begegnet: Sämtliche Bürgerinnen und Bürger in den Straßen von Florenz, Venedig, Rom, Konstantinopel oder einer anderen der vielen nachgebildeten Städte der Serie dienen vor allem als amorphe Menschenmenge, in der sich der Avatar vor dem Blick der Wachen verbergen kann – ganz ähnlich den Bänken und Heuhaufen, die in den Städten ebenfalls verteilt sind. Inventare zeigen keine Charaktereigenschaften und werden automatisch generiert, während die meisten aktiven NPCs (ab hier nur noch: NPCs) individuell gestaltet werden. Wenn NPCs die zwischenmenschliche Interaktion in die virtuelle Welt übertragen, stellen Inventare die Anonymität größerer Menschenmengen dar.

Während ASSASSIN'S CREED eine große Menge Inventare und eine überschaubare Anzahl von NPCs hat, kehrt sich dieses Verhältnis bei SKYRIM um. Die einzigen Inventare in SKYRIM sind die verschiedenen Kriegertypen (Banditen, Soldaten, Wachen), deren Status als NPC aufgrund ihrer Funktion als Gegner ohnehin fraglich ist; allerdings treten, je nach gewählter Fraktionszugehörigkeit, einige dieser potentiellen Gegner eben auch als Kampfgenossen auf oder können in Gespräche verwickelt werden und lassen sich damit als Inventare betrachten.

In HITMAN ist dafür die Unterscheidung zwischen NPCs und Inventaren³⁹ besonders deutlich und wird, die richtige Konfiguration der Spielparameter vorausgesetzt, sogar visualisiert. Die Spielwelten von HITMAN sind reich besiedelt, und das Spiel verbirgt den Unterschied zwischen den beiden Formen nichtspielbarer Figuren oberflächlich gut. Selbst bei großen Menschenmengen lässt sich die funktionale Unterscheidung mühelos aufzeigen, indem man die Verdachts-Anzeige des Spiels nutzt: Je nach Verkleidung, Position und Ausrüstung sind verschiedene Figuren der Spielwelt unterschiedlich skeptisch gegenüber Agent 47. Ein Kellner kann sich beispielsweise in einem Restaurantbereich aufhalten, ohne Verdacht zu erregen, während die Wachen im geheimen Labor sofort das Feuer eröffnen. Das Spiel

38 Ein Gegenbeispiel für diesen Ansatz bildet SKYRIM: Fast jeder Händler in Himmelsrand hat einen Namen und eine eigene Geschichte zu erzählen.

39 Fauerby (2012) unterscheidet für HITMAN: ABSOLUTION (IO Interactive 2012) zwischen »crowd« und »npc«.

spricht bei einer Figur, die 47 als verdächtig einstuft, wenn sie ihn sieht, von einem »enforcer«. Wenn 47 in einer Verkleidung, die das Tragen von Waffen nicht legitimiert, also beispielsweise als Kellner, offen eine Waffe zur Schau trägt, werden alle NPCs »enforcer« und visuell mit einem weißen Punkt über ihren Köpfen markiert.

Was das Spiel nicht explizit erklärt, ist die Tatsache, dass eben nur NPCs Verdacht hegen können, während Inventare dazu nicht fähig sind. Das bedeutet, dass Inventare auch dann nicht in Panik geraten, wenn Agent 47 als Kellner mit einem Sturmgewehr vor ihnen steht, während NPCs in derselben Situation sofort Alarm schlagen. Der Unterschied zwischen NPCs und Inventaren wird also sofort offensichtlich, wenn, um beim Beispiel zu bleiben, Agent 47 in Kellneruniform eine scharfe Waffe zieht. Dazu muss 47 gar nicht im Sichtfeld der Figuren sein, die Indikation über weiße Punkte funktioniert auch durch Mauern hindurch. Das Experiment zeigt schnell und deutlich, wie viele der Figuren tatsächlich NPCs mit weiterreichenden Handlungsfähigkeiten sind und welche Figuren nur der Belebung, aber eben nicht Beseelung der Spielwelt dienen. Inventare in HITMAN reagieren selbst bei einem Mord vor ihren Augen lediglich mit einer Animation, nicht aber mit einer Handlung.⁴⁰

NPCs und Inventare sind damit auch funktional unterschiedlich, oder gar nicht vergleichbar. NPCs erfüllen eine oder mehrere Funktionen, indem sie den Spielenden beistehen, ihnen Informationen oder Aufträge geben, sie direkt im Kampf unterstützen und so weiter. Inventare dagegen sind rein ästhetisch kaum von NPCs zu unterscheiden,⁴¹ ihre Funktion erschöpft sich aber eben genau in der Ästhetik. Sie spielen in der Mechanik, in der Handlung, im Prozess keine Rolle, sondern sind ausschließlich als animierte Dekoration der Spielwelt von Bedeutung. Sie erzeugen eine Art personelles Grundrauschen, eine bewegte Leinwand. Inventare für sich genommen sind sogar vollkommen bedeutungslos, ihre Wichtigkeit entsteht erst durch ihre Menge, und dann beschränkt sie sich auf die Ästhetik, auf die Vermittlung des Gefühls, der Avatar bewege sich durch eine authentische, weil von vielen simulierten Menschen bevölkerte Welt. Sie sind die Pappkameraden des Game Designs, ein dreidimensionaler, animierter Teil der Kulisse.

Auch ohne Inventare kann die Kulisse aber erzählerisch aktiv werden. Wie kaum ein anderes Medium eignet sich das Computerspiel für »*environmental storytelling*«, also die implizite Vermittlung von Geschichten durch die Konfiguration

40 Im »Contract Mode« von HITMAN, in dem die Spielenden selbst Aufträge anlegen können, zeigt sich auch, dass NPCs durchgehend benannt sind. Jeder NPC hat also einen Namen und eine eigene, konsistente Erscheinung, während die Inventare keine Namen haben und auch optisch automatisch generiert werden.

41 Zumindest auf den ersten Blick; bei einer genaueren Analyse offenbart sich oft der automatische Charakter der Figur-Erzeugung, beispielsweise durch mehrere identisch aussehende Inventare.

der virtuellen Umgebung. »It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell. Color, lighting and even the texture of a place can fill an audience with excitement or dread.« (Carson 2000, o. S.) In seiner Konzeptionierung dieser Erzählform übernimmt Carson erprobte Techniken aus der Gestaltung von Themenparks und überträgt sie auf Computerspiele, wenngleich diese Spiele in seiner Argumentation aufgrund des damaligen technischen Stands noch vergleichsweise einfach sind.⁴² Fernández-Vara verfolgt 2011 bereits deutlich ambitioniertere Formen des *environmental storytelling* und verbindet die weiterentwickelten Ansätze von Rouse (2010) und Worch und Smith (2010) mit dem Peirceschen Indexbegriff.⁴³ »Environmental storytelling [...] is a general term to refer to how spaces can evoke and construct a narrative experience while navigating a space.« (Fernández-Vara 2011, o.S.) Ganz entscheidend für das Gelingen dieser Erzählmethode ist ein impliziter Kausalzusammenhang zwischen beobachtbarem Zustand und einem vorhergehenden Ereignis:

One of the most successful methods for pulling your audience into your story environment is through the use of »cause and effect« vignettes. These are staged areas that lead the game player to come to their own conclusions about a previous event or to suggest a potential danger just up ahead.

(Carson 2000, o.S.)

Die Erzählung ergibt sich aus der Erfahrung, dass auffällige Zustände von Handlungen hervorgerufen werden; die Aufgabe des *environmental storytelling* ist es also, eine solche Kausalität zu suggerieren, damit die Spielenden die Handlung selbst zusammensetzen. Jenkins unterscheidet vier Typen des *environmental storytelling*: *evocative spaces*, *enacting stories*, *embedded narratives* und *emergent narratives*. (2006, 123; vgl. auch Korbel 2009, 75ff) Bei *evocative spaces* beziehen die Spielenden ihre Handlungsinformationen vor allem aus ihren Erfahrungen und der Anpassung derselben an die vorliegende Situation. Diese Räume spielen auf raumexterne Informationen an, auf realweltliche Erfahrungen oder auf andere Medien, von deren Kenntnis auszugehen ist. *Embedded narratives* sind etwas stärker in sich geschlossen, weil sie den Spielenden eine größere Menge an Informationen über das Geschehen geben, aus denen sie detaillierter als bei *evocative spaces* auf die Handlung schließen können. *Enacting stories* bilden einen Übergang zwischen *environmental*

42 Vgl. auch Pearce 2007, 201: »Thanks in part to the advent of 3D and eventually real-time 3D in the 1990s, video games have come increasingly to resemble theme parks in terms of both design and culture.«

43 Aus dem von Fernández-Vara vorgeschlagenen »*indexical storytelling*« ergibt sich kein erkennbarer Mehrwert über die herleitungstheoretische Ebene hinaus, weshalb die vorliegende Arbeit beim Begriff des *environmental storytelling* bleibt.

storytelling und klassischer Erzählung; dabei können die Spielenden eine Erzählung als Avatar in der virtuellen Welt erleben, beispielsweise in Form eines Gesprächs von NPCs. Es ließe sich argumentieren, dass es sich dabei nicht um ein *environmental storytelling* handelt, weil die Erzählung nicht räumlich, sondern zeitlich abläuft, wenngleich über einen innerhalb des virtuellen Raums beobachtbaren Zeitraum. (Vgl. Meyer 2016) Schließlich entstehen *emergent narratives* vor allem durch die *agency* der Spielenden; Mechaniken des Spiels und Eigenschaften der Figuren vermischen sich mit den Handlungen der Spielenden und erzeugen so eine Geschichte. Fernández-Vara beschreibt zwei entscheidende Elemente des *environmental storytelling*: »one, the narrative shapes the space, and navigating it constructs the narrative sequence; two, the player must piece the story together, interpreting the objects and events in the space.« (2011, o. S.) In gewisser Weise handelt es sich bei *environmental storytelling* also um eine Art Umkehrung der eigentlichen Erzählrichtung, bei der die Rezipierenden mehr oder weniger chronologisch einer sich entfaltenden Handlung folgen. Das *environmental storytelling* gibt den Ausgang der Geschichte vor, den Endpunkt, von dem aus die Spielenden Rückschlüsse ziehen müssen.

Es liegt auf der Hand, dass diese Form des Erzählens im Computerspiel funktionieren kann, während es in klassischen Medien nur sehr eingeschränkt oder sogar überhaupt nicht zum Einsatz kommt, oder, wie Murray es ausdrückt, »it is especially powerful in environments we can navigate through with freedom of action.« (2017, 114) Beim Steuern des Avatars durch den virtuellen Raum ist es den Spielenden überlassen, ihre Aufmerksamkeit auf ein erzählendes Element der Spielwelt zu richten, wo Film und Literatur die Aufmerksamkeit durch die Dauer der Beschreibung oder die Schnelligkeit der Schnitte immer mehr oder weniger stark lenken. Sicherlich wird auch in der Literatur durch die Beschreibung der Erscheinung einer Straße die assoziative Kraft der Lesenden angeregt, aus dem Zustand der Straße auf herrschende Umstände in der fiktionalen Welt zu schließen; konkrete Handlungsergebnisse, die das *environmental storytelling* im Computerspiel auszeichnen, können so aber nicht dargestellt werden. Weiterhin kommt der expliziten Erzählung im Text mehr Bedeutung zu als der bloßen Existenz im Raum. In der virtuellen Welt erwarten wir das Vorhandensein trivialer, rein dekorativer Elemente; im Text gestehen wir jeder Formulierung Bedeutung zu.

Environmental storytelling ist genau das, was das Computerspiel ausmacht: involvierend. Es geht nicht darum, einem Erzähler zu folgen, der den Ablauf der Handlung bestimmt und eine Vorentscheidung trifft, welche Aspekte wichtig und welche vernachlässigbar sind. *Environmental storytelling* konfrontiert die Spielenden einfach mit Tatsachen; fiktionalen, simulierten Tatsachen zwar, aber Tatsachen immerhin innerhalb des Bezugsrahmens der Spielwelt. Aus diesen Tatsachen konstruieren sie selbst die Geschichte, die sich abgespielt hat oder abgespielt haben könnte. In diesem Sinne ist das *environmental storytelling* die Übertragung des Medi-

ums Computerspiel auf die Spielenden schlechthin, denn in den seltensten Fällen wird der tatsächliche Hergang aufgelöst. Jede mögliche Rekonstruktion aus den Tatsachen ist als Potential angelegt, eine Realisierung eines Potentials liegt ganz im Ermessen der Spielenden. Die Geschichte ist selbst nicht zwingend interaktiv, ihre Vermittlung, die Erzählung, aber schon, weil sie die steuernde *agency* der Spielenden für ihr Zustandekommen braucht. So überbrückt *environmental storytelling* den Spalt zwischen den Sphären, »naturally marries both narrative and play« (Tarnowetzki 2015, 2). »Das Element, das in Computerspielen auf maßgebliche Weise spielerische Freiheit mit erzählerischem Potenzial oder Narrativität verknüpft, ist der frei navigierbare Raum.« (Domsch 2012, 204) Erst mit den Spielenden und ihrer Mitarbeit wird die Erzählung vollständig; das Potential des Spiels »provides a setting to project the user's mental environment onto.« (Feng und Gao 2017, 8)

Der Begriff des *environmental storytelling* läuft in manchen Ausformungen Gefahr, zu breit auf alle möglichen Szenarien angewendet zu werden. Gerade Clara Fernández-Vara geht nicht besonders restriktiv mit dem Begriff beziehungsweise seiner von ihr abgewandelten Variante des *indexical storytelling* um:

Another less explored type of remains are ghosts, as the remains of other agents (human or not), who have inhabited the space before the player arrives. The first level of BIOSHOCK, for example, features some ghosts that lament their being trapped in Rapture.

[...]

One underused potential of player-created indexical storytelling is the capability of other characters and agents in the world to interpret the indices left by the player, thus creating occasions for story events. Computer-controlled agents can react to player indices and change their behavior accordingly. The stealth game genre, where the player has to avoid being detected, thrives on the use of indices of this type. The sound of steps is an index of the player's location, for example; if the sound happens within the range of a non-player character, the character will search for the intruder. Thus in the stealth genre, the core gameplay is to avoid creating or leaving indications of one's presence in the world. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (Konami Computer Entertainment, 2001), exemplifies the core gameplay of stealth games. The bodies of soldiers that have been knocked out or killed will set off the intruder alarm if discovered by other soldiers, for example; noise will also cause guards to search for the player character. Thus hiding bodies and not making noise near enemies are essential to advance in the game. More interestingly, indices can be used to trick enemies—throwing an object far from the player character to make a noise will attract the guards, working as a distraction which the player can take advantage of.

(Fernández-Vara 2011, o. S.)

Die beiden hier geschilderten Beispiele eignen sich nicht für ein Verständnis als *environmental storytelling*, weil sonst die Grenze zur Bezeichnung jeder Form von Erzählung oder Handlung, die in der Spielwelt stattfindet, als *environmental storytelling*, aufgelöst wird. Das erste Beispiel beschreibt eine Handlungssequenz, die von den Spielenden in ihrer zeitlichen Abfolge verfolgt und mitangesehen werden kann. Letztlich unterscheidet sich diese Szene kaum von den üblichen Zwischensequenzen, die dem Voranbringen der Haupthandlung dienen, abgesehen von dem Umstand, dass sie eben nicht die Haupthandlung betreffen, sondern die Spielwelt; es handelt sich also vielmehr um expositionellen Dialog zur Etablierung des narrativen Referenzrahmens.

Das zweite Beispiel geht noch weiter und versucht, aktive Spielhandlungen durch die Spielenden als *environmental storytelling* aus der Perspektive der Computerfiguren zu verstehen. Verfolgte man diesen Gedanken konsequent weiter, ließen sich früher oder später nahezu alle Handlungen der Spielenden innerhalb der Spielwelt, deren Ergebnisse irgendwann von einem NPC wahrgenommen werden könnten, als *environmental storytelling* begreifen. Dieser Fall lässt sich natürlich konstruieren, beraubt den Begriff aber jeglicher Schärfe und macht ihn damit für die Analyse unbrauchbar. Im Zusammenhang mit dem hier vorgestellten Verständnis der Kommunikationssituation zwischen Computerspiel und Spielenden verstieße ein solcher Ansatz auch gegen die Kommunikationsrichtung insofern, als das Computerspiel keine neuen Informationen verarbeiten kann, sondern nur Potentiale abrufen; ein *environmental storytelling*, das sich an die Bewohner der virtuellen Welt richtet, wäre also entweder eine Veränderung des Codes und damit eine Modifikation des Titels außerhalb der medial vorgesehenen Kommunikation oder bereits als Potential integriert und damit als ganz normale Handlungsweise im Spektrum der Spielmechanik in der interaktiven Anlage vorgesehen. Es erscheint daher ratsamer, *environmental storytelling* auf diejenigen Erzählsituationen zu beschränken, in denen die Spielenden aus Hinweisen, die in der Konfiguration der Spielwelt beziehungsweise deren Abweichung von einer Erwartungshaltung in Analogie zum realweltlichen Erfahrungsbereich (Carson 2000, o. S.: »manipulating an audience's expectations, which they have based on their own experiences of the physical world«) bestehen, auf eine implizite vorangegangene, zeitlich nicht mehr beobachtbare Handlung schließen.

ASSASSIN'S CREED setzt alle Handlungspunkte konsequent in Videosequenzen um und bietet daher keine wirklichen Beispiele für *environmental storytelling*, ist aber selbst in einem anderen Spiel als Seitenhieb in dieser Form verwirklicht worden. Eine klassische Spielmechanik von ASSASSIN'S CREED ist der »leap of faith«, bei dem der Avatar von einem höher gelegenen Punkt wie einem Kirchturm oder ähnlichem in einen Heuhaufen am Boden springt und dabei mögliche Verfolger abschüttelt, direkt versteckt ist und einen langen, mühseligen Abstieg vom betreffenden Gebäude signifikant verkürzt. Es gehört dabei zu den Gesetzmäßigkeiten

der Spielwelt, dass ein Assassine bei einem solchen Sprung keine Verletzungen davonträgt. In *THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS* (CD Projekt RED 2011) ist es möglich, neben einer Kirche und unweit von einem Heuhaufen einen toten Menschen zu finden, der in die charakteristischen Roben der Protagonisten aus *ASSASSIN'S CREED* gekleidet ist und mit dem Gesicht nach unten offenbar einen *leap of faith* verpatzt hat. *WITCHER*-Hauptfigur Geralt kommentiert diesen *evocative space* nur trocken mit »Ich schätze, sie werden es niemals lernen.« (Vgl. Thöing 2011) Die Situation hat keine weitere Bewandtnis, sie spielt keine Rolle in der Handlung von *THE WITCHER 2* und bleibt letztlich ohne Konsequenzen. Funktion dieses Abschnitts ist einzig die Unterhaltung der Spielenden, denen die Referenz aufgrund der immensen Popularität von *ASSASSIN'S CREED* mit großer Wahrscheinlichkeit transparent war.

Eine andere Art des *environmental storytelling* ist die Nutzung des Sprachkanals durch NPC- oder Inventar-Dialoge sowie in der Spielwelt verteilte Notizen oder Briefe. Wenn beispielsweise in *DISHONORED* (Arkane 2012) die Wachen kommentieren, wie schlecht es der Stadt geht, wie viele Menschen an der mysteriösen Seuche sterben oder dass sie gerade lieber in einer Kneipe wären als Wachrouten abzumarschieren, dann haben diese *enacting stories* oder *micronarratives* keinen spielerischen oder handlungstreibenden Gehalt, sie geben den Spielenden keine Werkzeuge zur Bewältigung eines Levels an die Hand oder treiben den Plot voran, sondern sie dienen einzig der Vertiefung der Spielwelt. Sie etablieren die sprechenden oder schreibenden Figuren als komplexe Charaktere mit Motivationen jenseits ihrer Funktion als Hindernisse für den Avatar; sie machen sich selbst und damit die Spielwelt lebendiger. Das unterscheidet sie auch von den NPC-Dialogen in *HITMAN*: Auch Agent 47 kann Gespräche anderer Figuren belauschen und so neue Informationen gewinnen, diese Informationen dienen aber ausschließlich der Illustration möglicher Lösungsansätze für die Rätsel des Levels. In *SKYRIM* wiederum gibt es NPC-Texte, die lediglich der plastischeren Darstellung von Figuren und Welt dienen sollen, die aber aufgrund ihres generischen Charakters genau das Gegenteil erreichen. Der Avatar kann kaum an einem Bürger in einer Stadt vorbeigehen, ohne dass dieser sich zu ihm umwendet und eine Dialogzeile von sich gibt. Als wäre dieses Verhalten nicht bereits unnatürlich genug, wiederholen sich sowohl die Stimmen als auch die Inhalte so oft, dass jede Form von Weltbildung daran im Keim erstickt. Besonders auffällig ist dieser Effekt, wenn eine besonders charakteristische Aussage getroffen wird. So hat es eine Zeile zu Berühmtheit gebracht, die Stadtwachen in allen Städten von Himmelsrand in steter Regelmäßigkeit wiederholen, dass sie nämlich einstmals selbst Abenteurer gewesen seien, bis sie ein Pfeil ins Knie getroffen hätte. Was eine äußerst individuelle Note hätte sein können, die einer bestimmten Wache in der Spielwelt eine ganz eigene Hintergrundgeschichte gegeben hätte, wird durch ihre endlose Wiederholung an allen Enden der Karte eher zu einem Indikator für die Künstlichkeit der Spielwelt. Was eigentlich

die Spielwelt schärfen sollte, stellt in Wirklichkeit die Medialität des Spiels in den Vordergrund.

4.3 Wenn die Imitation zu echt wird: *uncanny valley*

Environmental storytelling profitiert von den gesteigerten Rechenkapazitäten moderner Computer, weil immer feinere Details immer exakter dargestellt werden können, um subtile Nebennarrative in die Spielwelt zu integrieren. Für die Darstellung von Figuren ist dieses höhere Maß an Realismus allerdings nicht ganz unproblematisch. 1970 stellte Masahiro Mori seine berühmte These vom »*uncanny valley*« vor, damals noch mit Bezug auf die Robotik. (Mori 2012) Moris These besagt, dass die Akzeptanz von künstlichen Wesen mit ihrem Realismus steige, aber kurz vor dem Erreichen von absolutem Realismus in negative Werte stürze, solche Kunstwesen also zu völliger Ablehnung führten. Es seien die feinen, fast unmerklichen Abweichungen von echtem menschlichem Ausdruck, die diese Gegenreaktion auslösten, beispielsweise die Starrheit einer Handprothese oder ein ungewöhnlich langsamer Übergang zu einem lächelnden Gesicht. (ebd.)

Moris Konzept hat zu vielen Folgestudien geführt, die ihm abwechselnd zustimmen und widersprechen, was auch daran liegt, dass Mori selbst eine Erklärung für das von ihm beschriebene Phänomen nur in Grundzügen versucht. Gestützt wird die Hypothese beispielsweise von Rosenthal-von der Pütten et al. (2019). Anlass zur Kritik finden dagegen vor allem Details der ursprünglichen Hypothese, beispielsweise die Formulierung als »Tal«: »There is good anecdotal evidence from film, CGI and sculpture that an uncanny reaction can occur when viewing disconcertingly lifelike artificial humans. However the existence of an uncanny reaction does not validate the valley model.« (Brenton et al. 2005, o. S.) Auch die Untersuchungen von Hanson et al. ergeben keinen Beweis für das *uncanny valley*, zumindest nicht in seiner namensgebenden Ausformung, sondern legen einen einfachen und nachvollziehbaren Schluss nahe: »People simply get more sensitive with increasing levels of realism.« (2005, 30) Es gibt verschiedene Hypothesen und Erklärungen, aber Konsens in einem Hinblick: dass ein Zusammenhang besteht zwischen dem Realismus einer Darstellung und einem Gefühl von Unbehagen. Kätysyri et al. haben die unterschiedlichen Hypothesen in einer Metastudie zusammengefasst und systematisch verglichen. (2015) Ihre Untersuchungen weisen darauf hin, dass der Effekt etwas anders funktioniert, als Mori ihn sich ursprünglich vorgestellt hat: »The results showed that whereas all human-likeness manipulations do not automatically lead to the uncanny valley, positive uncanny valley findings have been reported in studies using perceptually mismatching stimuli.« (Kätysyri et al. 2015, 11) Die Theorie von der Wahrnehmungsinkonsistenz (»perceptual mismatch«, vgl. MacDorman et al. 2009) geht davon aus, dass es nicht der Abgleich des künstlichen

Wesens mit einem realen Vorbild ist, der zum Gefühl des Unheimlichen führt, sondern verschiedene Level von Realismus innerhalb der Darstellung selbst. »The imperfections expose a mismatch between the human qualities we are led to expect and the nonhuman qualities that instead follow – or vice versa.« (MacDorman et al. 2009, 695; vgl. auch Moore 2012) Wenn also beispielsweise die Augen in visueller Umsetzung und Animation einen bestechend echten Eindruck machen, dann aber die Bewegungen der Lippen übertrieben comichafte Eigenschaften annehmen, ergibt sich insgesamt ein unschlüssiges und eben unheimliches Bild.⁴⁴ Die verschiedenen Konstituenten einer Darstellung müssen zueinander passen. »The CG face looked less eerie when the texture of the eyes and skin were at a similar level of photorealism than when their level of photorealism differed greatly.« (MacDorman et al. 2009, 708) Auch ein abweichender Level an Realismus zwischen optischer Gestaltung und Animation wird in manchen Studien als Quelle für das Empfinden von Unbehagen identifiziert, zum Beispiel bei Saygin et al. (2012) Man könnte von einem Anschlussfehler sprechen: Die nachfolgenden Reize verletzen die *continuity* und zerstören damit den Eindruck von Echtheit. Der Grund für die negative Reaktion bei disparaten Reizen liegt möglicherweise in einem anderen Phänomen der Betrachtung des Verhältnisses von Realität und Darstellung im Medium: der willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit oder *willing suspension of disbelief*.⁴⁵

Schon in Moris originaler Betrachtung des *uncanny valley* zeichnet sich der Einfluss der *suspension of disbelief* ab. Mori erklärt eine *bunraku*-Puppe (aufwendige Holzpuppen der japanischen Kultur, für deren Belebung drei Puppenspieler notwendig sind) als nicht besonders menschlich bei genauer Betrachtung, aber im Rahmen eines entsprechenden Theaterstücks als vom Publikum als Mensch akzeptabel. (2012) Diese Beschreibung entspricht dem Effekt der *willing suspension of disbelief*, wie Samuel Taylor Coleridge das Phänomen benannt hat. (2014, 208) Dabei werden auch unrealistische oder logisch nicht nachvollziehbare Sachverhalte in einer Darstellung soweit möglich als Teile des fiktionalen Erzählraums, der durch die imaginierte Welt konstruiert wird, angenommen. (Holland 1967, 1) Dies betrifft vor allem medial bedingte Störungen (Christou 2014, 93) und hat die Form einer »stillen Übereinkunft« (»tacit agreement«; Rapp 1984, 144). Für das Computerspiel umfasst der Effekt beispielsweise auch Elemente des visuellen Interfaces. (Fagerholt und Lorentzon 2009, 67) Die *suspension of disbelief* wird gestört, wenn in einem

44 Der Begriff des *uncanny valley* ist damit eigentlich unzutreffend, ganz so, wie Brenton et al. argumentieren (2005, o. S.), wenngleich Kätsyri et al. immerhin unter bestimmten Umständen die Existenz des Tals bestätigen. (2015, 12) Die vorliegende Arbeit hält an dem Begriff fest, weil er bereits etabliert ist und ein bekanntes und verbreitetes Phänomen beschreibt, ungeachtet seiner grafischen Form.

45 Obwohl die deutsche Version des Begriffs sich in der deutschsprachigen Literatur weitgehend durchgesetzt zu haben scheint, bevorzugt die vorliegende Arbeit die weniger sperrige und um das »willing« verkürzte englischsprachige Bezeichnung.

fiktionalen Raum Dinge geschehen, die sich auch innerhalb der fantastischen Realität nicht in den Ablauf der Dinge einfügen lassen – wenn also Teile der Erzählung anderen Teilen der Erzählung widersprechen und es so zu einer kognitiven Diskrepanz kommt, ähnlich der perzeptuellen Diskrepanz, die als Basis für das *uncanny valley* plausibel erscheint.

Uncanny valley und *suspension of disbelief* arbeiten also auf zwei verschiedenen Ebenen, beschreiben aber sonst im Grunde denselben Mechanismus: den Abgleich der eingehenden Informationen mit einem Referenzrahmen, der von zuvor eingegangenen Informationen festgelegt wurde. Beide Phänomene bauen auf dem Kontrast mit einem Vergleichskonzept auf. Das *uncanny valley* beschreibt eine Unwirklichkeit, die sich daran festmachen lässt, dass verschiedene sensorische Stimuli nicht miteinander in Einklang zu bringen sind. Das können verschiedene Stimuli desselben Sinneskanals sein, wie es bei Kätsyri et al. (2015) beschrieben ist, oder auch widersprüchliche Signale über verschiedene Sinneskanäle. So beschreiben Mitchell et al. die Resultate von Versuchen mit künstlichen Figuren, deren Erscheinungsbild und Stimme nicht zusammenpassten: »These results indicate incongruence in the human realism of a character's face and voice can elicit feelings of eeriness« (2011, 12) In ihrer konkret auf die Entwicklung von Charakteren für Computerspiele ausgelegten Untersuchung kommen Schneider, Wang und Yang zu dem Schluss, dass eine zu deutliche Nachformung virtueller Figuren nach menschlichem Vorbild aufgrund der Gefahr des *uncanny valley* nicht anzuraten sei und die Charaktere eines Spiels daher weniger am Menschen orientiert sein sollten. (2007, 548) Das *uncanny valley* beschreibt also aus der negativen Perspektive das Scheitern einer Darstellung.

Die *suspension of disbelief* dagegen ist ein Zustand bei gelingender Darstellung: »the act of suspending one's disbelief is the voluntary, temporary creation in response to textual stimuli of an imaginative space that transcends the text yet is constantly renewed through its progression.« (Brown 2012, 87) Sie fungiert außerdem auf der kognitiven Ebene und stellt Zusammenhänge her. Wenn sich diese Zusammenhänge nicht mehr innerhalb der etablierten Gesetze der virtuellen Welt erstellen lassen, bricht die Aussetzung ab und die Ungläubigkeit setzt ein; Spielwelt und Charaktere treten in ihrer Fiktionalität hervor und machen das transparente Medium opak. Dabei ist die *suspension of disbelief* in ihrer Funktion für den gesamten Kosmos fiktionalen Erzählens eine Grundvoraussetzung, quasi die Entsprechung des Grice'schen Kooperationsprinzips in der Kommunikation zwischen Medium und Rezipierenden. So, wie zwei Menschen im Gespräch sich implizit darauf einigen, dass sie miteinander kommunizieren wollen (vgl. Grice 1979, 248), einigen sich Autor und Rezipierende darauf, dass letztere unterhalten werden wollen. (Vgl. DeFulgentis 2009, o.S.)

Damit die Kommunikation mit dem Medium ASSASSIN'S CREED gelingen kann, müssen die Spielenden für die Zeit des Spielens den virtuellen Raum, den Desmond

bewohnt, und schließlich den virtuellen Raum, den er selbst betritt, als quasirealen Wirkraum akzeptieren, innerhalb dessen sie tätig werden können. Tatsächlich kommt ASSASSIN'S CREED sogar in gewisser Weise mit etwas mehr Diskrepanz davon als andere Spiele, weil es die zweite Stufe der Simulation eingebaut hat: Dass sich Türen nicht öffnen und Häuser nicht betreten lassen, liegt innerhalb der Diegese daran, dass der fiktionalhistorische Ezio diese Gebäude nie betreten, diese Türen nie durchschritten hat und die für die Interaktivität notwendigen Informationen nicht in der genetischen Erinnerung gespeichert sind. Dann durchbricht das Spiel die vierte Wand und stellt die Simulation als Simulation dar, aus der der eigentliche Avatar Desmond gelegentlich ausbricht, um sich in der »wirklichen« simulierten Welt zu bewegen. Erst auf dieser narrativen Ebene können *suspension of disbelief* und *uncanny valley* wirklich untersucht werden, weil erst hier wirklich die Relation zwischen virtueller Welt und *meatspace* auftritt. Die Welt des Animus, in dem Florenz, Rom oder Konstantinopel simuliert werden, steht nicht mit der außerspielerischen Welt in einem mimetischen Verhältnis, sondern mit der spielerischen Welt der Gegenwartshandlung, die ihrerseits vergleichsweise nah an der realen Welt orientiert ist. Theoretisch dürfte also eine Störung der *suspension of disbelief* innerhalb des Animus nicht im Bezug auf die reale Welt verstanden werden, sondern allein im Bezug auf die bereits simulierte Welt von Desmond Miles. Praktisch ist das nicht möglich, weil die Spielenden eben nicht im Universum von Desmond leben; hinzu kommt, dass die Gegenwartsabschnitte vergleichsweise kurz bleiben und nur wenige, räumlich, zeitlich und perspektivisch stark eingeschränkte Einblicke in die Gegenwartswelt von Desmond bieten. Es bleibt den Spielenden daher gar nichts anderes übrig, als die Animus-Welten in eine Beziehung zu ihrer eigenen Realität zu setzen und in dieser Relation *suspension of disbelief* und *uncanny valley* zu bewerten. Das hat den Effekt, dass die virtuelle Welt von Desmond als in jeder anderen Hinsicht als der konkret geäußerten vollständig mimetisch angenommen wird; der Konflikt zwischen Templern und Assassinen sowie die Animus-Technologie mögen fiktionale Fabrikation sein, alle anderen Prinzipien der Spielwelt werden, auch durch die historische Verankerung im *meatspace*, als mit der realen Welt identisch impliziert. Über weite Strecken geht das auch gut. Wenn Desmond sich aber plötzlich in seiner Realität, also außerhalb des Animus, mit bewaffneten Feinden konfrontiert sieht, wird die *suspension of disbelief* auf eine harte Probe gestellt. Was so erstklassig funktioniert, um mögliche kleinere Diskrepanzen in Erzählung oder Darstellung wegzuerklären, nämlich die Verortung des Hauptteils der *agency* der Spielenden im Animus, einer Simulation innerhalb der Simulation, führt im Umkehrschluss zu einer höheren Erwartungshaltung an den Realismus der Darstellungen in der Gegenwartshandlung. Ähnliches gilt für die Betrachtung des *uncanny valley*. Innerhalb des Animus ist die Erwartungshaltung an den Realismus geringer, die Darstellung muss lediglich in sich konsistent

sein.⁴⁶ Für die virtuelle Welt außerhalb des Animus wird aber durch die konstruierte Parallelität zur realen Welt ein Realismus impliziert, der von den grafischen und animatorischen Fertigkeiten des Spiels nicht eingehalten werden kann. Besonders die Bewegungen der Gesichter sind sicherlich auf der Höhe der Zeit der Entwicklung, aber eben weit entfernt von dem Realismus, der durch die Animus-Sequenzen kontrastierend erwartet wird. Es ist der Animus, der die Gegenwarts-Szenarien im Wortsinne schlecht aussehen lässt, weil sie in ihrem Realismus auf derselben Ebene bleiben. Eine stärkere Stilisierung der Handlungen im Animus hätte diesen Bruch dämpfen können; eine spürbare Veränderung der Darstellungsqualität zwischen Simulation und fiktionaler Realität hätte die Gegenwartshandlung des Spiels in ein Verhältnis zum *meatspace* setzen können, das unter Anwendung der *suspension of disbelief* als »realitätsnah« hätte gelten können. Dies hätte aber sicherlich nicht der ästhetischen Vision der Entwickler entsprochen.

Suspension of disbelief und *uncanny valley* sind letztlich Mechanismen oder Phänomene der Kommunikation. Sie vermitteln den Spielenden einen Eindruck von der Glaubwürdigkeit der virtuellen Welt und agieren genau deshalb immer innerhalb ihrer jeweiligen Welt. Dass Ezio von einem Hausdach springen und bei der Landung nicht nur unverletzt bleiben, sondern gleichzeitig zwei Wachen mit verborgenen Messerklingen ausschalten kann, muss nicht glaubwürdig sein im Bezug auf unsere Erfahrungswelt, sondern nur innerhalb der fiktionalen Welt, die das Spiel schafft. Die Animationen der Münder beim Sprechen der Figuren müssen nicht anatomisch korrekt die verschiedenen Muskelkontraktionen beim Sprechen echter Menschen wiedergeben, aber sie müssen ästhetisch eine Einheit mit der übrigen Präsentation der Figuren bilden. In vielerlei Hinsicht ist absoluter Realismus also gar nicht erstrebenswert – ein Gedanke, der im folgenden Kapitel noch genauer verfolgt wird.

Die Kommunikationssituation im Computerspiel verdeutlicht die entscheidende Rolle des Avatars. Den Spielenden ist die Spaltung des Mediums selten bewusst; sie erleben Erzählung und Spiel als Einheit, in der ludonarrative Dissonanzen zwar auffallen, zumeist aber ohne präzise umrissen werden zu können. Der Grund dafür liegt darin, dass der Avatar den Spalt überspannt: Er ist zugleich Teil beider Sphären. Gleiches gilt für die Spielwelt, in der sich der Avatar bewegt. Sie ist Schauplatz der Handlung und Ziel der *agency*; er ist Protagonist der Handlung und Werkzeug der *agency*. Die Hybridität beider Entitäten und ihre gleichsame Ansteuerung

46 Es gibt einige berühmte technische Störungen der ASSASSIN'S-CREED-Serie, besonders von ASSASSIN'S CREED UNITY (Ubisoft 2014), bei denen die Texturen der Gesichter nicht geladen werden und daher in den Kapuzen der Assassinen nur mehr Zähne und Augen schweben. Ob eine so schwerwiegende Abweichung überhaupt in das Phänomen des *uncanny valley* fiele, ist fraglich; vor allem aber als Ergebnis eines Rechenfehlers und nicht als Teil der Gestaltung findet dieses Phänomen hier keine Berücksichtigung.

über ein einziges Controller-Interface verwischt die Grenze zwischen Erzählung und Spiel und lässt die Sphären enger zusammenrücken. Die hybride Struktur der Spielwelt ist auch der Grund dafür, weshalb *environmental storytelling* die Spaltung des Mediums überspringen kann und spielerische wie erzählerische Elemente nahezu nahtlos miteinander verschweißt. Letztlich beschreiben alle diese Begriffe ein komplexes Geflecht aus mimetischen Verbindungen, von der Imitation physikalischer Gesetze und sozialer Strukturen auf Basis der minimalen Abweichung (*minimal departure*) bis hin zu den vielfältigen Wegen, wie sich Spielende und Avatar gegenseitig imitieren – funktional, ästhetisch, moralisch. Systematische Unregelmäßigkeiten in diesem mimetischen Netz können durch den Mechanismus der *willing suspension of disbelief* ausgehebelt werden; unsystematische Abweichungen erzeugen im Sinne des *uncanny valley* aber doch wieder spürbare Dissonanz. Den in diesem Begriffsfeld zwangsläufig aufkommenden Fragen nach Glaubwürdigkeit, Authentizität und Realismus geht das folgende Kapitel nach.